Jurnal Penelitian Nusantara
Volume 2 ; Nomor 10 ; Oktober 2026 ; Page 237-243
Doi : https://doi.org/10.59435/menulis.v2i10.1588
Website : https://padangjurnal.com/index.php/menulis
E-ISSN : 3088-988X

Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Desa Karangmojo Kecamatan Klego Kabupaten Boyolali

Muh Fahrozi Lukmansyah

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Semarang

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam menghadapi penggunaan game online Mobile Legends di Desa Karangmojo Kecamatan Klego Kabupaten Boyolali. Perkembangan teknologi digital telah memberikan kemudahan bagi anak untuk mengakses berbagai bentuk hiburan melalui smartphone dan jaringan internet. Game online dapat menjadi sarana hiburan dan interaksi sosial, tetapi penggunaan yang berlebihan dapat berkaitan dengan berkurangnya waktu belajar, berkurangnya interaksi dengan keluarga, serta kesulitan mengatur waktu. Dalam kondisi tersebut, komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak menjadi bagian penting untuk memahami persoalan dan membangun langkah penyelesaian yang dapat diterima oleh anak.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Informan utama adalah orang tua dan anak yang memiliki pengalaman langsung terkait penggunaan game online Mobile Legends, sedangkan informan pendukung terdiri atas guru dan perangkat desa yang relevan. Data dirancang diperoleh melalui wawancara mendalam dan semi terstruktur, observasi, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode. Fokus penelitian mencakup keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, kesetaraan, aturan penggunaan game, respons anak, hambatan komunikasi, serta dukungan lingkungan.

Artikel ini dikembangkan dari dokumen proposal penelitian yang tersedia. Oleh karena proposal belum memuat data hasil wawancara dan observasi lapangan, bagian hasil dan pembahasan disajikan sebagai pemetaan aspek yang akan dianalisis dan pembahasan konseptual yang bersumber dari proposal, bukan sebagai klaim temuan empiris yang sudah selesai diuji.

Kata kunci: komunikasi interpersonal, orang tua, anak, game online, Mobile Legends, Desa Karangmojo.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara anak menggunakan waktu luang dan berinteraksi dengan lingkungan. Smartphone dan jaringan internet membuat berbagai bentuk hiburan dapat diakses dengan mudah. Salah satu bentuk hiburan tersebut adalah game online. Kehadiran game online pada dasarnya tidak selalu menjadi persoalan karena permainan dapat berfungsi sebagai hiburan dan ruang interaksi sosial. Persoalan muncul ketika penggunaan game mulai tidak terkendali dan berhubungan dengan terganggunya aktivitas lain yang menjadi kewajiban anak.

Mobile Legends merupakan game online berbasis permainan tim yang memungkinkan pemain berinteraksi dan berkompetisi secara langsung. Dalam konteks penelitian ini, Mobile Legends dipilih sebagai konteks karena jenis game tersebut disebutkan secara khusus dalam fokus penelitian. Penelitian tidak berangkat dari anggapan bahwa semua anak yang memainkan Mobile Legends mengalami kecanduan. Istilah kecanduan dalam penelitian digunakan untuk menggambarkan pola penggunaan yang berlebihan dan sulit dikendalikan berdasarkan informasi informan dan hasil observasi, bukan sebagai diagnosis medis.

Permasalahan penggunaan game online tidak hanya berkaitan dengan berapa lama anak bermain. Masalah juga dapat berkaitan dengan cara orang tua dan anak berkomunikasi mengenai aturan,

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

kewajiban, waktu belajar, waktu tidur, interaksi keluarga, serta kegiatan sosial. Ketika orang tua hanya memberikan larangan tanpa penjelasan, anak dapat merasa tidak dipahami. Sebaliknya, kebebasan tanpa batas dapat membuat pengawasan menjadi kurang efektif. Karena itu, hubungan komunikasi orang tua dan anak menjadi salah satu aspek yang penting untuk diteliti.

