

Pola Komunikasi Keluarga Pada Anak Usia Sekolah Dasar Berkecanduan Bermain Game Free Fire Di Kecamatan Sangatta Utara Kabupaten Kutai Timur Kalimantan Timur

Muhammad Obby Saputra¹, Lucy Pujasari Supratman²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, obysaputra@telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, lucysupratman@telkomuniversity.ac.id

Abstract

The Free Fire game is an online game that is currently popular with elementary school-age children, which has been downloaded more than one million times. Many children have been given their own gadgets by their parents. This makes elementary school age children tend to be addicted to this game. Therefore researchers want to see how communication occurs in families in children who are addicted to playing free fire games. Researchers focused on North Sangatta District, East Kutai Regency, East Kalimantan. This study uses the constructivism paradigm by using a qualitative descriptive method. There were 4 key informants in this study consisting of 2 parents, 2 children, 1 child's playmate, 1 sibling, and one expert informant who is a family psychologist. Data collection techniques used in the form of observation and interviews. Researchers used the triangulation method, namely comparing the results between observations and in-depth interviews obtained. Based on the results of research on four aspects of online game addiction, the research key informants already have three visible aspects of online game addiction, namely compulsion, withdrawal, and health problems and interpersonal relationships. In this study it was found that the liveliness of communicating with children every day was not enough to eliminate online game addiction in children. Parents should care more about their children.

Keywords-Family Communication Pattern, Online Game, Free Fire, elementary school children

Abstrak

Game Free Fire merupakan game online yang sedang digemari oleh anak-anak usia sekolah dasar yang sudah diunduh sebanyak lebih dari satu juta kali. Banyak anak-anak yang sudah diberikan gadget sendiri oleh orangtua mereka. Hal tersebut membuat anak-anak usia sekolah dasar cenderung ketagihan terhadap game ini. Oleh karena itu peneliti ingin melihat bagaimana komunikasi yang terjadi di keluarga pada anak yang berkecanduan bermain game free fire. Peneliti memfokuskan pada Kecamatan Sangatta Utara, Kabupaten Kutai Timur, Kalimantan Timur. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Informan kunci pada penelitian ini berjumlah 4 orang terdiri dari 2 orang tua, 2 orang anak, 1 orang teman bermain anak, 1 kakak kandung, dan satu informan ahli yang merupakan seorang psikolog keluarga. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan wawancara. Peneliti menggunakan metode triangulasi yaitu membandingkan hasil antara observasi dengan wawancara mendalam yang didapatkan. Berdasarkan hasil penelitian dari empat aspek kecanduan game online, informan kunci penelitian sudah memiliki tiga aspek yang terlihat dari kecanduan game online, yaitu kompulsif, menarik diri, dan masalah kesehatan dan hubungan interpersonal. Pada penelitian ini ditemukan bahwa keaktifan berkomunikasi dengan anak setiap hari belum cukup untuk menghilangkan kecanduan game online pada anak. Orangtua harus lebih peduli terhadap anak-anak mereka.

Kata Kunci-Pola Komunikasi Keluarga, Game Online, Free Fire, Anak Sekolah Dasar

I. PENDAHULUAN

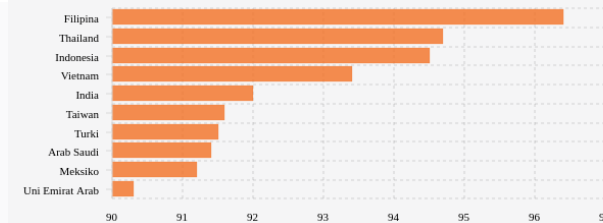
A. Latar Belakang

Salah satu bentuk nyata dari perkembangan di era digital adalah hadirnya berbagai media baru seperti game. Karakter anak akan dibentuk oleh media tentang game online. Mereka lebih cenderung kecanduan game online dan

menganggap memainkannya sebagai bagian penting dari rutinitas sehari-hari. Karena tidak berinteraksi dengan orang lain, apalagi dengan keluarga, mereka sering tertutup dari lingkungan sekitar. Anak-anak, remaja, dan orang dewasa sangat menikmati bermain game online. Seseorang bisa menjadi kecanduan game semacam ini jika mereka memainkannya terlalu banyak. Bermain secara berlebihan akan memiliki sejumlah efek negatif, termasuk berkurangnya rasa sosialitas, kurangnya interaksi sosial, dan kesulitan komunikasi dengan dunia luar—bahkan di dalam keluarga. sehingga hanya game online yang akan dimainkan selama itu. Hal ini ditunjukkan oleh para penggemar game online yang rela mencurahkan seluruh waktu kesehariannya untuk bermain game sendirian.

