Aktivitas Dan Bentuk Interaksi Komunitas Game Free Fire Di Makassar

Sri Nurmariamsyah[1], Firdaus W Suhaeb[2], Idham Irwansyah[3],
[1]Sosiologi/Universitas Negeri Makassar
Email: srinurmariamsyah14@gmail.com

[2]Dosen Sosiologi/Universitas Negeri Makassar
Email: Firdaus.w.suhaeb@unm.ac.id

[3]Dosen Sosiologi/Universitas Negeri Makassar
Email: idham.irwansyah@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas dan bentuk interaksi komunitas game *Free Fire* dan dampak sosial game *Free Fire* terhadap penggunanya.
Penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Komunitas game *Free Fire* makassar terbentuk karna adanya persamaan dalam bentuk kesamaan dan tujuan dalam bermain game *Free Fire.* 2) Dalam game *Free Fire* terjadi bentuk interaksi sosial diantara para pemain, dimana bentuk interaksi itu berupa Asosiatif (Kerja sama dan Akomodasi) selain itu juga terjadi interaksi sosial dalam bentuk Disosiatif (Persaingan (*Competition)* dan Konflik (*Conflict).* 3) Dampak dari bermain Game *Free Fire* ada dua yaitu, a) dampak positif ada beberapa diantaranya: menghilangkan stress, menambah jaringan pertemanan, memberikan penghasilan tambahan. Selain itu ada juga dampak negatifnya, diantaranya : a) Hilangnya komunikasi dengan orang sekitar, b) mengganggu Kesehatan dan c) munculnya rasa malas dan lupa waktu.

Kata kunci: latar belakang terbentuknya komunitas *Free Fire* dimakassar, bentuk interaksi dan dampak

ABSTRACT

This study aims to determine the activities and forms of interaction of the Free Fire game community and the social impact of the Free Fire game on its users.
This study shows that 1) The Makassar Free Fire game community was formed because of similarities in the form of similarities and goals in playing the Free Fire game. 2) In the Free Fire game there is a form of social interaction between the players, where the form of interaction is in the form of Associative (Cooperation and Accommodation) besides that there is also social interaction in the form of Dissociative (Competition) and Conflict (Conflict). Playing the Free Fire Game has two, namely, a) there are several positive impacts including: relieving stress, adding to the network of friends, providing additional income. In addition, there are also negative impacts, including:

a) Loss of communication with people around, b) disturbing health and c) the emergence of a sense of laziness and forgetting time.

Keywords*: background of the formation of the Free Fire community in Makassar, form interaction and impact*

PENDAHULUAN

Kelompok masyarakat *(social group)* merupakan kesatuan atau himpunan manusia yang hidup bersama karena adanya hubungan diantara mereka. ”Hubungan tersebut antara lain menyangkut hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi dan juga suatu kesadaran untuk saling tolong menolong“ (Soekanto dan sulistyowati, 2013 : 104). kelompok sosial merupakan suatu kesatuan hidup manusia yang tetap dan teratur. Hubunngan antar anggotanya berlangsung secara akrab, kekeluargaan, saling mengenal dan saling menolong yang disebut dengan interaksi.

Interaksi sangat sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam kehidupan masyarakat di daerah pedesaan, contohnya saling membantu dalam menanam padi, saling membantu mengunjungi orang yang sedang berduka, menolong orang yang sedang berada dalam kesusahan dan sebagainya yang biasa disebut juga gotong royong. Gotong royong yang dimaksud iyalah suatu individu maupun kelompok yang bekerja sama untuk mencapai satu tujuan. Dalam Bentuk interaksi itu sendiri, sebuah proses yang dimana setiap individu bertindak serta peka terhadap orang-orang yang berada di sekitarnya, Bersama dengan interaksi pribadi. penting juga bagi pemain game *0nline* untuk menyediakan interaksi sosial yang efektif, Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan.