Komunikasi interpersonal memungkinkan pertukaran pesan dan umpan balik secara langsung. Dalam hubungan keluarga, komunikasi interpersonal tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan perintah, tetapi juga untuk memahami perasaan, kebutuhan, alasan, dan pengalaman anak. DeVito menjelaskan karakteristik komunikasi interpersonal yang meliputi keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Karakteristik tersebut menjadi dasar untuk melihat apakah komunikasi orang tua dan anak berlangsung secara dialogis atau lebih banyak berbentuk perintah satu arah.

Keluarga merupakan lingkungan awal tempat anak belajar mengenai aturan, tanggung jawab, dan hubungan sosial. Oleh karena itu, cara orang tua menyampaikan aturan dapat berhubungan dengan penerimaan anak terhadap aturan tersebut. Dalam persoalan game online, pengawasan perlu ditempatkan bersama dengan kedekatan emosional dan komunikasi yang dapat memberi ruang kepada anak untuk menyampaikan pendapat.

Penelitian terdahulu yang dicantumkan dalam proposal memberikan gambaran mengenai relevansi komunikasi keluarga dalam persoalan penggunaan game online. Nirmayanti dan Christantyawati membahas komunikasi keluarga orang tua dan anak usia 8–10 tahun yang mengalami kecenderungan kecanduan game online. Penelitian tersebut menekankan orientasi percakapan, keterbukaan, serta pemberian batasan. Sumangkut, Mingkid, dan Londa membahas komunikasi interpersonal orang tua dengan anak yang kecanduan game online menggunakan konsep keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesamaan. Naufal dan Maryani membahas komunikasi antarpribadi orang tua dan anak dalam mengatasi kecanduan game online dengan perhatian pada pengawasan dan komunikasi tatap muka. Sementara itu, Alfifi membahas komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu Mobile Legend dalam konteks Desa Karangrejo Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan.

Meskipun memiliki kedekatan tema dengan penelitian terdahulu, penelitian ini diarahkan secara khusus pada Desa Karangmojo Kecamatan Klego Kabupaten Boyolali. Konteks desa menjadi penting karena kondisi keluarga, pola pekerjaan orang tua, lingkungan pergaulan anak, serta hubungan antara keluarga, sekolah, dan perangkat desa dapat memengaruhi cara masalah penggunaan game online dipahami dan ditangani.

Penelitian ini tidak hanya melihat bagaimana orang tua melarang anak bermain game. Penelitian diarahkan untuk mengetahui bagaimana orang tua berkomunikasi dengan anak, bagaimana anak memberikan respons terhadap komunikasi tersebut, hambatan apa yang muncul, serta solusi apa yang dapat dibangun melalui komunikasi. Dengan demikian, persoalan penggunaan game ditempatkan dalam konteks hubungan interpersonal di dalam keluarga.

Rumusan masalah penelitian meliputi: bagaimana pola komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam menghadapi penggunaan game online Mobile Legends; bagaimana bentuk permasalahan komunikasi ketika penggunaan game mulai mengganggu aktivitas anak; bagaimana solusi komunikasi yang dapat membantu mengurangi kebiasaan bermain secara berlebihan; serta bagaimana dukungan guru dan perangkat desa dapat membantu orang tua dalam membangun komunikasi dan pengawasan.

Tujuan penelitian adalah mengetahui pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak, mengetahui permasalahan komunikasi yang muncul, menganalisis solusi komunikasi untuk membantu anak mengatur waktu bermain, serta mengetahui dukungan guru dan perangkat desa. Secara praktis, penelitian diharapkan memberikan masukan kepada orang tua, guru, perangkat desa, dan peneliti mengenai komunikasi yang lebih terbuka, tenang, persuasif, dan sesuai kondisi anak.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal dalam penelitian ini dipahami sebagai proses pertukaran pesan antara individu yang memungkinkan adanya umpan balik secara langsung. Hubungan orang tua dan anak merupakan ruang yang relevan untuk melihat proses tersebut karena komunikasi berlangsung dalam

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

hubungan yang dekat dan berkelanjutan. Pesan mengenai aturan bermain game tidak berdiri sendiri, tetapi berhubungan dengan perasaan, kebutuhan, kebiasaan, serta pengalaman anak.

