

Pola Komunikasi Keluarga Dengan Anak Usia Pendidikan Sekolah Dasar Yang Aktif Bermain Game Online Free Fire Di Kabupaten Bandung

Nabila Martina Sofyan¹, Lucy Pujasari Supratman²

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

nabilamars@student.telkomuniversity.ac.id¹, lucysupratman@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Game online Free Fire merupakan *game online* yang sedang populer di Indonesia. *Game* yang diperuntukan untuk anak 12 tahun ke atas ini sudah di *download* lebih dari lima ratus juta pengguna dengan usia asli pengguna banyak ditemukan di bawah 12 tahun yang berarti tidak sesuai dengan ketentuan penggunaan. Saat ini intensitas anak-anak dengan gadget semakin sering karena adanya larangan keluar rumah dan juga pengadaan sekolah daring. Pola komunikasi keluarga dibutuhkan untuk menghadapi situasi seperti ini. Penulis memfokuskan pada keluarga di Kabupaten Bandung karena penulis melihat adanya fenomena anak-anak sekolah dasar yang aktif bermain *game online* Free Fire. Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif karena melihat fakta sebagai sesuatu yang unik dan cair dalam komunikasi keluarga. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan informan kunci dan juga informan ahli untuk membantu menjelaskan fenomena secara mendetail berdasarkan fakta-fakta di lapangan. Teknik pemilihan Informan Kunci dilakukan dengan metode *snowball sampling* sementara teori yang digunakan adalah pola komunikasi keluarga dan pola asuh. Penulis mendapatkan hasil penelitian bahwa pola komunikasi keluarga dan pola asuh yang orangtua pilih untuk diterapkan kepada anaknya memberikan efek kebiasaan berkomunikasi dan bertingkah laku yang berbeda untuk anak itu sendiri. Orangtua yang bisa dengan mudah melarang keinginan anaknya dan tidak memberikan solusi atau alternatif membuat anak mencari solusi dan alternatif sendiri yang justru tidak baik karena dilakukan tanpa sepengetahuan dan izin orangtuanya. Bagaimanapun anak adalah hasil didikan orangtuanya baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Kata Kunci : Pola Komunikasi Keluarga, game online, pola asuh, anak sekolah dasar

Abstract

Free Fire online game is an online game that is currently popular in Indonesia. This game, which is intended for children 12 years and over, has been downloaded by more than five hundred million users with the some of the actual age of users being found to be under 12 years old which means it does not comply with the terms of use. Currentl, the intensity of children using gadgets is increasing because of the prohibition on going out of the house and the requirement of online schools. Family communication patterns are needed to deal with situations like this. The author focuses on families in Kabupaten Bandung because the author sees the phenomenon of elementary school children who are actively playing Free Fire online game. This study uses an interpretive paradigm to see facts as something unique and fluid on family communication. This research is qualitative research with key informants and expert informants to help explain the phenomenon in detail based on the facts in the field. The key informant selection technique was carried out using the snowball sampling method while the theory used was family communication patterns and parenting patterns. The author get the results of the research that family communication patterns and parenting patterns which the parents choose to apply to their children have the effect of different habits of communicating and behaving for the children themselves. Parents who can easily forbid their children's desires and do not provide solutions or alternatives make children look for their own solutions and alternatives which are actually not good because without the knowledge and permission of their parents. However, children are the result of what their parents nurture either directly or indirectly.

Keywords: Family Communication Patterns, online games, parenting, elementary school children

I. PENDAHULUAN

Teknologi selalu berkembang dari hari ke hari, perkembangan teknologi pasti akan selalu membawakan hal baru di kehidupan ini. Seperti contohnya ketika pada zaman dahulu untuk memainkan sebuah permainan orang-orang hanya memerlukan teman atau objek ringan yang bisa ditemukan di sekitar untuk bermain, kini karena kemajuan teknologi permainanpun berubah menjadi digital, orang-orang mulai memerlukan *gadget* sebagai sarana bermain mereka untuk bermain game. Dilihat dari jaringannya game terbagi kedalam dua jenis, ada *online* dan *offline*. *Game online* merupakan permainan yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan jaringan internet, memiliki banyak jenis permainan, dan memiliki daya tarik tersendiri. (Mertika, & Mariana, 2020:99). *Game online* banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari karena tidak lagi hanya dapat dioperasikan dengan penggunaan komputer, *game online* sekarang dapat berupa konsol, *handed*, bahkan ada juga yang dapat

