



## Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Pecandu *Mobile Legends*

<https://doi.org/10.25008/caraka.v6i1.174>

DANA PRAMUDYA ISWARA  
VINISA NURUL AISYAH  
Universitas Muhammadiyah Surakarta – Indonesia

### ABSTRACT

*This study aims to analyse family communication patterns between parents and children of Mobile Legends game addicts. As one of the child's closest environments, family becomes an essential environment in their development, especially for children addicted to games. This research uses the family communication patterns theory proposed by Fitzpatrick and Koerner. This descriptive qualitative research describes communication patterns between parents and children in Sukoharjo, Central Java. This research focuses on the parents as informants. Data were obtained through in-depth interviews using family communication patterns theory concepts. Data were validated using source triangulation and analysed using interactive analysis techniques. The results showed that family communication patterns tend to be conformity-oriented, with parents acting as the main controllers in setting game rules. There are permissive and authoritarian communication patterns, where most parents provide limits on playing time, but still show flexibility. Parents who accompanied their children in playing games showed better communication patterns and were able to make their children more open.*

**Keywords:** *Family Communication; Communication Patterns; Parents and Children; Game Addicts; Mobile Legends*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi keluarga antara orang tua dan anak pecandu game *Mobile Legends*. Keluarga sebagai salah satu lingkungan terdekat anak menjadi lingkungan penting dalam perkembangannya khususnya anak pecandu game. Penelitian ini menggunakan teori pola komunikasi keluarga yang dicetuskan oleh Fitzpatrick dan Koerner. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan pola komunikasi antara orang tua dan anak di Sukoharjo, Jawa Tengah. Dalam penelitian ini fokus pada sisi orang tua sebagai informan. Data diperoleh melalui wawancara mendalam menggunakan konsep dalam teori pola komunikasi keluarga. Data divalidasi menggunakan triangulasi sumber dan dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi keluarga cenderung berorientasi pada konformitas, dengan orang tua berperan sebagai pengendali utama dalam menetapkan aturan bermain game. Terdapat pola komunikasi permisif dan otoriter, di mana sebagian besar orang tua memberikan batasan waktu bermain, namun tetap menunjukkan fleksibilitas. Orang tua yang mendampingi anak dalam bermain game menunjukkan pola komunikasi yang lebih baik dan mampu membuat anak lebih terbuka.

**Kata Kunci:** *Komunikasi Keluarga; Pola Komunikasi; Orang Tua dan Anak; Pecandu Game; Mobile Legends*

Author's email correspondent: 100190179@student.ums.ac.id
The author declares that she/he has no conflict of interest in the research and publication of this manuscript
Copyright © 2025 (Dana Pramudya Iswara) Licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (CC BY-SA 4.0) Available at <a href="http://caraka.web.id">http://caraka.web.id</a>
Submitted: 29/11/2024; Revised: 22/02/2025; Accepted: 15/05/2025

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat konsumsi *game online* yang tinggi dengan anak-anak dan remaja sebagai salah satu penyumbang pengguna *game online*. Data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023 mencatat sebanyak jumlah unduhan *game online* di Indonesia mencapai 3,45 miliar dengan pengguna usia 0 – 18 tahun sebanyak 46,2 persen dari total keseluruhan pengguna (Sucipto, 2024).

Hal ini menunjukkan bahwa tren bermain *game online* menjadi keseharian anak-anak dan remaja. Seiring dengan hal tersebut, timbul masalah baru yakni adanya kecanduan *game online* pada anak-anak dan remaja.

Fenomena anak-anak yang memiliki kecanduan *game online* ini bukanlah hal yang sederhana. Dampak negatif *game online* diteliti oleh penelitian sebelumnya pada tahun 2020 khususnya pada kesehatan mental anak. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa kecanduan pada *game* memiliki hubungan signifikan dengan beberapa hal yaitu menurunnya kemampuan memori episodik, pemecahan masalah, keterampilan membaca dasar, keterampilan ekspresi tertulis dan fokus pada anak-anak (Farchakh et al, 2020).

Tak hanya soal kesehatan mental, anak-anak pecandu *game online* juga memiliki permasalahan pada minat belajar di sekolah. Penelitian lain menjelaskan bahwa saat pandemi Covid-19, terdapat hubungan antara anak-anak yang bermain *game online* dengan minat belajar siswa di kelas (Siagian, 2022).

Di Indonesia, salah satu *game* yang paling populer adalah *mobile legends*. *Game* ini merupakan *game* yang dirilis pada tahun 2016 lalu. Berdasarkan data dari developer dan *publisher game mobile legends*, pengguna aktif *mobile legends* ditaksir mencapai 35 juta pemain pada tahun 2024 (Bayu Adiakara, jawapos 2024). Hal ini menunjukkan bahwa *game mobile legends* merupakan *game* yang paling banyak diminati di Indonesia sehingga banyak ditemui turnamen *mobile legends* tersebar di kota-kota di Indonesia. *Mobile Legends* Bang Bang sangat populer hingga masuk sebagai salah satu dari enam permainan yang dihadirkan pada kompetisi eSport Asian Games ke-30 (Oktarini & Rachmanta, 2019).

Gangguan pada mental dan minat belajar dapat mengarah pada perkembangan anak yang tidak maksimal. Hal ini menjadi permasalahan yang melibatkan banyak lingkungan dan pihak untuk menyelesaikan permasalahan ini. Dalam penelitian lain menyebutkan bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu perilaku kecanduan yang berbahaya dan masuk dalam kategori DSM 5 sebagai bagian dari gangguan terkait zat dan adiktif bersama dengan gangguan kecanduan judi online yang juga bermasalah oleh *World Health Organizations* (WHO) (Chan & Vorderer, 2006).

Dalam penelitian-penelitian lain, fenomena ini sudah dianalisis menggunakan perspektif medis, psikologi dan lainnya. Namun demikian, fenomena ini dapat dianalisis menggunakan perspektif komunikasi dengan mengaitkan peran komunikasi keluarga dalam mengatasi anak yang memiliki kecanduan *game online*.

Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa dalam menganalisis fenomena pecandu *game online* perlu adanya pendekatan holistik dimana perspektif ilmu sosial dapat melengkapi situasi dan konteks kehidupan pecandu *game online*. Hal ini menjadi rujukan penelitian ini dengan menganalisis fenomena melalui kacamata komunikasi keluarga untuk memahami fenomena ini secara mendalam.

Salah satu penelitian tentang fenomena kecanduan *game online* menyebutkan bahwa adanya peran penting orangtua dalam mendidik anak dan memantau kebiasaan bermain game anak (Donati et al, 2021). Dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa orang tua merupakan variabel penting dalam membentuk kebiasaan anak bermain *game* khususnya pengetahuan orang tua terhadap *game*, pemantauan aktivitas bermain *game* dan penggunaan *game* oleh orang tua. Penelitian ini menunjukkan bahwa keluarga menjadi faktor yang tak bisa diindahkan perannya dalam mengedukasi dan mengawasi perilaku anak dalam bermain *game*.

Dalam perspektif komunikasi, salah satu teori yang dapat digunakan untuk menganalisis fenomena ini adalah teori pola komunikasi keluarga atau *Family Communication Patterns Theory* (FCPT). Teori ini merupakan teori yang dikembangkan oleh Mary Anne Fitzpatrick dan Ascan Koerner (Aisyah et al, 2023). FCPT merupakan teori yang menjelaskan tipe komunikasi yang terjadi dalam sebuah keluarga. Teori ini meyakini bahwa keluarga adalah sebuah skema yang saling berkaitan satu dengan yang lain.

Teori ini sering digunakan untuk menganalisis fenomena dalam tipe-tipe keluarga tertentu. Misalnya dalam penelitian tahun 2022 yang menganalisis bagaimana pola komunikasi keluarga yang di dalamnya terdapat generasi Z (Seemiller & Grace, 2019). Penelitian ini mendeksripsikan orientasi konformitas dan percakapan dan menghasilkan temuan adanya dominasi oleh orang tua dan pentingnya memposisikan anak sebagai orang dewasa dalam keluarga.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu: Bagaimana pola komunikasi orang tua pada anak pecandu *Game Mobile Legends*?

## KERANGKA TEORI

### *Family Communication Patterns Theory* (FCPT)

Komunikasi keluarga merupakan pondasi dalam sebuah keluarga. Tanpa komunikasi keluarga, hubungan antara satu anggota dengan anggota lain dalam keluarga tidak akan terjalin dengan baik. Lebih dari itu, FCPT menjelaskan bahwa setiap keluarga dipandang sebagai salah satu sistem terkuat yang akan mempengaruhi bagaimana perkembangan setiap anggota keluarganya. Hal ini yang disebut bahwa setiap keluarga memiliki keunikan masing-masing sebab komunikasi yang terjadi dalam satu keluarga bisa berbeda dengan yang lainnya (Koerner, A. F., & Schrod, 2014).

Berdasarkan asumsi tersebut, FCPT meyakini bahwa setiap keluarga memiliki keunikannya masing-masing. Namun demikian terdapat dua konsep penting dalam teori ini yang digunakan dalam penelitian ini yaitu konsep orientasi dan tipe keluarga (Fitzpatrick et al., 2009). Orientasi merupakan konsep dimana keluarga dapat diidentifikasi alur informasi dan keterbukaan satu sama lain sebagai anggota keluarga yang dibagi menjadi orientasi konformitas dan percakapan. Kedua orientasi tersebut digunakan secara fleksibel dan tidak kaku sebab setiap keluarga memiliki derajat oerientasi level yang berbeda satu sama lain (Koerner, A. F., & Schrod, 2014).

Konsep kedua yaitu pola komunikasi keluarga yang diidentifikasi berdasarkan kedua orientasi yang telah disebutkan. Fitzpatrick menyebutkan bahwa pola komunikasi dibagi menjadi tiga yaitu pola komunikasi demokratis, permisif dan otoriter (Fitzpatrick et al., 2009). Ketiganya merupakan pola komunikasi yang dihadapkan pada perbedaan kedua orientasi.

Pola komunikasi permisif adalah pola komunikasi yang memiliki kecenderungan adanya kebebasan dalam anggota keluarga dalam hal tindakan mau pun aspirasi. Sementara itu pola komunikasi otoriter merupakan pola komunikasi yang didominasi oleh orang tua sebagai sosok yang dipandang memiliki hirarki lebih tinggi dibandingkan anak-anak. Dalam pola komunikasi ini, pengambilan keputusan dilakukan oleh orang tua dan anak tidak memiliki kebebasan dalam bertindak dan berkomunikasi.

Pola komunikasi demokratis merupakan pola komunikasi yang mengandalkan kesetaraan dalam setiap anggota keluarganya. Dalam pola ini, anak memiliki kebebasan dalam bertindak dan berkomunikasi, Adanya kebiasaan berpendapat, terbuka satu dengan yang lain merupakan tanda pola komunikasi demokratis.

#### *Fenomena Kecanduan pada Game Online*

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa studi tentang fenomena kecanduan *game online* sudah dilakukan oleh beberapa peneliti (Kuss, 2013). Studi tentang *game online* masuk dalam *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder* (DSM). Bahkan beberapa literatur menelusuri bahwa ada kesamaan antara kecanduan *game online* dengan perjudian.

Popularitas *game online* sudah dimulai sejak tahun 2000-an. Hal ini terjadi seiring dengan adanya jumlah *game online* yang merebak saat internet menjadi *booming*. Ada beberapa tanda seseorang mengalami kecanduan *game online* (Griffiths, 2009). Pertama yaitu penonjolan atau *Salience* yaitu saat seseorang hanya memikirkan *game* sepanjang hari. Misalnya seorang anak yang menanti jam pulang sekolah karena ingin bermain *game* sehingga ia tidak benar-benar fokus menghabiskan waktu belajarnya di sekolah.