Menurut Agustina (2015:2), “Game atau permainan adalah suatu cara belajar dengan menganalisa dengan sekelompok pemain maupun individual dengan menggunakan strategi-strategi yang rasional.” Menurut (Masya & Candra, 2016) Permainan itu sendiri memiliki sifat adiktif yang dapat mempengaruhi kejiwaan anak. Permainan tidak akan memberikan dampak negatif atau pengaruh yang berarti bagi kejiwaan anak jika anak memainkannya dengan bijaksana dan selalu dalam pengawasan orang tua. Meskipun permainan itu sendiri memberikan dampak positif, namun tidak mempengaruhi kesehatan mental anak jika digunakan secara efektif dan tepat. psikologi. Game online free fire adalah game aksi-petualangan battle royale yang kompleks dimana pemain memilih karakter, senjata, lokasi yang diinginkan sesuai dengan level permainan dan dapat bermain pada saat yang sama karena terhubung ke jaringan internet.

Indonesia adalah salah satu pasar industri game terbesar di dunia. Terutama game mobile atau permainan video yang dimainkan melalui telepon seluler, komputer tablet, ataupun konsol. Berdasarkan laporan We Are Social, didalam webiste <https://databoks.katadata.co.id/> , Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022.



Gambar 1.1 10 negara dengan pemain game online terbanyak didunia

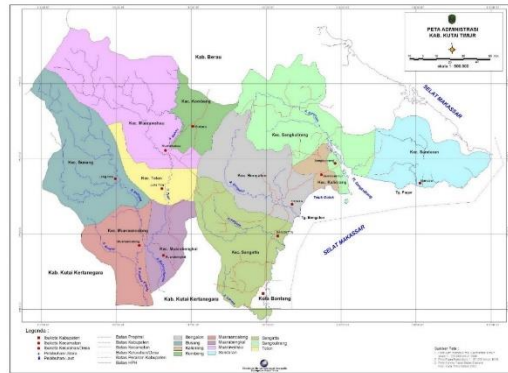
Sumber : <https://databoks.katadata.co.id/>

Dari hasil tersebut dapat kita lihat bahwa Indonesia menjadi salah satu negara dengan pemain game online terbanyak didunia, dan menempati posisi ketiga diantara Thailand di posisi kedua dan Vietnam di posisi keempat. Hasil tersebut merupakan hasil yang cukup luar biasa bagi Indonesia mengingat memang nyatanya hari ini banyak sekali orang yang hobi bermain game online.

Terlalu sering bermain game akan berdampak pada perilaku anak tersebut kedepannya. Anak-anak pun akan menganggap kalau sekolah bukan lagi hal yang penting. Padahal pendidikan sangat penting bagi anak-anak yang masih dalam masa pertumbuhan. Belum lagi jika kemauan mereka tidak didengarkan atau ditanggapi oleh orangtua mereka, mereka akan cenderung berkata kasar dan marah kepada orangtua mereka sendiri. Bahkan dalam beberapa kasus mereka bisa saja mencuri uang orangtua mereka untuk melakukan top-up diamond. Disinilah peran komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak sangat dibutuhkan untuk memahami dan mengerti apa yang diinginkan oleh anak-anak mereka.

Salah satu kabupaten di Provinsi Kalimantan Timur Indonesia adalah Kabupaten Kutai Timur. Sangatta adalah ibu kota dari kabupaten ini. Dilansir dari laman web profil Kabupaten Kutai Timur <https://www.kutaitimurkab.go.id/page/profile/1>, menurut Sensus Penduduk Indonesia tahun 2010, luas wilayah kabupaten ini adalah 35.747,50 km² atau 17 persen dari luas Provinsi Kalimantan Timur. Ini memiliki populasi

253.847 orang, dengan kepadatan penduduk 4,74 orang per km² dan tingkat pertumbuhan rata-rata 4,8% per tahun. Salah satu daerah yang muncul akibat pemekaran Kabupaten Kutai adalah Kabupaten Kutai Timur. 47 Tahun 1999, yang mengatur tentang pemekaran provinsi dan daerah dan diresmikan pada tanggal 12 Oktober 1999 oleh Menteri Dalam Negeri. Di Kabupaten Kutai Timur, Provinsi Kalimantan Timur, Indonesia, Sangatta Utara adalah sebuah kecamatan yang merupakan bagian dari bekas kecamatan Sangatta. Karena Sangatta Utara merupakan pusat pemerintahan dan perdagangan Kutai Timur, sehingga menjadi kecamatan di Kutai Timur dengan jumlah penduduk terbanyak.



Gambar 1. 2 Kabupaten Kutai Timur
Sumber : <https://www.kutaitimurkab.go.id/page/>

Penulis memilih Kabupaten Kutai Timur, khususnya kota Sangatta, karena penulis melihat fenomena game online free fire sangat digemari oleh anak-anak sekolah dasar, dan penulis juga melihat banyak anak-anak yang menjadi fanatik terhadap game online tersebut. Contohnya adalah saat game free fire dihina mereka akan mudah tersinggung, marah, dan terkadang sampai menangis. Penulis juga melihat adanya fenomena dimana banyak sekali anak usia sekolah dasar yang sudah diperbolehkan memiliki gadget sendiri dan kecanduan bermain game free fire. Hal tersebutlah yang ingin penulis teliti lebih dalam, bagaimana pola dan cara berkomunikasi antara orangtua dan anak berusia sekolah dasar di kota Sangatta.

