



Pola Komunikasi Keluarga dalam Menghadapi Anak Kecanduan Game *Mobile Legends* di Kelurahan Kebagusan

Muhammad Dhika Fachrezi^{1*}, Bonardo Marulitua Aritonang², Muhammad Ismail Alif³

¹⁻³ Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bahasa, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

*Penulis Korespondensi: muhammaddhikafachrezi@gmail.com¹

Abstract. *The phenomenon of Mobile Legends addiction among children in Kebagusan has generated significant social and academic consequences, highlighting the crucial role of family communication patterns in addressing this issue. This study aims to analyze parental communication strategies in dealing with children addicted to Mobile Legends. Employing a descriptive qualitative method, data were collected through in-depth interviews, observation, and documentation with four housewives as key informants. The findings reveal that the dominant communication pattern is democratic, characterized by openness, empathy, emotional support, and positive attitudes that foster dialogue within the family. This approach proved effective in reducing tensions, strengthening emotional bonds, and encouraging children to be more receptive to parental guidance. The study suggests that the democratic communication approach significantly mitigates the negative effects of digital addiction. Additionally, it emphasizes the importance of creating an open, supportive, and understanding environment at home, where children feel comfortable discussing their digital habits. In conclusion, democratic communication plays a vital role in overcoming digital addiction among children and offers practical implications for families to cultivate healthy interactions in the digital era.*

Keywords: *Communication Patterns; Digital Era; Family Dialogue; Mobile Legends; Online Game Addiction.*

Abstrak: Fenomena kecanduan Mobile Legends pada anak-anak di Kebagusan telah menimbulkan konsekuensi sosial dan akademis yang signifikan, menyoroti peran krusial pola komunikasi keluarga dalam mengatasi masalah ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi komunikasi orang tua dalam menangani anak-anak yang kecanduan Mobile Legends. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi dengan empat ibu rumah tangga sebagai informan kunci. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang dominan adalah demokratis, ditandai dengan keterbukaan, empati, dukungan emosional, dan sikap positif yang mendorong dialog dalam keluarga. Pendekatan ini terbukti efektif dalam mengurangi ketegangan, memperkuat ikatan emosional, dan mendorong anak-anak untuk lebih reseptif terhadap bimbingan orang tua. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan komunikasi demokratis secara signifikan mengurangi dampak negatif kecanduan digital. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya menciptakan lingkungan yang terbuka, suportif, dan pengertian di rumah, di mana anak-anak merasa nyaman mendiskusikan kebiasaan digital mereka. Kesimpulannya, komunikasi demokratis memainkan peran penting dalam mengatasi kecanduan digital pada anak-anak dan menawarkan implikasi praktis bagi keluarga untuk menumbuhkan interaksi yang sehat di era digital.

Kata kunci: Dialog Keluarga; Era Digital; Kecanduan Game Daring; Mobile Legends; Pola Komunikasi.

1. LATAR BELAKANG

Fenomena kecanduan game online di kalangan anak dan remaja di Indonesia telah menjadi isu serius dalam beberapa tahun terakhir. *Mobile Legends*, sebagai salah satu permainan bergenre multiplayer online battle arena (MOBA), bukan hanya sekadar hiburan, tetapi telah membentuk gaya hidup digital generasi muda. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII 2023), lebih dari 60% pengguna internet Indonesia berusia di bawah 19 tahun, dengan mayoritas mengakses game online melalui perangkat seluler. Kondisi ini menegaskan bahwa game online telah merambah kehidupan sehari-hari anak-anak, termasuk di wilayah seperti Kelurahan Kebagusan.

Namun, intensitas bermain game yang berlebihan membawa konsekuensi negatif. Studi Rahmah et al. (2024) mengungkapkan bahwa frekuensi bermain game yang tinggi berkorelasi negatif dengan kualitas komunikasi keluarga, sehingga memicu isolasi sosial, penurunan motivasi belajar, hingga perilaku agresif. Hal serupa ditegaskan Haibanissa et al. (2022) yang menemukan dampak signifikan kecanduan game terhadap kualitas tidur dan konsentrasi anak.

Kecanduan game dipandang tidak hanya sebagai persoalan teknologi, melainkan juga masalah komunikasi dalam keluarga. Menurut Wardani & Nasution (2023), anak-anak yang kecanduan game sering kali menunjukkan perilaku antisosial, sulit membangun hubungan interpersonal, serta menolak arahan dari orang tua. Dalam konteks ini, pola komunikasi keluarga berperan penting sebagai mekanisme kontrol sekaligus dukungan.

