

**PERUBAHAN POLA HIDUP *GAMERS FREE FIRE* PADA KOMUNITAS *LAMPUNG*
ARMY DI BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Oleh

RESTU RAHMADANI



**FAKULTAS ILMU SOSIAL ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PERUBAHAN POLA HIDUP *GAMERS FREE FIRE* PADA KOMUNITAS *LAMPUNG ARMY* DI BANDAR LAMPUNG

Oleh:

Restu Rahmadani

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alasan, makna dan perubahan yang terjadi pada *Gamers Free Fire* di komunitas *Lampung Army*. Tipe penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah anggota komunitas *Lampung Army*. Dalam penelitian ini digunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan informan, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam (*in depth interview*), Observasi Parsitipatif dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan mengenai alasan, makna dan perubahan yang terjadi pada gamers free fire di komunitas *Lampung Army*. Alasan seseorang bergabung ke dalam komunitas yaitu, ingin mencari teman dengan hobi yang sama, ikut ajakan teman, ingin menghimpun gamers agar memiliki wadah, dan bagian dari pekerjaan. Makna *game online Free Fire* bagi anggota komunitas *Lampung Army* yaitu, hobi, *passion*, aktifitas harian, sumber pendapatan keuangan, dan pengalaman dalam pengembangan diri. Lalu, perubahan pola hidup yang terjadi pada anggota komunitas *Lampung Army* yaitu, berkurangnya jam tidur, malas melakukan aktifitas, mengasah logika, mampu berbisnis dan berkarir profesional dan lebih paham teknologi.

Kata Kunci: Pola Hidup, *Gamers, Free Fire*, Komunitas.

ABSTRACT

THE LIFE CHANGE OF FREE FIRE GAMERS IN LAMPUNG ARMY COMMUNITY AT BANDAR LAMPUNG

By

Restu Rahmadani

This study aims to know the reason, meaning and life change of Free Fire gamers in Lampung Army community at Bandar Lampung. This type of research is descriptive with a qualitative approach. The subjects of this study were member of Lampung Army community. In this study a purposive sampling technique was used in determining informants, primary data sources, and data collection techniques are carried out by in-depth interviews, parsitipative observation and documentation.

The results showed about reason, meaning and life change of Free Fire gamers in Lampung Army community. The reason someone joins to the community is, looking for a friends with the same hobby, following his friends, want to gather gamers, and part of his job. The meaning of online game Free Fire for the members of Lampung Army community is, hobby, passion, daily activities, source of financial income, and experience of self-development. And then, the life change that occur to the member of Lampung Army community is, sleep deprivation, lazy to do activities, able to think logically, able to do business and professional careers, and understand more about technology.

Keywords: Life change, Gamers, Free Fire, Community.

PERUBAHAN POLA HIDUP *GAMERS FREE FIRE* PADA KOMUNITAS *LAMPUNG ARMY* DI BANDAR LAMPUNG

Oleh

RESTU RAHMADANI

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat mencapai gelar
SARJANA SOSIOLOGI**

Pada

**Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PERUBAHAN POLA HIDUP GAMERS FREE
FIRE PADA KOMUNITAS LAMPUNG
ARMY DI BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **RESTU RAHMADANI**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1516011085

Jurusan : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



1. Komisi Pembimbing

Dewi Ayu Hidayati, S.Sos., M.Si
NIP. 198001312008122003

2. Ketua Jurusan Sosiologi

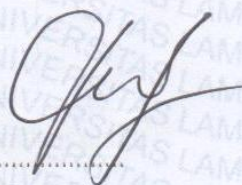
Drs. Ikram, M.Si
NIP 196106021989021001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Dewi Ayu Hidayati, S.Sos., M.Si.



Penguji
Bukan Pembimbing

: Dra. Yuni Ratnasari, M.Si.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dr. Syarif Makhya

NIP 19590803 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 19 Desember 2019

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis saya, Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar Akademik (Master/Sarjana/Ahli Madya), baik di Universitas Lampung maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan Tim Pembimbing dan Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 13 Desember 2019
Yang membuat pernyataan,



Restu Rahmadani
NPM : 1516011085

RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 10 Januari 1998. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak M. Rusly dan Ibu Puji Rahayu.

Pendidikan yang pernah ditempuh peneliti :

1. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) Taman Siswa diselesaikan pada tahun 2003
2. SD Negeri 2 Talang Bandar Lampung diselesaikan pada 2009.
3. SMP Negeri 3 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2012.
4. SMA Negeri 8 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2015.

Pada tahun 2015 penulis diterima sebagai mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Dalam perjalanan menempuh pendidikan di tahun 2018 peneliti mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama 40 hari di Pekon Madarya, Kecamatan Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu. Pada semester akhir tahun 2019 peneliti telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perubahan Pola Hidup *Gamers Free Fire* Pada Komunitas *Lampung Army* di Bandar Lampung”.

PERSEMBAHAN

Segala yang kuraih hanya karena Allah SWT dan doa restu dari orang-orang yang mencintai dan menyayangiku.....

Dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini untuk :

Ayahku M. Rusly dan Ibuku Puji Rahayu yang amat sangat saya sayangi dunia akhirat Ayah dan Ibu yang telah berkorban banyak untukku disetiap cucuran keringatnya menghantarkanku meraih gelar sarjana, terima kasih atas setiap pengorbanan yang Ayah dan Ibu berikan untuk membesarkanku dengan penuh kasih sayang yang tak pernah berujung dan terimakasih untuk segala doa yang tak henti-hentinya demi keberhasilanku.

Adikku yang saya sayangi Moudy Nuril Hud dan keluarga besarku yang selalu memberi semangat dan doa untukku, terima kasih ku ucapkan kepada kalian

Teman-teman seperjuangan skripsiku dan sahabat-sahabatku tercinta yang selalu menemaniku dalam suka dan duka

Almamater tercinta, Sosiologi FISIP Universitas Lampung

MOTTO

*“Don’t ever stop, always keep going, no matter what happens
and is taken from you, even when life is so unfair, don’t give up!”*

(Ezio Auditore: Assassin’s Creed 2)

SANWACANA

AssalamualaikumWr. Wb

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT serta kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perubahan Pola Hidup Gamers Free Fire Pada Komunitas Lampung Army di Bandar Lampung”** sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Sosiologi di Universitas Lampung.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan maupun saran dan kritik dari berbagai pihak dan sebagai rasa syukur penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Syarief Makhya selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
2. Bapak Drs. Susetyo, M.Si., selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Ikram, M.Si., selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
4. Ibu Dewi Ayu Hidayati, S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing akademik dan pembimbing skripsi, terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala masukan serta motivasi yang sangat berharga dari awal saya menjadi mahasiswa hingga akhirnya skripsi ini bisa terselesaikan.

Terimakasih Bu Dewi semoga selalu diberi kesehatan, terimakasih juga atas kerendahan hatinya dan semoga silaturahmi akan selalu terjalin.

5. Dra. Yuni Ratnasari, M.Si. selaku dosen pembahas skripsi, terimakasih telah mengkoreksi dan banyak memberikan masukan, arahan dan motivasinya dalam penyusunan skripsi ini. Terimakasih Bu Yuni semoga selalu diberikan kesehatan dan semoga silaturahmi akan selalu terjalin.
6. Seluruh Staff Administrasi Sosiologi dan Staff Administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung yang telah membantu dan melayani segala administrasi.
7. Kedua Orang tuaku, Ayahku tercinta M. Rusly dan Ibuku Puji Rahayu tersayang dan tercinta yang sudah berjuang dan membesarkan aku hingga sampai ke titik ini, semoga selalu di beri kesehatan dan umur yang panjang, amin.
8. Adikku Moudy Nuril Huda, terima kasih banyak atas doa, dukungan, perhatian, dan semua yang telah diberikan selama ini.
9. Keluargaku tercinta Mbah Kung, Mbah Ti (Alm), Bule Susi, Om Andi, Chika, Yoan, Om Herman, Mbak Putri, Abang Arjuna, Wak Mama, Mbak Mita, Adib, Guzel, dan untuk seluruh keluarga yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, terimakasih selalu memberikan doa untuk kesuksesanku.
10. Kekasihku tersayang Rika Dianita Rosari, terima kasih atas segalanya, terima kasih atas segala waktu yang diberikan untuk membantu dan menemaniku disaat aku kesulitan, terima kasih atas segala motivasi untuk menyemangatiku disaat aku mulai merasa lelah dalam menyelesaikan

skripsi ini, terima kasih telah menjadi orang yang selalu bersedia menjadi tempat berbagi keluh kesah dan cerita, semoga hubungan kita bisa tetap selalu terjaga selamanya.

11. Sahabat-sahabatku Aldo, Shandy, Adit, Reina, dan yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, terimakasih sahabatku tersayang selalu memberikan keceriaan, semangat dan motivasi selama ini. Tingkah kalian tidak akan pernah terlupakan dan kalian akan tetap selalu menjadi menjadi sahabat bahkan keluargaku.
12. Sahabat seperjuanganku dibangku perkuliahan, Sandi, Gopek, Herry, Andi, Angga, Rapi, Naki, Bagas, Lutfi, Richard, Kentung, Bima, Suhar, Purwa, Bintang, Adam, Kacak dan Rekan-rekan seperjuangan Sosiologi 2015 yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu. Terimakasih untuk semua bantuan serta semangat yang luar biasa selama ini. Semoga kita selalu sukses untuk kedepannya.
13. Kelompok KKN Pekon Madaraya Roviq, Fahri, Rika Dianita Rosari, Ervina, Kak Osi, dan Devita. Terimakasih atas pembelajaran dan cerita KKN-nya selama 40 hari.
14. Seluruh Pengurus komunitas Lampung Army, Mang Aziz, kak Kelvin, Dio, Idham, Nyot, Yokie, Ibnu, Yogi dan seluruh anggota komunitas yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan yang telah diberikan selama ini, semoga semua tetap solid dan Lampung Army semakin jaya.