Dalam mengkaji penelitian ini, peneliti menemukan penelitian lain yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti buat yang terkait dengan pembahasan mengenai “Pola Komunikasi Keluarga pada Anak yang Kecanduan Game Free Fire”, salah satunya yaitu penelitian berjudul “Pola Komunikasi Orang Tua terhadap Remaja Pecandu Game Online Arena of Valor di Jakarta” yang diteliti oleh Angga Sudarnoto. Tahun 2021. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi orang tua (ibu) dan remaja adiksi game online Arena Of Valor diungkapkan oleh orang tua dan remaja dalam berbagai pola komunikasi dalam mengatasi dampak adiksi game online Arena Of Valor, diantaranya pola komunikasi demokratis dan permissive.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara berkomunikasi antara orangtua terhadap anak usia sekolah dasar yang sudah terindikasi kecanduan bermain game online free fire. Karena penulis melihat banyak sekali anak-anak yang bermain game tersebut tanpa didampingi oleh orangtua mereka. Hal tersebutlah yang ingin penulis ketahui bagaimana pola yang terjadi dalam komunikasi didalam keluarga anak tersebut. Penelitian ini dilakukan di lapangan. Menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif dan mewawancarai serta mengobservasi orang tua dari anak yang kecanduan game online “Free Fire” untuk mengumpulkan data. Persepsi diakhiri dengan melihat langsung objek eksplorasi.

B. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana bentuk pola komunikasi keluarga untuk mengurangi kecanduan pada anak usia sekolah dasar yang bermain game online Free fire?

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Komunikasi

Komunikasi sebagai interaksi yang menyebabkan proses sebab akibat atau aksi dan reaksi yang arahnya saling bergantian. Jika ada seseorang yang memberikan pesan, baik verbal ataupun non verbal, maka seorang penerima akan memberikan reaksi dengan menggunakan bahasa verbal atau dengan menganggukkan kepalanya, kemudian orang pertama akan memberikan reaksi kembali setelah menerima umpan balik atau respons dan akan begitu seterusnya. Deddy Mulyana, (2008:72).

Dalam komunikasi terdapat komunikasi keluarga, yaitu proses hubungan seseorang dengan keluarganya berfungsi sebagai landasan pandangan seseorang tentang orang dan kehidupan secara umum. Akibatnya, seseorang akan belajar beradaptasi dengan kehidupan dengan mengikuti norma keluarga. Perkembangan sosial anak sebagian besar dipengaruhi oleh interaksi keluarga dan integritas struktural mereka, bukan hanya status sosial ekonomi mereka. Hal ini mudah diterima ketika tujuan, norma, dan dinamika kelompok sosial—termasuk kepemimpinannya—memiliki dampak signifikan pada kehidupan anak-anak yang bergabung dengan kelompok ini. Keluarga memainkan peran penting dalam perkembangan pribadi anak-anak. Faktor yang membantu anak menjadi individu dan anggota masyarakat yang sehat adalah kasih sayang orang tua, kasih sayang, dan pendidikan tentang nilai-nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya (Yusuf, 2007: 37).

Dalam keluarga, sebagai pendidik utama, orang tua memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian dan pendidikan anak. Pendidikan dan perkembangan kepribadian anak pertama kali dimulai di lingkungan keluarga. Persatuan orang tua dan anak adalah keluarga. Keluarga merupakan pranata sosial yang kodrati yang dibuktikan dengan kebutuhan dan keterikatan anak, kasih sayang dan usaha orang tua, serta pertalian darah dengan segala kekerabatan jasmani dan rohani. Di sini, tujuan dan tanggung jawab keluarga termasuk membesarkan anak dan mengurus kebutuhan sehari-hari anggotanya. Dari perspektif ini, ada tiga (3) peran mendasar yang dimainkan orang tua dalam keluarga, yang pertama adalah melayani keluarga sebagai unit ekonomi fundamental. Sebagai unit ekonomi, keluarga menyediakan kebutuhan bagi anggotanya seperti makanan, tempat tinggal, dan pakaian (Peschke, 2003:34).