dioperasikan melalui telepon genggam. (Aprilianto et al.,2020:68). hingga munculah *game online* Free Fire yang dipublish oleh Garena pada tahun 2017. (www.esportsku.com, diakses pada tanggal 04 April 2021 pukul 22:29 WIB). Dilihat dari top charts top grossing di playstore bahwa *game online* Free Fire menduduki tingkat puncak *Top Charts* bagian *Top Grossing* atau merupakan *game* dengan pertumbuhan terpesat sehingga dapat dikatakan Free Fire merupakan *game online* dengan kepopuleran tertinggi. Data dari Play Store di google menunjukkan bahwa Free Fire memiliki pertumbuhan signifikan dan jumlah pengguna yang sangat banyak. Data dari Play Store pada bulan Agustus 2020 menunjukkan jumlah unduhan Free Fire sebanyak 500.000.000+ sehingga meraih penghargaan di Esports Awards 2020 sebagai Mobile Game of the Year. (www.suara.com, diakses pada tanggal 05 April 2021 pukul 16:02 WIB).

Melihat dari ketentuan permainan di Google Playstore, *game online* Free Fire atau Garena Free Fire seharusnya hanya dimainkan oleh mereka yang telah berumur 12 tahun ke atas. Tapi peneliti melihat ada banyak pemain di bawah umur yang justru memainkan permainan Free Fire secara rutin atau setiap hari, seperti fenomena yang peneliti temui di Kabupaten Bandung tepatnya di Kecamatan Rancaekek, terdapat beberapa keluarga yang membiarkan anaknya bermain *game online* Free Fire secara rutin atau setiap hari. Apalagi dengan keadaan saat ini, semenjak pandemi Covid-19 datang ke Indonesia anak-anak tidak lagi belajar di sekolah melainkan harus belajar di rumah dengan bantuan gadget, sehingga semakin banyak waktu dan kesempatan yang anak-anak dapatkan untuk bermain *game online*, berbeda dengan hari-hari biasanya yang disibukan dengan kegiatan di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi keluarga dengan anak usia pendidikan sekolah dasar yang aktif bermain *game online* Free Fire di Kabupaten Bandung. Penelitian ini menarik untuk diteliti karena peneliti ingin mengetahui pola komunikasi keluarga dengan anak usia pendidikan sekolah dasar yang aktif bermain *game online* Free Fire. Tidak bisa dipungkiri sebenarnya ada banyak sekali dampak positif maupun negatif dalam bermain *game online*. Dampak positif bermain Free Fire dapat dilihat pada memacu adrenalin, mengasah kekompakan tim, memperkuat komunikasi antar tim, dan juga memiliki sisi sportifitas karena jika pemain kalah mereka akan terpacu untuk berusaha meraih kemenangan. (Aprilianto et al.,2020:69) sementara dampak negatifnya dapat berupa: (1) mereka tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, (2) mendorong mereka bertindak disosiatif, (3) dan menyebabkan anak-anak menjadi malas belajar. (Aprilianto et al.,2020:76). Dalam jurnal Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar (Mertika, & Mariana, 2020:103) disimpulkan bahwa dampak positif *game online* adalah dapat melatih anak dalam kerjasama, konsentrasi, bahasa inggris, kecepatan, kreativitas, kesenangan, kesabaran, dan mengurangi stress. Sementara dampak negatifnya adalah kecanduan, menimbulkan sikap buruk seperti kasar dan mencuri hak orang lain, bermalas-malasan karena asik bermain. Maka dari itu dibutuhkan pola komunikasi keluarga yang baik agar orangtua dapat membimbing anak dengan baik dan tidak dirugikan karena bermain *game online*, apalagi kondisi anaknya saat ini berusia di bawah umur untuk memainkan Free Fire.

