

“Studi Komparasi Komunikasi Pada Anak Dengan Permainan Tradisional Dan Anak Dengan Permainan Berbasis *Gadget* Di Desa Olilit Raya, Kecamatan Tanimbar Selatan, Kabupaten Kepulauan Tanimbar”

Ernestina Melsasail¹, Fatmawati Rumra, S.Sos, M.Si²,

¹Universitas Pattimura (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi),
ernimelsasail29@gmail.com

²Universitas Pattimura (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi),
rumra.fat@gmail.com

Abstraks: Anak merupakan pribadi yang gemar bermain permainan baik itu permainan tradisional maupun permainan berbasis *gadget* (*game online*). Perilaku komunikasi anak dengan sesama teman sepermainan pada kedua permainan ini menjadi hal yang perlu untuk diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, menganalisis dan mendeskripsikan komparasi komunikasi pada anak dengan permainan tradisional dan anak dengan permainan berbasis *Gadget* di Desa Olilit Raya, Kecamatan Tanimbar Selatan, Kabupaten Kepulauan Tanimbar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman yaitu mengadakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak pada permainan tradisional dan anak pada permainan berbasis *gadget* (*game online*) memiliki bentuk perilaku komunikasi yang sama dan juga berbeda. Persamaanya yaitu anak aktif berinteraksi, bekerja sama dengan teman, merespon dengan kasar, bersikap implisit. Perbedaanya yaitu anak pada permainan tradisional berani mengungkapkan pendapat, berdiskusi dengan pemain lain, menutupi atau merahasiakan pesan antar sesama teman kelompok, cenderung diam dan menyendiri saat kembali kerumah. Sedangkan anak pada permainan *game online* memiliki perilaku komunikasi yaitu saling menyapa dan menanyakan kabar antar sesama pemain terutama yang baru dikenal, kurang merespon, menunjukkan sikap penolakan saat ada yang mengganggu. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak yang terlibat dalam kedua permainan ini ada yang memiliki bentuk perilaku komunikasi terbuka dan ada juga yang tertutup.

Kata-kata kunci: *Komparasi perilaku komunikasi, anak, permainan tradisional, permainan gadget (game online).*

ABSTRACT: Children are individuals who like to play games both traditional games and gadget-based games (online games). The communication behavior of children with fellow playmates in these two games is something that needs to be investigated. This study aims to determine, analyze and describe the comparison of communication in children with traditional games and children with gadget-based games in Olilit Raya Village, South Tanimbar District, Tanimbar Islands Regency. This study uses a qualitative descriptive research. Data collection techniques used in the form of observation, interviews and documentation. The data analysis technique uses an interactive analysis model from Miles and Huberman, namely conducting data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. The results showed that children in traditional games and children in gadget-based games (online games) had the same and different forms of communication behavior. The similarity is that children actively interact, cooperate with friends, respond rudely, be implicit. The difference is that children in traditional games dare to express opinions, discuss with other players, cover up or keep messages secret between group friends, tend to be quiet and aloof when returning home. While children in online games have communication behavior, namely greeting each other and asking for news between fellow players, especially those who are new, less responsive, showing an attitude of refusal when someone disturbs them. Based on the results of this study, it can be concluded that the children involved in these two games have an open form of communication behavior and some are closed.

Keywords: Comparison of communication behavior, children, traditional games, gadget games (online games)

1. Pendahuluan

Anak merupakan pribadi sosial yang memerlukan relasi dan komunikasi dengan orang lain, anak akan membutuhkan orang lain sebagai tempat untuk mendapatkan serta memberikan afeksi. Masa anak-anak adalah masa yang menyenangkan, masa transisi dimana anak-anak akan aktif untuk bermain sambil belajar. Selain bermain, secara tidak langsung anak akan belajar mengenali kehidupan dan lingkungannya, belajar berinteraksi dengan teman-teman sebaya maupun orang-orang disekitarnya. Permainan dan bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak. Melalui bermain permainan anak-anak dapat memperoleh kesenangan. Bermain tidak hanya sebagai kegiatan yang menyenangkan tetapi juga menjadi sarana perwujudan komunikasi yang baik untuk anak-anak.

