

SELF CONTROL PECANDU GAME ONLINE FREE FIRE:

Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Kontrol Diri Pecandu *Game Online* Pada Anak Di Kampung Gandasari

Hanafi Fauzi

Program Studi Ilmu Komunikasi, Konsentrasi Public Relations

Universitas Garut, Garut 44151, No. Hp: 085157607704

Email: hanafifauzi13@gmail.com

Abstrak

Judul penelitian ini adalah : *Self Control* Pecandu Game Online *Free Fire* (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Kontrol Diri Pecandu Game Online Pada Anak di Kampung Gandasari). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya anak yang kecanduan dalam bermain game online sehingga mereka lupa akan aktivitas dalam kehidupannya sehari-hari. Kecanduan bermain game online juga dapat menyebabkan gangguan perilaku yang negatif pada diri seseorang. Maka dari itu dibutuhkan *self control* (kontrol diri) yang diberikan oleh orang tua terhadap anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mengontrol diri sang anak agar tidak kecanduan dalam bermain game online. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui paradigma konstruktivis. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan wawancara secara mendalam dan observasi langsung kelapangan dengan melihat kondisi dan situasi secara langsung di lapangan. Teknik pengumpulan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan memilih 5 orang orang informan yang merupakan orang tua dari anak yang kecanduan game online dan 1 orang narasumber yang telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tahapan komunikasi kontrol yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak yang kecanduan game online ialah dengan cara pembatasan waktu dalam bermain game online, memperlihatkan konten-konten yang positif dan mendidik dan mengalihkan ke permainan tradisional.

Kata kunci: *Self Control*, Pecandu Game Online, Anak, Kontrol Diri, Kampung Gandasari

Abstract

The title of this research is : Self Control Game Addicts Online Free Fire (Qualitative Descriptive Study About Self Control Game Addicts Online in Children in Gandasari village). This research is motivated by the number of children who are addicted to playing online games so that they forget about activities in their daily lives. Addiction to playing online games can also cause negative behavioral disorders in a person. Therefore, the need for self-control (self-control) given by parents to children. This study aims to find out how the role of parents in controlling the child's self so as not to be addicted to playing online games. This study uses a qualitative descriptive method through the constructivist paradigm. Data collection techniques used by researchers are in-depth interviews and direct field observations by looking at the conditions and situations directly in the field. The informant collection technique in this study used a purposive sampling technique by selecting 5 informants who were parents of children who were addicted to online games and 1 resource person who had met the predetermined criteria. The results of this study indicate that the stages of control communication carried out by parents to children who are addicted to online games are by limiting time in playing online games, showing positive and educational content and diverting to traditional games.

Keywords: Self Control, Online Game Addicts, Children, Self Control, Gandasari village

I. Pendahuluan

Di era modern perkembangan teknologi sangat pesat di awal tahu 1970-1980 membuat sistem komunikasi computer dan smartpone berkembang begitu cepat ini, ini terjadi karena perkembangan elektronik yang semakin kedepan sangat maju dan mempengaruhi bagi kehidupan manusia. Seperti halnya game online pada era sekarang ini sangat digemari oleh kalangan anak sampai orang tua. Banyak anak yang kecanduan dalam bermain *game online* tersebut sehingga mereka lupa akan aktivitas dalam kehidupannya sehari-hari.

Game saat ini tidak seperti yang dulu, Karena *game* dahulu yang hanya bisa dimainkan oleh maksimal dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi yang pesat terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan oleh 100 orang sekaligus atau lebih dalam bermain gamenya dalam waktu bersamaan, walaupun *game* ditunjukan untuk anak anak, tetapi tidak sedikit juga pengguna *game online* adalah kalangan dewasa yang kerap memainkannya, bahkan *game* juga bisa dijadikan pekerjaan sehari harinnya dan mendapatkan penghasilan bulanan dari bermain game itu.

Pemain *game online* biasanya di dominasi dari kalangan pelajar mualai dari SD,SMP,SMA, bahkan orang dewasa juga, kebanyakan yang memainkan *game online* juga ada dikalangan pelajar atau dibawah umur, yang akan menyebabkan mereka kecanduan dalam bermain *game online*, dampaknya akan menjadi buruk dari segi akademik dan sosialnya, bahkan *game online* juga akan menjadi dampak yang besar bagi perkembangan anak, walaupun *game online* dapat bersosialisasi dengan pemainnya, namun *game online* juga dapat mempengaruhi kehidupannya sehari-hari.