Berdasarkan konsep DeVito yang digunakan dalam proposal, terdapat lima karakteristik yang menjadi perhatian. Pertama, keterbukaan, yaitu adanya ruang bagi pihak yang berkomunikasi untuk menyampaikan informasi dan pandangan. Kedua, empati, yaitu kemampuan memahami keadaan pihak lain. Ketiga, sikap mendukung, yaitu komunikasi yang memberikan dukungan dalam proses penyelesaian persoalan. Keempat, sikap positif, yaitu kecenderungan membangun komunikasi secara konstruktif. Kelima, kesetaraan, yaitu menempatkan pihak yang berkomunikasi sebagai individu yang memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat.

Kelima karakteristik tersebut digunakan sebagai perspektif untuk memahami komunikasi orang tua dan anak. Penelitian tidak hanya menilai ada atau tidaknya larangan, tetapi memperhatikan proses ketika aturan disampaikan, alasan diberikan, pendapat anak didengar, dan kesepakatan dibangun.

2.2 Komunikasi Orang Tua dan Anak

Komunikasi orang tua dan anak merupakan bagian penting dalam pembentukan perilaku karena keluarga menjadi lingkungan awal tempat anak belajar mengenai aturan, tanggung jawab, dan hubungan sosial. Komunikasi yang baik dapat membantu orang tua menjelaskan alasan sebuah aturan, mendengarkan pendapat anak, serta membangun kesepakatan.

Dalam konteks penggunaan game online, komunikasi dapat berfungsi sebagai sarana pengawasan sekaligus sarana menjaga kedekatan hubungan. Pengawasan yang hanya berbentuk larangan dapat menghasilkan persoalan komunikasi apabila anak merasa tidak mendapatkan kesempatan untuk menjelaskan pengalaman atau alasan bermain. Sebaliknya, komunikasi yang terlalu bebas tanpa batas dapat mengurangi fungsi pengawasan. Karena itu, penelitian memandang keseimbangan antara kedekatan dan batasan sebagai bagian yang perlu digali.

Bentuk komunikasi yang akan diperhatikan mencakup cara orang tua menyampaikan teguran, menjelaskan aturan, mendengarkan anak, melakukan negosiasi, memberikan dukungan, dan menyusun kesepakatan waktu bermain. Respons anak juga menjadi bagian penting karena komunikasi interpersonal tidak hanya dilihat dari pesan yang dikirim orang tua, tetapi juga dari tanggapan anak.

2.3 Penggunaan Game Online Secara Berlebihan

Dalam penelitian ini, penggunaan game online secara berlebihan digunakan untuk menggambarkan pola penggunaan yang sulit dikendalikan dan berpotensi mengganggu aktivitas lain. Indikator yang akan digali meliputi durasi bermain, kesulitan mengurangi waktu bermain, pengabaian kewajiban, perubahan emosi ketika dilarang bermain, serta berkurangnya interaksi dengan keluarga atau kegiatan belajar.

Penelitian tidak menetapkan diagnosis medis terhadap anak. Penilaian mengenai kecenderungan penggunaan game secara berlebihan didasarkan pada informasi dari informan dan hasil observasi yang relevan. Penegasan ini penting agar istilah yang digunakan dalam artikel tidak dipahami sebagai penetapan diagnosis terhadap anak.

2.4 Pola Komunikasi dalam Keluarga

Pola komunikasi keluarga dapat terlihat dari cara orang tua menyampaikan aturan, memberikan teguran, mendengarkan anak, melakukan negosiasi, dan memberikan dukungan. Proposal mengarahkan kajian pada tiga kecenderungan, yaitu otoriter, permisif, dan demokratis.

Pola otoriter ditandai dengan dominasi perintah dan larangan. Pola permisif memberikan kebebasan lebih besar dengan kontrol yang terbatas. Pola demokratis menempatkan dialog, kesepakatan, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap pendapat anak sebagai bagian penting dalam komunikasi. Ketiga kecenderungan tersebut digunakan sebagai kerangka untuk membaca data lapangan, bukan sebagai label untuk menilai keluarga sebelum penelitian dilakukan.

2.5 Penelitian Terdahulu

Nirmayanti dan Christantyawati membahas komunikasi keluarga antara orang tua dan anak usia 8–10 tahun yang kecanduan game online. Penelitian tersebut relevan karena menempatkan komunikasi keluarga sebagai bagian dari persoalan penggunaan game dan menekankan orientasi percakapan, keterbukaan, serta pemberian batasan.