Penulis hanya bisa berdoa semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Akhir kata, penulis menyadari

bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan penulis semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, 19 Desember 2019

Penulis,

Restu Rahmadani

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI.....	xiv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
1. Tujuan Penelitian	7
2. Kegunaan Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Inovasi.....	9
2. Teori Perubahan Sosial	10
B. Game Online	12
1. Definisi Game Online	12
2. Jenis-jenis Game Online	13
C. Komunitas Game Online	15
D. Alasan Seseorang Menjadi Gamers dan Bergabung dalam Komunitas	18
E. Perubahan Pola Hidup Seseorang Sebelum dan Sesudah Menjadi <i>Gamers</i>	19
1. Konsep Pola Hidup	19
2. Perubahan Pola Hidup Gamers	20
F. Pemaknaan Game Online Bagi Komunitasnya.....	24
1. Definisi Makna	24
2. Pemaknaan Gamers Terhadap Game Online	24
G. Kerangka Pemikiran	26

III. METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian	28
B. Fokus Penelitian.....	29
C. Lokasi Penelitian.....	29
D. Penentuan Informan	30
E. Instrumen Penelitian	31
F. Jenis dan Sumber Data.....	31
G. Teknik Pengumpulan Data.....	32
H. Teknik Analisis Data.....	35

IV. GAMBARAN UMUM

A. Gambaran Umum Kota Bandar Lampung	38
B. Sejarah Singkat Lampung Army	39
C. Tugas dan Tanggung Jawab Pengurus	40
D. Visi Misi Lampung Army	42

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Pembahasan Penelitian.....	43
1. Profil Informan	43
2. Alasan Bergabung Dalam Komunitas Lampung Army	48
a. Mencari teman baru dengan ketertarikan yang sama	48
b. Ikut teman sepergaulan.....	51
c. Ingin menghimpun <i>gamers Free Fire</i> agar memiliki wadah ..	53
d. Bagian dari pekerjaan.....	54
3. Makna Game Online Free Fire Bagi Anggota Komunitas Lampung Army	58
a. Hobi.....	58
b. <i>Passion</i>	61
c. Aktifitas harian	64
d. Sumber pendapatan keuangan	65
e. Pengalaman dalam pengembangan diri.....	67
4. Perubahan Pola Hidup Gamers	69
a. Sebelum kecanduan <i>Game Online</i>	70
1) Jam tidur teratur.....	70
2) Tidak malas melakukan aktifitas.....	72
3) Belum mampu melihat peluang bisnis	74
4) Belum terlalu paham produk teknologi	75
b. Sesudah kecanduan <i>Game Online</i>	76
1) Berkurangnya jam tidur.....	76
2) Malas melakukan aktifitas.....	81
3) Mengasah logika.....	84
4) Mampu berbisnis dan berkarir professional	86

5) Lebih paham teknologi.....	88
B. Analisis Landasan Teori Terhadap Hasil Penelitian	97

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	100

DAFTAR PUSTAKA

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Segala jenis kemajuan teknologi digital menjadikan hidup manusia tumbuh berubah dan berkembang, berubah dari hidup yang semula hanya mengandalkan tenaga manusia untuk melakukan suatu pekerjaan menjadi tenaga mesin yang lebih cepat. Hal ini dikarenakan dengan teknologi digital, proses pengerjaan dapat lebih efisien dan lebih akurat dibandingkan dengan kinerja manusia yang memiliki rasa lelah. Sebagai contoh jika dahulu kita mengirim pesan lewat pos, kini hanya dengan menekan tombol-tombol di handphone secara otomatis pesan akan terkirim dalam hitungan detik. Perubahan juga terlihat dari kebiasaan masyarakat yang menginginkan segala sesuatunya dengan lebih mudah dan lebih cepat. Perkembangan teknologi juga seakan memaksa masyarakat agar ikut berkembang mengenal dan memakai produk teknologi.

Akhir-akhir ini, fenomena perubahan dan perkembangan yang banyak terlihat di masyarakat adalah pada tingginya minat masyarakat pada *digital game*. *Digital games* sendiri adalah permainan yang diwujudkan dalam media elektronik, atau permainan yang terkomputerisasi. Menurut Diyono (2014), sebelum dikenal dengan sebutan *digital game*, *game* sendiri dikenal dengan istilah *video game*, karena belum mengenal konsol-konsol game seperti *Atari*, *Nintendo*, *Super*

Nintendo (SNES), dan *Sega* yang menampilkan game-game dua dimensi yang cukup sederhana (Bastian & Khamadi, 2016).

Video game pertama kali dikenal sebagai medium hiburan yang bersifat komersial. Setelah komputer dikembangkan sebagai sebuah konsol game, itulah yang menjadi petanda perubahan evolusi *digital game*. Evolusi *digital game* ini terjadi tahun 1962 ketika Steve Russell menciptakan *SpaceWar!*, permainan pertama yang dimaksudkan untuk pemakaian komputer. Merembaknya popularitas game membuat berbagai perusahaan elektronik berusaha membuat terobosan baru. Diantaranya adalah dengan membuat game dalam konsol mini yang berupa *handheld game* seperti *Game Boy* yang diluncurkan *Nintendo* di awal tahun 1990. Selanjutnya berkembang hingga sampai saat ini dimana game masuk ke perangkat *mobile* seperti *smartphone*, yang kemudian dikenal dengan istilah *mobile game*. Perkembangan teknologi jaringan memberikan terobosan baru dalam dunia *digital game*. Berawal dari penemuan metode *networking* komputer tahun 1970-an oleh militer Amerika, kemudian perusahaan pengembang game mengadopsinya untuk pembuatan *game online*. Pada *game online* ini pertama kali menggunakan jaringan LAN atau *Local Area Network* tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi akhirnya *game online* menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti *WWW (World Wide Web)* atau yang lebih dikenal dengan nama internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel (Bastian & Khamadi, 2016).

Sejarah panjang perkembangan game ini ternyata ikut membawa perkembangan di kehidupan manusia. Jika dahulu *video game* menjadi media hiburan komersial dengan prospek bisnis yang sangat menguntungkan bagi perusahaan

pengembang, kini *digital game* yang kian marak dengan diminatinya *mobile game* dan *game online*, seolah menjadi sebuah kebutuhan utama masyarakat untuk menyalurkan kesenangan dan waktu luangnya. Masyarakat rela menghabiskan uang dan waktunya untuk berlamalama duduk di depan komputer memainkan game ataupun untuk membeli aplikasi permainan di *smartphone* mereka. Bahkan dengan sifat *portable* yang dimiliki *mobile game*, masyarakat tidak mengenal waktu untuk memainkan game. Kapanpun ada waktu luang, mereka mengisinya dengan bermain game. Misal saat menunggu antrian bahkan saat sedang bekerja sekalipun. Game telah menjadi media hiburan utama yang efektif dan mudah didapatkan (Bastian & Khamadi, 2016).

Saat ini telah banyak bermunculan *game online* terbaru yang dapat memikat orang-orang dari berbagai kalangan, mulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa. Salah satu *game online* yang menjadi *trending topic* pada saat ini adalah *Free Fire: Battleground*. *Free Fire* atau disingkat FF merupakan jenis *game online* yang mengusung tema *battleground*, dimana sekitar 50 orang diturunkan dari sebuah pesawat ke sebuah pulau yang penuh dengan senjata, mereka harus saling membunuh dan menyisakan satu orang agar menjadi pemenang, setiap *survivor* (sebutan pemain *Free Fire*) diharuskan untuk berhasil mendapatkan senjata, bertahan di zona permainan, membunuh lawan, serta membajak barang-barang pemain lainnya, *survivor* bisa menemukan banyak kendaraan untuk menjelajahi peta, mereka juga dapat bersembunyi di parit, atau bersembunyi di padang rumput. *Free Fire* dapat dimainkan dalam beberapa mode, yakni mode *solo*, mode *duo*, dan juga mode *squad* di mana *survivor* bisa membentuk tim berempat dengan temannya. Game ini di publikasi oleh Garena,

yaitu sebuah perusahaan *video game* yang berbasis di Singapura yang didirikan pada Mei 2009 oleh Forrest Li.

Akibat adanya *game online*, muncul dinamika dan hal-hal baru bagi para pemain (*gamer*). Adanya interaksi dan komunikasi yang terjadi antar pemain yang dapat mengarah kepada keterbentukannya persahabatan dan pertemanan di antara mereka, contohnya seperti terbentuknya suatu komunitas para pemain *game online*. Pada *game online Free Fire* ini sendiri, game ini telah menjadi candu bagi para pemainnya. Peneliti seringkali menemukan fenomena, banyak pemain yang rela menghabiskan waktu dan uang yang terhitung banyak untuk bermain *game online* ini. Disamping itu dalam beberapa fenomena pula, peneliti juga menemukan akibat terlalu kecanduan terhadap game ini, banyak pemain yang tidak hanya sekedar berkorban waktu dan uang saja, tetapi mereka juga rela merubah gaya dan pola hidupnya, yang diikuti dengan perubahan aktivitas sehari-hari, kemudian berkurangnya aktivitas yang berhubungan dengan akademis, semakin buruknya sosialisasi di kehidupan nyata, dan bahkan hal-hal tersebut berpengaruh turut terhadap kesehatan diri mereka sendiri.