Dalam menghadapi kecanduan game online pada anak, pola komunikasi keluarga memegang peranan penting dalam mengatur perilaku digital anak. Penelitian yang dilakukan oleh Iswara dan Aisyah (2025) mengungkapkan bahwa pola komunikasi keluarga yang otoriter dan permisif cenderung mendominasi, dengan orang tua berperan sebagai pengendali utama dalam menetapkan aturan bermain game. Hasil serupa juga ditemukan oleh Putri (2020), yang menyatakan bahwa anak yang kecanduan game online sering kali menunjukkan sifat tertutup dan emosional, sehingga membutuhkan pendekatan komunikasi yang lebih terbuka dari orang tua. Alfifi (2025) juga mencatat bahwa orang tua yang mampu mengembangkan komunikasi interpersonal yang efektif dengan anak dapat membantu mengatasi masalah kecanduan game online. Penelitian lain oleh Ain (2019) menekankan bahwa pentingnya komunikasi antara orang tua dan anak dalam membentuk kontrol terhadap kebiasaan bermain game, sekaligus membatasi dampak negatifnya. Selain itu, Putri dan Siregar (2025) menemukan hubungan yang signifikan antara pola komunikasi keluarga yang buruk dan tingkat kecanduan game pada remaja, menekankan pentingnya peran aktif orang tua dalam komunikasi sehari-hari. Oleh karena itu, komunikasi yang baik antara orang tua dan anak menjadi kunci dalam mengatasi kecanduan game online dan memastikan hubungan keluarga yang sehat.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana pola komunikasi keluarga dalam menghadapi anak yang kecanduan game *Mobile Legends* di Kelurahan Kebagusan? Pertanyaan ini berangkat dari kesenjangan pemahaman terkait peran komunikasi interpersonal keluarga dalam mereduksi dampak negatif kecanduan game pada anak. Fokus kajian diarahkan pada bentuk komunikasi yang dominan, cara orang tua membangun kedekatan, serta strategi komunikasi yang digunakan dalam mengontrol perilaku anak.

Tujuan penelitian ini secara spesifik adalah untuk mendeskripsikan pola komunikasi keluarga dalam menghadapi anak yang kecanduan game *Mobile Legends* di Kelurahan Kebagusan. Penelitian ini juga bertujuan menggali praktik komunikasi orang tua dalam membangun kedekatan emosional, menanamkan disiplin, serta mengarahkan anak agar dapat menggunakan game secara lebih sehat. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan memberi pemahaman mendalam terkait dinamika komunikasi dalam lingkup keluarga.

Secara akademik, penelitian ini memiliki relevansi penting dalam memperkaya kajian komunikasi keluarga dan dampaknya pada perilaku digital generasi muda. Belum banyak studi di Indonesia yang secara spesifik menyoroti pola komunikasi keluarga dalam konteks kecanduan game *Mobile Legends*, terutama di tingkat lokal seperti Kelurahan Kebagusan. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kontribusi ilmiah dalam mengisi research gap sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam upaya membentuk literasi digital keluarga yang sehat.

2. KAJIAN TEORITIS

Pola komunikasi keluarga adalah bentuk keteraturan interaksi antara orang tua dan anak yang memengaruhi dinamika hubungan. Pola komunikasi keluarga menjadi empat kategori: otoriter, permisif, demokratis, dan otoritatif. Pola otoriter cenderung satu arah dan dominan, sedangkan pola permisif longgar tanpa batasan jelas. Pola demokratis dipandang paling ideal karena menyeimbangkan bimbingan dengan kebebasan, membangun rasa saling menghargai, dan mendorong anak untuk mandiri (Hertimi & Putra, 2025). Menurut Astriana et al. (2024) menegaskan bahwa komunikasi keluarga yang demokratis lebih efektif dalam membangun kedekatan emosional serta mencegah perilaku menyimpang.