Sumangkut, Mingkid, dan Londa membahas komunikasi interpersonal orang tua dengan anak kecanduan game online di Tondei Raya Kecamatan Motoling Barat. Konsep yang digunakan meliputi

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesamaan. Penelitian tersebut menjadi rujukan konseptual bagi penelitian ini dalam melihat kualitas komunikasi interpersonal.

Naufal dan Maryani membahas komunikasi antarpribadi orang tua dan anak dalam mengatasi kecanduan game online. Penelitian tersebut relevan karena menempatkan pengawasan orang tua dan komunikasi tatap muka sebagai bagian dari upaya menghadapi dampak penggunaan game online.

Alfifi membahas komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu Mobile Legend di Desa Karangrejo Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan. Penelitian tersebut memiliki kedekatan pada objek game yang dibahas, tetapi penelitian ini memiliki konteks lokasi yang berbeda, yaitu Desa Karangmojo Kecamatan Klego Kabupaten Boyolali.

Sihite dan Putri juga menjadi rujukan dalam proposal mengenai komunikasi interpersonal orang tua dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada anak. Keseluruhan penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa komunikasi keluarga dan keterlibatan orang tua menjadi aspek yang relevan untuk dikaji, sementara penelitian ini diarahkan untuk melihatnya dalam konteks lokal Desa Karangmojo.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ingin memahami pengalaman, cara berkomunikasi, hambatan, dan solusi yang dilakukan informan dalam kondisi alamiah. Penelitian deskriptif memungkinkan uraian mengenai proses komunikasi disampaikan secara naratif berdasarkan data yang diperoleh.

Lokasi penelitian adalah Desa Karangmojo Kecamatan Klego Kabupaten Boyolali. Pemilihan lokasi didasarkan pada fokus penelitian yang berkaitan dengan komunikasi orang tua dan anak dalam menghadapi penggunaan game online. Konteks lokasi menjadi bagian dari pemahaman karena keluarga, sekolah, dan lingkungan desa dapat memiliki peran dalam pengawasan dan pendampingan anak.

Informan utama penelitian adalah orang tua dan anak yang memiliki pengalaman langsung terkait penggunaan game online Mobile Legends. Informan pendukung adalah guru dan perangkat desa yang mengetahui kondisi sosial atau pendidikan anak di lingkungan penelitian. Pemilihan informan dilakukan secara purposive berdasarkan keterkaitan mereka dengan fokus penelitian.

Sumber data primer diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap orang tua, anak, guru, dan perangkat desa yang relevan. Sumber data sekunder berupa dokumen, catatan, foto kegiatan, dan bahan tertulis yang mendukung penelitian. Penggunaan beberapa sumber dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran yang lebih utuh mengenai persoalan komunikasi.

Wawancara dilakukan secara mendalam dan semi terstruktur. Pertanyaan diarahkan pada pengalaman komunikasi, bentuk larangan atau aturan, respons anak, hambatan, serta solusi yang pernah dilakukan. Wawancara semi terstruktur memberi ruang bagi peneliti untuk mengikuti jawaban informan dan menggali informasi yang masih berkaitan dengan fokus penelitian.

Observasi dilakukan untuk melihat pola interaksi dan situasi yang berkaitan dengan komunikasi orang tua dan anak tanpa mengganggu aktivitas informan. Observasi menjadi pelengkap terhadap wawancara sehingga peneliti tidak hanya bergantung pada pernyataan informan.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan penelitian, dokumen kegiatan, dan bahan lain yang relevan serta diperoleh secara etis. Dokumentasi tidak diposisikan sebagai pengganti wawancara dan observasi, tetapi sebagai sumber pendukung dalam proses analisis.

Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data wawancara dan observasi dipilah berdasarkan tema seperti pola komunikasi, hambatan, solusi, dan dukungan lingkungan. Data yang telah dikelompokkan kemudian disajikan secara naratif dan dibandingkan antar sumber.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode. Informasi dari orang tua dibandingkan dengan informasi anak, guru, atau perangkat desa apabila relevan. Data hasil wawancara juga dibandingkan dengan hasil observasi dan dokumentasi. Proses tersebut digunakan untuk melihat konsistensi informasi dan memperkuat interpretasi.