Berdasarkan perkembangan zaman permainan dibagi menjadi dua yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan cara menggunakan peralatan sederhana yang adadi lingkungan sekitar (Suswandari, 2017). Beberapa contoh jenis permainan

tradisional yaitu gici-gici, mutel, boy, enggo dan lain-lain. Saat bermain permainan tradisional anak-anak dapat bertemu secara langsung dengan teman-temannya, proses komunikasi yang terjadi berlangsung secara tatap muka sehingga dapat menjadikan anak lebih terlatih berkomunikasi dengan sesama dalam kelompok bermainnya.

Permainan modern adalah permainan yang berasal dari perusahaan dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. Salah satu contohnya yaitu *Game online* yang merupakan permainan *video game* dengan menggunakan koneksi internet. *Game online* kini memiliki banyak jenis, beberapa *game online* yang marak pada saat ini yaitu PUBG (*Player Unknown Battle Ground*), *Free Fire*, *Mobile Legend*. Pada *game online* proses komunikasi berlangsung secara komunikasi virtual. Komunikasi virtual yang ada pada *game online* dapat berkomunikasi melalui Voice Chat, pesan cepat, dan pesan langsung (*speaker* dan *microphone*).

Perilaku komunikasi anak dengan sesama teman sepermainan pada kedua permainan ini tentu saja bermacam-macam. Fenomena Perilaku komunikasi yang terdapat pada anak saat bermain permainan tradisional maupun permainan berbasis *gadget (game online)* di Desa Olilit Raya, Kecamatan Tanimbar Selatan, Kabupaten Kepulauan Tanimbar berbeda-beda baik secara verbal dan nonverbal. Desa Olilit Raya sendiri merupakan desa yang dipilih oleh peneliti, karena pada desa ini anak-anak masih ada yang bermain permainan tradisional dan juga bermain permainan berbasis *gadget (game online)*. Anak-anak masih berkumpul di lapangan atau halaman rumah untuk bermain permainan tradisional bersama, baik itu bermain permainan berupa enggo basambunyi, boi, gici-gici, dan lain sebagainya.

Anak yang bermain permainan tradisional memiliki bentuk perilaku komunikasi misalnya aktif terlibat dalam berkomunikasi dengan pemain lain saat berada dalam permainan. Mereka berusaha mengatur strategi permainan secara bersama-sama, saling bercanda, dan berani mengungkapkan pendapat.

Sedangkan anak yang bermain permainan berbasis *gadget (game online)* mereka berkomunikasi dengan teman bermainnya tidak secara langsung atau tatap muka

melainkan menggunakan *smartphone* sebagai objek bermain dan berkomunikasi secara virtual melalui pesan cepat, pesan suara, dan pesan langsung yang tersedia pada *game online* yang dimainkan baik itu *PUBG*, *Free Fire*, *Mobile legend*, dan lain sebagainya. Komunikasi yang terjadi hanya seputar permainan yang di mainkan. Anak sebagai subyek berbicara dengan subyek lainnya sebagai pemain namun fokus mereka hanya pada objek yang dimainkan.

Anak yang saat bermain permainan berbasis *gadget (game online)* memiliki beberapa bentuk perilaku komunikasi misalnya saat diajak komunikasi anak serius dengan permainan sehingga tidak terlalu merespon lawan bicaranya. Ada pula perilaku komunikasi yang agresif salah satu contohnya yaitu mengeluarkan kata kotor.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang “Studi Komparasi Komunikasi Pada Anak Dengan Permainan Tradisional Dan Anak Dengan Permainan Berbasis *Gadget* Di Desa Olilit Raya, Kecamatan Tanimbar Selatan, Kabupaten Kepulauan Tanimbar”.

2. Literatur Review

(Tan & Reddy, 2020) “*Memahami Pengalaman Komunikasi Antarpribadi Anak Berkaitan Dengan Perubahan Kebiasaan Bermain Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Berbasis Teknologi (Studi Pada Anak-Anak Di Dukuh Paren, Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang)*”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan fenomenologi. Subjek penelitian ini melibatkan enam orang responden yaitu tiga orang anak dan tiga orang tua anak. Teori Hubungan Antarpribadi dan Teori Efek Media Komputer (*The Impact of Computer Media*) adalah teori yang digunakan dalam penelitian ini.

