



**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DAN ANAK PECANDU  
GAME ONLINE (MOBILE LEGEND) DI DESA KARANGREJO KECAMATAN  
PURWOSARI KABUPATEN PASURUAN**

Nizar Imron Alfifi  
(Universitas Yudarta Pasuruan)  
[nizarimronalfifi@gmail.com](mailto:nizarimronalfifi@gmail.com)

**Abstrak**

Pola komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak yang kecanduan game online Mobile Legends di Desa Karangrejo, Kecamatan Purwosari, Kabupaten Pasuruan. Dengan menggunakan pendekatan teori dialektika relasional dari Leslie Baxter dan Barbara Montgomery, penelitian ini mengkaji dinamika hubungan antara orang tua dan anak dalam konteks kecanduan game online. Data dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara, dan angket yang melibatkan 30 responden, terdiri dari 15 anak yang berusia 12-17 tahun dan kecanduan game Mobile Legends, serta 15 orang tua mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi antara orang tua dan anak dipengaruhi oleh konflik-konflik internal, seperti kebutuhan anak untuk bermain game versus harapan orang tua untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas online dan offline. Konflik-konflik ini seringkali memunculkan ketegangan dalam hubungan yang memerlukan strategi komunikasi yang lebih adaptif dan dialogis. Penelitian ini memberikan wawasan mendalam mengenai tantangan yang dihadapi orang tua dalam mengelola pola komunikasi dengan anak yang kecanduan game online, serta menawarkan saran untuk mengembangkan interaksi yang lebih efektif.

**Kata Kunci:** Pola komunikasi, kecanduan game online, hubungan orang tua-anak.

**Abstract**

The interpersonal communication patterns between parents and children addicted to the online game Mobile Legends in Karangrejo Village, Purwosari District, Pasuruan Regency. Using the relational dialectics theory approach by Leslie Baxter and Barbara Montgomery, this research examines the dynamics of relationships between parents and children in the context of online game addiction. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires involving 30 respondents, consisting of 15 children aged 12-17 years addicted to Mobile Legends and their 15 parents.

The results of the study indicate that communication between parents and children is influenced by internal conflicts, such as the child's need to play games versus the parents' expectations to maintain a balance between online and offline activities. These conflicts often create tension in the relationship, requiring more adaptive and dialogical communication strategies. This study provides in-depth insights into the challenges parents face in managing communication patterns with children addicted to online games and offers suggestions for developing more effective interactions.

**Keywords:** Communication patterns, online game addiction, parent-child relationships.

## **PENDAHULUAN**

Komunikasi adalah aktivitas dasar manusia melalui komunikasi, manusia dapat berkomunikasi satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari di mana pun mereka berada. Komunikasi juga sangat penting untuk keberlangsungan dan keberhasilan manusia interaksi, baik dalam konteks formal, seperti lembaga pendidikan atau organisasi, maupun dalam konteks organisasi umum.

Ketika orang berbicara secara verbal, komunikasi interpersonal dapat membantu mereka membangun hubungan dengan orang lain dalam situasi yang berbeda. Gerakan seperti kontak mata, gerakan tubuh, dan gerakan tangan juga digunakan saat berbicara dengan orang lain. Komunikasi verbal sangat penting untuk hubungan sosial antar manusia dan merupakan bagian dari psikoanalisis. Bahasa dan komunikasi interpersonal dapat membantu orang memahami situasi sosial dan bertindak sesuai dengan lingkungannya. Ini ditunjukkan dalam Prosiding Seminar Nasional Psikologi Klinis 2018 "Perkembangan Masyarakat Indonesia Terkini Berdasarkan Pendekatan Biopsikososial" di Universitas Negeri Malang pada 26 Agustus 2018.

Dalam komunikasi interpersonal, dua orang berbicara atau bertukar informasi secara langsung atau tidak langsung. Ini memungkinkan komunikasi untuk melihat dampak dan reaksi lawan bicaranya, baik secara verbal maupun non-verbal. Setiap manusia perlu berkomunikasi, atau berkomunikasi secara pribadi. Selain itu, interaksi sehari-hari antara orang tua dan anak akan memengaruhi pesan yang dikomunikasikan antara satu sama lain dan sebaliknya.