Oleh sebab itu, peneliti ingin melihat pola komunikasi keluarga dengan anak usia pendidikan sekolah dasar yang aktif bermain *game online* Free Fire di Kabupaten Bandung, karena pola komunikasi keluarga sangat penting untuk landasan dalam berkeluarga. Terdapat banyak variasi penerapan pola komunikasi keluarga dan ada tiga dasar pola komunikasi yang dapat dilakukan orangtua terhadap anak, yaitu pola otoriter, permisif, dan otoritatif atau demokratis. Ketiga pola ini diterapkan secara situasional, pada saat tertentu salah satu pola komunikasi dapat menjadi lebih dominan daripada pola komunikasi yang lainnya. Dengan demikian proses komunikasi akan bergantung pada konteks ruang dan waktu. (Setyowati, 2005: 74) apalagi orangtua setiap anak sudah pasti memiliki sudut pandang dan kesibukan masing-masing sehingga pola komunikasi orangtua dan anak yang dibangun akan berbeda-beda pada setiap keluarga. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik dan merasa penting untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi keluarga dengan anak usia pendidikan sekolah dasar yang aktif bermain *game online* Free Fire, sebab Pola Komunikasi keluarga dibutuhkan untuk menerima atau memberi pesan antar anggota keluarga agar bisa mendapatkan kesepakatan bersama dan mencegah hal yang tidak mengenakan antar anggota keluarga, karena setiap keluarga pasti ingin memberikan yang terbaik untuk seluruh anggota keluarganya. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi gambaran dan juga ilmu pengetahuan tentang pandangan orangtua terhadap anak usia pendidikan sekolah dasar yang aktif bermain *game online* Free Fire dan bagaimana cara mereka mengkomunikasikannya agar anak dapat tetap bermain tanpa mendapatkan banyak dampak buruk dari *game online* Free Fire. Karena itu, peneliti mengangkat penelitian ini yang berjudul "Pola Komunikasi Keluarga dengan Anak Usia Pendidikan Sekolah Dasar yang Aktif Bermain Game Online Free Fire di Kabupaten Bandung".

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif karena metode penelitian kualitatif menekankan pada metode penelitian observasi dan dialog di lapangan. Pendekatan kualitatif menekankan pada makna dan pemahaman dari dalam (*verstehen*), penalaran, definisi suatu situasi tertentu, lebih banyak meneliti kehidupan sehari-hari. Pendekatan kualitatif mementingkan proses daripada hasil akhir. (Mulyadi, 2011:134). Metode kualitatif tersebut cocok untuk digunakan pada penelitian ini karena penelitian ini

dilakukan untuk mengetahui pola komunikasi keluarga dengan anak usia pendidikan sekolah dasar yang aktif bermain game online Free Fire di Kabupaten Bandung. Paradigma yang peneliti pakai dalam penelitian ini adalah paradigma interpretatif. Newman (2000) dalam (Muslim, 2018: 78) mengungkapkan paradigma interpretatif melihat fakta sebagai sesuatu yang unik dan cair yang melekat pada sistem makna dalam pendekatan interpretatif. Interpretatif menyatakan situasi sosial mengandung ambiguitas yang besar sehingga perilaku dan pernyataan dapat memiliki makna yang banyak sehingga dapat diinterpretasikan dengan berbagai cara. Hal tersebut selaras dengan pendapat Bochner (1985) dalam (Ramadhana, 2020: 7) bahwa Perspektif ini berkomitmen pada pemahaman yang luas dan rinci dalam komunikasi keluarga, menghargai sudut pandang seseorang, dan pilihan bahasa dari orang yang diteliti. Teori dalam perspektif ini difokuskan pada makna dan pembuatan makna, mencari pola umum pada makna di antara anggota kelompok yang sedang dipelajari. Peneliti dengan teori ini berusaha memahami bagaimana realitas dihasilkan dan dipertahankan dalam praktik di keluarga.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur atau tersamar, karena peneliti mengatakan terstruktur kepada sumber data bahwa ia sedang melakukan penelitian. Tetapi, peneliti juga akan tidak terstruktur atau tersamar dalam observasi, hal ini untuk menghindari kalau suatu data yang dicari merupakan data yang masih dirahasiakan dan khawatir apabila dilakukan secara terstruktur maka peneliti tidak akan diizinkan melakukan observasi. (Sugiyono, 2013: 312). Peneliti melakukan pengumpulan data observasi dengan cara mengunjungi lokasi penelitian, yaitu di rumah informan, di Kompleks Mahabbah tepatnya di jalan Talun, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung. Di lokasi tersebut peneliti mengamati perilaku, kegiatan, dan keberlangsungan komunikasi yang dilakukan antar anggota keluarga subjek penelitian. Menurut Patton dalam Nasution (1988) dalam (Sugiyono, 2013: 313) salah satu manfaat observasi adalah peneliti akan lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial, jadi akan memperoleh pandangan yang menyeluruh.