Dengan adanya efek *game online* di atas, game pun mulai dianggap sebagai sesuatu yang *addict* (membuat kecanduan). Para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi game dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut. Beberapa hal yang sering peneliti lihat, terdapat *gamers* yang *addicted* dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi game tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya. Tetapi *game online* bukan hanya mempunyai efek negatif,

melainkan ada juga efek positif yang di timbulkannya, salah satunya adalah terciptanya komunitas-komunitas game yang memfasilitasi para *gamers* untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain game tersebut, dan tak hanya itu, komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambung tali silaturahmi antar pemain game. Sehingga *game online* pun dapat berubah menjadi suatu jaringan sosial untuk para *gamers*.

Salah satu komunitas penggemar *game online* yang aktif di Bandar Lampung saat ini adalah *Lampung ArmyFree Fire*, dimana saat ini Peneliti memegang posisi sebagai wakil ketua komunitas ini. Komunitas ini baru dibentuk 29 November 2018, awal dibentuknya komunitas ini karena penggemar *Free Fire* di Bandar Lampung merasa belum memiliki wadah, padahal di wilayah Bandar Lampung, sudah beberapa kali diadakan *mini tournament*, sehingga mereka merasa bahwa dibentuknya komunitas itu perlu demi memudahkan mereka mendapat informasi tentang adanya sebuah event. Setelah dibentuk, *Lampung Army* gencar melakukan promosi di sosial media agar banyak penggemar *Free Fire* di Bandar Lampung bergabung ke dalam komunitas. Hingga Januari 2019, jumlah anggota komunitas yang terdaftar resmi saat ini ada sekitar 250 orang, sedangkan masih ada sekitar 500-an anggota yang belum terdaftar secara resmi di komunitas tapi mereka sering mengikuti kegiatan yang diadakan oleh komunitas. Kegiatan komunitas *Lampung Army* antara lain, main bareng atau biasa disebut mabar, ada juga *fun match*, *gathering* dan *tournament*. Salah satu kegiatan yang sukses diadakan oleh komunitas *Lampung Army* adalah *Lampung ArmyFree Fire Offline Tournament* yang diselenggarakan pada 29-30 Desember

2018 di *Eatboss Cafe* Bandar Lampung, total 150 tim ikut serta dalam acara ini dimana masing-masing tim diisi oleh 4 sampai 5 orang pemain, lalu komunitas juga menghadirkan para petinggi dari Garena Indonesia, salah satunya yaitu Elhaya selaku *GM (Game Master) Free Fire* Indonesia, hal ini membuktikan keseriusan komunitas mensupport para penggemar *game online* di Bandar Lampung khususnya *Free Fire*.

Dengan antusias sebesar itu muncul pertanyaan baru, apakah alasan dan motif mereka, dan juga bagaimana mereka memaknai *game online* ini, karena peneliti adalah orang yang aktif di komunitas, peneliti mengetahui sedikit banyak akan hal itu. Berdasarkan pra riset berupa observasi tentang orang-orang di komunitas tersebut, peneliti menilai secara umum sebagian besar alasan dan motif mereka mengenal *game online* biasanya terpengaruh oleh lingkungan sekitar, yang dimana ajakan dari teman-temannya lah yang membuat mereka tertarik dan kecanduan bermain game ini.

Akibat dari ketertarikan seseorang pada *game online* tadi, membuat mereka jadi ingin lebih jauh memiliki lingkungan yang mendukung, salah satunya dengan bergabung kedalam komunitas, karena dengan bergabung dengan komunitas mereka bisa bersosialisasi, berkumpul dan mengembangkan diri dengan ruang lingkup yang memiliki ketertarikan yang sama. Dampak lebih lanjut karena lingkungan yang semakin mendukung, mereka jadi semakin sering bermain dan akhirnya memiliki pandangan dan pemaknaan yang berbeda akan kefanatikan dan perubahan di diri mereka akibat dari *game online* (Darmawan, 2015).

Pada umumnya mereka memaknai bahwa *game online* saat ini sebagai sebuah permainan atau sarana hiburan, lebih jelasnya mereka memaknai bahwa *game online* saat ini adalah sebagai hobi, guna melepas lelah karena aktifitas mereka, mulai dari sekolah hingga bekerja sebagai bagian dari kehidupan dan aktifitas sehari-hari yang tidak bisa ditinggalkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin membahas lebih jauh mengenai masalah ini dalam bentuk penelitian ilmiah dengan judul “**Perubahan Pola Hidup Gamers Free Fire Pada Komunitas Lampung Army di Bandar Lampung**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa sajakah alasan seseorang bergabung ke dalam komunitas *Game Online Lampung Army Free Fire* di Bandar Lampung ?
2. Apakah makna *Game Online Free Fire* bagi gamers?
3. Bagaimanakah perubahan pola hidup *gamers Free Fire* pada komunitas *Lampung Army* di Bandar Lampung ?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dalam Kegiatan penelitian ini, peneliti mempunyai tujuan:

- a) Untuk mengetahui faktor-faktor pendorong seseorang tergabung ke dalam komunitas *Lampung ArmyFree Fire* di Bandar Lampung.
- b) Untuk mengetahui makna *game onlineFree Fire* bagi *gamers* pada komunitas *Lampung Army* di Bandar Lampung.
- c) Untuk mengetahui perubahan pola hidup yang terjadi pada *gamersFree Fire* di komunitas *Lampung Army* di Bandar Lampung.

2. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat :

- a) Secara teoritis diharapkan dapat berguna sebagai masukan/referensi tambahan bagi pengembangan ilmu pengetahuan
- b) Secara praktis penelitian dapat memberikan kontribusi bagi peneliti dan masyarakat khususnya penggemar game di kota Bandar Lampung
- c) Untuk memberikan informasi bagi pihak-pihak yang ingin mengetahui tentang aktifitas kelompok penggemar *Game Online* di Bandar Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Inovasi

Dalam kehidupan sosial tidak terlepas dari adanya proses untuk menuju dalam perkembangan. Sebagaimana perubahan sosial itu sendiri akan dipandang sebagai sebuah konsep yang mana mencakup dan menunjukkan pada perubahan sosial yang telah terjadi pada masyarakat sebagaimana pada perubahan fenomena sosial di berbagai tingkat kehidupan masyarakat. Perubahan yang terjadi pada suatu tempat tentunya tidak terlepas dari ide atau pemikiran serta keinginan untuk berubah. (Nella, 2015)

Di dalam penemuan baru tersebut terdapat istilah *sosial invention*, yang mana pengelompokan dari individu-individu yang baru, atau menciptakan adat istiadat yang baru, maupun satu peri kelakuan yang baru yang dapat berakibat terhadap lembaga-lembaga kemasyarakatan, yang kemudian berpengaruh kepada bidang-bidang kehidupan lainnya.

Untuk mengkaji tentang perubahan pola hidup dikalangan *gamers* di komunitas *Lampung Army*, peneliti melihat bahwa perubahan tersebut dilatarbelakangi oleh salah satu faktor yaitu budaya baru dari teman

sepergaulan, yang mana budaya tersebut memberikan suatu perubahan pada pola hidup dikalangan *gamers*.

Inovasi dapat dimaknai sebagai suatu hal yang dilatarbelakangi oleh adanya suatu penemuan baru. Suatu penemuan baru baik yang berhubungan dengan alat atau ide yang bersifat baru yang diciptakan oleh seorang individu dalam masyarakat disebut dengan *discovery*. Sedangkan adat atau ide baru yang sudah diakui dan diterima oleh sebagian besar masyarakat, maka penemuan baru tadi menjadi sesuatu yang disebut dengan *Invention* atau hasil penemuan. (Nella, 2015)

2. Teori Perubahan Sosial

Setiap manusia selama hidup pasti mengalami perubahan-perubahan. Perubahan dapat berupa pengaruhnya terbatas maupun luas, ada perubahan yang lambat dan ada perubahan yang berjalan dengan cepat. Perubahan dapat mengenai nilai dan norma sosial, pola-pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, lapisan-lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan sebagainya. Perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat merupakan gejala yang normal. Pengaruhnya bisa menjalar dengan cepat ke bagian-bagian dunia lain berkat adanya komunikasi modern. (Soekanto, 2009)

Definisi perubahan sosial menurut beberapa ahli sosiologi (Soekanto, 2009) :

a. Gillin dan Gillin

Perubahan sosial adalah suatu variasi dari cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan-perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk, dan ideologi maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru dalam masyarakat

b. Larson dan Rogers

Perubahan sosial yang dikaitkan dengan adopsi teknologi yaitu perubahan sosial merupakan suatu proses yang berkesinambungan dalam suatu bentangan waktu tertentu. Pemakaian teknologi tertentu oleh suatu warga masyarakat akan membawa suatu perubahan sosial yang dapat diobservasi lewat perilaku anggota masyarakat yang bersangkutan.

c. Selo Sumardjan

Rumusannya adalah “segala perubahan- perubahan pada lembagalembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat”.

Dari definisi perubahan di atas dapat disimpulkan bahwa perubahan sosial budaya merupakan suatu perubahan yang menyangkut banyak aspek dalam kehidupan seperti kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, aturan-aturan hidup berorganisasi, dan filsafat. Jadi, teknologi

merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap terjadinya perubahan sosial. (Ngafifi, 2014)

Digunakannya teori ini karena peneliti merasa teknologi yang berkembang pesat membuat permainan yang awalnya tradisional menjadi modern, penemuan game online sangat mempengaruhi pola hidup gamers khususnya remaja, sifat candu yang didapat dari game sulit untuk dilepaskan dari remaja, banyak waktu yang terbuang biasanya hanya karena untuk bermain game, mereka rela begadang hingga larut malam bahkan sampai tidak tidur karena kecanduan game tersebut, hal inilah yang akhirnya secara tidak sadar merubah pola hidup gamers dan karena dilakukan oleh banyak sekali *gamers* khususnya di komunitas *Lampung Army*.