Menurut Fitzpatrick dan Koerner dalam buku *Theories of Human Communication* (Littlejohn et al., 2017:232-234) ada empat jenis yang berbeda dalam komunikasi keluarga, diantaranya adalah :

1. Pola konsensual (*Consensual*)

Keluarga pada jenis ini, lebih cenderung berbicara dengan anggota keluarga yang lain, tetapi untuk urusan pengambilan keputusan orangtua yang bertanggung jawab, oleh karena itu juga berpotensi mempengaruhi pendapat orang lain. Keluarga cenderung memiliki orientasi dan konformitas yang tinggi. Hal tersebut mereka gunakan untuk membantu anak mencapai alasan dalam wadah keputusan.

2. Pola Pluralistik (*Pluralistic*)

Keluarga dalam tipe ini memiliki orientasi percakapan yang tinggi dan orientasi konformitas yang rendah. Dalam tipe keluarga Pluralistik, diskusi cenderung dilakukan secara terbuka agar setiap anggota keluarga dapat memilih sendiri jalan yang akan mereka pilih dalam diskusi tersebut. Dalam keluarga jenis ini, orangtua tidak perlu mengendalikan anak-anak mereka, karena merekalah yang membuat keputusan sendiri, namun orangtua dapat memberi saran dan juga memberikan evaluasi dari argumen yang mereka dengarkan. Seluruh anggota keluarga pun berpartisipasi dalam setiap pengambilan keputusan didalam keluarga.

3. Pola Protektif (*Protective*)

Keluarga jenis ini cenderung memiliki orientasi percakapan yang rendah dan konformitas yang tinggi. Terdapat banyak penekanan pada otoritas sebagai orangtua, namun sedikit dalam hal berkomunikasi dengan anggota keluarga. Pada tipe ini orangtua percaya bahwa mereka membuat keputusan terbaik bagi anak-anak mereka.

4. Pola Laissez-Faire

Pada tipe ini anggota keluarga justru tidak banyak terlibat dalam yang anggota keluarga lain lakukan dan cenderung untuk tidak ingin menghabiskan waktu mereka untuk membicarakan hal tersebut. Orangtua percaya bahwa semua anggota keluarga harus membuat keputusan mereka sendiri, dan juga mereka cenderung sedikit memiliki minat dalam keputusan yang akan diambil oleh anak-anak mereka.