Studi ini menemukan bahwa anak yang bermain dengan permainan tradisional dan anak yang bermain permainan modern berbasis teknologi memiliki pengalaman komunikasi yang berbeda yang dilihat melalui kuantitas dan kualitas komunikasi. Permainan modern berbasis teknologi membawa dampak negatif

pada perilaku anak saat bermain maupun berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Mereka menunjukkan sikap egois, individualistis, kemalasan, kekerasan dan perilaku tidak afiliatif. Selain itu, mereka tidak mampu memelihara keakraban dengan teman yang ditunjukkan dengan rendahnya keinginan mereka untuk menjaga kebersamaan. Waktu yang awalnya banyak digunakan untuk bermain dan berinteraksi dengan teman menjadi semakin berkurang dan digantikan untuk bermain *gadget* dan aktifitas individu lainnya. Komitmen mereka terhadap pertemanan juga melemah yang dapat dilihat dari pelanggaran-pelanggaran harapan dan melemahnya keinginan untuk membangun hubungan yang lebih dalam lagi. Sementara itu, permainan tradisional yang mengharuskan keterlibatan orang lain membuat anak memiliki kesempatan berkomunikasi yang lebih banyak. Anak yang memainkan permainan ini juga tidak menunjukkan sikap dan perilaku negatif seperti yang terlihat pada anak yang bermain permainan modern berbasis teknologi dan mampu memelihara keakraban dan komitmen pertemanannya.

Noviya Ervina Widara Santy "*Perbandingan Permainan Tradisional dengan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar di SDN 1 Rakam Tahun Ajaran 2017/2018*" (کوچکی et al., 2018). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan penelitian ini adalah Permainan tradisional lebih banyak memberikan dampak positif bagi anak terutama pada keterampilan sosial anak seperti kemampuan mengatur pikiran, emosi, dan perilaku untuk memulai dan memelihara hubungan atau interaksi dengan lingkungan sosial secara efektif dibandingkan dengan permainan modern.

(Ramadhani, 2021) "*Hubungan Game Online "Free Fire" Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI.*" Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara game online free fire dengan perilaku komunikasi. Kesimpulan

dalam penelitian ini bahwa terdapat hubungan sebesar 78,8% berdampak positif karena dapat meningkatkan komunikasi verbal yang baik antar siswa, meningkatkan pengetahuan kosa kata dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi antar siswa.

Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

- Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dan penelitian oleh Tan dan Rendi.

Kedua Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama memiliki tipe penelitian kualitatif dan subyek penelitian yaitu anak-anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penggunaan teori. Pada penelitian sebelumnya menggunakan teori Teori Hubungan Antar pribadi dan Teori Efek Media Komputer (*The Impact of Computer Media*) sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori Laswell dan teori S-O-R. Selain itu terdapat pula perbedaan mendasar antar keduanya yaitu pada Lokasi Penelitian, obyek Penelitian, dan periode pengamatan. Penelitian sebelumnya berlokasi di Dukuh Paren, Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang pada tahun 2013 dengan obyek penelitian pengalaman komunikasi antarpribadi anak berkaitan dengan perubahan kebiasaan bermain permainan tradisional menjadi permainan modern berbasis teknologi.

- Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dan penelitian oleh Noviya Ervina Widara Santy.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu teknik pengumpulan datanya berupa observasi, wawancara dan dokumentasi dan teknik analisis data yaitu teknik analisis data Miles dan Huberman. Perbedaan kedua penelitian ini yaitu periode pengamatan, metode penelitian, objek penelitian, dan lokasi penelitian. Noviya Ervina Widara Santy melakukan penelitian di SDN 1 Rakam Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat pada tahun 2018 dengan obyek penelitian keterampilan anak usia sekolah dasar dan metode penelitiannya yaitu penelitian kuantitatif.

- Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dan penelitian oleh Debi Fitri Ramadhani, Yamin.

Penelitian ini sama-sama memiliki obyek penelitian yaitu perilaku komunikasi dan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. perbedaan kedua penelitian ini yaitu pada periode pengamatan, subyek penelitian, metode penelitian, lokasi penelitian, Metode penelitian, teknik analisis data dan teknik pengumpulan data. Debi Fitri Ramadhani, Yamin melakukan penelitian pada tahun 2021 dengan subyek penelitian seluruh siswa kelas VI SDN Kayuringin Jaya XIII Kota Bekasi. Metode penelitian yaitu metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan kuesioner atau angket. Teknik analisis data dengan perhitungan persentase, perhitungan rumus korelasi *Product Moment Pearson* dan uji menggunakan *SPSS 24.0*.

3. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat di amati (Pawito, 2008). Penelitian ini akan mendeskripsikan bentuk komparasi komunikasi anak pada permainan tradisional dan permainan berbasis *gadget (game online)*. Penelitian ini dilakukan di Desa Olilit Raya, Kecamatan Tanimbar Selatan, Kabupaten Kepulauan Tanimbar. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April-Mei tahun 2022. Sumber informasi yang ditentukan dalam penelitian ini berjumlah 16 orang yaitu 8 orang tua dan 8 orang anak yang berusia 6-15 tahun yang terdiri dari informan yang bermain permainan tradisional dan informan yang bermain permainan berbasis *gadget (game online)*. Dari keseluruhan informan yang diteliti diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini dipilih dengan melihat pada kriteria-kriteria yang akan digunakan dalam penentuan informan. Berikut ini beberapa kriteria penentuan informan penelitian yaitu :

a. Informan Anak

- Anak yang terlibat langsung dalam proses observasi peneliti
- Anak yang aktif bermain permainan tradisional
- Anak yang aktif bermain permainan berbasis *gadget (game online)*
- Anak yang dianggap oleh peneliti mampu untuk berinteraksi dengan baik dalam proses wawancara.

b. Informan Orang tua

- Orang tua yang anaknya aktif bermain permainan tradisional dan *game online*
- Orang tua yang anaknya terlibat dalam observasi peneliti
- Orang tua yang sering memantau aktivitas bermain anak

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ¹observasi atau pengamatan merupakan metode pengumpulan data dengan pengamatan dan pencatatan langsung terhadap obyek. ²Wawancara mendalam dengan para informan, serta ³dokumentasi untuk mengumpulkan dan menyimpan sejumlah besar fakta dan data. Data yang tersedia berbentuk foto, surat-surat dan sebagainya. Adapun penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga proses yang berlangsung secara interaktif (Statistik Kecamatan Kartasura et al., 2015) yaitu ¹Reduksi data yang mana dilakukan pemilihan dan pemusatan pada data-data yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, ²Penyajian data yakni merakit atau menyusun data dan menyajikannya dengan baik supaya lebih mudah dipahami sehingga memberi kemungkinan akan adanya ³penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Kesimpulan akhir dilakukan setelah pengumpulan data berakhir.

4. Hasil dan Pembahasan

a. Permainan Tradisional

Jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak di Desa Olilit Raya, Kecamatan Tanimbar Selatan, Kabupaten Kepulauan Tanimbar yaitu tali, gici-gici, dan borfen tempurung. Para informan lebih tertarik untuk bermain permainan tradisional karena mereka dapat keluar rumah dan bersenang-senang dengan teman-teman karena suasana permainan yang ramai dan seru, ada juga dari mereka yang memilih bermain diluar rumah agar dapat memiliki banyak teman. Dalam Permainan tentu saja akan ada komunikasi atau penyampaian pesan antara para pemainnya. Cara penyampaian pesan terdiri dari verbal dan non verbal, hal tersebut dapat membantu peneliti untuk melihat bentuk perilaku komunikasi anak baik tertutup maupun terbuka.

• Komunikasi Verbal

Dalam menyampaikan pesan kepada pemain lain, mereka menggunakan komunikasi secara verbal, karena lebih memudahkan mereka untuk mengatur strategi permainan dengan pemain lain dan menyampaikan pikiran/perasaan. Pada permainan tradisional terdapat anak yang memiliki bentuk perilaku komunikasi terbuka misalnya anak aktif berinteraksi dengan teman, serta keterbukaan anak dalam menyampaikan pendapatnya secara verbal, saling beradu pendapat, merusak alat permainan dan apabila ada yang tidak berkenan di hati mereka, akan mereka sampaikan secara langsung. Pada permainan ini anak lebih mudah mengeskpresikan apa yang mereka rasakan baik itu suka maupun tidak suka akan sesuatu. Selain perilaku komunikasi terbuka ada pula perilaku komunikasi tertutup yaitu mereka berusaha untuk menutupi atau merahasiakan pesan yang mereka sampaikan kepada teman dengan cara berbisik terdapat juga beberapa informan orang tua yang mengatakan bahwa saat pulang dari bermain anak mempunyai perilaku yang suka menyendiri berbanding terbalik dengan perilaku mereka yang ceria saat bermain, dan

juga tidak menceritakan apa yang terjadi saat bermain, mereka baru akan bercerita saat ditanyai oleh orang tua mereka.