B. *Game Online*

1. Definisi *Game Online*

Menurut Adams dan Rolling (2010), *Game Online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah internet.

Menurut Mulligan J. (2000), *Game Online* adalah permainan dalam suatu jaringan baik *LAN (Local Area Network)* maupun internet, dimainkan secara bersamaan secara terpisah. Permainan ini merupakan bentuk teknologi yang mudah diakses melalui berbagai macam *gadget*,

jenisnya pun cukup beragam, mulai dari tipe *Action*, *Sport*, ataupun *Role Playing Game (RPG)*

Jadi dapat disimpulkan *game online* merupakan suatu permainan yang membutuhkan jaringan internet untuk mengaksesnya dimana dalam satu game terdapat banyak pemain yang saling terhubung, dan masing-masing pemain membutuhkan alat akses, antara lain *PC (Personal Computer)*, *console* ataupun *smartphone*.

2. Jenis-jenis Game Online

Jenis-jenis *Game Online* dapat dibedakan menjadi 2, yang pertama jenis *game online* berdasarkan *platform* dan yang kedua berdasarkan genrenya.

a. Jenis game berdasarkan *platform*, antara lain:

1. *PC Games (Personal Computer)*, yaitu *game online* yang dimainkan menggunakan komputer, beberapa game yang sangat populer dimainkan di platform ini antara lain *Dota 2*, *CS:GO*, *PUBG* dan yang terbaru adalah *Apex Legends*
2. *Console Games*, yaitu *game online* yang dimainkan menggunakan *console* tertentu, seperti *Playstation 4*, *XBOX One* dan *Nintendo Switch*, beberapa game populer yang dapat dimainkan di platform ini antara lain *Overwatch* dan *GTA V*, dan terakhir;
3. *Mobile Games*, yaitu *game online* yang dimainkan menggunakan *smartphone* beberapa game populer yang dimainkan di platform ini antara lain *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, dan *Free Fire*.

b. Jenis game berdasarkan genre, antara lain:

1. *MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game)*

Merupakan salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam game ini akan dihadapkan pada berbagai tantangan dan pemain berkesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang sedang dimainkan. Permainan ini merupakan permainan yang berlevel dan selalu meningkat. Beberapa *game online* yang mengusung genre ini antara lain *Perfect World, Atlantica Online, Seal Online, Dragon Nest, RF, Lineage 2* dll.

2. *MMORTS (Massive Multiplayer Online Real Time Strategy)*

Merupakan permainan yang menghubungkan banyak pemain secara bersamaan, permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Beberapa game populer yang mengusung genre ini antara lain *Clash of Clans, Clash Royale, Dota 2* dll

3. *MMOFPS (Massive Multiplayer Online First Person Shooter)*

Merupakan jenis *game online* yang menekankan pada penggunaan senjata. permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut

dengan permainan aksi pertempuran. Beberapa game yang mengusung genre ini antara lain *CS:GO*, *PUBG* dan salah satunya adalah *Free Fire*.

Dengan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Free Fire* termasuk dalam salah satu jenis game yg mengusung genre MMOFPS dengan menggunakan *platform mobile* sebagai alat aksesnya.

C. Komunitas *Game Online*

Komunitas adalah sekelompok manusia yang tinggal di berbagai lokasi berbeda, atau mungkin dengan jarak yang sangat jauh namun dipersatukan dengan minat dan kepentingan yang sama. Dapat dikatakan bahwa komunitas adalah sekumpulan orang yang tinggal di lokasi yang sama maupun berbeda (berjauhan) akan tetapi dapat berkumpul karena suatu kepentingan dan minat yang sama dan melakukan interaksi. (Darmawan, 2015)

Menurut Hermawan (2008), komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values.

Selanjutnya, menurut Delobelle (2008), komunitas adalah group beberapa orang yang berbagi minat yang sama, yang terbentuk oleh 4 faktor, yaitu:

1. Komunikasi dan keinginan berbagi (*sharing*), yaitu para anggota saling menolong satu sama lain.
2. Tempat yang disepakati bersama untuk bertemu.

3. Ritual dan kebiasaan, yaitu orang-orang datang secara teratur dan periodik
4. *Influencer*, yaitu merintis sesuatu hal dan para anggota selanjutnya ikut terlibat.

Jika diatas telah dijelaskan apa itu komunitas secara umum, ternyata muncul istilah baru tentang komunitas, mengikuti perkembangan jaman, saat ini ada istilah komunitas online.

Menurut Jasmadi (2008) komunitas online atau komunitas virtual adalah sekelompok orang dalam berkomunikasi menggunakan internet sebagai media utama dan tidak mengandalkan pertemuan langsung secara fisik, beberapa definisi lain komunitas online adalah interaksi antara pengguna melalui jaringan internet dan menurut Laudon dan Traver (2003) komunitas online adalah area dimana orang-orang dapat berbagi pendapat dan dapat berinteraksi secara online.

Persamaan antara komunitas virtual dengan komunitas fisik / umum menurut Turban (2006) adalah seperti tetangga, klub, organisasi, tetapi orang-orang tidak bertemu (tatap muka secara langsung). Komunitas virtual menawarkan beberapa cara kepada anggotanya untuk berinteraksi, bekerjasama, ataupun berdagang.

Menurut Laudon dan Traver (2003), komunitas online dapat dikelompokkan melalui beberapa cara, salah satunya adalah dengan mengelompokkan anggota komunitas berdasarkan kategori tertentu. Terdapat 5 kategori yang dapat dikelompokkan adalah sebagai berikut:

1. *General community*, dimana komunitas ditujukan untuk umum menawarkan kesempatan pada anggotanya untuk saling berinteraksi

secara umum dengan siapa saja dari anggota komunitas dengan topik bebas. Sehingga anggota akan dapat menemukan ratusan topik-topik diskusi yang sangat beragam dan diskusi grup para anggota yang men-share ide-ide, cerita, informasi, atau pengetahuannya.

2. *Practice communities* atau komunitas yang menawarkan anggotanya dapat melakukan focus group discussion secara online, diskusi, saling menolong, dan memberikan sharing pengetahuan antar anggota. Contohnya komunitas non profit open source yang mengembangkan dengan melibatkan ribuan programmer yang membuat dan mengembangkan kode-kode komputer untuk sistem operasi linux dan berbagi hasil secara cuma-cuma dengan web linux.
3. *Interest communities*, komunitas diskusi berdasarkan pada berbagai topik yang spesifik yang sesuai dengan minat atau ketertarikan dan masing-masing anggotanya, contohnya seperti komunitas pecinta alam, kapal, kuda, kesehatan dll.
4. *Affinity communities* atau komunitas berdasarkan kesamaan identitas anggotanya atau kelompok.
5. *Sponsored communities*, jenis komunitas yang dibangun misal oleh pemerintah, perusahaan dengan orientasi non-profit ataupun perusahaan komersil yang mengikut-sertakan pengguna produknya dalam pengembangan produk-produk yang diproduksinya.

Merujuk kepada hal-hal yang disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa komunitas adalah kelompok orang yang tergabung dalam suatu wadah atas ketertarikan yang sama, guna berinteraksi dan berbagi informasi, dan komunitas

game online dapat dikatakan sebagai wadah dari orang-orang yang memiliki ketertarikan dalam hal bermain game.

Dalam hal ini peneliti ingin mengkaji lebih dalam tentang komunitas *Game Online Lampung Army*, sebab menurut peneliti *Lampung Army* adalah komunitas yang telah memenuhi hal-hal yang disebutkan diatas dan juga bisa dikatakan fleksibel mengikuti perkembangan jaman, walaupun ini adalah komunitas *Game Online*, tetapi karena anggotanya masih dari regional yang sama komunitas ini tetap bisa rutin mengadakan pertemuan secara langsung sesuai lokasi yang sudah disepakati, hal ini merujuk dari apa yang telah dikatakan oleh Delloble (2008) tentang faktor-faktor terbentuknya komunitas, lebih lanjut berdasarkan apa yang dikatakan oleh Laudon dan Trever, *Lampung Army* sebagai komunitas *game online* artinya masuk kedalam klasifikasi "*Interest Communities*", karena apa yang telah disebutkan mereka sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan, dimana anggota komunitas *Lampung Army* bergabung atas dasar ketertarikan bermain *game online* yaitu *Free Fire*.

D. Alasan Seseorang Bergabung ke dalam Komunitas Game Online

Menurut Darmawan (2015), Alasan seseorang bergabung ke dalam komunitas adalah karena ketertarikan dan kesukaannya terhadap game online, dimana di dalam komunitas itu mereka dapat bersosialisasi, berkumpul dan mengembangkan diri dengan ruang lingkup kelompok yang memiliki ketertarikan yang sama.

Menurut Bourdieu dan Wacquant (2010), lingkungan para *gamer* merupakan salah satu pendorong perilaku konsumsi *game online* bisa terus terjadi sampai

saat ini. Peran dari orang-orang terdekat seperti teman sebaya dan keluarga seolah melanggengkan siklus bermain *game online* pada pelajar yang tidak berhenti. Hampir semua *gamer* mengenal *game online* dari orang-orang terdekat mereka, seperti contohnya adalah lingkungan teman sebaya yang biasanya dipakai sebagai acuan bagi para pelajar untuk ikut-ikutan bermain *game online*.