Komunikasi interpersonal merupakan interaksi dua arah yang melibatkan pertukaran pesan verbal maupun nonverbal. Komunikasi interpersonal memiliki ciri kedekatan, keterbukaan, empati, dukungan, dan sikap positif. Kualitas komunikasi interpersonal yang baik antara orang tua dan anak terbukti berpengaruh pada pembentukan kontrol diri anak terhadap penggunaan teknologi digital (Rachmawati et al., 2024). Dalam konteks kecanduan game, komunikasi interpersonal dapat menjadi mekanisme penting dalam memberikan bimbingan dan mengurangi ketergantungan anak.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang berfokus pada pola komunikasi keluarga dalam menghadapi anak yang mengalami kecanduan game *Mobile Legends* di Kelurahan Kebagusan. Subjek penelitian adalah empat orang ibu rumah tangga di Kelurahan Kebagusan, Jakarta Selatan, yang memiliki anak dengan kecenderungan kecanduan bermain *Mobile Legends*. Informan dipilih dengan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria keterlibatan langsung dalam pengasuhan anak serta pengalaman menghadapi masalah kecanduan game di lingkungan keluarga.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi langsung yang berkaitan dengan aktivitas keluarga dan interaksi anak dalam penggunaan game online. Wawancara dilakukan dengan orang tua, anak, dan pihak terkait guna memperoleh pemahaman komprehensif mengenai pola komunikasi yang diterapkan. Observasi diarahkan pada interaksi sehari-hari di lingkungan rumah, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai pelengkap untuk memperkuat data.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis tematik, dimulai dari proses reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan. Setiap informasi dikategorikan ke dalam tema-tema utama yang sesuai dengan fokus penelitian, sehingga diperoleh gambaran menyeluruh mengenai pola komunikasi keluarga dalam menanggulangi kecanduan game. Analisis dilakukan secara iteratif dengan memeriksa konsistensi data antar sumber, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang paling sering diterapkan orang tua di Kelurahan Kebagusan adalah pola demokratis. Orang tua cenderung menggunakan pendekatan keterbukaan, empati, dukungan emosional, serta sikap positif dalam menghadapi anak yang kecanduan game *Mobile Legends*. Pola ini memungkinkan terjalinnya komunikasi dua arah yang hangat, di mana anak merasa didengarkan dan dihargai. Hal tersebut berdampak pada meningkatnya kesediaan anak untuk menerima nasihat dan arahan dari orang tua, sehingga mengurangi potensi konflik dalam keluarga.

Meski pola demokratis mendominasi, penelitian juga menemukan adanya variasi dalam praktik komunikasi. Dalam kondisi tertentu, orang tua bersikap permisif dengan memberi kelonggaran bermain sebagai bentuk kompromi, sementara pada situasi lain muncul pendekatan otoriter ketika anak dianggap melanggar aturan. Variasi ini

menunjukkan bahwa pola komunikasi bersifat fleksibel, bergantung pada intensitas kecanduan anak dan dinamika emosional orang tua. Namun, dominasi pola demokratis memperlihatkan bahwa keseimbangan antara kontrol dan kebebasan lebih berhasil menciptakan kedekatan emosional serta mengurangi konflik keluarga.

Temuan ini sejalan dengan teori komunikasi interpersonal DeVito yang menekankan pentingnya keterbukaan, empati, dukungan, dan sikap positif dalam membangun relasi efektif. Hasil penelitian juga mendukung temuan Salsabila (2024) yang mengidentifikasi pola demokratis sebagai strategi komunikasi keluarga yang paling efektif dalam menghadapi perilaku adiktif pada anak. Sebaliknya, pola otoriter cenderung memicu perlawanan anak, sedangkan pola permisif berisiko memperkuat kecanduan karena kurangnya batasan.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pola komunikasi demokratis tidak hanya berfungsi sebagai metode pengasuhan, tetapi juga sebagai upaya pencegahan dan penanganan terhadap kecanduan digital. Dari sisi akademik, penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa pola komunikasi keluarga merupakan elemen krusial dalam menjelaskan dinamika kecanduan game online, terutama dalam konteks kehidupan masyarakat urban. Dari sisi praktis, temuan ini menekankan pentingnya orang tua mengasah keterampilan komunikasi interpersonal yang mampu menyeimbangkan antara pengawasan dan kebebasan, sehingga anak dapat diarahkan menghadapi tantangan budaya digital secara lebih bijak dan adaptif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam menghadapi anak yang kecanduan game *Mobile Legends* di Kelurahan Kebagusan. Terdapat tiga pola komunikasi utama yang ditemukan, yaitu otoriter, permisif, dan demokratis. Dari ketiganya, pola demokratis menjadi pola yang paling dominan sekaligus paling efektif. Pola ini ditandai dengan adanya keterbukaan dalam berdialog, kesediaan orang tua untuk mendengarkan pendapat anak, serta penetapan aturan yang disepakati bersama. Melalui komunikasi yang terbuka dan seimbang, anak lebih mudah menerima nasihat, merasa didukung, dan termotivasi untuk mengontrol waktu bermainnya.