Kedua yaitu konflik yang merujuk pada adanya konflik antara pengguna *game* dengan orang di sekitarnya karena *game* yang ia mainkan. Ketiga yaitu toleransi yang berkaitan dengan durasi dalam memainkan *game* yang tinggi misalnya dalam sehari menghabiskan waktu lebih dari empat jam. Keempat yaitu perubahan suasana hati yang merujuk pada bagaimana seseorang bisa berubah suasana hatinya secara drastis karena *game* yang ia mainkan. Kelima yaitu penarikan diri yang berarti adanya rasa gelisah dan merasa tertinggal jika tidak memainkan *game* dalam beberapa saat. Keenam yaitu kambuh dan pemulihan yang berarti adanya kecenderungan untuk bermain secara berlebihan. Terakhir yaitu timbulnya masalah yang didefinisikan sebagai adanya efek negatif pada aktivitas lain karena seseorang bermain *game*. Misalnya seseorang yang memainkan *game* sehingga ia melewatkan waktu istirahat atau waktu penting lainnya.

Kecanduan bermain *game online* merupakan fenomena yang terjadi sesuai dengan kriteria ketujuh gejala yang sebelumnya dijelaskan. Dalam penelitian ini, subyek penelitian adalah orang tua yang memiliki anak dengan ketujuh kriteria tersebut. Namun demikian dalam penelitian lain disebutkan bahwa kriteria tersebut bukanlah kriteria yang kaku karena bisa saja kecanduan *game online* memiliki derajat berbeda-beda tergantung dari penggunaannya. Dalam penelitiannya disebutkan bahwa terdapat tiga tipe kecanduan *game online* yaitu berat, sedang dan ringan (Fajar & Muda, 2024). Namun dalam penelitian ini tipe

kecanduan tidak menjadi masalah karena penelitian ini fokus pada bagaimana komunikasi keluarga dari orang tua.

#### METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang dilakukan untuk mengetahui nilai masing-masing variabel, baik satu variabel atau lebih sifatnya independen tanpa membuat hubungan maupun perbandingan dengan variabel yang lain. Penelitian deskriptif juga merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk memberikan gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif (Sujarweni, 2015).

Jenis pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan metode pengumpulan data wawancara. Subjek dalam penelitian ini adalah orang tua yang telah membimbing anaknya dalam berkomunikasi. Penetapan informan dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling yaitu data diambil dengan kriteria tertentu sebagai berikut: pertama, orang tua yang memiliki anak berusia 6-12 tahun (usia SD). Kedua, memenuhi ketujuh kriteria kecanduan game online.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data versi Miles dan Huberman bahwa ada tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Data kemudian divalidasi menggunakan teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari satu informan dengan informan lain serta membandingkan hasil temuan penelitian ini dengan penelitian lain yang relevan.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dalam penelitian ini. Sebanyak 10 orang tua (lima pasang yang terdiri dari ayah dan ibu) menjadi informan dalam penelitian ini. Untuk memastikan bahwa informan merasa nyaman dan dapat mengomunikasikan jawabannya secara efektif selama wawancara, prosedur dimulai dengan pembicaraan santai dan dilanjutkan dengan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan aturan wawancara.

Table 1. Data Informan Penelitian

<b>Informan</b>	<b>Usia anak</b>	<b>Pekerjaan</b>	<b>Usia</b>
Informan 1	11 Tahun	PNS	57 Tahun
Informan 2	10 Tahun	Wiraswasta	55 Tahun
Informan 3	10 Tahun	PNS	57 Tahun
Informan 4	9 Tahun	Pedagang	58 Tahun
Informan 5	11 Tahun	Wiraswasta	45 Tahun
Informan 6	11 Tahun	Wiraswasta	44 Tahun
Informan 7	10 Tahun	Wiraswasta	48 Tahun
Informan 8	10 Tahun	Ibu Rumah Tangga	45 Tahun
Informan 9	9 Tahun	Pedagang	50 Tahun
Informan 10	11 Tahun	Ibu Rumah Tangga	40 Tahun

Hasil wawancara kemudian dianalisis berdasarkan konsep teori pola komunikasi keluarga. Penelitian ini menggunakan konsep orientasi konformitas dan percakapan sebagai konsep untuk mengidentifikasi pola komunikasi keluarga dalam fenomena ini.

### *Pengetahuan Orang Tua Tentang Game*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh orang tua mengetahui tentang *game* yang dimainkan anaknya. Pengetahuan ini didapatkan dari pengalaman orang tua yang mendampingi anaknya dalam bermain *game*. Orang tua juga mengetahui *game* apa yang dimainkan anaknya. Karena anak-anaknya menceritakan atau memberitahu kepada orang tua mereka bahwa mereka memainkan *game mobile legends*.

*“Saya mengetahui karena anak menunjukkan ke saya” (Informan 1)*

*“Anak juga sering cerita tentang game Mobile Legends bersama teman” (Informan 2)*

Di sisi lain, sejumlah orang tua juga keranjingan bermain *game Mobile Legends*. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua mengawasi anak-anak mereka ketika mereka bermain *game*. Sederhananya, orang tua kini memiliki pemahaman yang lebih baik tentang topik *game* ponsel pintar anak-anak. Para orang tua sangat menyadari potensi risiko yang terkait dengan bermain *game* di ponsel cerdas mereka, dan mereka melakukan upaya bersama untuk membatasi waktu bermain *game* anak-anak mereka. Ada berbagai konteks dan metode yang digunakan orang tua untuk mengawasi penggunaan *game* oleh anak-anak mereka, seperti berada di sana saat anak-anak berada di rumah atau tetap berkomunikasi melalui panggilan telepon saat mereka pergi.

*“Saya juga kadang bermain game terserbut, bahkan kadang bermain dengan anak saya” (Informan 3)*

*“Saat jam istirahat kerja, saya juga main sama teman – teman kerja” (Informan 4)*

Anak-anak benar-benar mendapat manfaat dari keterlibatan orang tua, menurut temuan penelitian. Orang tua peserta berupaya untuk memahami dan terkadang bahkan bermain-main dengan anak-anaknya dalam penelitian ini. Penelitian lain menegaskan bahwa orang tua harus mengawasi anak-anak mereka dalam menggunakan perangkat elektronik untuk memastikan bahwa mereka tidak melakukan perilaku yang tidak pantas (Nurhidayah et al., 2021). Generasi muda masa kini mungkin bisa disebut sebagai generasi penerus generasi milenial. Salah satu cirinya adalah tumbuh dengan teknologi yang tersedia sehingga generasi muda saat ini mungkin dianggap sebagai generasi yang paling paham teknologi (Adriansyah dkk., 2017).