Penelitian memperhatikan persetujuan informan, kerahasiaan identitas, penggunaan data untuk kepentingan akademik, serta hak informan untuk menolak menjawab pertanyaan tertentu. Karena

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

penelitian melibatkan anak, peneliti perlu memperoleh izin dan persetujuan yang sesuai dari orang tua atau pihak yang berwenang sebelum pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dokumen sumber yang digunakan untuk menyusun artikel ini merupakan proposal penelitian dan belum memuat transkrip wawancara, hasil observasi, atau hasil analisis data lapangan. Oleh sebab itu, artikel ini tidak menyatakan bahwa pola komunikasi tertentu telah terbukti paling efektif. Bagian ini membahas aspek hasil yang telah dirancang dalam proposal dan hubungan konseptualnya dengan fokus penelitian.

4.1 Bentuk Komunikasi Orang Tua dan Anak

Aspek pertama yang akan dianalisis adalah bentuk komunikasi ketika orang tua menghadapi kebiasaan bermain game anak. Komunikasi dapat dilihat dari cara orang tua menyampaikan larangan, memberikan alasan, mendengarkan pendapat anak, dan menentukan batasan. Fokus tersebut menunjukkan bahwa persoalan game tidak hanya dilihat sebagai persoalan perilaku anak, tetapi juga sebagai proses interaksi dalam keluarga.

Dalam kerangka komunikasi interpersonal, keterbukaan menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan. Orang tua perlu memiliki ruang komunikasi untuk mengetahui alasan anak bermain, pengalaman yang diperoleh selama bermain, serta kesulitan anak ketika diminta mengurangi waktu bermain. Pada sisi lain, anak perlu memiliki ruang untuk menyampaikan pendapat mengenai aturan yang diberikan.

Empati juga menjadi aspek yang akan diperhatikan. Komunikasi yang empatik berarti orang tua berusaha memahami kondisi anak sebelum memberikan arahan. Hal tersebut tidak berarti orang tua membiarkan penggunaan game tanpa batas, tetapi membantu agar aturan dapat dibicarakan dalam hubungan yang tetap memperhatikan pengalaman anak.

Sikap mendukung dan sikap positif juga menjadi bagian dari analisis. Orang tua dapat menyampaikan arahan dengan cara yang tidak hanya menekankan larangan, tetapi juga memberikan alternatif kegiatan dan apresiasi ketika anak mampu mengikuti kesepakatan. Kesetaraan dalam komunikasi memberikan ruang kepada anak untuk berpartisipasi dalam pembicaraan, meskipun tanggung jawab pengawasan tetap berada pada orang tua.

4.2 Hambatan Komunikasi

Proposal mengidentifikasi kemungkinan adanya konflik ketika orang tua memberikan batasan bermain. Hambatan dapat muncul ketika keinginan anak untuk bermain tidak sejalan dengan harapan orang tua mengenai belajar, tidur, kegiatan keluarga, atau aktivitas sosial. Dalam penelitian, hambatan tersebut akan digali melalui pengalaman informan.

Hambatan komunikasi juga dapat berkaitan dengan cara penyampaian pesan. Larangan yang diberikan tanpa penjelasan dapat dipahami berbeda oleh anak. Sebaliknya, orang tua yang memberikan kebebasan tanpa batas mungkin mengalami kesulitan ketika ingin menerapkan aturan. Karena itu, penelitian perlu melihat proses komunikasi secara rinci, termasuk kapan komunikasi dilakukan, bagaimana aturan disampaikan, dan bagaimana anak merespons.

Perbedaan pemahaman antara orang tua dan anak juga menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Orang tua dapat memandang penggunaan game sebagai gangguan terhadap aktivitas anak, sedangkan anak dapat memandangnya sebagai hiburan dan interaksi dengan teman. Perbedaan sudut pandang tersebut menjadi bahan yang penting untuk dipahami melalui wawancara, bukan untuk langsung menetapkan bahwa salah satu pihak benar atau salah.