Jadi berdasarkan apa yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa, alasan seseorang bergabung ke dalam komunitas *game online* adalah :

1. Mencari teman dengan ketertarikan yang sama
2. Ikut oleh teman sepergaulan

E. Perubahan Pola Hidup Seseorang Sebelum dan Sesudah Menjadi Gamers

1. Konsep Pola Hidup

Menurut Riani (2010) pola hidup adalah cara kita berperilaku sehari-hari, sejak bangun tidur hingga tidur lagi, misalnya makan, mandi, berolahraga, dan belajar. Secara harfiah, pola hidup memiliki arti acuan yang dibuat berdasarkan kebiasaan dan kepentingan secara terus menerus.

Pola hidup berbeda dengan gaya hidup, menurut Sumarwan (2012), gaya hidup sering digambarkan dengan kegiatan, minat dan opini dari seseorang. Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan cepat berubah.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pola hidup adalah kegiatan yang kita lakukan sehari-hari dan menjadi kebiasaan, perbedaannya dengan gaya

hidup adalah pada gaya hidup, sesuatu yang kita lakukan sehari-hari itu mudah berubah dan tidak permanen, contohnya adalah gaya berpakaian yang mengikuti *trend*.

2. Perubahan Pola Hidup Gamers

Sejak awal kemunculannya, *game online* berkembang dengan sangat cepat, hal yang membuat game ini berkembang pesat adalah karena fasilitas yang ditawarkan via internet lebih menarik dibandingkan dengan game konsol biasa, karena *gamers* dapat berbincang secara *online* dengan orang-orang diseluruh penjuru dunia. Apalagi saat ini, *game online* sudah masuk ke ranah *mobile* dimana mayoritas pengguna ponsel saat ini menggunakan *smartphone*, hal ini membuat orang-orang mudah untuk mengakses *game online* kapanpun dan dimanapun tanpa mengenal waktu, dan berdampak munculnya sifat candu pada diri mereka.

Menurut Chen dan Chang (2008) dalam *asian journal of health information sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada 4 unit aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah :

1. *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game online*.

2. *Withdrawal* (Penarikan Diri), seseorang yang kecanduan *game online* akan merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.
3. *Tolerance* (Toleransi), biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*.
4. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja

Berdasarkan keempat aspek tersebut, biasanya seorang *gamers* yang sudah kecanduan akan sangat sulit melepaskan diri dari *game online*, hingga akhirnya mereka tidak menyadari akan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri mereka seiring dengan intensnya waktu yang dihabiskan untuk bermain game.

Menurut Young (2009) bermain *game online* adalah suatu aktivitas yang dapat menguras emosi dan menghabiskan waktu. Untuk bisa menghabiskan banyak waktu dengan komputer atau *gadget* individu yang ketergantungan *game online* akan menolak tidur, makan, olahraga, melakukan hal lain dan bahkan bersosialisasi dengan orang lain.

Lebih lanjut, menurut Griffiths (2000), dampak besar dari bermain *game online* jangka panjang dengan rentang waktu lebih dari 30 jam dalam

seminggu memberikan efek yang signifikan terhadap perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan kehidupan sosialnya.

Selanjutnya efek nyata yang terjadi akibat dari jam tidur yang kurang adalah pola hidup yang tidak sehat, makan tidak teratur ditambah malas berolahraga, perubahan-perubahan ini biasanya tidak disadari oleh *gamer*, tapi memiliki efek yang nyata, biasanya *gamer* akan merasa mudah lelah dan bahkan menjadi sangat malas melakukan aktivitas-aktivitas harian.

Menurut Darmawan (2015) kehidupan seseorang yang maniak dengan yang tidak maniak akan game online sangat jauh berbeda, hal itu dibuktikan dari banyaknya *gamers* yang hampir setiap malam bermain *game online*. Akibat dari ketertarikan dan kefanatikan mereka bermain *game online*, *gamers* rela merubah gaya dan pola hidup, rela untuk berkorban kesehatan dan keuangan dan bahkan rela untuk menenlantarkan hal-hal yang berhubungan dengan akademis dan pendidikan yang sedang mereka jalani. *Game online* sudah menjadi suatu kegiatan yang wajib dimainkan jika ada waktu luang, bahkan sekalipun tidak ada waktu luang, kapanpun ketika mereka sangat ingin bermain, sebisa apapun mereka akan membuat waktu itu ada, yang tentunya dengan mengorbankan hal-hal yang lebih penting lainnya.

Tetapi disamping itu dibalik banyaknya perubahan dan hal-hal negatif yang didapatkan *gamers*, ada pula manfaat-manfaat yang didapatkan dari *game online*. Secara garis besar, manfaat yang mereka dapatkan antara lain dapat belajar bisnis, dapat belajar cara mencari uang dan

berkarir, mengasah kemampuan logika dan berpikir cepat, memperluas pertemanan, belajar bahasa asing, dan melatih kondisi emosional dan kesabaran.

Lalu menurut Syahrani (2015), *gamer* yang rutin bermain game akan mudah mendapatkan teman baru, selain itu *gamer* akan lebih paham tentang perangkat-perangkat yang biasa digunakan untuk bermain game, contohnya lebih paham tentang komputer dan *smartphone*, bisa dikatakan mereka menjadi lebih *melek* teknologi, selain itu perubahan yang biasanya terjadi adalah, *gamer* akan mampu lebih cepat memahami bahasa Inggris, selain dari banyaknya game yg menggunakan bahasa Inggris, terkadang *gamer* harus berbicara dengan orang dari negara lain menggunakan bahasa Inggris, jadi secara tidak langsung *gamer* akan mempelajari bahasa Inggris.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan, bermain *game online* memang memberikan dampak perubahan yang nyata pada *gamers*, perubahan-perubahan yang terjadi antara lain :

1. Kurangnya jam tidur *gamer*
2. Kesehatan menurun
3. Malas beraktifitas
4. Mampu mengasah logika
5. Mampu melatih kesabaran
6. Mampu berbisnis dan berkarir profesional

F. Pemaknaan *Game Online* Bagi Komunitasnya

1. Definisi Makna

Menurut Liliweri(2002), makna adalah persepsi, pikiran, atau perasaan yang dialami seseorang yang pada gilirannya dikomunikasikan kepada orang lain.

Jadi pada dasarnya, setiap orang memiliki pemaknaan terhadap suatu hal tergantung dari persepsi, pikiran atau perasaannya masing-masing, biasanya hal ini terbentuk oleh lingkungan, dimana sebagian besar alasan seseorang mengenal dan bermain game itu akibat terpengaruh oleh lingkungan pertemanannya.

Dampaknya terhadap *gamers* adalah semakin sering mereka bermain *game online* dan lingkungan juga yang semakin mendukung, mengakibatkan *gamer* menjadi semakin kecanduan dan memiliki pandangan dan pemaknaan tersendiri akan kefanatikan dan perubahan pada diri mereka yang terjadi akibat *game online*.

2. Pemaknaan *Gamers* Terhadap *Game Online*

Darmawan (2015), mengatakan bahwa, *gamer* memaknai *game online* bukan hanya sebagai sebuah permainan, tetapi juga sebagai hobi, sumber pendapatan keuangan, sebagai *passion*, kemudian sebagai sarana berolahraga sambil bersenang-senang, dan juga sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari yang tidak bisa ditinggalkan.

Dari hasil penelitian tersebut memang disebutkan bahwa bagaimana *gamer* memaknai *game online* itu berbeda-beda, jika dikatakan *gamers*

memaknai *game online* sebagai sumber pendapatan keuangan, bisa jadi lingkungan pertemanan dari *gamers* tersebut adalah orang-orang yang biasanya bermain game bukan hanya sebatas hobi, tapi bisa melihat peluang, contohnya *gamers* yang merangkap menjadi *youtuber*, ia bisa mendapatkan uang dari *adsense*, lalu ada juga yang menjadi *event organizer* dengan sering mengadakan turnamen-turnamen game dan mendapatkan uang dari sponsor, ada pula *gamer* yang paham tentang harga pasar akun *game online* dan menjual akunnya saat harganya sedang tinggi.

Adapula *gamers* yang memaknai game sebagai *passion*, biasanya dia akan sangat sering bermain game, tetapi tidak hanya membuang-buang waktu, dia akan membuat team yang bersikan anggota yang memiliki visi yang sama, dimana biasanya *gamer* yang bermain game berdasarkan *passion*, akan menjadi atlet *e-sport* dan bergabung dengan tim-tim besar demi mengikuti kompetisi ditingkat yang lebih besar, baik nasional maupun Internasional.

