

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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).

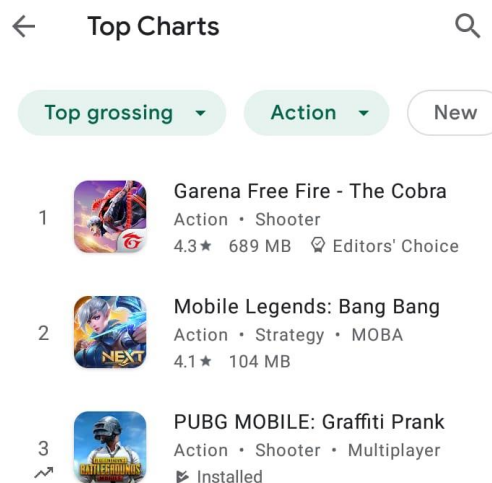
Game online banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari karena tidak lagi hanya dapat dioperasikan dengan penggunaan komputer, *game online* sekarang dapat berupa konsol, *handheld*, bahkan ada juga yang dapat dioperasikan melalui telepon genggam. (Aprilianto et al.,2020:68). hingga munculah *game online* Free Fire yang dipublish oleh Garena pada tahun 2017. (www.esportsku.com, diakses pada tanggal 04 April 2021 pukul 22:29 WIB).



Gambar 1.1 Poster Free Fire di esportsnesia

(sumber: www.esportsnesia.com, diakses pada tanggal 04 April 2021 pukul 23:02 WIB)

Free Fire adalah judul esports yang merupakan kombinasi dari *genre battle royale* dengan *TPS (Third Person Shooter)*. Sekilas ini merupakan sebuah *game* perang dengan 50 pemain di sebuah tempat yang luas, di mana setiap pemain harus saling membunuh agar bisa menjadi satu-satunya orang yang bertahan hidup dan menjadi pemenang. Serupa dengan *genre game battle royale* lainnya, Free Fire memulai permainannya dengan *player* terjun bebas dari pesawat lalu mencari senjata dan peralatan medis untuk bertarung dan bertahan hidup. Di tengah permainan akan ada pesawat yang menjatuhkan *airdrop* dalam bentuk kotak besar yang berisi rompi anti peluru, helm, dan juga senjata khusus. Pemain harus bertahan di zona aman agar dapat menjadi pemenangnya. Free Fire dapat di unduh melalui *smartphone* dan dimainkan dalam bentuk *solo, duo*, maupun *squad*. (www.esportsnesia.com, diakses pada tanggal 04 April 2021 pukul 23:05 WIB).

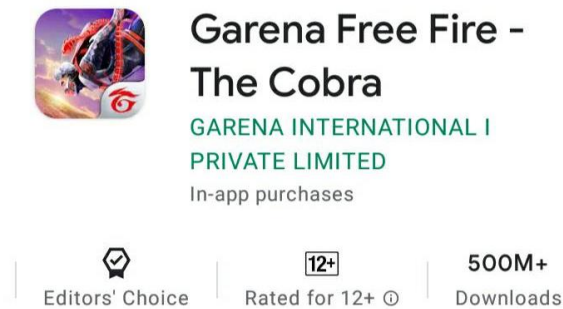


Gambar 1.2 Top Charts *Top Grossing* di *PlayStore*

(sumber: www.play.google.com, diakses pada tanggal 05 April 2021 pukul 15:55 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 online* 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).



Gambar 1.3 Penjelasan Ranting Usia Free Fire di *Playstore*

(sumber: www.play.google.com, diakses pada tanggal 04 April 2021 pukul 23:30 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.



Gambar 1.4 Hafidz (4 SD) dan Irsyad (2SD) sedang bermain Free Fire

(Sumber: dokumen peneliti, April 2021)

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. Peneliti juga mendapatkan data dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung (www.bandungkab.bps.go.id, diakses pada tanggal 15 februari 2022 pukul 07.44 WIB) yang menunjukkan bahwa jumlah Siswa SD/MI di Kabupaten Bandung tahun 2020 berjumlah 391.826 orang siswa, dengan jumlah siswa SD/MI di Rancaekek sebanyak 20.919 orang siswa.

Nama Kecamatan	Jumlah Siswa SD/MI di Kabupaten Bandung (Siswa)		
	SD	MI	Jumlah
	2020 ¹	2020 ¹	2020 ¹
Cileunyi	17 052	1 227	18 279
Cimencyan	10 619	0	10 619
Cilengkrang	5 378	0	5 378
Bojongsorang	9 748	790	10 538
Margahayu	12 447	1 653	14 100
Margaasih	11 425	4 190	15 615
Katapang	12 717	1 218	13 935
Dayeuhkolot	11 837	213	12 050
Banjaran	12 391	1 034	13 425
Pameungpeuk	7 672	953	8 625
Pangalengan	16 214	640	16 854
Arjasari	10 820	1 064	11 884
Cimaung	8 437	1 077	9 514
Cicalengka	13 027	573	13 600
Nagreg	6 124	852	6 976
Cikancung	10 594	939	11 533
Rancaekek	19 087	1 832	20 919
Ciparay	16 800	2 146	18 946
Pacet	10 694	2 802	13 496
Kertasari	7 198	824	8 022
Baleendah	26 591	1 436	28 027
Majalaya	16 634	1 586	18 220
Solokan Jeruk	8 971	189	9 160
Paseh	14 012	1 653	15 665
Ibun	8 893	722	9 615
Soreang	11 194	1 460	12 654
Pasirjambu	8 858	399	9 257
Ciwidey	8 530	1 073	9 603
Rancabali	5 495	383	5 878
Cangkuang	6 875	1 087	7 962
Kutawaringin	10 399	1 078	11 477
Kabupaten Bandung	356 733	35 093	391 826

Sumber: Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung

Showing 1 to 32 of 32 entries

(Gambar 1.5 Jumlah Siswa SD/MI di Kabupaten Bandung Tahun 2020 Oleh Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung)

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 di teliti 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, bermalasan-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 menyenangkan 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”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan menjadi batasan pada penelitian ini, yaitu:

Bagaimana pola komunikasi keluarga dengan anak usia pendidikan sekolah dasar yang aktif bermain *game online* Free Fire di Kabupaten Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini, yaitu:

Untuk mengetahui pola komunikasi keluarga dengan anak usia pendidikan sekolah dasar yang aktif bermain *game online* Free Fire di Kabupaten Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian terdapat manfaat yang berguna yang diperoleh dari penelitian tersebut untuk memberikan informasi, pada sisi:

1.4.1 Manfaat Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengetahui tentang pola komunikasi keluarga dengan anak usia pendidikan sekolah dasar yang aktif bermain game online Free Fire di Kabupaten Bandung.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pola komunikasi keluarga dengan anak usia pendidikan sekolah dasar yang aktif bermain game online Free Fire di Kabupaten Bandung.

1.5 Waktu dan periode Penelitian

Waktu dan periode pelaksanaan pada penelitian ini dimulai pada bulan Maret 2021 – Desember 2021, dengan keterangan sebagai berikut:

No	Kegiatan	Bulan											
		Ma r	Ap r	Me i	Ju n	Ju l	Ag u	Se p	Ok t	No v	De s	Ja n	
1.	Pemilihan Tema dan Judul												
2.	Pengumpulan Data												
3.	Penyusunan BAB I, II, III												
4.	Pengajuan Seminar Proposal												
5.	Seminar Proposal												
6.	Pengolahan Data												
7.	Penyusunan Bab IV dan V												

8.	Pengajuan Sidang Skripsi												
9.	Sidang Skripsi												

Sumber: Data Peneliti 2022