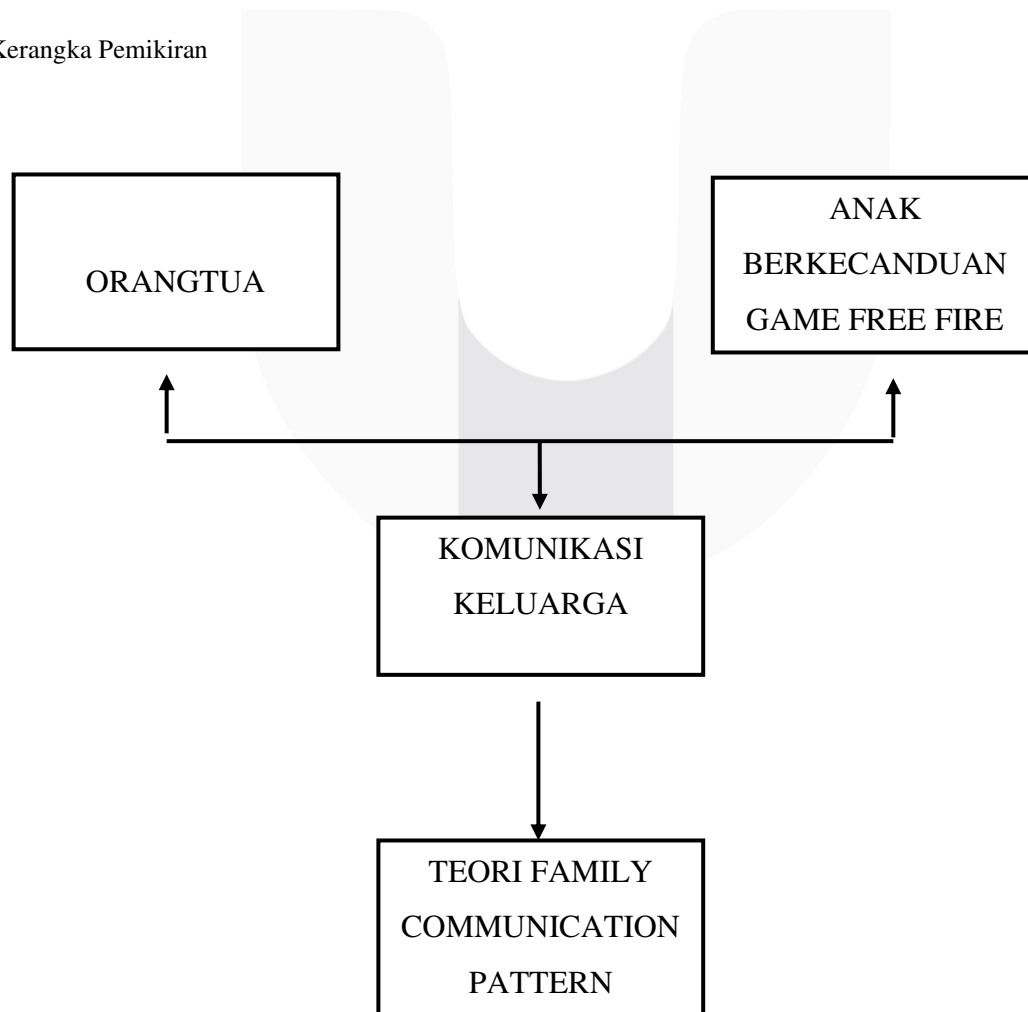
B. *Game Online*

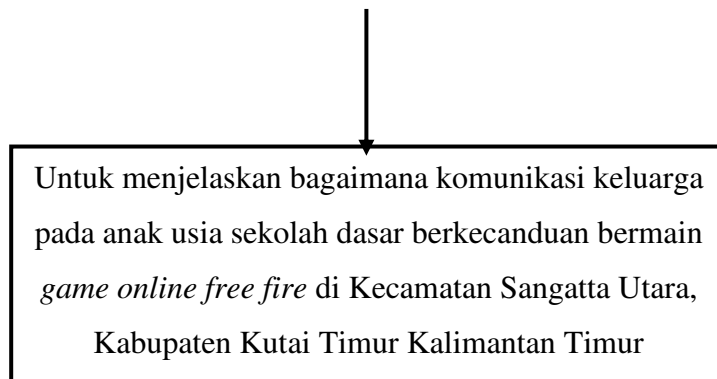
Menurut Kim (2002) mendefinisikan game online sebagai permainan yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang dengan menggunakan jaringan komunikasi online (Internet). Selain itu, menurut Winn dan Fisher, game online multipemain adalah pembuatan game yang dimainkan oleh satu pemain dalam format tunggal dan dengan cara yang mirip dengan game tersebut. ide umum yang berlaku untuk semua game. Bedanya, game multiplayer bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Fiksasi game web adalah struktur yang dihasilkan oleh inovasi web atau disebut campuran paksaan web. Kalangan muda menyadari bahwa internet dapat menimbulkan kebiasaan, salah satunya ketergantungan pada game PC.

Menurut Chen & Chang (2008), setidaknya ada empat tanda kecanduan game internet:

1. Compulsion, juga dikenal sebagai "paksaan" atau "dorongan" untuk melakukan sesuatu secara terus menerus, adalah keinginan atau tekanan internal yang kuat untuk melakukan sesuatu secara terus menerus. Dalam hal ini, keinginan internal adalah untuk terus bermain.
2. Penarikan (withdrawal), adalah ikhtiar untuk mengeluarkan atau menyelesaikan sesuatu. Seseorang yang kecanduan game online tidak dapat menarik atau menghindari hal-hal yang berhubungan dengan game online.
3. Toleransi (tolerance) Dalam hal ini, toleransi diartikan sebagai sikap penerimaan diri yang ditunjukkan melalui tindakan. Toleransi ini biasanya mengacu pada lamanya seseorang dalam hal ini adalah bermain game online.
4. Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) Masalah yang berkaitan dengan hubungan interpersonal dan kesehatan, serta masalah kesehatan, disebut sebagai masalah yang berhubungan dengan kesehatan dan interpersonal. Orang yang kecanduan game online mengabaikan hubungan interpersonal. Jika menyangkut masalah kesehatan seperti insomnia, kebersihan pribadi yang buruk, dan pola makan yang tidak teratur, pecandu game internet juga kurang memperhatikan kesehatannya sendiri.

C. Kerangka Pemikiran





Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran
Sumber : Olahan Penulis (2023)

Dari bagan diatas dapat dilihat bahwa pola komunikasi keluarga akan berhubungan dengan bagaimana hubungan antara orangtua dan anaknya. orang tua memainkan peran penting dalam membantu anak-anak mengembangkan kepribadian yang positif. Dengan adanya kesenjangan antara orangtua dan anak akan berpengaruh kepada psikologis anak. Sehingga anak akan bersifat acuh, saat bermain game online.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif (Qualitative Research). Penelitian yang biasanya menggunakan analisis dan deskriptif dikenal sebagai penelitian kualitatif. Menemukan melalui penelitian kualitatif. Data yang dikumpulkan dalam bentuk kata-kata dan gambar daripada statistik adalah salah satu ciri penelitian kualitatif. Akibatnya, laporan studi akan menyertakan ekstrak data yang menguraikan bagaimana laporan akan disajikan. Catatan lapangan, catatan observasi, dan sumber lain juga digunakan oleh peneliti. Dalam kurun waktu tertentu, penelitian ini dilakukan secara bertahap. Peneliti berupaya mengumpulkan informasi dengan cara bertemu dengan informan di lapangan dan melakukan wawancara dan observasi langsung terhadap masyarakat. Agar lebih mudah dipahami, data tersebut kemudian disajikan sebagai deskripsi verbal dan sejalan dengan apa yang diperoleh di lapangan.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah pola komunikasi keluarga pada anak yang kecanduan bermain game free fire. Sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sasaran penelitian dikenal dengan istilah “objek penelitian”. 1989: 622). Objeknya dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar berusia 6-12 tahun yang bertempat tinggal di Kecamatan Sangatta Utara.

C. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan oleh penulis dibagi ke dalam empat (4) metode yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tanda Kecanduan Game Online



Gambar 4.1 Tanda Kecanduan Game Online

Kecanduan game online merupakan hal yang sudah sering terjadi di era modern saat ini. Bahkan tidak hanya orang dewasa saja yang bisa kecanduan bermain game online, namun anak-anak di umur sekolah dasar sudah dapat terindikasi kecanduan bermain game online. Salah satunya adalah game free fire. Seharusnya sudah menjadi kewajiban orangtua untuk memberi batasan pada anak mereka, agar dampak buruk dari kecanduan game online dapat dihindari. Beberapa tanda kecanduan game online adalah:

1. Kompulsif
2. Menarik diri
3. Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Aspek komunikasi antara pecandu dengan orang tua juga beragam, ada yang aktif berkomunikasi, memberi nasehat kepada anak, memberi izin untuk bermain game online, menerapkan aturan untuk bermain, pemberian penghargaan atau hukuman terhadap anak, dan mendengarkan curhatan anak.

B. Pola Komunikasi Keluarga



Gambar 4.2 Bentuk Komunikasi Orangtua

Dalam suatu hubungan antara dua orang atau lebih terdapat proses pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Proses interaksi tersebut membentuk sebuah sistem yang terstruktur atau disebut juga sebagai pola komunikasi. Pola komunikasi dalam keluarga dibagi menjadi empat, yaitu: pola konsensual, pola pluralistic, pola protektif, pola Laissez-Faire.

Informan kunci orangtua pertama cenderung membebaskan anaknya dalam hal bermain gadget, ia mengizinkan anaknya untuk bermain game semau dia namun ada pengecualian yaitu ia harus membereskan tugas dari sekolah dan mengaji terlebih dahulu. Ketika dua kewajiban itu terpenuhi maka tidak ada masalah. Anaknya juga tidak diperbolehkan untuk bermain keluar karena ibunya takut jika ia akan bergaul dengan bebas di luar sana. Namun berbeda dengan informan kunci orangtua kedua yang tidak membebaskan anaknya. Informan kunci orangtua kedua

selalu memberikan arahan dan juga pengawasan agar ia tetap bisa mengontrol anaknya dari jauh, hal itu dilakukan karena informan kunci orangtua kedua bekerja sebagai pegawai negeri sipil.

Kemudian perbedaan selanjutnya terletak pada waktu bermain game online, Informan kunci anak pertama menyebutkan jika ia terbiasa begadang saat malam, meskipun itu jam sekolah. Ia akan mulai tidur malam setidaknya setelah jam 12 malam pada hari sekolah, dan bisa tidur diatas jam 12 ketika hari libur. Hal tersebut didukung oleh pernyataan dari informan kunci orangtua pertama, informan pendukung pertama dan juga informan pendukung kedua yang sepakat bahwa informan kunci anak pertama suka begadang untuk bermain game online.

Sementara itu untuk keluarga informan kunci kedua, ia selalu menyuruh anaknya untuk tidur ketika pukul 10 malam. Namun anaknya juga suka mencari celah untuk bisa bermain game free fire secara diam-diam. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya ketidaksesuaian jawaban antara orangtua dan anak. Menurut pengakuan informan kunci orangtua kedua, anaknya selalu ia wanti-wanti untuk tidur jam 10 malam, namun anaknya berkata jika ia sering begadang untuk bermain game free fire.

Kemudian perbedaan selanjutnya ada pada saat menanggapi cita-cita anak. Informan kunci orangtua pertama cenderung mendengarkan pendapat anaknya namun ujungnya tetap orang tua lah yang bertanggung jawab mengambil keputusan dalam hal cita-cita, hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari informan kunci orangtua pertama dan informan pendukung kedua. Sementara itu untuk keluarga informan kunci kedua menerapkan pola pluralistik dalam keluarganya. Ia cenderung membiarkan anaknya mengambil keputusan secara musyawarah. Sebagai orangtua juga ia membiarkan anaknya memilih hal apa yang ia sukai nantinya.