- **Komunikasi Non Verbal**

Dari hasil wawancara peneliti dengan para informan dapat disimpulkan bahwa anak mampu mengekspresikan secara terbuka apa yang dirasakan melalui komunikasi non verbal. Anak mudah mengespresikan emosinya melalui gesture, ekspresi wajah, intonasi dan nada suara terkait apa yang di rasakan baik itu rasa marah, kesal kepada temannya saat bermain. Jika ada kesalahan yang muncul maka anak cenderung lebih banyak merespon dengan intonasi suara yang keras, kasar, dan berteriak-teriak.

b. Permainan Berbasis Gadget (Game Online)

Jenis permainan berbasis Gadget (*game online*) yang sering dimainkan yaitu *free fire*. Anak lebih tertarik untuk bermain dengan tujuan sebagai bentuk hiburan mereka ketika sedang bosan bisa mendapatkan banyak teman selain itu game ini juga bisa saling bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu, anak hanya memerlukan handphone dan jaringan internet untuk bermain dan juga mereka tertarik dengan vitur-vitur yang tersedia dalam game. Oleh karena itu pada hasil penelitian ini peneliti akan menguraikan cara penyampaian pesan anak melalui komunikasi virtual melalui dengan vitur-vitur yang telah tersedia pada game dan komunikasi langsung secara verbal dan non verbal. Berikut ini cara penyampaian pesan baik verbal maupun nonverbal melalui komunikasi langsung dan vitur komunikasi dalam *game online free fire*.

- **Komunikasi Verbal**

Cara penyampaian pesan anak pada *game online (free fire)* menggunakan media yaitu *handphone* (komunikasi virtual) dan komunikasi langsung saat anak berkumpul dan bermain bersama. Ada beberapa kata yang digunakan antar pemain yang berasal dari bahasa Inggris yang berbentuk bahasa gaul contohnya seperti *Booyah, GG, Toxic* (susah diatur), *Knock Out (KO)* dan lain-lain.

Terdapat anak yang menunjukkan perilaku komunikasi terbuka yaitu anak aktif menggunakan semua fitur komunikasi yang tersedia dalam *game free fire*, memberikan arahan permainan kepada teman yang lain, meminta bantuan dan bahkan juga memberi bantuan kepada teman, saling menyapa antar pemain, serta, ada juga yang merespon dengan amarah dan mengeluarkan kata kasar.

Selain perilaku komunikasi terbuka ada pula anak yang memiliki bentuk perilaku komunikasi tertutup yaitu interaksi dan respon anak dalam memainkan *game online (free fire)* hanya terjadi pada saat tertentu misalnya meminta bantuan atau memberi peringatan kepada teman, dan ada juga yang bahkan sangat jarang melakukan interaksi dengan pemain lain. Ada pula hasil pengamatan orang tua yang penulis ketahui melalui proses wawancara secara mendalam, mereka menyatakan bahwa saat bermain *game online (free fire)* anak tidak begitu sering berinteraksi dengan pemain lain, mereka lebih fokus dan diam saat bermain di rumah, tiba-tiba saja orang tua mendengar anak berbicara dengan keras dan berteriak, bahkan mengeluarkan kata-kata kotor. Ada pula yang mengekspresikan rasa marah dan kesal mereka dengan cara memukul benda yang ada disekitarnya, anak juga terlalu fokus pada permainan dan tidak merespon orang lain yang mengajaknya berkomunikasi.

- **Komunikasi Nonverbal**

Anak sering menggunakan komunikasi nonverbal berupa lambang, dan tanda tetapi juga melalui *gesture, facial*, intonasi dan nada suara serta perilaku lainnya. Pada *game online* terdapat anak yang juga terbuka saat berkomunikasi melalui pesan

nonverbal, contohnya memuji teman yang menang dengan memberikan tanda jempol, memberi kepada teman tanda hati agar teman bisa bermain lagi, mengarahkan teman untuk turun melalui peta, ada yang menepuk kaki atau benda di sekelilingnya karena salah menembak atau juga karena kalah. Intonasi dan nada suara anak saat bermain yaitu kasar, berteriak-teriak, dan volume suara besar.