4.3 Strategi Pembatasan Penggunaan Game

Strategi komunikasi yang dirancang dalam proposal mencakup kesepakatan mengenai waktu bermain, waktu belajar, waktu tidur, dan kegiatan keluarga. Kesepakatan diposisikan sebagai proses komunikasi karena aturan tidak hanya disampaikan, tetapi dibicarakan dan dipahami. Orang tua juga diarahkan untuk melakukan pemantauan secara wajar dan konsisten.

Pendekatan persuasif menjadi bagian dari solusi yang diharapkan. Orang tua dapat memberikan apresiasi ketika anak mampu mematuhi kesepakatan. Tujuan pendekatan tersebut adalah membangun

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

kesadaran dan tanggung jawab anak, bukan sekadar membuat anak takut terhadap hukuman. Data lapangan nantinya diperlukan untuk melihat bagaimana strategi tersebut benar-benar diterapkan oleh keluarga di Desa Karangmojo.

Pemberian kegiatan alternatif juga menjadi bagian dari rancangan solusi. Pengurangan waktu bermain dapat disertai dengan kegiatan lain yang sesuai dengan kondisi anak dan keluarga. Dalam penelitian, bentuk kegiatan alternatif yang benar-benar dilakukan keluarga akan menjadi bagian dari informasi yang perlu digali.

4.4 Pola Otoriter, Permisif, dan Demokratis

Pola komunikasi otoriter dalam kerangka penelitian ditandai dengan dominasi perintah dan larangan. Pola ini dapat dikenali melalui cara orang tua membuat keputusan dan seberapa besar ruang yang diberikan kepada anak untuk menyampaikan pendapat. Namun, penelitian tidak boleh menetapkan suatu keluarga sebagai otoriter hanya berdasarkan satu kejadian; identifikasi perlu didasarkan pada pola komunikasi yang terlihat dari data.

Pola permisif ditandai dengan kebebasan yang lebih besar dan kontrol yang terbatas. Dalam konteks game online, pola tersebut perlu dilihat melalui aturan yang diberikan, konsistensi pengawasan, dan respons orang tua ketika penggunaan game mulai mengganggu aktivitas lain.

Pola demokratis menempatkan dialog, kesepakatan, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap pendapat anak sebagai bagian penting. Dalam penelitian, pola tersebut akan dilihat berdasarkan proses komunikasi yang berlangsung, bukan hanya berdasarkan pengakuan informan mengenai gaya pengasuhan.

Kerangka tiga pola tersebut membantu peneliti mengelompokkan bentuk komunikasi yang ditemukan. Data lapangan tetap menjadi dasar utama untuk menentukan kecenderungan pola yang terlihat dalam keluarga informan.

4.5 Peran Guru

Guru diposisikan sebagai bagian dari lingkungan pendukung anak. Dalam proposal, guru dapat membantu melalui komunikasi dengan anak mengenai keseimbangan penggunaan waktu, memberikan perhatian ketika terdapat perubahan perilaku belajar, serta membangun komunikasi dengan orang tua apabila diperlukan.

Peran guru tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran orang tua. Guru menjadi pihak pendukung yang dapat memberikan informasi dari lingkungan sekolah dan membantu koordinasi apabila persoalan penggunaan game berkaitan dengan aktivitas belajar. Data penelitian akan digunakan untuk melihat bentuk dukungan yang benar-benar tersedia dan dilakukan di lokasi penelitian.

4.6 Peran Perangkat Desa

Perangkat desa dapat menjadi pendukung melalui kegiatan edukasi keluarga, penyuluhan mengenai penggunaan teknologi secara sehat, dan penguatan kerja sama antara keluarga, sekolah, serta lingkungan masyarakat. Bentuk kegiatan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan desa.

Keterlibatan perangkat desa menjadi bagian dari fokus penelitian karena persoalan penggunaan game tidak hanya berada dalam hubungan orang tua dan anak. Lingkungan sosial dapat memberikan dukungan melalui edukasi dan komunikasi. Namun, bentuk dukungan yang ada di Desa Karangmojo harus dibuktikan melalui wawancara dan dokumentasi lapangan.

4.7 Implikasi Konseptual

Secara konseptual, proposal menempatkan komunikasi interpersonal sebagai salah satu jalan untuk memahami dan menangani persoalan penggunaan game online. Fokus pada keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan menunjukkan bahwa komunikasi dipahami sebagai proses dua arah.