### *Aturan Keluarga dalam Bermain Game*

Aturan keluarga dalam bermain *game* merupakan salah satu indikasi dalam pola komunikasi keluarga. Menurut Fitzpatrick, aturan mencakup *Conversation Orientation* dan *Conformity Orientation*. Pola komunikasi dalam keluarga tidak acak, melainkan ditentukan oleh sistem tertentu (Fitzpatrick et al., 2009). Setiap keluarga dalam penelitian ini menerapkan batasan yang hampir sama, dengan perbedaan utama adalah bahwa orang tua bertanggung jawab untuk menetapkan batasan waktu dan frekuensi bermain *game* oleh anak-anak mereka.

*“Kalo saya biasanya ngizinin anak bermain 1 – 2 jam sehabis pulang sekolah”  
(Informan 1)*

*“Saat hari weekend atau hari libur biasanya saya bebas, ya paling tidak sekitar 2 – 3 jam, tapi ketika hari sekolah, saya kasih waktu 1 jam saja” (Informan 2)*

*“Kadang tidak menentu untuk durasi atau waktu yang saya berikan ketika dia main game, tapi biasanya paling tidak kasih waktu 1 jam saat hari sekolah dan 2 jam saat hari libur” (Informan 3)*

Dalam penelitian ini, orang tua membatasi jam bermain dengan mengutamakan jam pendidikan terlebih dahulu sehingga anak dibebaskan bermain *game* saat sepulang sekolah dan hari libur. Sementara durasi bermain *game* bervariasi antara satu hingga tiga jam. Terkait perangkat elektronik, beberapa orang tua sangat ketat dalam menentukan kapan dan berapa lama anak-anak mereka boleh menggunakannya. Hal ini sesuai dengan penelitian lain yang menyatakan adanya batasan tidak lebih dari satu jam setiap hari untuk anak-anak usia tiga hingga lima tahun (Antonius, 2016).

Hukuman yang diberikan orang tua kepada anaknya tentu berbeda satu sama lain. Sumber tersebut telah menetapkan aturan dasar dengan anaknya, seperti membatasi waktu layar setelah sekolah dan mendorong aktivitas konstruktif daripada waktu layar. Sanksi akan diberikan oleh orang tua kepada anak yang tidak menaati aturan yang telah ditetapkan. Ketika anak-anak melakukan kesalahan, perangkat elektronik mereka diambil dan dikembalikan ketika mereka memahami kesalahan yang mereka lakukan.

*“Saya sita hpnya untuk beberapa hari” (Informan 4)*

*“Uang saku saya kurangin” (Informan 5)*

*“Saya ambil gadgetnya dan saya baru mau berikan ketika dia sudah menyadari kesalahannya” (Informan 6)*

*“Saya ambil paksa hp nya” (Informan 7)*

Menetapkan batasan ketat pada penggunaan perangkat oleh anak-anak merupakan tanggung jawab penting orang tua. Pastikan ia mengetahui untuk mendapatkan persetujuan orang tuanya sebelum menggunakan perangkat elektronik apa pun dan mengembalikannya ke tempat asalnya setelahnya (Nurkumalasari, 2016).

Aturan lain yang muncul dalam bermain *game* adalah soal penggunaan dan kepemilikan *gadget*. Dalam penelitian ini informan menyatakan hal yang berbeda-beda. Sebagian orang tua memberikan gadget pada anak dan membolehkan anak memilikinya sendiri. Sebagian lain tidak membelikan anak gadget sehingga anak bermain *game* melalui gadget orang tua.

*“Saya kasih hp sendiri, tapi saya izinkan jika waktunya boleh menggunakan hp, kalau sudah selesai waktunya, hp nya saya bawa” (Informan 6)*

*“Pakai hp orang tua” (Informan 7)*

Kepemilikan *gadget* sebagai media bermain *game* berkaitan dengan kebebasan anak untuk mengatur dan belajar bertanggungjawab. Namun demikian, pemberian gadget juga dapat membatasi orang tua dalam mengawasi apa saja aplikasi dan *game* yang dimainkan anak. Dalam penelitian ini pemberian atau tidak diberikannya *gadget* pada anak disebabkan oleh factor lingkungan.

*"Saya kasih hp karena sebagai hadiah juara kelas" (Informan 3)*

*"Saya kasihan lihat temannya punya hp, jadi saya belikan hp juga" (Informan 4)*

*"Takut kalo diberikan hp malah kecanduan" (Informan 5)*

*"Belum waktunya untuk diberikan hp" (Informan 7)*

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa peraturan keluarga pada sebagian informan dikomunikasikan dengan jelas, tidak dapat ditawar secara sembarangan di antara anggota keluarga, dan bahwa sanksi atas pelanggaran peraturan dapat mencegah anak-anak mengembangkan kecanduan bermain *game online*. Akan lebih mudah bagi orang tua untuk berbicara secara efektif kepada anak-anak mereka tentang menghentikan kebiasaan bermain video game di internet ketika mereka saling mendukung, meleak teknologi, dan menghabiskan waktu bersama keluarga.

### *Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak*

Bentuk atau pola interaksi antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang dapat dipahami disebut pola komunikasi. Berbeda satu sama lain dalam arah hubungannya, kedua aspek pola komunikasi tersebut adalah pola berorientasi konsep dan pola berorientasi sosial.

Jelas dari penelitian ini bahwa gaya komunikasi orang tua terhadap anak-anaknya berbeda-beda menurut latar belakang budaya. Berdasarkan data wawancara, seluruh informan mengakui adanya komunikasi yang kurang ketika membahas permainan tersebut.

*"Jarang banget ngobrol apalagi soal game" (Informan 1)*

*"Anak saya pendiam, kalau tidak ditanya tidak cerita" (Informan 3)*

Penelitian sebaliknya menunjukkan bahwa ketidakterlibatan orang tua meningkatkan kecenderungan anak menjadi kecanduan perangkat elektronik (Viandari & Susilawati, 2019). Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa orang tua juga harus membimbing dan mengawasi perilaku bermain *game* anak agar tidak mengalami dampak berbahaya di kemudian hari (Kustiawan, et al., 2019).