Jika anak-anak memiliki banyak akses untuk bermain game online, hal itu dapat memiliki banyak konsekuensi, salah satunya adalah menjadi ketergantungan pada game, yang berarti mereka menghabiskan banyak waktu di depan komputer untuk bermain game dan mengabaikan tugas sekolah mereka. Kecanduan game online menyebabkan komunikasi yang tidak efektif, yang mengganggu psikologi anak dan komunikasi antar pribadi anak dengan kedua orangtuanya. Oleh karena itu, anak terlahir dengan kelemahan, sehingga tidak mungkin untuk mencapai taraf kemanusiaan yang normal tanpa bantuan dan dukungan dari orang lain. Jadi, keahlian dan tanggung jawab diperlukan untuk mendidik anak. Masyarakat luas sangat memperhatikan game online teka-teki. Game online dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang melalui jaringan internet.

Di era globalisasi yang semakin berkembang, banyak kemajuan teknologi yang membuat segala sesuatunya lebih mudah diakses. Salah satu bentuk kemudahan yang dapat diakses adalah jenis permainan. Permainan online adalah jenis permainan yang terhubung ke internet dan dimainkan melalui perangkat komputer atau handphone, sehingga dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja. Penggunaan game online dapat berdampak pada perilaku remaja yang berorientasi pada penyimpangan sosial, seperti mengubah cara mereka berbicara dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut Ahmad Fajar Giandi et al. (2012), pembentukan game online secara alami dapat menjadi cara untuk menghilangkan stres dari kehidupan nyata dan membuat pemain kecanduan (Suherdi, 2023).

Mobile Legends Bang-Bang adalah game multiplayer online untuk ponsel yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis pada 14 Juli 2016 di seluruh dunia. termasuk game Mobile Legends Bang Bang dalam game online seperti Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), bersifat strategis dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang setiap permainan. Mobile Legends Bang Bang memiliki banyak kesamaan dengan game RPG karena kita harus meningkatkan level kita untuk bertarung dengan musuh kita. Dalam Mobile Legends Bang Bang, masing-masing pemain tim berhadapan satu sama lain dalam pertandingan sengit. Menurut Ulum Bahrul (2018), BangBang biasanya memiliki banyak jenis hero atau jagoan di Mobile Legends.

Pada tahun 2003, game online pertama kali muncul, Mobile Legends muncul pada tahun 2014. Game online jenis hiburan yang sering digunakan untuk menghilangkan kelelahan yang disebabkan oleh aktivitas dan kegiatan sehari-hari kita. Ketika ada gangguan dalam atau di luar game online, ada kemungkinan omong kosong, yaitu berbicara kasar atau berbahaya. Gangguan saat bermain game online dengan orang yang tidak di kenal, yang menyebabkan tidak bisa bekerja sama saat bermain, ketidakmampuan untuk berkomunikasi dengan baik, dan kekurangan kemampuan untuk berkomunikasi yang menyebabkan hasil yang tidak memuaskan. Selanjutnya, gangguan yang tidak berkaitan dengan permainan online termasuk gangguan jaringan internet, dampak lingkungan, dan perangkat yang tidak mendukung (Putri et al., 2020).

Memainkan game online berdampak pada perilaku komunikasi remaja karena mereka menjadi terbiasa menggunakan bahasa yang tidak sesuai saat bermain game online. Selain itu, komunikasi game online dapat menyebabkan mereka kehilangan minat dalam belajar dan melupakan waktu. Akibatnya, remaja tersebut kehilangan kemampuan untuk bersosialisasi dengan orang lain dan kehilangan kepekaan terhadap dunia luar karena

terlalu terlibat dalam game online. Batasan masalah yang akan di angkat adalah kemampuan berkomunikasi karena bermain game online. tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan kemampuan berkomunikasi yang buruk pada remaja (Ismi & Akmal, 2020).

Kecanduan game online adalah ketika seseorang menjadi terlalu tergantung pada game online sehingga sulit untuk mengendalikannya dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka. Kecanduan game online dapat berdampak negatif pada kesehatan mental, hubungan sosial, kinerja akademik, dan pekerjaan seseorang.