Sebuah penelitian nasional mempelajari lebih dalam kebiasaan anak-anak terhadap media contohnya dalam bermain *game online*, dengan mensurvei lebih dari 2.200 anak dari usia tujuh hingga dua belas tahun, penelitian ini menegaskan bahwa anak zaman sekarang dikelilingi oleh media. Anak menghabiskan lebih kurang enam jam sehari bersama media dan hanya

menghabiskan lebih kurang dua jam sehari bersama orang tua, kemajuan teknologi sangat mempengaruhi bagi ilmu pengetahuan di era zaman sekarang contohnya sekarang kepada anak-anak yang kecanduan dalam bermain *game online*. (Santrock, 2011)

Game online kini juga memiliki banyak genre mulai dari *mobile legends*, *Free Fire* dan lainnya. *Game online Free Fire* yang muncul sejak tahun 2017 sangat terkenal kepopulerannya. Game ini di unduh oleh 62 juta kali oleh pengguna perangkat *mobile*, baik yang dijalankan dengan android maupun IOS (Iphone operating System) *Free fire* ini termasuk tipe game MOBA (*Multiplayer Online Arena*) yang memerlukan kerja sama dan strategi team untuk melawan 94 orang pemain dalam teamnya masing-masing berbagai macam senjata yang akan di dapat pemain tersebut sehingga dapat berperang dengan musuh yang lainnya. (Alif, 2011)

Game Free Fire telah menjadi sebuah *game* yang sangat populer khususnya dinegara kita Indonesia, *game* ini juga telah di ikut sertakan kedalam turnamen nasional maupun internasional, misalnya di adakan dalam kejuaraan esport pada tahun 2020 yaitu *free fire champions cup* di Jakarta.

Fenomena-fenomena yang terjadi akibat dari keseringan main *game online* mengakibatkan sering terjadinya gangguan mental atau gangguan jiwa dan bisa mengakibatkan gangguan penglihatan dan kesehatan pada organ mata terutama penurunan mata. Oleh karena itu para pecandu *game online* khususnya dikalangan anak harus berhati-hati saat bermain *game online*, jangan terlalu berlebihan ketika bermain *game free fire* dan harus ingat waktu. Sehingga orang tua harus memperhatikan anaknya ketika sedang bermain *game* jangan sampai mereka frustrasi dan orang tua juga harus memberikan *self control* (kontrol diri) terhadap anak. (Anggraeni, 2020)

Kontrol diri juga merupakan suatu kecakapan individu yang dimana kontrol diri itu bisa menjadi acuan dan kepekaan membaca situasi kontrol diri di lingkungan, serta kemampuan untuk mengontrol perilaku dan mengelola faktor yang sesuai.

Kontrol diri juga bisa melakukan sosialisasi kemampuan untuk mengendalikannya perilakunya. Menurut Hortet diri (*self*) merupakan suatu proses yang saling berhubungan. sistem ini meliputi berbagai komponen, satu di antaranya adalah pengaturan diri (*Self Regulation*), yang memusatkan perhatian dan pengontrolan diri (*Self Control*), dimana proses tersebut menjelaskan cara diri (*Self*) mengatur mengendalikan emosinnya.

Berdasarkan penjelasan di atas kesulitan dan gangguan perilaku pada diri seseorang seperti kecanduan main *game online* yang berlebihan bisa menyebabkan dampak negative pada diri seseorang. Orang yang kecanduan bermain *game* tidak mengenal waktu karena dia menghabiskan waktunya seharian full dengan bermain *game online*, Hampir semua kalangan masyarakat mengenal *game online* khususnya anak, *Game online* cukup mendominasi pada perilaku anak sehingga *game online* dapat menghawatirkan kondisi anak pada saat ini, Meskipun bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan seseorang pada anak, tetap saja yang namanya bermain *game online* yang berlebihan sangat tidak bagus bagi anak. (Hurlock, 2010)

Dalam penelitian ini dikhususkan pada rentan usia 10 tahun sampai dengan 14 tahun. Salah satu *game* yang membuat anak-anak kecanduan adalah *game Free Fire*. Penyebab anak kecanduan dalam memainkan *game free fire* pengasuhan yang kurang tepat kesibukan orang tua kurangnya pemahaman tentang dampak negative gadget. *Free fire* adalah salah satu

game judul esports. *Freefire* juga dibuat oleh perusahaan Garena yang dimana perusahaan itu mencakup semua ruang lingkungannya tentang *game*, yang dimana *game* itu di isi 50 pemain disebuah peta yang luas, dimana setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi satu satunya orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang.