Hal menarik dalam penelitian ini, informan mengatakan bahwa anak lebih terbuka soal *game* sehingga durasi dan frekuensi komunikasi tentang topik selain *game* lebih tinggi. Misalnya saat anak membicarakan tentang sekolah, teman dan kegiatan ekstrakurikuler. Data ini juga menunjukkan bahwa ada budaya komunikasi yang dibangun orang tua dan anak.

*"Semua diceritakan termasuk tentang game juga" (Informan 5)*

*"Sering kalo soal hal lain, tapi kalo tentang game jarang" (Informan 6)*

*"Soal game sering diceritain, karena kebetulan ayahnya suka main game juga" (Informan 7)*

Anak akan cenderung terbuka kepada orang tua, jika anak tersebut merasa nyaman ketika berkomunikasi dengan orang tua. Kedekatan orang tua baik dengan ayah atau ibu juga sangat berpengaruh dalam membentuk pola komunikasi di dalam suatu keluarga. Dalam penelitian ini seluruh anak dekat dengan kedua atau salah satu orang tuanya. Orang tua mencoba untuk menerapkan nilai demokratis dan saling bergantung satu sama lain. Menariknya, anak lebih terbuka pada ayah yang juga memiliki kesamaan *game*.

*"Anaknya dekat sama kita berdua" (Informan 8)*

*"Lebih dekat dengan ayahnya" (Informan 9)*

*"Lebih dekat dengan ibunya, karena kebetulan saya merantau" (Informan 10)*

Temuan lain dalam penelitian ini mengenai cara orang tua saat menegur anaknya terkait dengan *game*. Dalam penelitian ini orang tua memainkan peran untuk sosok yang menjaga kedisiplinan dalam bermain *game*. Hasil wawancara menemukan bahwa ada orang tua yang memilih sosok ayah untuk menegur ada juga yang keduanya menegur.

*"Kalo menegur dan mengayomi kita sama - sama adil" (Informan 1)*

*"Yang menegur lebih sering ayahnya" (Informan 3)*

*"Soal menegur dan mengayomi kami semua adil" (Informan 4)*

Studi tambahan menyoroti pentingnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan perangkat anak-anak di era digital modern untuk mencegah perilaku yang tidak pantas (Nurhidayah et al., 2021). Dalam penelitian ini orang tua berusaha untuk memberikan edukasi bahaya sebagai pengingat meskipun anak sudah mengalami kecanduan bermain *game*.

*"Memberi bukti bahaya kecanduan main game supaya anak percaya" (Informan 1)*

*"Menasehati dan kasih bukti akibat kecanduan main game" (Informan 2)*

*"Saya kasih tau berita akibat sering main game" (Informan 3)*

*"Kasih nasehat jika sering main game bisa bikin sakit mata" (Informan 4)*

#### *Pendekatan Orientasi Percakapan dan Konformitas*

Menurut Fitzpatrick dan Koerner, orientasi percakapan adalah ketika orang tua berperan aktif dalam mendorong adanya komunikasi (Koerner & Fitzpatrick, 2002). Hal ini ditandai dengan adanya ide dan gagasan dalam sebuah keluarga. Dalam penelitian ini orientasi percakapan lebih diupayakan oleh orang tua. Misalnya temuan penelitian soal peran orang tua yang selalu mengajak berkomunikasi tentang *game*.

Dalam penelitian ini anak masih tertutup soal *game*. Hal ini mungkin terjadi karena anak tidak nyaman membicarakan hal yang tidak memiliki kesamaan dengan orang tua. Hal ini dibuktikan dengan adanya anak yang mau terbuka pada orang tua yang memiliki hobi bermain *game*. Fitzpatrick dan Koerner menjelaskan bahwa orientasi percakapan ditunjukkan melalui adanya pembangunan iklim dalam keluarga yang membuat setiap anggota keluarga dapat berpendapat dengan bebas, sering dan spontan (Koerner & Fitzpatrick, 2004).

Keinginan membuat iklim keluarga yang terbuka dalam penelitian ini terlihat adanya upaya keras dari orang tua untuk mencoba untuk memahami dunia *game* anak meski belum membuahkan hasil yang sama di setiap keluarga. Hal ini terlihat dari bagaimana orang tua mencoba untuk memahami setiap *game* yang dimainkan anak. Dalam wawancaranya, orang tua sebagian besar mengetahui jenis *game* dan isi *game* yang dimainkan anak.

Penelitian lain menunjukkan bahwa anak-anak muda saat ini rentan terhadap dampak negatif internet, dan salah satu dampaknya adalah kecanduan *game online*, yang merupakan

salah satu bentuk penyimpangan media sosial. Hal ini dapat terjadi jika orang tua, yang merupakan pengatur sosial utama anak, gagal menegakkan norma-norma sosial yang sesuai di rumah. Di sini yang dimaksud dengan kontrol sosial adalah organisasi dan kelompok dalam masyarakat mampu menegakkan aturan dan peraturan secara lebih efektif (Herlina Marwati, 2021).

Orientasi konformitas merupakan orientasi dimana keluarga menekankan adanya persamaan nilai, keyakinan dan kepercayaan. Dalam penelitian ini, keluarga lebih menekankan pada kesamaan keyakinan bahwa game merupakan sesuatu yang bahaya dan perlu dibatasi. Fitzpatrick dan Koerner berpendapat bahwa orientasi ini merupakan upaya keluarga untuk mencapai kesamaan nilai dan kepercayaan (Koerner & Fitzpatrick, 2004). Dalam penelitian ini, nilai dan kepercayaan game sebagai sesuatu yang tidak baik ditanamkan orang tua melalui berbagai edukasi yang dilakukan orang tua tentang game jika dimainkan terus menerus.