Penelitian ini menggunakan wawancara semiterstruktur karena termasuk kedalam kategori *in-depth-interview*, dimana pelaksanaannya lebih bebas dan bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dimana informan diminta pendapat dan juga idenya. Peneliti harus dapat mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang ditemukan oleh informan (Sugiyono, 2013: 318). Selain itu dalam proses wawancara peneliti juga merekam proses wawancara menggunakan alat rekam dari telepon genggam sebagai bukti wawancara dan agar tidak ada informasi yang terlewatkan. Pada penelitian ini observasi dan wawancara dapat dilakukan bersamaan. Peneliti tidak melakukan wawancara secara bersamaan dan memisahkan informan yang sedang diwawancarai dengan informan yang lainnya, hal ini dilakukan agar informasi yang disampaikan oleh informan akurat, tidak akan mendapatkan interupsi, sehingga informan akan mendapatkan keleluasaan saat menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti terkait dengan pola komunikasi keluarganya. Selain itu peneliti juga akan menjadi lebih fokus dan dapat mengajukan pertanyaan serta mendapatkan jawaban dengan maksimal. Peneliti juga tidak menspesifikasikan informan mana yang harus lebih dulu diwawancarai. Setelah itu, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan sesuai dengan pedoman wawancara yang telah peneliti rangkai lalu dapat menambah pertanyaan yang lebih detail ataupun mendalam sampai peneliti mendapatkan jawaban yang cukup.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya anak-anak tersebut sama-sama bermain game online Free Fire karena lingkungan sekitarnya yang juga sama-sama memainkan game online Free Fire, pola komunikasi keluarga antara Informan Kunci Orangtua dan Anak Pertama dengan Informan Kunci Orangtua dan Anak Kedua memiliki perbedaan, perbedaan tersebut diantaranya adalah Informan Kunci Orangtua Pertama lebih ketat mengenai kebebasan anak seperti tidak diberikannya fasilitas gadget sendiri, larangan untuk anak bermain game online, dan juga adanya ketidaksetujuan terhadap cita-cita anak. Berbeda dengan Informan Kunci Orangtua Kedua yang memberikan kebebasan lebih banyak kepada Informan Kunci Anak Pertama, seperti diberikannya fasilitas gadget sendiri untuk anak, membiarkan anak bermain game online, dan juga kebebasan anak dalam menentukan cita-citanya di masa depan.

Pola komunikasi keluarga menurut Fitzpatrick dan Koerner terbagi kedalam empat tipe: (1) Pola Konsensual, (2) Pola Pluralistik, (3) Pola Protektif, (4) Pola Laissez-Faire. Informan Kunci Orangtua pertama menerapkan pola konsensual di dalam keluarganya karena ada kecenderungan orangtua yang menentukan keputusan untuk anak, akibatnya anak-anak sering melakukan sesuatu secara diam-diam dan kurang terbuka dalam berkomunikasi meskipun komunikasi yang berjalan aktif dan ada obrolan mendalam yang rutin dilakukan tapi tanpa adanya keterbukaan dan sikap pengertian si anak menjadi tidak berkomunikasi secara utuh dan kurang terbuka kepada orangtuanya.

Sementara itu, Informan Kunci Orangtua Kedua menerapkan pola pluralistik karena meskipun komunikasi yang terjadi terdapat hambatan waktu karena pekerjaan namun tetap menyempatkan dan setiap anggota keluarga dapat memilih keputusannya sendiri terhadap sesuatu. Orangtua atau dalam kasus ini adalah Informan Kunci Orangtua Kedua tidak mengendalikan anaknya dalam membuat keputusan, tapi orangtua tetap memberikan pendapat dan juga argumen dalam setiap keputusan yang diambil oleh anaknya. Untuk pola asuh yang diberikan, Informan Kunci Orangtua Pertama dan Informan Kunci Orangtua Kedua sama-sama memberlakukan Pola Asuh

Authoritative Parenting, seperti yang dijelaskan Cherry (2020) bahwa orangtua yang menerapkan pola asuh authoritative bersifat lebih demokratis untuk anak-anaknya. Orangtua memiliki aturan dan juga mengharapkan hasil yang besar, namun orangtua juga bersedia mendengarkan dan menjawab pertanyaan, memberikan kehangatan, dan dukungan yang cukup untuk anak-anaknya. Bahkan ketika anak gagal memenuhi harapan orangtua, orangtua dapat memberikan pengertian dan juga maaf.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Pola komunikasi keluarga tergantung dari apa yang ditanamkan orangtua kepada anaknya. Apabila pada dasarnya orangtua tidak bisa menerima anak secara utuh, tidak peduli akan kebutuhan atau keinginan anak, maka anak akan mencari alternatif sendiri yang justru membahayakan dirinya sendiri karena dilakukan secara diam-diam diluar pengawasan orangtua. Sementara apabila orangtua bisa menerima anaknya dengan baik dan peduli akan setiap kebutuhan dan keinginan anaknya, maka anak juga akan nyaman dan terbuka kepada orangtua sehingga apapun yang anak lakukan akan dilakukan secara terbuka yang membuatnya selalu berada di dalam pengawasan orangtua. Seperti yang bisa kita ketahui dari Keluarga Informan Kunci Pertama, Informan Kunci Orangtua Pertama memang memiliki kedekatan yang lebih baik dengan anaknya karena memiliki banyak waktu luang untuk mengobrol dan bercerita antara Ibu dan Anak, namun dalam menanggapi cita-cita anak Informan Kunci Orangtua Pertama memberikan penegasan pada penolakan dan tidak memberikan solusi berdasarkan apa yang diinginkan anaknya. Dari situ penulis bisa mengetahui alasan mengapa anaknya sering diam-diam main game online. Komunikasi mereka berdua memang lancar, tapi tidak cukup baik karena adanya larangan keras yang membuat anak takut untuk mengutarakan keinginan yang sebenarnya.