> “Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Saat ini, boleh dibilang bahkan tidak ada satupun dari institusi, orang, dan bahkan pemerintahan yang tidak terkena dampak perkembangan internet” (Narwoko, 2004 : 404).

Seiring dengan perkembangan jaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video Game dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai Game *0nline.*

Game *0nline* menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (single), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (multiplayer). Kini pemain Game sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda. bahkan antar bangsa dan antar negara. Berbagai Game yang tersambung dengan jaringan internet (*0nline* Games) ini ternyata lebih diminati dan mempunyai penggemar yang banyak karena dapat dimainkan melalui smartphone yang telah dimiliki hampir seluruh lapisan masyarakat Indonesia.

Dari sekian banyak Game *0nline*. jenis Game *0nline* yang sangat popular dimainkan oleh kalangan masyarakat Indonesia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa yaitu *Free Fire* battleground atau disingkat FF. *Free Fire* adalah salah satu permainan yang merupakan kombinasi dari genre *Battle Royale* dengan TPS. *Free Fire* di buat oleh perusahaan Garena. Game *Free Fire* itu sendiri merupakan game *0nline* yang telah di luncurkan pada tanggal 30 September tahun 2017, Orang yang memainkan atau menekuni sebuah Game disebut *Gamers*.

Ada banyak alasan mengapa seseorang memainkan sebuah Game, antara lain adalah untuk mengisi waktu luang, sebagai sarana hiburan, dan tidak jarang dijumpai orang yang memainkan sebuah Game untuk mendapatkan penghasilan dari Game yang dimainkan. Hal ini dikarenakan banyaknya pertandingan (tournament) yang diadakan dengan tawaran hadiah yang begitu besar mulai dari jutaan sampai dengan ratusan juta rupiah. Untuk mencapai hal itu, maka dibuatlah sebuah tim *E-Sport*s atau olahraga elektronik sebagai wadah para *Gamers* suntuk saling berinteraksi dan berbagi pengalaman dalam bermain.

Saat ini tim *E-Sport*s yang paling popular di Indonesia yaitu RRQ, EVOS, BIGETRON, LOUVRE, dan AURA, yang mempunyai jutaan pengemar dari berbagai kalangan umur mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. game *Free Fire* itu sendiri telah banyak membuat plyer-plyer yang berbakat yang bisa mengharumkan negara indonesia dikancah negara lainnya. Game ini telah diluncurkan oleh perusahaan garena sebagai game battle royal yang bisa dipakai oleh Android dan Ios. Kini, tim *E-Sport*s telah mengalami pertumbuhan yang sangat pesat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian dengan menggambarkan secara deskriptif suatu fenomena sosial dan permasalahan dalam masyarakat sesuai dengan metodologi. Sharan B and Merriam dalam Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa : “Penelitian kualitatif adalah merupakan pendekatan yang berfungsi untuk menemukan dan memahami fenomena sosial”.

Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk mendeskripsikan serta ingin mengungkapkan secara mendalam mengenai Aktivitas dan Bentuk Interaksi para *Players games Free Fire* di dalam Komunitas. Selain itu, untuk mengungkap dampak sosial bermain *game 0nline* terhadap penggunanya, dengan judul Aktivitas dan Bentuk Interaksi Komunitas *Gamers Free Fire* Di Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game *0nline* merupakan sebuah permainan yang jika kita ingin memainkannya harus membutuhakan yang Namanya jaringan internet seperti game *Free Fire* yang dimana para pemainnya hanya membutuhkan yang Namanya gadget atau yang biasa dikenal

dengan *Handphone.* Dimana dalam game ini tentu saja pasti banyak terjadi yang Namanya interaksi sesame pemain melaui wadah yang telah disediakan seperti melaui *Chat, voice* dan kata-kata yang telah disediakan.
Dimana menurut teori interaksionalisme simbolik George Herbet Mead sangat relevan dengan Bentuk komunikasi yang terjadi dalam game *Free Fire* ini. Mead mengatatakan "kita membayangkan stimulus sebagai sebuah kesempatan atau peluang untuk bertindak, bukan sebagai paksaan atau perintah"(George Ritzer 2014: 257).