Setelah melihat hasil penelitian dapat diketahui bahwa keluarga informan kunci pertama menerapkan pola konsensual. Informan kunci orangtua pertama cenderung permisif dalam hal mengasuh anak karena dari hasil wawancara ia cenderung membebaskan anaknya untuk bermain game, dan membelikan ia gadget pribadi sendiri. Meskipun anaknya dibebaskan bermain game di dalam rumah, namun dalam hal keputusan, anaknya harus mematuhi segala keputusan ayahnya. Karena keputusan tersebut ditentukan oleh ayahnya sebagai pemimpin keluarga. Pada keluarga informan kunci pertama ayah memegang peranan penting didalam keluarga. Keputusan orang tua menjadi keputusan final dalam keluarga tipe ini, mereka cenderung mendengarkan pendapat anak-anak mereka namun mereka lah yang berhak mengambil keputusan akhir. Anak suka tidak suka, mau tidak mau harus mengikuti keputusan yang sudah dibuat, karena memang pada keluarga tipe ini keputusan orangtua akan mempengaruhi keputusan anak-anaknya.

Berbeda halnya dengan keluarga informan kunci kedua yang menerapkan pola pluralistik. Pada keluarga informan kunci kedua, mereka masih memberikan aturan dan pemahaman mengenai game online, mereka juga masih menyempatkan untuk berkomunikasi meskipun mereka harus pergi ke kantor terlebih dahulu dan pulang sore. Keluarga pada tipe pluralistik sangat menghargai dialog di dalam keluarga. Percakapan yang terbuka dan tidak terbatas termasuk semua anggota keluarga dan berbagai subjek adalah karakteristik komunikasi dalam keluarga pluralistik. Orang tua pada tipe keluarga ini tidak merasa perlu menggunakan otoritas orang tua atas anak-anak mereka dengan memaksa. Mereka juga tidak merasa wajib membuat keputusan untuk anak-anak mereka atas nama mereka. Hal tersebut ditandai dengan adanya komunikasi yang melibatkan anaknya, ia juga tidak melarang anaknya nanti bercita-cita sebagai apa, namun jika anaknya harus memilih maka ia juga tidak akan melarangnya. Informan kunci orangtua pertama juga tidak membebaskan anaknya saat topup menggunakan voucher game online, ia membelikan anaknya namun ada beberapa syarat yang harus dipenuhi misalnya saat nilai ujiannya bagus, atau setelah ujian semester. Ada saat-saat tertentu yang membuatnya mengizinkan anaknya untuk top-up voucher game online.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti dapatkan, maka didapatkan kesimpulan bahwa :

1. Dari empat aspek kecanduan game online, informan penelitian yang masih berusia sekolah dasar sudah menunjukkan tiga tanda kecanduan game online, mulai dari kompulsif, menarik diri, memiliki masalah interpersonal dan juga masalah kesehatan.
2. Untuk masalah kesehatan terdapat satu informan yang mengeluh jika terlalu lama bermain game maka ia akan merasakan panas pada matanya.
3. Meskipun sama-sama menunjukkan tanda-tanda kecanduan bermain game online, namun terdapat perbedaan diantara kedua keluarga informan.

4. Untuk pola komunikasi keluarga yang digunakan keluarga informan kunci pertama menggunakan pola konsensual, sementara keluarga informan kunci kedua menggunakan pola pluralistik.
5. Keluarga informan kunci pertama banyak membebaskan anak dalam bermain gadget dan game online, dan orang tua cenderung memberi kebebasan pada anaknya asalkan anaknya berada didalam rumah. Namun orang tua yang menentukan keputusan dalam keluarga.
6. Sementara keluarga informan kunci kedua cenderung lebih teratur pada : memberikan izin bermain game online, waktu bermain anak, dan keluarga mendukung penuh apa yang diinginkan anaknya. Orangtua juga cenderung bermusyawarah untuk menentukan sebuah keputusan.

B. Saran

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti sampaikan pada bab sebelumnya, berikut adalah saran yang peneliti rangkum :

1. Saran Akademis
 - a. Bagi penelitian yang akan dilakukan selanjutnya, diharapkan dapat meneliti lebih dalam mengenai anak remaja atau mungkin orang dewasa yang kecanduan bermain game online.
 - b. Peneliti selanjutnya juga dapat memperluas objek penelitian.
 - c. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan metode penelitian kuantitatif terkait pengaruh keaktifan bermain game online terhadap komunikasi keluarga.
 - d. Selain itu Peneliti juga bisa mengganti ataupun menambahkan jenis permainan yang akan diteliti.

2. Saran Praktis

Sebagai pendidik, pengasuh dan role model anak orangtua harus tetap memperhatikan anaknya, mengawasi serta peduli terhadap anak. Tidak serta merta membebaskan anak tanpa memberikan aturan-aturan yang berlaku didalam keluarga. Tidak juga melarang anak untuk keluar rumah namun justru di dalam rumah malah dibebaskan tanpa ada aturan. Yang harus digaris bawahi adalah mereka adalah anak usia sekolah dasar, yang mana tumbuh kembangnya bermula dari bagaimana komunikasi yang ada di keluarga. Game online seperti pisau bermata dua, yang bisa memberi manfaat namun perlu diingat juga banyak dampak negatif yang dihasilkan oleh game online. Kebiasaan anak begadang tanpa diawasi akan berdampak fatal bagi anak tersebut kedepannya, karena mereka masih anak-anak sekolah dasar. Sudah menjadi tugas orangtua untuk memberikan kasih sayang, serta kontrol dalam anak melakukan segala aktivitas mereka. Hanya karena tidak bercerita bukan berarti anak tidak memiliki masalah, sudah sepatutnya orang tua juga harus menyipkan telinga mereka untuk mendengarkan segala cerita anak.