Kerangka berpikir penelitian menggambarkan alur penggunaan game secara berlebihan, munculnya masalah dalam aktivitas anak, munculnya persoalan komunikasi, komunikasi dan pengawasan orang tua, respons anak, hambatan dan kebutuhan komunikasi, perumusan solusi, dukungan guru dan perangkat desa, hingga pengelolaan penggunaan game yang lebih seimbang. Alur tersebut menjadi dasar analisis penelitian lapangan.

Proposisi awal penelitian menyatakan bahwa komunikasi interpersonal yang terbuka, empatik, mendukung, positif, dan melibatkan anak dalam kesepakatan diperkirakan dapat membantu mengurangi

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

konflik serta mengarahkan penggunaan game online secara lebih seimbang. Proposisi tersebut akan diuji secara kualitatif melalui data lapangan dan bukan hipotesis statistik.

KESIMPULAN

Penelitian mengenai pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam menghadapi penggunaan game online Mobile Legends di Desa Karangmojo Kecamatan Klego Kabupaten Boyolali diarahkan untuk memahami persoalan penggunaan game dari perspektif hubungan komunikasi keluarga. Fokus penelitian meliputi bentuk komunikasi, keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, kesetaraan, pola aturan, respons anak, hambatan komunikasi, solusi, serta dukungan guru dan perangkat desa.

Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan agar pengalaman informan dapat digali secara mendalam melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan triangulasi sumber dan metode sebagai bagian dari upaya menjaga keabsahan data.

Berdasarkan proposal, solusi komunikasi yang akan digali meliputi penjelasan alasan aturan, mendengarkan pendapat anak, penyusunan kesepakatan waktu bermain, belajar, tidur, dan kegiatan keluarga, pemantauan yang wajar, pemberian apresiasi, serta kegiatan alternatif. Guru dan perangkat desa diposisikan sebagai lingkungan pendukung.

Karena dokumen sumber belum memuat hasil penelitian lapangan, kesimpulan artikel ini tidak menyatakan bahwa salah satu pola komunikasi telah terbukti paling efektif. Temuan empiris mengenai pola komunikasi yang benar-benar diterapkan keluarga di Desa Karangmojo harus ditentukan setelah proses wawancara, observasi, dokumentasi, dan analisis data selesai dilakukan.

SARAN

Penelitian selanjutnya perlu melaksanakan pengumpulan data lapangan sesuai rancangan yang telah disusun. Wawancara perlu menggali pengalaman orang tua dan anak secara seimbang agar komunikasi dipahami dari kedua sisi. Observasi dan dokumentasi dapat digunakan sebagai data pendukung.

Dalam penerapan penelitian, identitas anak dan informan perlu dijaga. Karena penelitian melibatkan anak, izin dan persetujuan yang sesuai dari orang tua atau pihak yang berwenang perlu diperoleh sebelum pengumpulan data. Penggunaan data juga perlu dibatasi pada kepentingan akademik sebagaimana dirancang dalam proposal.

DAFTAR PUSTAKA

Alfifi, Nizar Imron. (2025). Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak Pecandu Game Online Mobile Legend di Desa Karangrejo Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan. Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, dan Ekonomi, 6(1).

DeVito, Joseph A. (2016). The Interpersonal Communication Book. New York: Pearson.

Moleong, Lexy J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Naufal, Raihan, & Anne Maryani. (2024). Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. Jurnal Riset Public Relations, 4(1).

Nirmayanti, Felisia, & Nevrettia Christantyawati. (2022). Komunikasi Keluarga Orang Tua dan Anak Usia 8–10 Tahun yang Kecanduan Game Online. Journal Communication Specialist, 1(2), 230–231.

Sihite, Joshua Monang Parulian, & Yuliani Rachma Putri. (2020). Komunikasi Interpersonal Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online pada Anak. E-Proceeding of Management.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sumangkut, Fisher Christian, Elfie Mingkid, & Jeffry William Londa. (2022). Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Kecanduan Game Online di Tondei Raya Kecamatan Motoling Barat. Acta Diurna Komunikasi, 4(3).

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.