1. Latar Belakang Terbentuknya Komunitas Game *Free Fire* di Makassar

Free Fire adalah salah satu permainan yang merupakan kombinasi dari genre *Battle Royale* dengan TPS. *Free Fire* di buat oleh perusahaan Garena. Game *Free Fire* itu sendiri merupakan game *0nline* yang telah di luncurkan pada tanggal 30 September tahun 2017 Orang yang memainkan atau menekuni sebuah Game disebut *Gamers*. Ada banyak alasan mengapa seseorang memainkan sebuah Game, antara lain adalah untuk mengisi waktu luang, sebagai sarana hiburan, dan tidak jarang dijumpai orang yang memainkan sebuah Game untuk mendapatkan penghasilan dari Game yang dimainkan.

Hal ini dikarenakan banyaknya pertandingan (tournament) yang diadakan dengan tawaran hadiah yang begitu besar mulai dari jutaan sampai dengan ratusan juta rupiah. Untuk mencapai hal itu, maka dibuatlah sebuah tim *E-Sport*s atau olahraga elektronik sebagai wadah para *Gamers* suntuk saling berinteraksi dan berbagi pengalaman dalam bermain. Saat ini tim *E-Sports* yang paling popular di Indonesia yaitu RRQ, EVOS, BIGETRON, LOUVRE, dan AURA, yang mempunyai jutaan pengemar dari berbagai kalangan umur mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. game *Free Fire* itu sendiri telah banyak membuat plyer-plyer yang berbakat yang bisa mengharumkan negara indonesia dikancah negara lainnya.

Game ini telah diluncurkan oleh perusahaan garena sebagai game battle royal yang bisa dipakai oleh Android dan Ios. Kini, tim *E-Sport*s telah mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Bukan hanya dikota-kota besar, tetapi juga dapat kita jumpai di pelosok daerah dikarenakan perangkat smartphone sudah semakin mudah dimiliki dan juga dukungan jaringan internet yang sudah begitu luas.

Komunitas *Gamers* atau tim *E-Sport*s mulai masuk di Makassar pada tahun 2018. Tim-tim tersebut diantaranya adalah MKZ-ESPORTS, LOW-ESPORTS dan . Tim-tim tersebut beranggotakan belasan sampai puluhan orang yang diisi oleh pemuda, pelajar dan mahasiswa yang dibagi lagi berdasarkan Game apa yang dimainkan. Pembagian tersebut yakni devisi PUBG, devisi Mobile Legend, dan devisi *Free Fire*. Para pemain yang mengisi devisi tersebut berasal dari desa-desa yang ada di wilayah Makassar dan sekitarnya.

2. Bentuk Interaksi Dalam Komunitas Game *Free Fire*

Dalam suatu kelompok sosial pasti tidak akan lepas dari yang namanya interaksi sosial yang dikarenakan interaksi itu sendiri merupakan kunci dari sebuah kehidupan sosial untuk memnuhi suatu kebutuhan dengan syarat adanya kontak

sosial dan juga komunikasi antar individu baik secara lansung maupun tidak langsung.

Interaksi sosial memiliki bentuk seperti Kerjasama, persaingan, atau bahkan berupa pertentangan ataupun pertikaian. Gillin dan Gillin mengidentifikasikan interaksi sosial kedalam dua bentuk yaitu, asosiatif (Kerja sama, Akomodasi dan Asimilasi) dan disosiatif (Persaingan, Kontravensi dan Pertikaian) yang dimana kedua jenis ini mewarnai interaksi sosial dalam kehidupan manusia.