Pecandu game dapat mengalami kesulitan berinteraksi dengan orang lain di luar lingkungan game online lebih terbiasa berinteraksi melalui media digital dan mungkin kurang terbiasa berinteraksi secara langsung. Karena mereka tidak memiliki pengalaman berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata, pecandu game online juga dapat mengalami kesulitan dalam mengungkapkan emosi dan menangani konflik secara efektif.

Berdasarkan survei yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa anak-anak zaman sekarang sudah kecanduan dengan game online. Bahkan sampai menyia-nyiakan waktu, misalnya waktunya makan tidak teratur, waktunya mandi tidak mandi, dan waktunya tidur malah begadang. Seolah-olah sampai tidak bisa terlepas dari gadget makan sambil main gadget, suka main game sambil rebahan. Hal ini meyebabkan anak remaja sekarang kurang bergerak, masih muda tapi sudah pakai kacamata dan masih banyak lagi pola hidup negatif lainnya. Peneliti juga menemukan anak zaman sekarang kesulitan untuk berkomunikasi, hal ini di karenakan tidak terbiasa berkomunikasi dengan orang lain secara bertatap muka. Di rumah hanya main game jadi berkomunikasi dengan orang tua pun jarang, saat bertemu teman pun langsung mengajak untuk mabar (main bareng) game online. Berbeda dengan zaman dulu yang permainan tradisional jadul yang masih banyak berkomunikasi, seperti petak umpet, bermain kelereng, dan bermain ABC lima dasar. Jadi kalo zaman dulu sudah terbiasa berkomunikasi, kalau anak zaman sekarang kemampuan berkomunikasi rendah, misalnya susah di ajak ngobrol, sering ngeblank, dan berbicaranya canggung.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif yang di mana penlitu melakukan penelitian di lingkungan yang alami, dengan penlitu sebagai alat utama. Penelitian kualitatif menggunakan pendekatan purposive dan snowball untuk pengambilan sampel sumber data, menggunakan teknik pengumpulan triangulasi (gabungan), dan melakukan analisis data secara induktif atau kualitatif.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak yang kecanduan game online, khususnya Mobile Legend, di Desa Karangrejo, Kecamatan Purwosari, Kabupaten Pasuruan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami interaksi yang terjadi dalam keluarga tersebut, bagaimana orangtua mengkomunikasikan kekhawatiran mereka, strategi yang digunakan untuk mengatasi kecanduan, serta respon dan perasaan anak terhadap intervensi orangtua. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini akan menggali faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi, upaya orangtua dalam membentuk perilaku anak agar seimbang antara kegiatan online dan offline. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang pentingnya komunikasi interpersonal dalam mengatasi masalah kecanduan game online dan meningkatkan kualitas hubungan orangtua dan anak di era digital.

Komunikasi langsung antara dua orang disebut komunikasi interpersonal. Konteks interpersonal banyak membahas bagaimana suatu hubungan dimulai, bertahan, dan berakhir (Berger, 1979; Dainton & Stafford, 2000).

Komunikasi keluarga adalah pengorganisasian yang menggunakan kata-kata, sikap tubuh (*gesture*), intonasi suara, dan tindakan untuk menciptakan gambar yang diharapkan, mengungkapkan perasaan, dan saling memahami. Rae Sedwig tahun 1985, dikutip oleh Achdiat, 1997:30). Menurut Joseph A. Devito, yang dikutip dari jurnal Proses Komunikasi Interpersonal antara Guru dengan Murid Penyandang Autis di Kursus Piano Sforzando Surabaya (2013), komunikasi interpersonal adalah pertukaran pesan antara dua atau lebih orang yang saling memengaruhi secara verbal maupun nonverbal.

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Karangrejo, yang terletak di Kecamatan Purwosari, Kabupaten Pasuruan. Lokasi ini dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan yang mendukung tujuan dan kebutuhan penelitian. Dengan memilih Desa Karangrejo sebagai lokasi penelitian, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas dan mendalam mengenai dinamika komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak yang kecanduan game online. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga bagi upaya peningkatan kualitas hubungan keluarga dan penanganan masalah kecanduan game online di masyarakat desa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Membahas pola komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan game online, khususnya Mobile Legends di Desa Karangrejo, Kecamatan Purwosari, Kabupaten Pasuruan, memerlukan pemahaman yang mendalam tentang dinamika

keluarga, peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari, serta teori-teori komunikasi yang relevan. Penelitian ini menggunakan teori dialektika relasional dari Leslie Baxter dan Barbara Montgomery sebagai landasan teoretis untuk memahami bagaimana konflik dan ketegangan dalam hubungan orang tua-anak terungkap dan dikelola.

