

Simple Famous Xclusive Surabaya
(Studi Deskriptif Fungsi Komunitas *Game Online Simple Famous Xclusive*
Bagi Para Anggotanya)

SKRIPSI



Disusun Oleh :
Rezka Galih Kastyan Hafidh Ilham
071411731029

PROGRAM STUDI ANTROPOLOGI SOSIAL
DEPARTEMEN ANTROPOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
Semester Ganjil Tahun 2021/2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademisi pada bidang studi dan Universitas lain serta tidak pernah dipublikasi/ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dalam format kutipan dalam isi skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 04 Februari 2022



Rezka Galih Kastyan Hafidh Ilham

SIMPLE FAMOUS XCLUSIVE SURABAYA
(Studi Deskriptif Fungsi Komunitas Game Online Simple Famous Xclusive
Bagi Para Anggotanya)
SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada Fakultas Ilmu Sosial
dan Ilmu Politik Universitas Airlangga

Disusun Oleh:

REZKA GALIH KASTYAN HAFIDH ILHAM

NIM: 071411731029

DEPARTEMEN ANTROPOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS AIRLANGGA

Semester Ganjil Tahun 2021/2022

SIMPLE FAMOUS XCLUSIVE SURABAYA
(Studi Deskriptif Fungsi Komunitas Game Online Simple Famous Xclusive
Bagi Para Anggotanya)

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan disetujui untuk diujikan

Dosen Pembimbing



Drs. Pudjio Santoso. M. Sosio
NIP 196105151988101001

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan komisi penguji

Program studi: Antropologi
Departemen: Antropologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Universitas Airlangga

Pada hari : Rabu
Tanggal : 9 Februari 2022
Pukul : 10.00 WIB

Komisi penguji terdiri dari :

Ketua Penguji



(Drs. Djoko Adi Prasetyo, M. Si)
NIP 19621116198903001

Anggota



(Drs. Tri Joko Sri Haryono, M. Si)
NIP 19580421198703100

Anggota



(Drs. Pudjio Santoso, M. Sosio)
NIP 196105151988101001

ABSTRAK

Komunitas Simple Famous Xclusive Surabaya adalah komunitas game online yang berada di kota Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang fungsi dari komunitas Simple Famous Xclusive Surabaya bagi para anggotanya. Komunitas ini dibentuk dengan tujuan mewadahi anggotanya sehingga dapat menyalurkan hobi didalam dunia game online. Dari fungsi yang dimilikinya peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai komunitas Simple Famous Xclusive. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan metode observasi dan wawancara mendalam. Data yang didapat dianalisis dengan menggunakan teori fungsionalisme dari Malinowski. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa fungsi komunitas Simple Famous Xclusive memiliki empat fungsi bagi para anggotanya, yang pertama yaitu fungsi sebagai sarana penyalur hobi, yang kedua fungsi sebagai sarana bertukar informasi, yang ketiga sebagai wadah untuk menambah jaringan pertemanan, dan yang fungsi yang keempat adalah sebagai media untuk membantu sesama manusia.

Kata kunci : komunitas, game online, fungsional

ABSTRACT

Simple Famous Xclusive Surabaya Community is an online game community located in the city of Surabaya. This study aims to describe the function of the Simple Famous Xclusive Surabaya community for its members. This community was formed with the aim of facilitating its members so that they can channel their hobbies in the world of online gaming. From the function it has, the researcher is interested in researching more about the Simple Famous Xclusive community. This study uses a descriptive method by using the method of observation and in-depth interviews. The data obtained were analyzed using the functionalism theory of Malinowski. The results of this study indicate that the function of the Simple Famous Xclusive community has four functions for its members, the first is a function as a means of channeling hobbies, the second is a function as a means of exchanging information, the third is a forum for adding to a network of friends, and the fourth function is as a medium to help fellow human beings.

Keywords: community, online game, functional

KATA PENGANTAR

Puji syukur pertama penulis panjatkan kepada Allah SWT, dengan segala pertolongan yang telah diberikan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi ini dengan maksimal. Hasil penelitian berbentuk skripsi ini menjadi bukti bahwa peneliti dapat menuntaskan kewajibannya sebagai mahasiswa program studi Antropologi Universitas Airlangga. Peneliti berharap skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi orang banyak.

Penulisan skripsi ini tentu tidak selalu berjalan lancar, terdapat berbagai kendala yang dialami oleh peneliti selama mengerjakan skripsi ini. Tentu dengan bantuan Tuhan beserta dengan dukungan-dukungan yang diberikan oleh orang-orang terdekat, peneliti tidak mampu menyelesaikan penelitian ini dengan maksimal. Maka dari itu pada kesempatan ini peneliti hendak untuk mengucapkan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya, bapak Kastur dan Ibu Suryanti atas segala bentuk dukungan yang diberikan beserta doa selama ini terhadap saya sehingga menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya
2. Adik saya Finalita Alifah Maharani, yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini
3. Bapak Drs.Pudjio Santoso, M.Sosio., selaku kepala departemen Antropologi dan dosen pembimbing skripsi saya, terimakasih telah membimbing dan mengarahkan saya untuk menyelesaikan skripsi dengan baik.
4. Seluruh dosen di departemen Antropologi FISIP yang telah menjadi pengajar yang baik selama saya menjalani program studi saya di Universitas Airlangga
5. Mba Fitri selaku petugas administrasi departemen Antropologi Unair yang sudah sangat membantu dalam mengurus berkas-berkas skripsi
6. Raja Faiz Arifin, Made Dharma Danuega, Agio Priambudi Reviantoko , Farras Rakha yang selama ini sudah sangat membantu selama pengerjaan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik

7. Mahasiswa Antropologi 2014 FISIP Unair, yang sudah membuat masa perkuliahan lebih menyenangkan
8. Kerabat Antropologi Unair, yang sudah mengajarkan saya dalam berproses dan memperkenalkan dunia perkuliahan
9. Ko Vincent selaku pendiri komunitas Simple Famous Xclusive yang sudah sangat membantu dalam memberikan informasi dan mengenalkan komunitasnya
10. Seluruh pengurus dan anggota komunitas Simple Famous Xclusive yang sudah menerima baik saya dan membantu memberikan informasi untuk menyelesaikan skripsi saya
11. Teman-teman terdekat saya, Nico, Daffa, Tegar, Wafi, Ilham yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	i
SIMPLE FAMOUS XCLUSIVE SURABAYA	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	iv
ABSTRAK... ..	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan masalah	5
1.3 Tujuan penelitian	6
1.4 Manfaat penelitian	6
1.5 Kerangka Teori	6
1.5.1. Pengertian Komunitas	7
1.5.2. Teori Fungsionalisme Branislaw Malinowski	8
1.6 Metode Penelitan	10
1.6.1. Lokasi Penelitian.....	10
1.6.2. Teknik Pengumpulan Data.....	11
1.6.2.1. Observasi dan Observasi Partisipasi	12
1.6.2.2. Wawancara.....	14
1.6.3. Teknik Pemilihan Informan	15
1.6.4. Teknik Analisis Data.....	17
BAB II GAMBARAN UMUM KOMUNITAS DAN SEJARAH.....	18
2.1. Sejarah <i>Game Online</i>	18

2.2. Sejarah Terbentuknya Komunitas <i>Simple Famous Xclusive</i> Surabaya	23
2.3. Keanggotaan	24
2.4. Struktur Kepengurusan Komunitas <i>Simple Famous Xclusive</i>	29
2.5. Pengelolaan Dana	32
2.6. Kegiatan Komunitas <i>Simple Famous Xclusive</i>	34
2.6.1. Gathering	34
2.6.2. Event <i>Game Online</i>	36
2.6.3. Malam Keakraban	38
2.6.4. Kegiatan Sosial	40
2.6.5. Kegiatan Olahraga	41
2.7. Hambatan pada Komunitas <i>Simple Famous Xclusive</i>	43
BAB III FUNGSI KOMUNITAS <i>GAME ONLINE SIMPLE FAMOUS XCLUSIVE</i> SURABAYA BAGI PARA ANGGOTANYA	45
3.1. Fungsi Komunitas <i>Simple Famous Xclusive</i> Surabaya	46
3.1.1. Sarana Penyalur Hobi	46
3.1.2. Sarana Bertukar Informasi	50
3.1.3. Menambah Jaringan Pertemanan	53
3.1.4. Membantu sesama manusia	54
3.2. Fungsi Komunitas <i>Simple Famous Xclusive</i> yang mengacu terhadap kebutuhan biologis	55
3.3. Fungsi Komunitas <i>Simple Famous Xclusive</i> yang mengacu terhadap kebutuhan instrumental	56
3.4. Fungsi Komunitas <i>Simple Famous Xclusive</i> yang mengacu terhadap kebutuhan integritas	57
BAB IV KESIMPULAN	59
DAFTAR PUSTAKA	61
DAFTAR LAMPIRAN	62
Lampiran Pedoman Wawancara	62
Lampiran Transkrip Wawancara :	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan game First Person Shooter	20
Gambar 2.2. Tampilan gambar <i>game Real-Time Strategy</i>	20
Gambar 2.3. Tampilan gambar <i>game Cross-Platform Online</i>	21
Gambar 2.4. Tampilan gambar <i>game Browser</i>	21
Gambar 2.5. Tampilan gambar <i>game Massive Multiplayer Online Games</i>	22
Gambar 2.6. Tampilan gambar <i>game Massive Multiplayer Online Role Playing Game</i>	22
Gambar 2.7. Tampilan gambar <i>game Rythm</i>	23
Gambar 2.8. Media sosial Instagram komunitas Simple Famous Xclusive	26
Gambar 2.9. Akun media sosial Facebook komunitas Simple Famous Xclusive .	27
Gambar 2.10. Bentuk <i>recruitment</i> anggota dengan menggunakan media sosial Instagram dan Facebook.	28
Gambar 2.11. Official Merchandise Simple Famous Xclusive	34
Gambar 2.12. Gathering komunitas Simple Famous Xclusive	36
Gambar 2.13. Komunitas Simple Famous Xclusive saat menjadi penyelenggara <i>event game online</i>	38
Gambar 2.14. Kegiatan Malam Keakraban komunitas Simple Famous Xclusive.	40
Gambar 2.15. Kegiatan Sosial Komunitas Simple Famous Xclusive di Bulan Ramadhan	41
Gambar 2.16. Kegiatan Futsal Fun Komunitas Simple Famous Xclusive	42

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.4.1. Berikut adalah bagan susunan struktur organisasi Komunitas <i>Simple Famous Xclusive</i> Surabaya	30
--	----