Jadi, berdasarkan apa yang telah dijelaskan diatas, tentang bagaimana *gamer* memaknai *game online* antara lain :

1. Hobi
2. Aktivitas harian
3. Sumber pendapatan keuangan
4. *Passion*, dan
5. Sarana olahraga

G. Kerangka Pemikiran

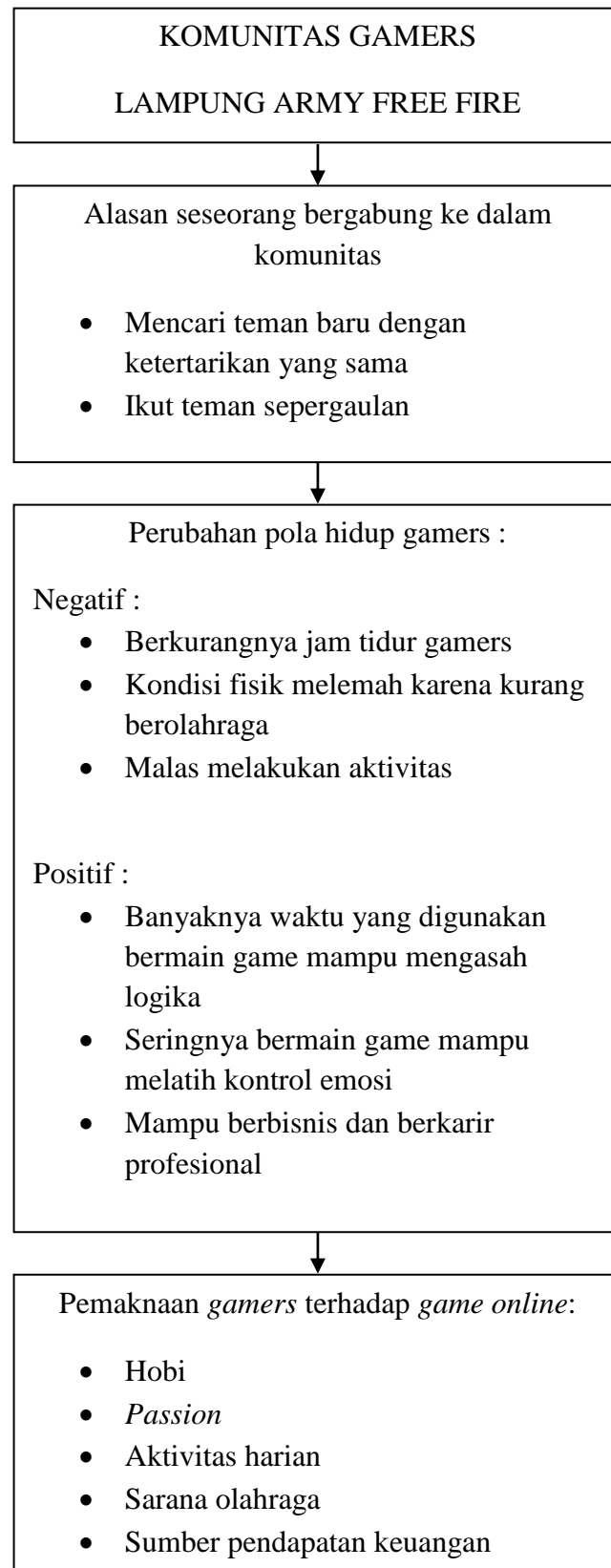
Game online pada masa sekarang bukan hanya menjadi suatu hiburan tapi juga bisa membuat seseorang menjadi candu, sebenarnya jika dibina dengan tepat, seseorang yang kecanduan bermain *game online*, bisa memperoleh keuntungan dengan cara menjadi seorang *gamer profesional*, *content creator*, atau menjadi seorang *streamer*, tapi sayangnya banyak orang yang belum sadar akan keuntungan yang dapat diraih dengan bermain game, kebanyakan hanya sekedar bermain dengan teman-temannya hingga tanpa mereka sadari mereka telah menghabiskan banyak waktu dan uang untuk game nya tersebut.

Lampung Army bertujuan untuk mewujudkan kebersamaan, persaudaraan, kekeluargaan dalam bermain game, dan mengajak *gamer* di Bandar Lampung untuk tidak hanya sekedar membuang-buang waktu dan uang, namun bermain game dalam hal yang lebih bermanfaat. Karena kebanyakan *gamer* di Bandar Lampung adalah remaja, pembinaan diperlukan agar mereka dapat menyalurkan hobinya dengan tepat.

Menghimpun *gamer*, menumbuhkan semangat kompetisi, serta mewujudkan impian *gamer* di Bandar Lampung dalam kegiatan *gathering*, *fun match*, *mini event* dan *tournament* adalah bagian dari kegiatan yang dijalankan oleh komunitas *Lampung Army*.

Karena banyaknya aktifitas yang dijalankan oleh komunitas, setidaknya mampu mengubah kebiasaan *gamer* di Bandar Lampung yang awalnya hanya sekedar bermain-main tapi juga mampu mendapatkan prestasi atau bahkan mampu berkarir profesional. Untuk menjelaskan keadaan dan menggambarkan apa yang

ingin peneliti teliti tentang komunitas *Lampung ArmyFree Fire* di Bandar Lampung, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



III. METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang Peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, menurut Sugiono (2012), penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Dengan demikian penelitian ini lebih tepat menggunakan pendekatan secara deskriptif kualitatif karena penelitian ini menggambarkan, menganalisa, mengkaji secara mendalam melalui wawancara, observasi dan dokumentasi terkait tentang komunitas *game online Lampung Army Free Fire* khususnya yang berada di Bandar Lampung.

B. Fokus Penelitian

Menurut Nawawi (2008) fokus penelitian adalah untuk menyusun indikator yang relevan untuk pengumpulan data (yakni membedakan indikator penting dengan yang tidak penting); dan untuk memproduksi data serta untuk menjawab pertanyaan riset itu sendiri. Jadi penentuan fokus penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk membatasi studi kualitatif, sekaligus membatasi peneliti guna memilih mana data yang relevan dan mana pula yang tidak.

Untuk dapat mengetahui bagaimana keadaan dan gambaran gamers *game online* sebagaimana yang dimaksudkan dalam penelitian ini, maka yang menjadi fokus penelitian pada penelitian ini adalah:

1. Alasan seseorang bergabung ke dalam komunitas *game online Lampung Army Free Fire*.
2. Makna *game online Free Fire* di komunitas *game online Lampung Army*.
3. Perubahan pola hidup gamers *Free Fire* pada komunitas *Lampung Army*.

C. Lokasi Penelitian

Menurut Lexi J. Moleong (2008) menyatakan bahwa dalam penentuan lokasi penelitian, ditempuh dengan jalan mempertimbangkan teori substantif dan menjajaki lapangan untuk mencari kesesuaian dengan kenyataan yang ada dilapangan, sementara itu keterbatasan geografis dan praktis, seperti waktu, biaya dan tenaga juga perlu dijadikan pertimbangan dalam penentuan lokasi penelitian.

Dengan mengacu pada hal-hal yang telah disebutkan di atas maka lokasi penelitian ini dilakukan pada komunitas *game online* bernama *Lampung Army* di

Bandar Lampung. Dipilihnya lokasi ini dikarenakan peneliti merasa *Lampung Army* sebagai komunitas *game online* dapat mewakili atas kelompok serupa lainnya yang ada di Bandar Lampung untuk menggambarkan keadaan dan aktifitas komunitas penggemar *game online* di Bandar Lampung.

Alasan lain yang melatarbelakangi dipilihnya komunitas ini sebagai lokasi penelitian adalah karena peneliti melihat komunitas ini jauh unggul dibanding komunitas serupa lainnya, komunitas ini sangat terstruktur rapih yang dibina langsung oleh sponsor, terverifikasi juga di official Garena selaku *publisher* game *Free Fire* sebagai komunitas regional dan juga peneliti saat ini menjabat sebagai wakil ketua komunitas *Lampung Army*.

D. Penentuan Informan

Menurut Sugiyono (2008), Penentuan informan caranya dengan peneliti memilih orang tertentu yang dipertimbangkan akan memberikan data yang diperlukan, selanjutnya berdasarkan data atau informasi yang diperoleh dari informan sebelumnya itu, peneliti dapat menetapkan sampel lainnya yang dipertimbangkan akan memberikan data lebih lengkap.

Penentuan informan pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dimana pemilihan informan dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian. Adapun kriteria dari informan yang ditunjuk atau dipilih dalam penelitian ini adalah:

1. Informan yang memegang jabatan di sturktur organisasi komunitas *Lampung Army*.

2. Informan yang bergabung pada komunitas *Lampung Army* dari awal terbentuk.
3. Informan yang paham sekali pada game *Free Fire*.
4. Informan yang sering mengikuti kompetisi yang diselenggarakan komunitas *Lampung Army*.
5. Informan dari berbagai profesi.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam pengumpulan data meliputi pedoman wawancara, dan handphone termasuk didalamnya terdapat recorder, kamera untuk foto dan merekam video, alat-alat tersebut digunakan untuk merekam pembicaraan pada saat wawancara, sehingga tidak ada yang terlewatkan. Alat-alat tersebut sangat dibutuhkan sehingga semua pembicaraan, kejadian (informasi) yang berhubungan dengan representasi gamers dapat didokumentasikan untuk kemudian dikumpulkan dan selanjutnya dianalisis.

F. Jenis dan Sumber Data

Terdapat dua jenis sumber data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yakni :

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat *up to date*. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkan secara

langsung. Teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data primer antara lain observasi partisipatif dan wawancara. Peneliti menggunakan data ini sebagai bahan untuk menulis alasan, makna dan perubahan apa saja yang terjadi pada gamers setelah mereka bermain *Free Fire*.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data tambahan yang mendukung penelitian ini agar dapat memperkuat data primer. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil data dari jurnal, tesis, skripsi, buku, dan media online. Data sekunder yang peneliti gunakan adalah teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli ataupun hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

G. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Catherine Marshall dan Gretchen (2010), menjelaskan bahwa, metode-metode utama yang digunakan oleh para peneliti kualitatif untuk mengumpulkan data dalam penelitiannya adalah menggunakan pengamatan partisipatif, wawancara mendalam, dan penelitian dokumen.

Sedangkan Raco (2010) menjelaskan, data penelitian kualitatif diperoleh dengan berbagai macam cara antara lain wawancara, observasi, dokumentasi. Perolehan data dengan berbagai macam cara ini disebut triangulasi (*triangulation*). Alasan menggunakan triangulasi adalah bahwa tidak ada metode pengumpulan data tunggal yang sangat cocok dan benar-benar sempurna.

Dapat disimpulkan dari apa yang telah dijelaskan, terdapat kesamaan dalam menjelaskan teknik pengumpulan data, yaitu melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Jadi, untuk mengumpulkan data dan informasi pada penelitian ini, digunakan beberapa teknik, antara lain:

1. Wawancara mendalam

Wawancara mendalam atau *in-depth interview* merupakan proses menggali informasi secara mendalam, terbuka, dan bebas dengan masalah dan fokus penelitian dan diarahkan pada pusat penelitian. (Moleong, 2007).