Dalam konteks keluarga, komunikasi antara orang tua dan anak merupakan aspek vital yang menentukan kualitas hubungan keluarga secara keseluruhan. Perkembangan teknologi, khususnya di bidang game online, telah memperkenalkan tantangan baru dalam pola komunikasi tersebut. Anak-anak di era digital ini sering kali terlibat dalam permainan daring yang intensif, seperti *Mobile Legends*, yang dapat mengakibatkan kecanduan dan memengaruhi interaksi mereka dengan orang tua. Kondisi ini mengundang perhatian terhadap bagaimana orang tua berkomunikasi dengan anak-anak mereka dalam upaya untuk mengelola dan mengurangi dampak negatif dari kecanduan game online.

Teori dialektika relasional, yang dikembangkan oleh Leslie Baxter dan Barbara Montgomery, menekankan pada keberadaan ketegangan dan kontradiksi dalam hubungan interpersonal. Teori ini mengidentifikasi tiga dialektika utama yang sering muncul dalam hubungan, yaitu integrasi-separasi, stabilitas-perubahan, dan ekspresi-non-ekspresi. Dalam konteks penelitian ini, ketiga dialektika ini dapat digunakan untuk menganalisis pola komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan game online. Misalnya, dialektika integrasi-separasi dapat terlihat dalam keinginan orang tua untuk mendekati diri dengan anak, namun di sisi lain, anak mungkin merasakan kebutuhan untuk memisahkan diri dan menghabiskan waktu dalam dunia virtual mereka.

Kecanduan game online seperti *Mobile Legends* sering kali menimbulkan konflik antara orang tua dan anak. Orang tua biasanya khawatir dengan dampak negatif yang mungkin terjadi, seperti penurunan prestasi akademik, masalah kesehatan, dan kurangnya interaksi sosial. Dalam upaya untuk mengatasi masalah ini, orang tua sering kali menggunakan berbagai strategi komunikasi, mulai dari memberikan peringatan hingga menerapkan hukuman. Namun, efektivitas strategi ini sangat bergantung pada bagaimana komunikasi tersebut diterima oleh anak. Anak-anak yang kecanduan game online cenderung resisten terhadap upaya orang tua untuk membatasi waktu bermain mereka, yang pada akhirnya dapat memperburuk hubungan.

Pola komunikasi yang berkembang antara orang tua dan anak pecandu game online di Desa Karangrejo menunjukkan adanya ketegangan antara kebutuhan anak untuk bersosialisasi secara virtual dengan teman-temannya dan kekhawatiran orang tua akan

dampak kecanduan ini. Banyak orang tua melaporkan bahwa mereka merasa kesulitan untuk membangun dialog yang efektif dengan anak-anak mereka, terutama ketika membahas topik terkait game online. Pola komunikasi yang sering terjadi adalah komunikasi satu arah di mana orang tua memberikan nasihat atau peringatan, sementara anak-anak cenderung tidak mendengarkan atau bahkan menolak saran tersebut.

Salah satu tantangan utama dalam komunikasi ini adalah perbedaan persepsi antara orang tua dan anak tentang manfaat dan risiko dari bermain game online. Bagi anak, game online sering kali dianggap sebagai sumber hiburan, pelarian dari stres, dan cara untuk bersosialisasi dengan teman-teman mereka. Sementara itu, orang tua lebih cenderung fokus pada dampak negatifnya, seperti gangguan dalam prestasi akademik dan kesehatan fisik. Perbedaan persepsi ini sering kali menyebabkan kurangnya pemahaman dan empati dalam komunikasi, yang dapat memperburuk hubungan orang tua dan anak.