Berbeda dengan Keluarga Informan Kunci Kedua, Informan Kunci Orangtua Kedua memang tidak memiliki waktu yang banyak untuk mengobrol bersama anaknya karena kesibukannya dalam bekerja. Namun ia tetap menyempatkan waktu untuk mengobrol, menacaritahu keinginan anak dan tidak melarang hal yang anaknya inginkan, seperti permainan yang ingin anaknya mainkan ataupun cita-cita anaknya di masa depan. Informan Kunci Orangtua Kedua hanya bisa mengawasi dari jauh dan memastikan semuanya baik-baik saja, hal tersebut membuat anaknya bersikap terbuka sehingga meskipun terkesan terlalu sering bermain game tapi apa yang anaknya lakukan diketahui jelas oleh orangtuanya dan orangtua tidak mempermasalahkannya sehingga anak menjadi terbuka dan tidak memiliki rahasia yang disembunyikan dari orangtuanya karena orangtua bisa menerima apapun keinginan dan keputusan anak.

REFERENSI

- Aprilianto, T., Fakhruddin., & Syahindra, W. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa*, 1 (1), 64-80.
- Barus, L. (2019, July 04). *Apa Itu Free Fire?*. Retrieved from esportsnesia.com: www.esportsnesia.com
- Cherry, K. (2020, April 14). Why Parenting Styles Matter When Raising Children. Retrieved from VeryWell Mind: www.verywellmind.com
- Eskasasanda, I.D.P. (2017). Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2), 191-202.
- Granic, I., Lobel, A., Engles, R, C, M, E. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Hastings, C, H., Karas, T, L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009). Young Children's Video/Computer Game Use: Relations with School Performance and Behavior. *Issues Ment Health Nurs*, 30(10), 638-649.
- Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2017). *Theories of Human Communication. United States of America: In Waveland Press, Inc.* (Vol. 58, Issue 11).
- Mertika, & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal of Educational Review and Research*, 3 (2), 99-104.
- Mulyadi, M. (2011). Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 15 (1), 127-138.
- Muslim. (2018) Variasi-Variasi Paradigma, Pendekatan, Metode, dan jenis Penelitian dalam Ilmu Komunikasi. *Wahana*, 1 (10), 77-85.
- Nugraha. (2020, December 28). *Siapa Pencipta Game Free Fire dan Sejarah FF?*. Retrieved from esportsku.com: www.esportsku.com
- Pratnyawan, A. & Rachmanta, R. D. (2021, February 02). *Game Nomor 1 di Playstore, Populer dan Ringan Dimainkan*. Retrieved from suara.com: www.suara.com

- Ramadhana, M.R. & Hasriyadi, M.R. (2019). Pola Komunikasi Keluarga yang Dipersepsikan Orangtua dan Anak tentang Pemilihan Perguruan Tinggi (Studi Komparasi pada Siswa dan Orangtua Siswa di SMAN 3 Kota Bandung). *E-proceeding of management*, 6(3), 6550-6571.
- Ramadhana, M.R. (2020). *Perspektif Teori Dalam Komunikasi Keluarga*. Bandung: Megatama
- Ruliana, P. & Lestari, P. (2019). *Teori Komunikasi*. Depok: PT RajaGrafindo Persada
- Ruzic-Baf, M., Strnak, H., & Debeljuh, A. (2016). Online video games and young people. *International Journal of Research in Education and Science*, 2(1), 94-103.
- Sari, A., Hubeis, A., Mangkuprawira, S., & Saleh, A. (2010). Pengaruh Pola Komunikasi Keluarga Dalam Fungsi Sosialisasi Keluarga Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 8(2), 36-45.
- Setyowati, Y. (2005). Pola Komunikasi Keluarga dan Perkembangan Emosi Anak (Studi Kasus Penerapan Pola Komunikasi Keluarga dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Emosi Anak pada Keluarga Jawa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2 (1), 67-78.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, cv
- Tubbs, S.L. & Moss, S. (2012). *Human Communication Prinsip-Prinsip Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