Alur permainan di dalam *game freefire* semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib melakukan terjun bebas itu dilakukan oleh semua pemain yang pemain tersebut terjun dengan sesuai titik yang akan di turunkan, tiap pemain juga harus mencari senjata atau peralatan medis supaya bisa bertempur dengan lawan, dan ditengah permainan nanti ada pesawat turun yang dimana pesawat itu menurunkan senjata, helm, dan lainnya. Sesudah mendapatkan senjata yang ada di dalam rumah pemain *game* itu mencari musuh hingga bertemu dengan musuh lainnya, dan pada waktu waktu tertentu juga hingga menit terus berkurang akan adanya zona bahaya yang dimana zona bahaya itu memperkecil suatu peta sehingga dalam berkumpulnya semua musuh didalam suatu peta kecil itu.

Perusahaan Verizon menyatakan persentase pengguna *game online* selama pandemi virus corona yang menyebabkan covid 19 mengalami peningkatan yang signifikan, Verizon mencatat pengguna *game online* meningkat 75 % selama pandemi corona. Verizon mengatakan peningkatan terjadi karena ratusan juta orang dihimbau tetap berada didalam rumah guna mencegah penyebaran virus covid 19 sehingga banyak orang memilih bermain *game online* untuk mengisi waktu luangnya dirumah.

Melansir *tech crunch*, plat distribusi *game online steam* mencatat rekor pengguna *game* dengan lebih dari 20 juta pengguna pada 16 maret 2020. Jumlah tersebut tanpa dukungan rilis *game* baru yang pada umumnya mendorong kenaikan pengguna. Sedangkan platform obrolan gaming Discord mengaku servernya sempat turun meski perusahaan meningkatkan kapasitas server lebih dari 20 persen untuk menangani penggunaan yang meningkat pada pekan lalu.

Manager hedge fund *skycather*, *siamc kamalie* mengatakan waktu rata-rata yang dihabiskan setiap pengguna *game online* tumbuh 41 % selama tahun baru cina 2020 jika di dibandingkan dengan 2019, dan naik 18 % dibandingkan satu minggu sebelum tahun baru china pada tahun 2020 ujar *kamalie*.

Melansir [Gaming Street](#), Kepala Staf Teknologi Verizon Kyle Malady mengatakan peningkatan lalu lintas video dan *game online* tidak mengejutkan karena banyak hiburan di AS dibatalkan akibat kebijakan berada di rumah. (Makki, 2020)

Peneliti melakukan observasi awal didaerah kampung gandasari, karena dikampung gandasari ini terdapat beberapa anak yang aktif dalam bermain *game online free fire* ketimbang dengan kampung-kampung lain yang ada di kelurahan mangkurakyat. Dikampung gandasari ini terdapat beberapa anak yang aktif dalam bermain *game free fire* sebanyak lima orang anak yang terlihat secara aktif sampai mengakibatkan mereka kecanduan *game free fire* yang dimainkan melalui gadget.

Berdasarkan observasi awal, peneliti mendapatkan informasi dengan cara mengamati anak tersebut bahwa menurut mereka bermain *game* itu hanya sekedar hiburan. Namun dari pengamatan peneliti selama peneliti observasi langsung di kampung gandasari, peneliti melihat anak-anak tersebut hanya menghabiskan waktu untuk bermain *game free fire* sampai anak

tersebut lupa akan aktivitas kesehariannya, kemudian sampai membuat anak tersebut tidak bisa mengontrol dirinya sendiri seperti berkata kasar, membanting gadgetnya, dan sampai emosi.

II. Metodologi Penelitian

Metodologi dalam penelitian ini berisi mengenali suatu cara dan metode apa yang akan digunakan dalam penelitian seperti langkah-langkah bagaimana cara pengambilan data observasi atau wawancara di suatu penelitian supaya bisa tercapai hasil yang real dan sesuai dengan penelitian apa yang diteliti.

III. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah dilakukan penelitian di lapangan, peneliti mendapatkan hasil dari beberapa pertanyaan yang sudah peneliti ajukan kepada informan mengenai kontrol diri orang tua dalam mendidik anak pecandu *game free fire*, adapun hasilnya sebagai berikut:

3.1 Kontrol Perilaku Pecandu *Game Online Free Fire*

Kontrol perilaku merupakan kesiapan tersediannya suatu respons yang dapat secara langsung yang memengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan, kemampuan mengontrol perilaku ini diperinci menjadi dua komponen, yaitu mengatur pelaksanaan dan kemampuan memodifikasi stimulus. adanya pembatasan waktu pada saat bermain *game online*, memperlihatkan konten-konten positif untuk mengalihkan anak supaya tidak kecanduan bermain *game online*, mengalihkan ke permainan tradisional supaya anak tersebut tidak fokus pada permainan game online.

Sesuai teori yang dikemukakan oleh Ghufron bahwa kontrol perilaku pecandu *game online free fire* dapat menggunakan beberapa cara untuk mencegahnya antara lain menempatkan tenggang waktu di antara rangkaian stimulus yang sedang berlangsung, menghentikan stimulus sebelum waktunya berakhir, membatasi intensitasnya.

3.2 Kontrol Kognitif Pecandu *Game Online Free Fire*

Kontrol kognitif merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai, atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau mengurangi tekanan. Tahapan *Self Control Pecandu Game online Free Fire* dalam kontrol kognitif pecandu *game online free fire* yaitu adanya emosi yang temperamental ketika bermain game online, lupa waktu, sering menyendiri sesudah bermain game online. kontrol kognitif pecandu *game online free fire* dapat mengakibatkan kurangnya kemampuan anak dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan.

3.3 Kontrol Pengambilan Keputusan Pecandu *Game Online Free Fire*

Over control merupakan kontrol diri yang dilakukan oleh individu secara berlebihan yang menyebabkan individu banyak menahan diri dalam bereaksi terhadap stimulus, *Under control* merupakan suatu kecenderungan individu untuk melepaskan impulsivitas dengan bebas tanpa perhitungan yang matang. Sementara *appropriate control* merupakan kontrol individu dalam upaya mengendalikan impuls secara tepat. (Ghufron, 2014). Tahapan *Self Control Pecandu Game online Free Fire* dalam kontrol pengambilan keputusan pecandu *game online free fire* yaitu adanya berfikir lambat pada anak yang kecanduan *game online*, tidak mendengarkan nasihat orang lain bahkan nasihat orang tuanya juga tidak didengar. kontrol pengambilan keputusan pecandu *game online free fire* dapat diukur sesuai dengan aspek-aspek kemampuan mengontrol

perilaku,kemampuan mengontrol stimulus,kemampuan mengantisipasi suatu peristiwa atau kejadian,kemampuan menafsirkan peristiwa atau kejadian,kemampuan mengambil keputusan.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka yang menjadi kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat diketahui bahwa tahapan komunikasi kontrol perilaku anak pecandu game online mengakibatkan beberapa faktor di antaranya adanya pembatasan waktu,memperlihatkan konten-konten positif,mengalihkan ke permainan tradisional.
2. Dapat diketahui bahwa tahapan komunikasi kontrol kognitif anak pecandu *game online* mengakibatkan beberapa faktor di antaranya tempramental,lupa waktu,sering menyendiri.
3. Dapat diketahui bahwa tahapan komunikasi pengambilan keputusan pecandu *game online* mengakibatkan beberapa faktor yaitu berfikir lambat,tidak mendengarkan nasihat orang lain.

Daftar Pustaka

- Alif, H. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Media Kita.
- Anggraeni, A. P. (2020, Januari 25). *4 Bahaya Game Online Untuk Kesehatan, Dari Kecanduan Hingga Obesitas*. Retrieved from KOMPAS.COM:
<https://www.google.co.id/amp/s/amp.kompas.com/health/read/2020/01/25/073300368/4-bahaya-game-online-untuk-kesehatan-dari-kecanduan-hingga-obesitas>
- ghufron. (2014). *teori teori psikologi*. jogjakarta: perpustakaan nasional katalog dalam terbitan (kdt).
- Hurlock. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Perpustakaan nasional : katalog dalam terbita (KDT).
- Makki, S. (2020, APRIL 01). *Pengguna Game Online Meningkat 75 % Kala Corona*. Retrieved from CNN INDONESIA: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span Development Perkembangan massa hidup*. jakarta: PT Erlangga.