Sedangkan non verbal yang tertutup yaitu saat ada yang bermain tidak bagus anak menunjukkan respon melalui sikapnya yaitu mengklik tanda granat dan membom temannya, ada juga yang secara tiba-tiba keluar dari game tanpa memberitahukan temannya, ketidakjelasan dalam penggunaan tanda jempol saat ada yang menang sebagai bentuk apresiasi kepada pemenangnya. Karena terdapat anak yang saat bermain kadang suka memberi tanda jempol dan kadang juga tidak suka.

5. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka berikut ini bentuk komparasi perilaku komunikasi anak saat bermain permainan tradisional dan anak yang bermain permainan berbasis *Gadget (game online)* di Desa Olilit Raya, Kecamatan Tanimbar Selatan, Kabupaten Kepulauan Tanimbar.

a. Perilaku Komunikasi Anak Pada Permainan Tradisional

Pada permainan tradisional peneliti menemukan bahwa anak yang bermain memiliki bentuk perilaku komunikasi yang tidak sama. Bentuk Perilaku komunikasi tersebut dijabarkan ke dalam dua bagian yaitu :

- **Perilaku Komunikasi Terbuka**

Anak yang memiliki perilaku komunikasi terbuka memiliki kecenderungan komunikasi yang jelas dan langsung. Pada permainan ini anak lebih mudah menyampaikan apa yang di pikirkan atau rasakan. Contoh perilaku komunikasi terbuka pada anak dengan permainan tradisional yaitu keaktifan membangun

komunikasi secara verbal dan non verbal, terbuka dalam menyampaikan pikiran dan pendapat misalnya jika ada teman yang bermain curang maka anak akan memberitahukan atau juga memberikan pendapat dan masukan tentang strategi bermain.

Bentuk perilaku nonverbal terbuka anak dapat dilihat melalui cara penggunaan pesan melalui gesture, facial, nada dan intonasi suara. Rata-rata anak pada permainan ini menyampaikan pesan ke pada temannya menggunakan pesan nonverbal, contohnya menunjuk dengan tangan untuk memberikan isyarat kepada teman agar melempar bola ke arah yang di tunjuk misalnya lempar ke kiri, kanan, atas, atau bawah, atau juga anak dapat memberikan isyarat melalui gerakan kepala atau mata, dan juga menunjukkan ekspresi wajah yang marah, senang, tertawa. Ana juga berbicara dengan intonasi dan nada suara yang keras dan berteriak.

- **Perilaku Komunikasi Tertutup**

Kecenderungan anak yang memiliki perilaku komunikasi tertutup yaitu komunikasinya bersifat implisit (tidak jelas, masih dalam maksud terselubung atau tertutup). Ada beberapa contoh anak yang memiliki perilaku komunikasi tertutup yaitu berbisik saat berbicara dengan tujuan agar lawan tidak mendengar apa yang anak katakan kepada teman kelompoknya, tidak menceritakan apa yang di alami saat bermain, misalkan ada konflik dalam permainan dan saat pulang anak tidak menceritakan kepada orang tua, tetapi hanya diam dan menyendiri, hal tersebut merupakan efek yang dibawah oleh anak saat selesai bermain.

b. Perilaku Komunikasi Anak Pada Permainan Berbasisi Gadget (game online)

Pada *Game online free fire* peneliti menemukan bahwa anak yang bermain juga memiliki bentuk perilaku komunikasi terbuka dan perilaku komunikasi tertutup.

- **Perilaku Komunikasi Terbuka**

Beberapa contoh perilaku komunikasi terbuka pada anak yang bermain permainan *game online free fire* yaitu anak dapat membangun komunikasi dengan pemain lain menggunakan semua fitur komunikasi, anak saling membantu dan bekerja sama untuk menyelesaikan misi, saling menyapa antar pemain. Ada juga yang merespon dengan amarah dan mengeluarkan kata kotor. Komunikasi verbal lainnya yang terlihat pada saat anak berkomunikasi langsung kurang lebih sama dengan yang ada pada komunikasi virtual namun yang membedakannya yaitu anak pada saat berkumpul dan bermain bersama rata-rata dari mereka tidak mengaktifkan fitur komunikasi virtual seperti mikrofon, dan pesan teks, karena semua pemain telah berkumpul di tempat yang sama dengan jarak yang dekat, sehingga memudahkan mereka untuk berbicara secara langsung.