Menggunakan teori dialektika relasional, ketegangan antara integrasi-separasi dalam hubungan orang tua-anak menjadi sangat jelas. Orang tua sering kali ingin lebih terlibat dalam kehidupan anak-anak mereka dan membimbing mereka dalam penggunaan teknologi. Namun, anak-anak yang kecanduan game online mungkin merasa bahwa orang tua mereka terlalu mengendalikan atau mengganggu kebebasan mereka. Dialektika stabilitas-perubahan juga relevan, di mana orang tua mungkin menginginkan stabilitas dalam rutinitas harian anak-anak mereka, sementara anak-anak menginginkan perubahan dan kebebasan dalam mengeksplorasi dunia virtual.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan komunikasi yang lebih terbuka dan dialogis antara orang tua dan anak. Orang tua perlu mendengarkan dan memahami perspektif anak-anak mereka mengenai game online, serta menjelaskan kekhawatiran mereka tanpa terkesan menghakimi. Melibatkan anak dalam diskusi tentang aturan penggunaan teknologi dan mencari solusi bersama dapat membantu mengurangi ketegangan dan meningkatkan pemahaman. Teori dialektika relasional menunjukkan bahwa penting untuk menemukan keseimbangan antara kebutuhan untuk dekat dan menjaga jarak, serta antara stabilitas dan perubahan dalam hubungan.

Di Desa Karangrejo, pola komunikasi yang diamati menunjukkan bahwa banyak orang tua yang belum sepenuhnya memahami dampak kecanduan game online pada anak-anak mereka. Sebagian besar orang tua mengandalkan nasihat tradisional dan disiplin yang ketat untuk mencoba mengendalikan kebiasaan bermain game anak-anak mereka. Namun, pendekatan ini sering kali tidak efektif karena kurangnya dialog yang terbuka dan empati terhadap pengalaman anak. Beberapa orang tua yang lebih paham teknologi

mencoba menggunakan pendekatan yang lebih modern, seperti memberikan contoh positif penggunaan teknologi atau membatasi waktu bermain dengan cara yang lebih fleksibel.

Kecanduan game online di kalangan anak-anak tidak hanya memengaruhi komunikasi dalam keluarga tetapi juga memiliki implikasi yang lebih luas terhadap perkembangan sosial dan pendidikan anak. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu bermain game online cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial di dunia nyata, serta menunjukkan penurunan dalam prestasi akademik. Hal ini memerlukan intervensi tidak hanya dari orang tua tetapi juga dari pihak sekolah dan masyarakat untuk membantu anak-anak mengembangkan kebiasaan yang lebih sehat dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diberikan kepada orang tua dan masyarakat. Pertama, orang tua perlu meningkatkan kesadaran mereka tentang dampak kecanduan game online dan pentingnya komunikasi yang efektif dengan anak-anak mereka. Kedua, program pendidikan bagi orang tua yang fokus pada pengelolaan penggunaan teknologi dalam keluarga perlu dikembangkan. Ketiga, sekolah-sekolah perlu memperkenalkan kurikulum yang mengajarkan literasi digital dan keterampilan sosial untuk membantu anak-anak mengelola waktu mereka secara lebih efektif. Terakhir, dukungan dari komunitas, termasuk penyediaan kegiatan alternatif yang menarik bagi anak-anak, dapat membantu mengurangi ketergantungan pada game online.

Pola komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan game online di Desa Karangrejo menunjukkan adanya tantangan signifikan yang dihadapi keluarga dalam era digital ini. Menggunakan teori dialektika relasional dari Leslie Baxter dan Barbara Montgomery, penelitian ini mengungkapkan adanya ketegangan antara kebutuhan untuk mendekatkan diri dan menjaga jarak, serta antara stabilitas dan perubahan dalam hubungan keluarga. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan komunikasi yang lebih dialogis, serta dukungan dari sekolah dan komunitas untuk membantu anak-anak mengembangkan kebiasaan penggunaan teknologi yang lebih sehat.

Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika komunikasi dalam keluarga yang menghadapi masalah kecanduan game online, serta memberikan rekomendasi praktis bagi orang tua dan masyarakat untuk meningkatkan kualitas interaksi dan kesejahteraan anak-anak dalam era digital ini. Dengan memahami pola komunikasi yang terjadi dan menggunakan pendekatan yang

lebih adaptif, diharapkan keluarga dapat mengelola tantangan ini dengan lebih baik dan menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak-anak mereka.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini juga menyoroti pentingnya pendekatan komunikasi yang lebih terbuka, dialogis, dan empatik dalam menangani masalah kecanduan game online pada anak. Ditemukan bahwa perbedaan persepsi antara orang tua dan anak mengenai manfaat dan risiko game online sering kali menyebabkan ketegangan dalam hubungan mereka. Dalam situasi seperti ini, penting bagi orang tua untuk memahami perspektif anak dan berusaha menjalin komunikasi yang efektif agar dapat menemukan solusi yang menguntungkan bagi kedua belah pihak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa kesimpulan dapat ditarik:

1. **Pola Komunikasi yang Terjadi:** Pola komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan game online di Desa Karangrejo umumnya menunjukkan adanya ketegangan antara kebutuhan untuk mengontrol dan kebebasan dalam penggunaan teknologi. Orang tua cenderung menggunakan pendekatan yang lebih otoritatif dalam upaya mengendalikan kebiasaan bermain game anak-anak mereka, namun sering kali menghadapi resistensi dari anak-anak yang merasa kebutuhan mereka untuk bersosialisasi secara virtual tidak dipahami.
2. **Peran Teori Dialektika Relasional:** Teori dialektika relasional dari Leslie Baxter dan Barbara Montgomery relevan dalam menganalisis pola komunikasi ini. Ketegangan antara integrasi-separasi dan stabilitas-perubahan sangat terlihat dalam interaksi antara orang tua dan anak. Orang tua berusaha untuk mendekatkan diri dan menjaga stabilitas dalam rutinitas harian, sementara anak-anak menginginkan kebebasan untuk mengeksplorasi dunia virtual mereka.
3. **Tantangan dalam Komunikasi:** Salah satu tantangan utama yang dihadapi orang tua adalah perbedaan persepsi tentang dampak game online. Orang tua fokus pada dampak negatif seperti penurunan prestasi akademik dan masalah kesehatan, sedangkan anak-anak melihat game online sebagai sumber hiburan dan pelarian dari stres. Perbedaan ini sering kali menyebabkan kurangnya empati dan pemahaman dalam komunikasi.
4. **Rekomendasi untuk Meningkatkan Komunikasi:** Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan komunikasi yang lebih dialogis dan partisipatif. Orang tua perlu mendengarkan dan memahami perspektif anak, serta melibatkan mereka dalam

diskusi mengenai aturan penggunaan teknologi. Selain itu, diperlukan dukungan dari sekolah dan komunitas untuk membantu anak-anak mengembangkan kebiasaan penggunaan teknologi yang lebih sehat.

5. **Implikasi Sosial dan Pendidikan:** Kecanduan game online memiliki implikasi yang luas, tidak hanya dalam hubungan keluarga tetapi juga dalam perkembangan sosial dan pendidikan anak. Oleh karena itu, intervensi yang melibatkan orang tua, sekolah, dan masyarakat sangat diperlukan untuk membantu anak-anak mengelola penggunaan teknologi secara lebih efektif.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pemahaman pola komunikasi dalam keluarga yang menghadapi masalah kecanduan game online, serta memberikan rekomendasi praktis bagi orang tua dan masyarakat dalam mengelola tantangan ini. Dengan pendekatan yang lebih adaptif dan empatik, diharapkan hubungan antara orang tua dan anak dapat diperbaiki, sehingga tercipta lingkungan yang mendukung perkembangan anak-anak di era digital ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- (n.d.). *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, Perguruan Tinggi Negeri di Kendari, Sulawesi Tenggara.*
- (n.d.). *Metode pengumpulan data penelitian kualitatif (Materi kuliah metodologi penelitian Pps. Uin Maliki Malang).*
- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Game design and development*. New Reader Publishing.
- Agusta, I. (2012). *Teknik pengumpulan dan analisis data kualitatif*.
- Ahmad, A., & Muslimah, M. (2010). *Memahami teknik pengolahan dan analisis data kualitatif*.
- Andriyani, A. (2021). *Konseling singkat berorientasi solusi untuk mereduksi adiksi game online siswa* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya).
- Baxter, L. A., & Montgomery, B. M. (1996). *Relating: Dialogues and dialectics*. Guilford Press.
- Cassell, J., & Jenkins, H. (Eds.). (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. MIT Press.