Sebaliknya, pola otoriter yang cenderung keras ataupun permisif yang terlalu longgar justru dapat memperburuk kondisi anak, baik dengan menimbulkan perlawanan

maupun semakin meningkatkan kecanduan. Oleh karena itu, kunci keberhasilan dalam menghadapi kecanduan game terletak pada komunikasi keluarga yang dilandasi rasa saling percaya, pengertian, dan kasih sayang, serta pemahaman orang tua terhadap dunia digital yang digemari anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Bagi orang tua, disarankan untuk menerapkan pola komunikasi demokratis dengan mengedepankan keterbukaan, empati, serta dukungan emosional, sehingga anak merasa dihargai namun tetap memiliki batasan yang jelas dalam bermain game. Bagi anak, penting untuk diberikan pemahaman mengenai dampak negatif kecanduan game terhadap kesehatan, prestasi belajar, dan hubungan sosial, sekaligus diarahkan pada kegiatan alternatif yang lebih produktif, edukatif, dan menyenangkan. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan acuan awal untuk memperluas kajian, misalnya dengan menambahkan perspektif intervensi psikologis, pendekatan komunikasi terapeutik, maupun pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung pengawasan orang tua terhadap anak. Dengan demikian, hasil penelitian ke depan diharapkan dapat memberikan solusi yang lebih komprehensif dalam menghadapi fenomena kecanduan game online di era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Ain, A. B. (2019). Komunikasi orang tua dan anak penggemar game online di Desa Labuhan Papan. Universitas Islam Riau. <https://repository.uir.ac.id/6871/1/139110056.pdf>
- Alfifi, N. I. (2025). Komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam mengatasi kecanduan game online. *Al-Muttaqin: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi*, 7(1), 1-20. <https://staisam.ac.id/jurnal/index.php/almuttaqin/article/view/256>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Laporan survei penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia*. APJII.
- Astiana, N., Purwitasari, P., & Menungsa, A. S. (2024). Peran komunikasi keluarga dalam membina perilaku menyimpang remaja. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(2), 223-228.
- Febrian, E. (2025). Pola komunikasi antara orang tua dan remaja yang kecanduan game online. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 1-15. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/JIMU/article/view/33601>
- Haibanissa, S., Sulastris, T., & Ningsih, R. (2022). Dampak bermain game online terhadap kualitas tidur pada remaja SMA. *Jurnal Keperawatan*, 7(2), 201-213. <https://doi.org/10.32668/jkep.v7i2.968>

- Hertimi, S., & Putra, P. B. (2025). Analisis pola komunikasi antar keluarga pada film animasi Chibi Maruko-chan dalam pembentukan karakter anak. *Future Academia: The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific and Advanced*, 3(1), 181-202. <https://doi.org/10.61579/future.v3i1.336>
- Iswara, D. P., & Aisyah, V. N. (2025). Pola komunikasi orang tua dan anak pecandu Mobile Legends. *Caraka: Indonesia Journal of Communication*, 6(1), 23-37. <https://doi.org/10.25008/caraka.v6i1.174>
- Milfayetty, S., & Damayanti, N. (2022). Pengaruh terapi ekspresif terhadap kejenuhan belajar dan perilaku adiksi smartphone pada remaja SMP Maitreyawira Deli Serdang. Universitas Medan Area.
- Putri, R. K. (2020). Pola komunikasi orang tua pada anak pecandu game online. Universitas Medan Area. <https://repositori.uma.ac.id/bitstream/123456789/16355/2/168530020%20-%20Ranti%20Kartika%20Putri%20-%20Fulltext.pdf>
- Putri, R. K., & Siregar, S. (2025). Hubungan pola komunikasi keluarga dengan kecanduan game online pada remaja di SMAN 1 Banda Aceh. *Arrazi: Scientific Journal of Health*, 3(2), 238-247. <https://journal.csspublishing.com/index.php/arrazi/article/download/1135/861/9621>
- Rachmawati, A. N., Setyaningsih, R., Novita, R., & Putri, A. (2024). Interpersonal communication between parents and children in preventing dependence on playing gadgets. *International Journal of Academic Research*, 3(12), 1889-1908. <https://doi.org/10.55927/ijar.v3i12.12580>
- Rahmah, A. A., Gunawan, A., & Rivani, F. (2024). Dampak kebiasaan penggunaan game online terhadap komunikasi remaja dengan keluarga. *Komunika: Journal of Communication Science and Islamic Dakwah*, 8(2), 25-34. <https://doi.org/10.32832/komunika.v8i2.14245>
- Salsabila, J. (2024). Pola komunikasi orang tua terhadap pecandu game Mobile Legends di SDN 05 Mampang Prapatan. *Media Komunikasi Efektif*, 1(1), 29-38.
- Wardani, A. Y., & Nasution, N. (2023). Dampak kecanduan game online terhadap perilaku sosial peserta didik di SMPN 5 Kota Bima. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 5(2), 112-120. <https://doi.org/10.53299/diksi.v5i2.1138>