Sedangkan perilaku komunikasi terbuka secara non verbal melalui komunikasi virtual dan komunikasi langsung yaitu pada komunikasi virtual ada anak yang mengirim tanda atau lambang dengan tujuan menyampaikan apa yang dirasakan misalnya menggunakan *emoticon* menari dan tanda jempol kepada teman yang pandai bermain, membantu teman dengan memberikan tanda hati yang melambangkan darah agar masih bisa bermain, dan lain sebagainya, mengarahkan teman untuk turun, ada yang mengaruk kepala menepuk kaki atau benda di sekelilingnya karena salah menembak atau kalah. Intonasi dan nada suara anak saat bermain yaitu kasar, berteriak-teriak, dan volume suara besar.

- **Perilaku Komunikasi Tertutup**

Beberapa contoh perilaku komunikasi yang tertutup pada anak dengan permainan berbasis *gadget (game online)* yaitu anak menutup diri dan jarang berkomunikasi dan hanya berfokus pada permainan, komunikasi antar pemain juga tidak berjalan dengan lancar karena mereka lebih banyak diam dan fokus pada

permainan, ada anak yang memanfaatkan mikrofon dan berbicara hanya saat ada musuh atau ingin meminta bantuan. Anak juga tidak merespon apabila dipanggil, saat merasa kesal ia langsung keluar dari permainan tanpa berbicara atau memberitahukan kepada teman-temannya, pada komunikasi secara langsung terdapat ada yang membalikan badan untuk menyembunyikan atau menjauhi *handphone* dari temannya karena tidak mau diganggu saat bermain. Anak dengan perilaku seperti ini cenderung lebih individualis dan suka menyendiri.

6. Kesimpulan

Cara penyampaian, Tanggapan atau respon perilaku komunikasi anak terhadap pemain lain dalam permainan berbeda-beda. Jika dilihat pada uraian pembahasan terkait dengan contoh perilaku komunikasi terbuka dan tertutup pada anak yang bermain permainan tradisional dan *game online*, maka dapat disimpulkan bahwa anak yang terlibat dalam kedua permainan ini ada yang memiliki bentuk perilaku komunikasi yang terbuka dan ada juga yang tertutup. Hal tersebut dapat dilihat juga dari komunikasi verbal dan non verbal anak saat berkomunikasi dengan orang lain atau teman sepermainannya.

Daftar Pustaka

- Pawito. (2008). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*.
- Ramadhani, D. F. dan Y. (2021). Hubungan Game Online Free Fire dengan Perilaku Komunikasi pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Education*, 7(3), 818.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1256>
- Statistik Kecamatan Kartasura, K., Pengantar Kata Pengantar Kata Pengantar, K., & Uraian Hal, B. (2015). Daftar isi Daftar isi Daftar isi. *Statistik Daerah Kecamatan Kartasura Tahun*, 17-18.
- Suswandari. (2017). *Kearifan lokal etnik Betawi : [Mapping Sosio-kultural Masyarakat asli Jakarta]* / Suswandari ; editor, Suwarno | OPAC Perpustakaan Nasional RI.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1059226>
- Tan, Y. H., & Reddy, S. K. (2020). The Impact of Computer Media). In *Journal Social Network* (Vol. 64, Issue 2021).
- کوچکی, غ. س., VDMA, Fähling, J., Industry, M., Nielsch, W., Abbildung, D., Turtle, P., Lanza, G. et al., Messe, H., Cases, U., Ar-anwendungen, P., Reality, A., Werkzeug, M.,
Jurnal Ilmu Komunikasi (Vol.01 No.02. Tahun 2022) 15

App, D., Vsm, S. I. M., Technologie-Initiative SmartFactory KL e.V., BSI, B. F. S. in der I., Group, S. S., Heller, J., ... Europäische Kommission. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title. *Bitkom Research*, 63(2), 1-3.
http://forschungsunion.de/pdf/industrie_4_0_umsetzungsempfehlungen.pdf
https://www.dfki.de/fileadmin/user_upload/import/9744_171012-KI-Gipfelpapier-online.pdf
<https://www.bitkom.org/sites/default/files/pdf/Presse/Anhaengen-PIs/2018/180607-Bitkom-KPM>