Menurut teori pola komunikasi keluarga, orientasi konformitas merupakan dasar dari struktur keluarga tradisional. Hal ini ditandai dengan nilai yang ditransformasikan orang tua pada anak yang dijadikan dasar dalam berperilaku, dalam penelitian ini terkait *game*. Dalam orientasi ini juga dikenal adanya struktur dan hirarki dalam sebuah keluarga. Hal ini sesuai dengan penelitian ini dimana struktur dan hirarki keluarga dipegang oleh orang tua.

Penelitian ini juga menemukan bahwa adanya nilai agama yang dikaitkan dalam orientasi konformitas. Misalnya adanya aturan bermain game tidak boleh melebihi jam shalat. Saat melewati waktu shalat, anak akan diminta untuk berhenti bermain *game*. Hal ini menunjukkan adanya upaya penanaman nilai agama dalam keluarga. Dalam penelitian sebelumnya disebutkan bahwa keyakinan agama orang tua berhubungan erat dengan gaya pengasuhan anak meski faktor agama tidak menunjukkan pengaruh pada perilaku negatif yang dilakukan anak. Dalam penelitian ini, agama dijadikan sebagai batasan untuk membatasi perilaku anak.

#### *Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Mobile Legends*

Dalam penelitian ini, komunikasi keluarga dikelola oleh orang tua tradisional. Fitzpatrick menjelaskan bahwa *Relational Dimension Instrument* (RDI) dalam sebuah keluarga menjadi unsur penting yang akan mempengaruhi bagaimana pola komunikasi keluarga (Koerner & Fitzpatrick, 2004). Dalam penelitian ini, pasangan suami istri memiliki keberagaman pendapat dan peran dalam keluarga sehingga diklasifikasikan menjadi tradisional. Hal ini berdasarkan data wawancara yang diperoleh yang merujuk pada adanya nilai ideologi dalam keluarga yang sama dan adanya upaya harmonisasi dalam keluarga.

Lebih lanjut lagi, berdasarkan tipe orientasi yang dijelaskan pada sub bab sebelumnya, Fitzpatrick dan Koerner menekankan empat jenis orientasi sesuai dengan derajat dalam percakapan dan konformitas yaitu konsensual, protektif, pluralistik dan *laissez-faire* (Koerner & Fitzpatrick, 2004). Dalam penelitian ini tipe keluarga yang memiliki anak pecandu game online lebih merujuk pada orientasi protektif dan konsensual. Orientasi protektif ditandai dengan tingginya derajat konformitas dibanding dengan percakapan. Dalam penelitian ini, anak yang tidak terbuka pada orang tua menjadi penanda tingginya konformitas. Sementara orientasi konsensual sebagai salah satu orientasi keluarga yang memiliki struktur orang tua sebagai pengendali keluarga ditandai dengan adanya aturan dalam keluarga dalam bermain game.

Orientasi protektif dalam penelitian ini dilakukan keluarga sebab anak sudah kecanduan game. Hal ini memerlukan adanya gaya ketegasan dari orang tua agar anak mampu berhenti dan membatasi bermain game. Dalam penelitian lain ditemukan adanya hubungan signifikan antara gaya pengasuhan orang tua dengan perilaku anak yang kecanduan *game online* di India (Květon, P., & Jelínek, M., 2016).

Selanjutnya berdasarkan klasifikasi pola komunikasi terdapat tiga jenis yaitu permisif, otoriter dan demokratis. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi yang digunakan adalah pola komunikasi permisif. Orang tua dalam penelitian ini cenderung memberikan kebebasan anak dalam bermain *game*. Hal ini ditunjukkan dengan adanya data anak yang sudah kecanduan game namun masih diperbolehkan bermain game. Orang tua cenderung membiarkan anaknya bermain *game* meski masih terlihat upaya orang tua untuk menjelaskan bahaya game namun anak masih bermain game secara aktif. Dalam penelitian lain, tipe permisif biasanya dilakukan sebab orang tua menilai anaknya sudah dewasa dan mampu mempertanggungjawabkan semua perilakunya (Claretta et al., 2022). Namun perbedaan dengan penelitian ini adalah anak tidak turut serta dalam membuat peraturan dengan orang tua.

Orang tua bersikap mengalah dan menuruti keinginan anak untuk bermain *game*. Sikap membiarkan bermain game dalam penelitian ini tidak 100% ditetapkan, karena orang tua masih membatasi durasi dan frekuensi bermain game. Sehingga ada sisi otoriter ketika berkaitan dengan nilai agama yang dianut keluarga. Sisi otoriter dalam keluarga merupakan pola komunikasi yang ditandai dengan adanya pemberian hukuman pada anak. Dalam penelitian ini pemberian hukuman terlihat pada bagaimana sikap dan aturan yang dibuat oleh orang tua yang memberikan batasan waktu untuk bermain game dan memberikan konsekuensi jika melanggar aturan yang sudah diberikan. Misalnya hukuman dengan mengambil atau menyita gadget jika anak tersebut telah melebihi batas aturan waktu bermain game yang telah diberikan orang tua.

Dalam penelitian lain, pembatasan bermain *game* merupakan hal penting untuk mencegah kecanduan yang lebih parah. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa kontrol dari orang tua dapat memainkan peran penting pada anak-anak yang kecanduan *game online* (Gullone and Robinson, 2005).

## KESIMPULAN

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi keluarga orang tua pada anak yang kecanduan *game* dibagi berdasarkan dua orientasi yaitu konformitas dan percakapan meski berbeda-beda satu keluarga dengan keluarga yang lain. Dalam penelitian ini, sebagian orang tua lebih menekankan orientasi konformitas dibandingkan dengan percakapan. Hal ini dilakukan sebab anak sudah terlanjur kecanduan *game online*. Orang tua lebih mendominasi terutama dalam mengatur bagaimana kebiasaan anak bermain *game*. Sebagian lagi cenderung berusaha untuk menyamakan kebiasaan bermain *Game Mobile Legends* yang ditandai dengan adanya level percakapan tinggi antara anak dengan orang tua yang juga bermain game yang sama.