Dari penjelasan diatas wawancara mendalam adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempertemukan dua orang atau lebih secara langsung dan melakukan tanya jawab. Jadi dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik wawancara sebagai salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan penjelasan mengenai alasan-alasan seseorang bergabung kedalam komunitas, bagaimana mereka memaknai *game online* dan perubahan pada diri mereka sebelum dan setelah mereka menjadi *gamers*.

Adapun kendala yang dialami oleh peneliti saat akan melakukan wawancara mendalam adalah beberapa informan sulit ditemui karena alasan pekerjaan, sehingga peneliti harus beberapa kali mengubah jadwal agar peneliti dapat menemui informan di waktu yang tidak mengganggu kesibukannya.

Berikut ini merupakan data singkat informan penelitian berdasarkan umur, pertama kali mengenal Free Fire dan Profesinya saat ini

Tabel 1 data singkat informan penelitian

No	Nama	Usia	Bermain Free Fire Sejak	Profesi
1	Idham Nurcholis	24	Oktober 2018	Mahasiswa
2	Adwitya	21	Desember 2017	Mahasiswa
3	Yokie Irawan	29	Desember 2017	Satpol PP
4	Dio Safallas	24	Desember 2017	Mahasiswa
5	Abdul Aziz	40	November 2018	Karyawan Swasta

Sumber: Data Primer (2019)

2. Observasi Parsitipatif

Menurut Sugiyono (2012) pada buku Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D menjelaskan bahwa, teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Jadi, dari apa yang telah dijelaskan diatas, observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara peneliti akan langsung terjun ke lapangan dan mengamati dengan seksama apa yang terjadi dalam objek yang diteliti dan mencari data yang tidak bisa didapatkan dari proses wawancara. Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti tentang komunitas *Lampung Army*. Mengikuti kegiatan yang

diselenggarakan komunitas misalnya *gathering*, mabar (main bareng), mini event dan turnamen, hal ini dilakukan agar informasi yang didapatkan benar-benar berumber dari objek yang dijadikan sebagai bahan penelitian.

3. Studi Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2009), dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Jadi, studi dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumen untuk mendapatkan data atau informasi yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

Dokumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa foto yang didapat melalui observasi, hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan semakin sah dan dapat dipercaya apabila didukung oleh foto-foto. Dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil pemotretan yang berkaitan dengan kegiatan komunitas Lampung Army, profil informan dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan informan di dalam komunitas.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data dan memilih mana yang penting serta mana yang perlu dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami (Sugiono 2009). Teknik analisis data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif yang digunakan peneliti sebagaimana yang dikemukakan Sugiono yang membagi proses analisis data menjadi 3 bagian, yaitu reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi.

1. Reduksi Data.

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat dilakukan dengan diskusi atau dengan orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi itu, maka wawasan penelitian akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan.

Dalam mereduksi data, peneliti melakukan pengelompokan informasi berdasarkan fokus penelitian mengenai alasan seperti mencari teman dengan ketertarikan yang sama dan ikut ajakan teman sepergaulan, selanjutnya pemaknaan gamers terhadap game yang dimainkannya yang meliputi hobi, passion, aktifitas harian, sarana olahraga dan sumber pendapatan keuangan. Terakhir perubahan apa saja yang terjadi pada gamers di komunitas Lampung Army diantaranya jam tidur gamers, kondisi fisik gamers, serta banyaknya waktu yang dihabiskan gamers untuk bermain game.

2. Display Data

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan

sejenisnya. Penyajian data dalam penelitian ini adalah dengan cara memaparkan hasil wawancara serta kesimpulan hasil wawancara, semuanya dirancang dengan menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah dimengerti. Jadi, penyajian data merupakan bagian dari analisis. Adapun dalam penelitian ini data yang disajikan berupa profil informan, catatan hasil wawancara mendalam, serta foto-foto hasil pengamatan di lapangan.

3. Kesimpulan atau Verifikasi

Pada tahapan ini peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan, kesimpulan yang semula belum jelas, akan meningkan menjadi lebih terperinci. Kesimpulan-kesimpulan final akan muncul bergantung pada besarnya kumpulan-kumpulan catatan lapangan tentang alasan gamers bergabung ke dalam komunitas, pemaknaan gamers terhadap game online dan perubahan apa saja yang terjadi pada diri gamers.

IV. GAMBARAN UMUM

A. Gambaran Umum Kota Bandar Lampung

Kota Bandar Lampung merupakan Ibu kota Provinsi Lampung. Oleh karena itu, selain merupakan pusat kegiatan pemerintahan, sosial, politik, pendidikan, dan kebudayaan, kota ini juga merupakan pusat kegiatan perekonomian daerah Lampung. Kota Bandar Lampung terletak di wilayah yang strategis karena merupakan daerah transit kegiatan perekonomian antar Pulau Sumatera dan Pulau Jawa sehingga menguntungkan bagi pertumbuhan dan pengembangan Kota Bandar Lampung sebagai pusat perdagangan, industri, dan pariwisata.

Saat ini perkembangan dunia digital khususnya *e-sports* di Bandar Lampung juga tengah berkembang pesat, hal ini diikuti oleh munculnya komunitas-komunitas game online yang aktif dan terserbar di wilayah Bandar Lampung, antara lain komunitas *gameMobile Legends* yg sudah berdiri sejak tahun 2017, lalu ada komunitas *gamePUBG Mobile* yg aktif sejak tahun 2019 dan juga komunitas *Free Fire* dengan nama *Lampung Army* yang aktif sejak akhir 2018.

Pada penelitian ini peneliti memilih meneliti komunitas *gameFree Fire Lampung Army* karena komunitas ini adalah komunitas yang paling aktif dan juga paling terstruktur sehingga peneliti merasa bahwa komunitas ini mampu mewakili komunitas-komunitas serupa lainnya di Bandar Lampung.

B. Sejarah Singkat Lampung Army

Lampung Army didirikan pada tanggal 29 November 2018 di Telkomsel Smart Office Palapa, Bandar Lampung, saat itu diadakan gathering yang dihadiri oleh sekitar 50 orang, termasuk perwakilan dari daerah-daerah di luar Bandar Lampung, seperti Lampung Selatan, Metro, Kotabumi, Lampung Timur dan juga Pringsewu.

Terbentuknya komunitas ini atas dasar permintaan gamers Free Fire saat itu khususnya di Bandar Lampung yang merasa belum memiliki wadah, mereka hanya bermain dan mengikuti turnamen online tanpa memiliki komunitas regional, sehingga masih cenderung masing-masing.

Adapun agenda gathering pada saat itu adalah pembentukan struktur organisasi dan pemberian nama komunitas, untuk nama komunitas terdapat 2 pilihan, pertama adalah Lampung Army dan yang kedua adalah Gajah Gamers Lampung, tapi berdasarkan hasil voting, Lampung Army lah yang akhirnya terpilih menjadi nama komunitas ini.

Selanjutnya tujuan dibentuknya Lampung Army adalah sebagai sarana untuk meningkatkan kebersamaan antar sesama gamer Free Fire khususnya di Bandar Lampung. Setelah sebulan dibentuk, Lampung Army langsung mengadakan gebrakan besar dengan mengadakan turnamen offline yang diikuti oleh lebih dari 150 tim yang ada di Provinsi Lampung, bahkan beberapa tim ada yang berasal dari luar kota, contohnya Palembang, Bengkulu, Serang dan Tangerang.

Karena kesuksesan acara tersebut, nama Lampung Army langsung dikenal luas oleh gamers Free Fire, dan jumlah anggota komunitas melonjak pesat, itu diikuti

oleh jumlah followers dan subscriber media sosial komunitas yang hingga saat ini menyentuh angka 3.481 followers di Instagram dan mencapai 1.565 subscriber di Youtube.

Karena Lampung Army adalah komunitas game online, sebagian besar anggotanya adalah remaja yang masih bersekolah SMP hingga SMA, tapi tak sedikit pula yang sudah kuliah atau bahkan bekerja.

C. Tugas dan Tanggung Jawab Pengurus

1. Ketua

- a. Memimpin secara menyeluruh
- b. Membuat event dan memikirkan konten untuk Youtube komunitas

2. Wakil Ketua

- a. Membantu ketua dalam hal kepemimpinan
- b. Menemui sponsor jika akan diadakan suatu event besar

3. Sekertaris

- a. Menyelenggarakan administrasi umum
- b. Menyusun dan melaksanakan rencana event
- c. Membuat laporan berkala terkait event