Didalam komunitas game *Free Fire* kita dapat melihat kedua bentuk interaksi sosial tersebut. Bentuk interaksi sosial asosiatif kita dapat melihat dari hal kerja sama antar anggota atau *Players* yang dalam melaksanakan turnamen yang mereka adakan mereka akan saling bekerja sama demi suksesnya dari acara turnamen itu dan selain itu mereka saling bekerjasama agar jika nantinya mereka mengikuti turnamen baik itu *0nline* maupun *Offline* mereka dapat memenangkannya agar dapat membuat nama komunitas mereka semakin terkenal sehingga eksistensi dari komunitas atau game yang mereka sukai ini makin naik.

Selain itu, mereka juga saling membantu jika tim dari salah satu anggota kekurangan pemain untuk mengikuti sebuah turnamen dan juga terkadang saling bekerja sama untuk membuat *Surprise* kepada salah satu anggota yang berulang tahun.

Bentuk interaksi sosial asosiatif yang juga Nampak yaitu dalam bentuk Akomodasi, yang dapat terlihat dari jika terjadi pertentangan maupun perdebatan antar anggota komunitas mereka akan mengadakan yang namanya Akomodasi guna meredakan konflik tersebut.

Selain itu ternyata dalam Komunitas Game *Free Fire* di Makassar juga terjadi bentuk interaksi disosiatif yang dapat dilihat dari persaingan dan juga konflik antar anggota komunitas. Kita sadar dalam diri tiap individu memiliki rasa keinginan untuk diakui oleh orang lain sehingga mereka saling berlomba untuk memperlihatkan dari kelebihan mereka untuk menunjukkan kemampuan dan eksistensi mereka dalam bermain game *Free Fire* ini.

Dimana setiap individu dan kelompok memiliki berbagai macam perbedaan dalam bermain game *Free Fire* ini baik itu dalam berupa bentuk fisik, pola pikir dan sebagainya yang dari perbedaan ini dapat menyebabkan timbulnya sebuah konflik. Konflik yang terjadi pun dapat berupa konflik yang kecil hingga yang berskala besar, seperti konflik yang pernah terjadi dalam komunitas ini yang dapat terjadi dikarenakan beberapa hal, yaitu sifat egoisme dari tiap anggota yang terkadang tidak mau dikalah dalam bermain game maupun dalam hal perdebatan serta dapat diakibatkan kurang komunikasi yang bai kantar anggota yang dapat dilihat dari kurang mengenal satu sama lain.

Yang dapat dilihat dari bercanda dalam hal kata-kata yang menurutnya tidak kasar tetapi menurut anggota lain kasar dan akhirnya terjadinya konflik yang berkepanjangan diantara mereka, dimana hal ini karena kurangnya komunikasi dan kurang kenal satu sama lain diantara mereka.

3. Dampak Sosial Game *Free Fire*

Game *Free Fire* ternyata sangat berdampak bagi para pemainnya dalam kehidupan sehari-harinya baik sebagai salah satu media hiburan maupun sebagai interaksi sosialnya dengan teman baru. Selain itu permainan ini memili dampak lainnya seperti:

1. Dampak positif
   Mendapatkan penghasilan tambahan, dimana seperti kita tahu game *Free Fire* merupakan salah satu game yang lagi trend saat ini dan banyaknya komunitas maupun *E-Sport* yang terbentuk dan tentu saja akan banyak bermunculan *Tournament* yang tentu saja jika memenangkannya akan mendapatkan hadiah berupa uang dan juga selain itu dengan banyaknya yang mengunduh permainan ini tentu saja banyak para pemain akan mencari diamon yang digunakan untuk membeli karakter maupun skin sehingga akan membuka peluang usaha untuk menjual diamond.
2. Dampak Negatif
   a. Hilangnya Komunikasi ddengan orang sekitar, seperti yang kita ketahui permainan ini membutuhkan focus dan waktu untuk memainkannya, sehingga jika para pemain berfokus dalam memaminkannya tentu saja interaksi para pemain dengan orang-orang yang ada disekitarnya seperti keluarga akan sangat berkurang bahkan lambat laun akan hilang dengan sendirinya.
   b. Mengganggu Kesehatan, ternyata bermain game *Free Fire* ini sangat memberikan dampak buruk bagi Kesehatan para pemain yang dikarenakan para pemain saat memainkannya akan membuat mereka melupa sesuatu yang penting seperti makan yang tentu saja akan membuat stamina dan akhirnya akan membuat para pemain itu sakit dengan sendirinya.
   c. Rasa Malas dan Lupa Waktu, tentu saja jika para pemain memainkan game ini akan menganggap sesuatu diluar game ini menjadi tidak penting yang dikarenakan terlalu keasyikan dan focus dalam memainkannya sehingga lambat laun aktivitas dalam kehidupan sehari-hari mereka akan terganggu bahkan malah menganggapnya tidak penting.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul "aktivitas dan Bentuk interaksi komunitas game *Free Fire* di Makassar dan sekitarnya", maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam terbentuknya komunitas game *Free Fire* yang ada di Makassar mereka secara intens dari saling mengenal lewat games di *0nline* lama-lama memiliki banyak kesamaan hobi lalu, lanjut bermain game secara offlen di suatu tempat maupun janjian berkumpul, baik itu disalah satu rumah anggota, diwarkop maupun bermain secara *0nline* Bersama dengan teman yang berada dilokasi, dengan tujuan untuk bermain game bersama sehingga dapat terbangunnya silaturahmi atau hubungan emosional diantara mereka. Selain itu mereka juga terkadang mengadakan tournament untuk memperlihatkan eksistensi mereka kepada masyarakat
2. Bentuk interaksi sosial asosiatif yang juga Nampak dalam bentuk Akomodasi, yang dapat terlihat dari terjadinya pertentangan maupun perdebatan antar anggota komunitas, mereka juga akan mengadakan yang namanya Akomodasi guna meredakan konflik tersebut. Selain itu ternyata dalam Komunitas Game *Free Fire* di Makassar juga terjadi bentuk interaksi disosiatif yang dapat dilihat dari persaingan dan juga konflik antar anggota komunitas. Kita sadar dalam diri tiap individu memiliki rasa keinginan untuk diakui oleh orang lain sehingga mereka saling berlomba untuk memperlihatkan dari kelebihan mereka untuk menunjukkan kemampuan dan eksistensi mereka dalam bermain game *Free Fire* .
3. Dampak sosial yang di akibatkan dari bermain *games Free Fire* bisa berdampak fositif dan negative. Berdasarkan hasil penelitian yang berdampak positifnya yaitu dapat Menghilangkan stress, memperoleh penghasilan tambahan, dan menambah jaringan pertemanan. Sedangkan Dampak negatifnya yaitu dapat berkurangnya komunikasi serta kepekaan kita dengan orang sekitar dan dapat mengganggu Kesehatan, lalai dalam Pekerjaan yang sedang kita lakukan, sehingga menjadi malas dan lupa waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Alsa, Asmadi. (2011). Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif serta kombinasinya dalam penelitian psikologi. Jakarta: Pustaka Pelajar

Bungin, Burhan. 2006. Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma Dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat. Jakarta : Prenada Media Group 5

Ritzer, George. 2014. Teori Sosiologi Modern. Edisi Ketujuh. Jakarta: Kencana

Martono, Nanang. 2011. Sosiologi Perubahan Sosial Perspektif Klasik, Modern,

Posmodern, dan Poskolonial. Jakarta : Rajawali.

Morissan. 2013. Teori Komunikasi Individu Hingga Massa. Jakarta : Prenada Media Group

Narwoko, Dwi. 2004. Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan. Jakarta : Prenada Media Group

Paul Jhonson, Doyle. 1986. Teori Sosiologi Klasik. Jakarta : Rajawali.

Soekanto, Soerjono dan Budi Sulistyowati. 2013. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kualitatif (Untuk PenelitianYang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstuktif). Bandung: Alfabeta CV

Zuriah,nurul.2009. Metode penelitian social dan pendidikan. Jakarta: PT.Bumi Aksara.