Penelitian ini juga menemukan bahwa pola komunikasi keluarga dari orang tua pada anak berbeda-beda satu keluarga dengan lainnya, namun kecenderungan pola komunikasinya merujuk pada tipe otoriter dan permisif. Tipe otoriter merupakan keluarga yang menerapkan tingkat disiplin tinggi. Keluarga tipe otoriter dalam penelitian ini menekankan adanya hukuman dan sanksi serta disiplin tinggi yang ditegakkan oleh orang

tua. Sebagian lagi merujuk pada tipe keluarga yang permisif merupakan keluarga dimana orang tuanya lebih banyak mengalah dan membiarkan anaknya bermain *game*. Hal ini ditandai dengan adanya orang tua yang tidak bisa membatasi kebiasaan anak dalam bermain *Game Mobile Legends*.

Penelitian ini merupakan penelitian yang fokus pada sisi orang tua dalam menangani anak yang memiliki kecanduan pada *game*. Penelitian selanjutnya dapat fokus dari sisi sekolah dan teman sepermainan sebagai lingkungan lain yang turut membentuk perilaku anak khususnya yang sedang mengalami kecanduan *game*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, M., & Pranawukir, I. 2022. Komunikasi Interpersonal Orang Tua dalam Memotivasi Anak Sekolah Daring di Masa Pandemi. *Brand Communication: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 1-8.
- Adikara, B. (2024, November 29). Jumlah Gamer di Indonesia Terus Meningkat, Diperkirakan Capai 192,1 Juta Orang di 2025, Salah Satu yang Paling Banyak Adalah Pemain Mobile Legends. Retrieved from JawaPos.com: <https://www.jawapos.com/hobi-kesenangan/015230108/jumlah-gamer-di-indonesia-terus-meningkat-diperkirakan-capai-1921-juta-orang-di-2025-salah-satu-yang-paling-banyak-adalah-pemain-mobile-legends>
- Adiwisastra, M. F., Muhajir, H., & Supriadi, D. 2020. Pengukuran kesenjangan digital menggunakan metode deskriptif berbasis website. *Evolusi: Jurnal sains dan manajemen*, 8(2).
- Aisyah, V. N., Triyono, A., Kusuma, A. S. 2023. *Teori Komunikasi – Tinjauan Teoritis dan Penerapannya*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Amaliah, A., & Destiwati, R. 2022. Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak Remaja dalam Mengatasi Kecemasan Media Tiktok. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 6(3), 2272-2279.
- Aprianti, D. N., Hairunnisa, H., & Arsyad, A. W. 2022. Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Menumbuhkan Perilaku Positif Pada Anak Tunarungu. *Journal of Communication Studies*, 2(1), 1-15.
- Bakirezen, I. 2019. *The association between couple's level of theory of mind, relationship satisfaction, and couple's communication patterns* (Doctoral dissertation, İstanbul Bilgi Üniversitesi).
- Calista, R., Yeni, I., & Pransiska, R. 2019. Hubungan Pola Komunikasi Orang Tua terhadap Perkembangan Berbicara Anak di Raudhatul Athfal Ikhlas Gunung Pangilun Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1633-1639.
- Claretta, D., Rachmawati, F., & Sukaesih, A. 2022. Communication pattern family and adolescent mental health for strawberry generation. *International journal of science and society*, 4(3), 73-93.
- Daud, R. F., Marini, M., & Monica, D. 2022. Pengaruh Game Online *Mobile Legend* dan Psikologi Anak terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga. *Empiricism Journal*, 3(2), 254-263.
- Deliani, N., Kuriaya, K., Syawaluddin, S., Masrial, M., Rahman, A., JemKhairil, J., & Putra, A. 2022. Pendekatan Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Membimbing Anak

- Belajar Daring di Masa Pandemi Covid-19. *AL MUNIR: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 13(01), 40-56.
- Donati, M. A., Guido, C. A., De Meo, G., Spalice, A., Sanson, F., Beccari, C., & Primi, C. 2021. Gaming among children and adolescents during the COVID-19 lockdown: The role of parents in time spent on video games and gaming disorder symptoms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12), 6642.
- Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. 2024. Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995-4001.
- Farchakh, Y., Haddad, C., Sacre, H., Obeid, S., Salameh, P., & Hallit, S. 2020. Video gaming addiction and its association with memory, attention and learning skills in Lebanese children. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 14, 1-11.
- Fida, W. N., & Unde, A. A. 2019. Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua terhadap Anak Remaja dalam Menghadapi Pergaulan Bebas di Negeri Tulehu Kabupaten Maluku Tengah. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 20-30.
- Fitzpatrick, M. A. 2004. Family Communication Patterns Theory: Observations on Its Development and Application. *Journal of Family Communication*, 4(3-4), 167-179. <https://doi.org/10.1080/15267431.2004.9670129>
- Ghaisa, S. S. R. 2020. Komunikasi Interpersonal Antara Orangtua dan Anak Pasca Perceraian (Studi Kasus di Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin). *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1).
- Griffiths, M. D. 2009. Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health*, 27(1), 3-6.
- Hia, N., Sarah, E. M., & Naibaho, M. 2022. Pengaruh Komunikasi Interpersonal Orang Tua terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Anak di SMA Katolik Mariana Medan. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 6(2), 270-275.
- Huda, S., Aprianti, R., & Astrid, G. 2022. Komunikasi Interpersonal Orang Tua dalam Keikutsertaan Pembentukan Karakter Positif Pada Anaknya di Pesantren (Studi pada Pondok Pesantren Al-Falah Sukamaju Babat Supat Musi Banyuasin). *Jurnal Prodi Ilmu Komunikasi*, 1(01), 38-46.
- Idris, T., Rasyid, A., & Jamil, K. 2022. Komunikasi Interpersonal Orang Tua bagi Anak Pecandu *Game Free Fire* di SDN 056018 Batang Serangan. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 2(4).
- Insani, S., & Adhani, A. 2022. Communication patterns cares for children and Deli river in building the moral of children in the River. *COMMICAST*, 3(1), 135-139.
- Jamil, S. N. M., Bolong, J., Osman, M. N., & Sern, T. J. 2022. I Need Your Love: Self-Stigma And Classification Of Communication Patterns Required By Breast Cancer Patients.
- Király, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. 2014. Problematic online gaming. In *Behavioral addictions* (pp. 61-97). Academic Press.
- Koerner, A. F., & Fitzpatrick, M. A. 2006. *Family communication patterns theory: A social cognitive approach*. In *Engaging Theories in Family Communication: Multiple Perspectives* (pp. 50-65). SAGE Publications Inc. <https://doi.org/10.4135/9781452204420.n4>
- Kholisoh, N., Ritonga, R., & Ridaryanthi, M. (2022). The Analysis of Urban Adolescents' Reception of Pornography on Social Media. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 7(2), 368-376. <https://doi.org/10.25008/jkiski.v7i2.773>