4. Bendahara

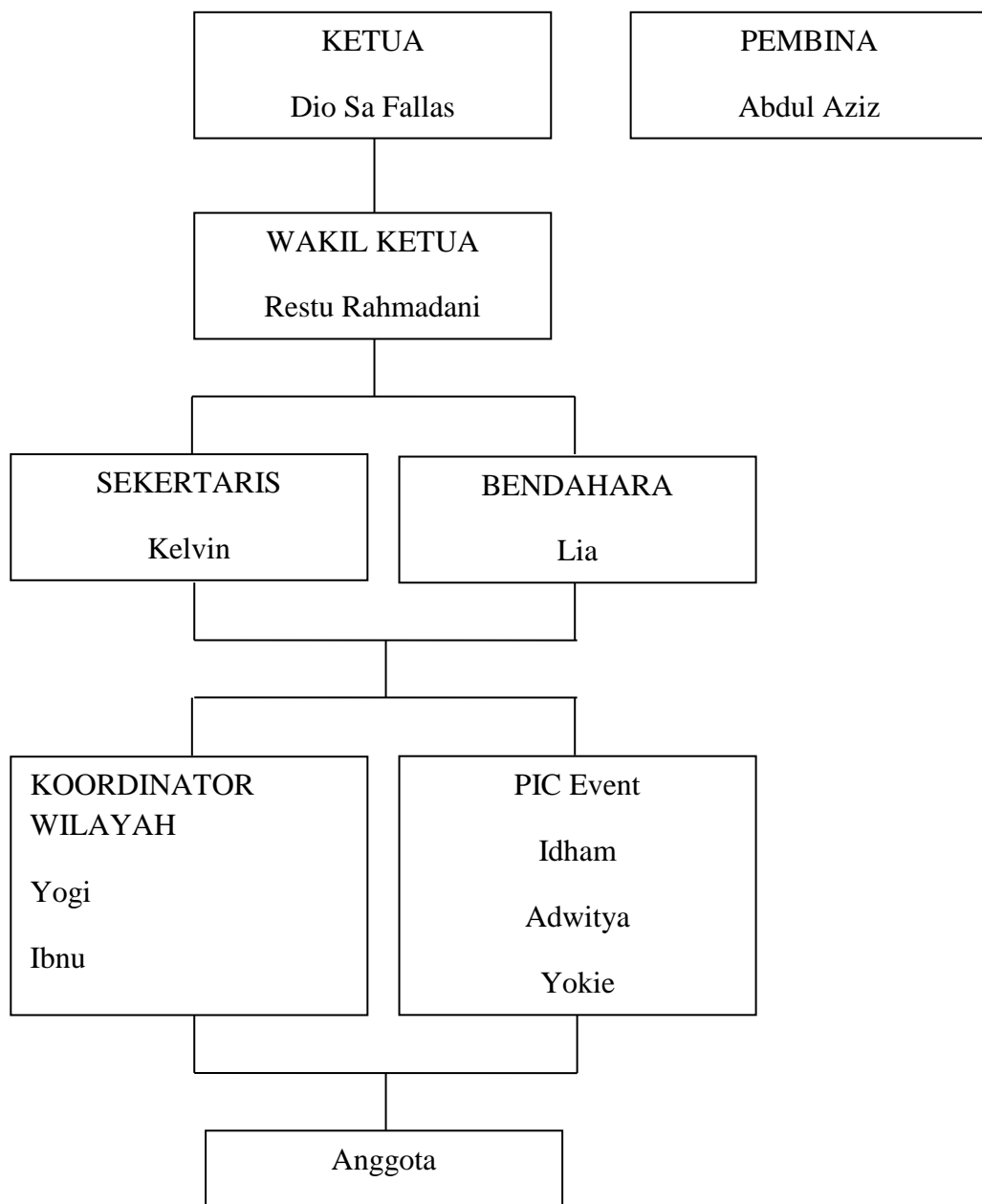
- a. Menyusun anggaran serta belanja komunitas
- b. Menyelenggarakan administrasi keuangan dan akuntansi sesuai dengan kebijakan ketua.
- c. Membuat laporan berkala kepada ketua

5. PIC Event

- a. Bertanggung jawab terhadap jalannya suatu event
- b. Menjalankan event sesuai apa yang telah direncanakan ketua

6. Koordinator Wilayah

- a. Mengusulkan ide terkait sebuah event di wilayahnya



Struktur kepengurusan Lampung Army tertata dengan baik, dengan adanya akun sosial media Lampung Army yang sangat aktif seperti di Instagram dan Youtube, terlihat keaktifan mereka dalam bersosialisasi dan menyampaikan hal-hal positif di akun sosial media Lampung Army. Akun sosial Lampung Army merupakan sarana untuk memberitahukan kegiatan-kegiatan seputar event yang akan dilaksanakan.

D. Visi Misi Lampung Army

1. Menciptakan hobi yang mampu membawa suatu perubahan baik di kalangan gamers Free Fire di Bandar Lampung yang terkadang menyimpang dari pergaulan yang seharusnya seperti narkoba, sex bebas dan lain sebagainya.
2. Memfasilitasi gamers Free Fire yang ingin berkembang menjadi content creator dengan disediakan livestream room.
3. Mencari bibit-bibit gamers yang ingin menjadi Pro Player di kompetisi profesional dengan sering mengadakan turnamen regional.
4. Menjadikan komunitas sebagai wadah dan tempat bersosialisasi dan menghilangkan stigma negatif orang sekitar bahwa gamers adalah orang yang tidak mudah bergaul.
5. Memperkenalkan kepada masyarakat bahwa game online mampu memberikan dampak positif dan juga sebagai sesuatu yang dapat menghasilkan.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di bab sebelumnya tentang gamers Free Fire pada komunitas Lampung Army di Bandar Lampung, dapat dinyatakan bahwa :

1. Alasan seseorang bergabung ke dalam komunitas
 - Untuk mencari teman dengan hobi yang sama
 - Ikut ajakan teman
 - Ingin menghimpun gamers agar memiliki wadah
 - Bagian dari pekerjaan
2. Makna game online *Free Fire* bagi anggota komunitas *Lampung Army*
 - Hobi
 - *Passion*
 - Aktifitas harian
 - Sumber pendapatan keuangan
 - Pengalaman dan pengembangan diri
3. Perubahan pola hidup gamers
 - Berkurangnya jam tidur

- Malas melakukan aktifitas
- Mengasah logika
- Mampu berbisnis dan berkarir profesional
- Lebih paham teknologi

B. Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah dirumuskan, maka peneliti akan memberikan saran, yaitu:

1. Kepada para gamers, sebaiknya mampu mengontrol diri dari efek candu yang muncul dari bermain game, sehingga tidak berakibat buruk pada keseharian gamers dan tetap mampu menjalankan aktifitas sehari-hari tanpa terganggu.
2. Kepada anggota keluarga gamers, sebaiknya lebih peka terhadap apa yang terjadi pada diri gamers, apalagi orang tuanya, sebab peran orang tua itu penting untuk dapat membantu gamers mengontrol diri dari efek candu bermain game, orang tua harus aktif untuk mengawasi anaknya jika mereka sudah mulai berlebihan dalam bermain game.
3. Kepada Lampung Army agar betul-betul mengatur jadwal saat akan mengadakan suatu event, hindari jam-jam sekolah sebab anggota komunitas mayoritas adalah pelajar, sehingga tidak membuat anggotanya lalai dan bolos sekolah hanya untuk menghadiri event yang diadakan oleh Lampung Army.
4. Harapan untuk Lampung Army agar komunitas ini mampu berkembang dan menjadi besar, bukan hanya dikenal oleh gamers di Lampung sajatapi harus

mampu dikenal se-Indonesia, dan juga harapannya agar cita-cita Lampung Army untuk menjadi organisasi e-sports dapat terwujud yang tidak hanya fokus terhadap satu game saja tapi bisa juga merangkul game-game lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Literatur:

- Adams, E. & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of Game Design*. Barkeley, CA: New Riders.
- Ahdiani, Yusnita. 2013. *Model Pembinaan Ahklak di SMAN 20 Bandung*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Bastian, Henry dan Khamadi. 2016. *Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat*. (Jurnal, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang).
- Bogdan dan Taylor. 2009. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bourdieu, Pierre. 2010. *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Darmawan, Rofi Adiputra. 2015 *Pemaknaan Game Online Dota 2 (Studi Fenomenologi Komunitas Dota 2 Telkom University)*. (Jurnal, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Telkom University, Bandung).
- Herlambang, Yanuar. 2014. *Participatory Online dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia*. (Jurnal, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi Bandung, Bandung).
- Handari, Nawawi. 2008. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Jasmadi. 2008. *Membangun Komunitas Online Secara Praktis dan Gratis*. Jakarta: Elex Media.
- Kertajaya, Hermawan. 2008. *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kusumadewi, Theodora N. 2009. *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja (Relation Between Internet Game Online Addiction and Social Skills in Adolescents)*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Liliweri, Alo. 2002. *Makna Budaya Dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: LkiS.
- Marshall, Catherine & Rossman, Grechen B. 2010. *Designing Qualitative Research*. London: Sage Publication.
- Meleong, Lexy J. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdyakarya

- Mulyana, Deddy dan Solatun, 2007. *Metode Penelitian Komunikasi; Contoh-contoh Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngafifi, Muhamad, 2014. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Volume 2, Nomor 1*. Yogyakarta: Universitas Yogyakarta.
- Pitaloka, Ardanareswari Ayu. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*. Solo: Universitas Sebelas Maret.
- Piliang, Yasraf Amir. 2011. *Dunia yang Dilipat (Tamaya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan)*. Bandung: Matahari.
- Pratama, Arif Satria Putra. 2017. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. Lampung: Universitas Lampung.
- Raco. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ratnasari, Candra Dewi. 2016. *Gambaran Kualitas Tidur Pada Komunitas Game Online Mahasiswa Teknik Elektro Universitas Diponegoro*. (Jurnal, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro).
- Stainback, Susan. 2008. *Technic Analysis*. Boston: Longman.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmadinta, Nada Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryanto, Rahmad Nico. 2015. *Dampak Positif dan Negatif Game Online Dikalangan Pelajar*. (Jurnal, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau).
- Syahrhan, Ridwan. 2015. *Ketergantungan Game Online dan Penanganannya*. (Jurnal, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako).
- Turban. 2003. *Introduction of Information and Technology*. New-York: John Willey & Sons.
- Vanina Delobelle. 2008. *Corporate Community Management*. Diambil dari <http://www.vaninadelobelle.com>.
- Young, K. 2009. *Understanding Gaming Addiction. Center for Internet Addiction Recovery*. New York: Wiley.