REFERENSI

Buku :

- Bahri, Syaiful Djamarah. 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*, Jakarta: PT. Reneka Cipta
- Biechler, R.F. & Snowman, J. (1993). *Psychology Applied to Teaching*. 7th. Toronto: Houghton Mifflin Company.
- Brown, I. (1997). *Addicted to crime?* Chichester: John Wiley.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). *An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features*. Asian Journal of Health and Information Sciences. Vol. 3. No. 1-4. Hal 38-51
- Devito, Joseph A. 1997. *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta : Proffesional Books
- DeVito, J.A. (2007). *The Interpersonal Communications Book*. USA: Pearson Education.
- Djamarah, Bahri, Syaiful. 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. Jakarta : PT. Reneka Cipta
- Gunarsa, S. D. (2002). *Dari anak sampai usia lanjut*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Haqiqi, N. A. (2020). Efek Negatif Bermain Game Online "Free Fire Battlegrounds" Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Journal Of Social Studies*, 1, (1).
- Hurlock, B. E. (1997). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- Kim, K. H. Dkk. (2002). *E-lifestyle and Motives To Use Online Games*. *Irish Marketing Review*; ABI/INFORM Globalpg. 71.
- M Noor, Rohinah. *The Hidden Curriculum*. Yogyakarta: Insan Madani, 2012.
- Koerner, A. F., & Fitzpatrick, M. A. (2006). Family communication patterns theory: A social cognitive approach. *Engaging Theories in Family Communication: Multiple Perspectives*, August 2017, 50–65. <https://doi.org/10.4135/9781452204420.n4>

- Peschke, Karl-Heinz. 2003. *Etika Kristiani*, Jilid IV (Terj.Armanjaya Alex). Maumere : Penerbit Ledalero.
- Raho, Bernard. 2003. *Keluarga Berzarah Lintas Zaman. Suatu Tinjauan Sosiologis*. Ende:Nusa Indah.
- Redding, W. Charles, and Phillip K. Tompkins. 1972. *The New Handbook of Organizational Communication: Advances in Theory, Research, and Methods*. New York: Industrial Communication Council.
- Richard West & Lynn Turner, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*, terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), h.234
- Soejanto, A. (2005). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunarto, A.W., (2013). Komunikasi Interpersonal. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Suranto Aw, *Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011) hal. 3-5.
- Tubbs, Stewart L & Sylvia Moss, *Human Communication: Konteks-Konteks Komunikasi*, Editor Deddy Mulyana, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005.
- West, Richard, Lynn H. Turner. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi Edisi 3*. Jakarta: Salemba Humanika.

Jurnal :

- Koerner, A. F., & Fitzpatrick, M. A. (2006). Family communication patterns theory: A social cognitive approach. *Engaging Theories in Family Communication: Multiple Perspectives*, August 2017, 50–65. <https://doi.org/10.4135/9781452204420.n4>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Putri, L. S. R. (2018). Model Kerjasama Keluarga Dan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Pembentukan Karakter Anak Di Kelompok Bermain Pkbn *J+ Plus Unesa*, 87, 1–11. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/36/article/view/25198%0Ahttps://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/36/article/download/25198/23088>
- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Umanailo, M. C. B. (2019). Paradigma Konstruktivis Preprints. *Researchgate*, October, 96–97. <https://doi.org/10.31219/osf.io/9ja2t>
- Wekke Suardi, I. dkk. (2019). Metode Penelitian Sosial. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Koerner, A. F., & Fitzpatrick, M. A. (2006). Family communication patterns theory: A social cognitive approach. *Engaging Theories in Family Communication: Multiple Perspectives*, August 2017, 50–65. <https://doi.org/10.4135/9781452204420.n4>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Putri, L. S. R. (2018). Model Kerjasama Keluarga Dan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Pembentukan Karakter Anak Di Kelompok Bermain Pkbn *J+ Plus Unesa*, 87, 1–11. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/36/article/view/25198%0Ahttps://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/36/article/download/25198/23088>
- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Umanailo, M. C. B. (2019). Paradigma Konstruktivis Preprints. *Researchgate*, October, 96–97. <https://doi.org/10.31219/osf.io/9ja2t>
- Wekke Suardi, I. dkk. (2019). Metode Penelitian Sosial. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.