- Koerner, A. F., & Schrodt, P. 2014. An introduction to the special issue on family communication patterns theory. *Journal of family communication*, 14(1), 1-15.
- Kuss, D. J. 2013. Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology research and behavior management*, 125-137.
- Lim, P. (2019, August). An Analysis of Content and Communication Patterns of Thai Elderly Facebook Fan Page. In *Proceedings of the World Conference on Media and Mass Communication*. 5(1), 110-119.
- Lubis, L. H., Febriani, B., Yani, Y., Eriani, E., & Rambe, E. 2022. Analysis of Improving the Quality of Teacher's Work with Good Communication Pattern from the Madrasah Principle at MIN Padang Bulan Rantauprapat. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 2326-2331.
- Mahmudah, F. N. 2021. *Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan Berbantuan Software Atlas. Ti Versi 8*. Uad Press.
- Malik, A., Nanda, A. P., & Kumra, R. 2020. Children in the digital world: exploring the role of parental-child attachment features in excessive online gaming. *Young Consumers*, 21(3), 335-350. <https://doi.org/10.1108/YC-01-2020-1090>
- McKerahan, T. 2024. Influence of Parenting Styles on Game Addiction and Aggression. *International Journal of Research in Engineering, Science and Management*. <https://www.ijresm.com>
- Nurhidayat, A. 2022. The Relevance of Numbered Heads Together Learning Model to Students' Mathematical Communication Ability Based on Vygotsky's Theory. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(01), 1-6.
- Prasetyo, M. A. M., & Anwar, K. 2021. Karakteristik Komunikasi Interpersonal serta Relevansinya dengan Kepemimpinan Transformasional. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 25.
- Prianti, D. D. 2023. Studi Fenomenologi tentang Pengalaman Komunikasi Antar Pribadi Orang Tua-Anak terhadap Pemahaman Anak pada Norma-Norma Perilaku (Kasus pada Anak Penyandang Autisme). *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 2(1), 1-8.
- Purnama, S., Wibowo, A., Narmaditya, B. S., Fitriyah, Q. F., & Aziz, H. 2022. Do parenting styles and religious beliefs matter for child behavioral problem? The mediating role of digital literacy. *Heliyon*, 8(6). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09788>
- Puspita, A. (2022). Komunikasi Interpersonal Orang Tua dalam Pencegahan Pernikahan Dini terhadap Anak Usia Remaja di Kecamatan Banjarmasin Selatan. *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2).
- Rahmahnda, N. A. 2022. Peran komunikasi interpersonal ibu untuk membangun percaya diri anak dalam perspektif orang tua. *Komunika: Journal of Communication Science and Islamic Dakwah*, 6(2), 61-74.
- Rahmi, R., & Junaidin, J. 2022. Komunikasi Interpersonal Orang tua dengan Anak penyandang tunagrahita (Studi Kualitatif Deskriptif komunikasi empati antara orang tua dan anak penyandang Tunagrahita di Desa Pandai Kecamatan Woha Kab. Bima-NTB). *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 9(2), 527-536.
- Ryandini, N. L., & Destiwati, R. 2021. Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak Broken Home Akibat Perceraian. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 39-45.
- Salma, D. F., & Ramadhana, M. R. 2021. The Role Of Family Communication In The Function Of Children's Education (qualitative Study In Smp-smkn 1 Atap Pandanarum). *eProceedings of Management*, 8(5).

- Saputri, I. H. Y., Sukarelawati, S., & Kusumadinata, A. A. 2022. Komunikasi Interpersonal Diadik Antara Anak dan Orang Tua Tiri Dalam Keluarga. *Jurnal Komunikatio*, 8(1), 55-66.
- Savitri, Y. E., & Ramadhana, M. R. 2020. Pola Komunikasi Keluarga Dalam Penerapan Fungsi Keluarga pada Anak Pelaku Tindak Aborsi di Jakarta Pusat. *Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 67-79.
- Segarwati, Y., Sonjaya, R., & Rakhmaniar, A. (2022). Pengaruh Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak terhadap Prestasi Belajar Anak Selama Masa *School From Home* Pandemi Covid 19. *Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 298-313.
- Siagian, M., Mailin, M., & Efendi, E. 2021. Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Tunggal pada Anak Remaja Pecandu Gadget di Desa Simirik Kecamatan Batunadua Kota Padang Sidempuan. *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Kajian Islam*, 8(1), 39-51.
- Siagian, E. 2022. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7593-7599.
- Sucipto. (2024, Juni 08). *BPS Catat Anak Usia 0-18 Tahun Mendominasi Pasar Game Online*. Retrieved from <https://nasional.sindonews.com/read/1392635/15/bps-catat-anak-usia-0-18-tahun-mendominasi-pasar-game-online-1717859173> sindonews.com:
- Surbakti, E. A. A. B., Achiriah, A., & Abidin, S. 2022. Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Pembentukan Perilaku Anak Usia Dini Di Langkat. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, 6(1), 52-59.
- Tanjung, S. M., Siregar, S., Fahira, J. R., Zidansyah, A., & Syahputra, D. 2022. Kurangnya Komunikasi Interpersonal Orang Tua pada Anak Memicu Terjadinya Kenakalan Remaja di Desa Pisang Pala Kecamatan Galang. *Al-Balagh: Jurnal Komunikasi Islam*, 6(1), 1-9.
- Yoanita, D. 2022. Pola Komunikasi Keluarga di Mata Generasi Z. *Scriptura*, 12(1), 33-42.
- Zuhri, S. (2022). Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dual Career Marriage di Surabaya dalam Mengawasi Pembelajaran Daring Anak Remaja Awal di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 7(1), 45-64.