- Cavida, S. D., & Raihana, P. A. (2022). *Hubungan antara kecanduan bermain game online terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Chaniago, A. Y. (2002). *Kamus lengkap bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Daud, R. F., Marini, & Monica, D. (2020). *Pengaruh game online "Mobile Legend" dan psikologi anak terhadap efektivitas komunikasi antarpribadi dalam keluarga*.
- Endah, N., Rohaeti, E. E., & Supriatna, E. (2019). *Keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMA Negeri 1 Margaasih Kabupaten Bandung*.
- Evanne, L., Adli, A., & Ngalimun, N. (2021). Dampak game online terhadap motivasi belajar dan keterampilan komunikasi interpersonal mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis Dan Manajemen*, 8(1), 55-62.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>
- Hurlock, E. B. (1980). *Developmental psychology: A life-span approach* (5th ed.). McGraw-Hill.
- Ilhamsyah, I., Salim, A., & Maulana, A. N. (2022). *Dampak kecanduan game online terhadap komunikasi interpersonal anak di Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Jones, S. (2003). *Let the games begin: Gaming technology and entertainment among college students*. Pew Internet & American Life Project.
- Junita, R. (2016). Kemampuan representasi dan komunikasi matematis peserta didik SMA ditinjau dari prestasi belajar dan gaya kognitif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2).
- Juwita, A., Alfikri, M., & Kamal, A. (2013). *Komunikasi interpersonal orangtua dan anak pecandu game online di Kota Tanjung Balai*.
- Lieb, R., & Zimmerman, M. A. (2020). Parent-child communication and adolescents' use of technology. *Journal of Family Communication*, 20(4), 265-282. <https://doi.org/10.1080/15267431.2020.1814112>
- Ling, R. (2004). *The mobile connection: The cell phone's impact on society*. Morgan Kaufmann.

- Marwinda. (2022). *Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan game online di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.*
- Moleong. (2005). *Metodologi penelitian kualitatif.* Bandung: Media Kita.
- Nufiandanwayanweda. *Teori dan praktis: Riset komunikasi pemasaran terpadu.* Malang: Ubpress.
- Nuzuli, A. K. N., Ningsih, M. S., Astri, P. B., Fazli, M., Palenza, N. R., & Gazali, A. (2023). Gangguan komunikasi pada mahasiswa pecandu game online Mobile Legend. *Jurnal Pikma: Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, 5(2), 261-271.
- Nuzuli, A. K., Ningsih, M. S., Astri, P. B., Fazli, M., Palenza, N. R., & Ghazali, A. (2020). *Gangguan komunikasi pada mahasiswa pecandu game online Mobile Legend.*
- Olsen, C. M. (2010). Naturalistic observation of child and family interactions during engagement with digital and nondigital activities. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(4), 437-441. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0311>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Putra, G. A., & Nuryono, W. (2022). Fenomena penyebab kecanduan game online pada siswa. *Jurnal BK Unesa*, 12(3), 983–989.
- Rochmah, S. (2011). *Pengaruh komunikasi interpersonal dan loneliness terhadap adiksi games online.*
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span development* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Saryono. (2007). *Penelitian kualitatif ilmu ekonomi dari metodologi ke metode.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, R. (2018). Dampak kecanduan game online terhadap perilaku remaja di Desa Karangrejo. *Jurnal Psikologi Sosial*, 15(2), 102-117. <https://doi.org/10.14203/jps.v15i2.342>
- Soegianto, S., At'al. (1989). *Penelitian kualitatif teori dan aplikasi.* Surabaya: Puslit Ikip Surabaya.
- Sparringa, D. (2000). *Kumpulan bahan mata ajar metode penelitian kualitatif.* Surabaya: Fisip Unair.
- Sugiono. (2013). *Metode penelitian kombinasi.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

- Suhanti, I. Y., et al. (n.d.). *Keterampilan komunikasi interpersonal mahasiswa UM*.
- Suyitno. (2018). *Metode penelitian kualitatif*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, 7(3), 1112–1119.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23(1), 3-43. <https://doi.org/10.1177/009365096023001001>
- Wijaya, I. S. (2019). *Komunikasi interpersonal dan iklim komunikasi dalam organisasi*.
- Wulandari, I. (2017). *Upaya meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui metode active learning tipe true or false (benar atau salah) kelas VII C di SMP N 4 Wonosari*.