SKRIPSI

POLA KENDALI KOMUNIKASI ORANG TUA PADA ANAK DALAM MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI ASRAMA POLISI MILITER PAREPARE

OLEH

PUTRI RAHMAWIJAYA
NIM: 2220203870233010

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE

2026 M / 1448H

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

POLA KENDALI KOMUNIKASI ORANG TUA PADA ANAK DALAM MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI ASRAMA POLISI MILITER PAREPARE



OLEH

PUTRI RAHMAWIJAYA
NIM: 2220203870233010

Skripsi Sebagai Salah Satu Lulus Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE

2026 M / 1448 H

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Pola Kendali Komunikasi Orang Tua pada Anak dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Asrama Polisi militer Parepare
Nama Mahasiswa	: Putri Rahmawijaya
Nomor Induk Mahasiswa	: 2220203870233010
Program Studi	: Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas	: Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Dasar Penetapan Pembimbing	: SK. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah No.B1452/In.39/FUAD.03/PP.00.9/06/2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing	: Dr. Sumarni Sumai, S. Sos., M.Si	(.....)
NIP	: 197705222006042002	

Mengetahui :

Dekan,
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dr. H. Muhiddin, Lc. M.Fil.I
NIP. 197607132009121002

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi	:	Pola Kendali Komunikasi Orang Tua pada Anak dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Asrama Polisi militer Parepare
Nama Mahasiswa	:	Putri rahmawijaya
Nomor Induk Mahasiswa	:	2220203870233010
Program Studi	:	Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas	:	Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Dasar Penetapan Pembimbing	:	SK. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah No.B-1452/In.39/FUAD.03/PP.00.9/06/2025
Tanggal Kelulusan	:	8 Juli 2026

Disahkan oleh Komisi Penguji:

Dr. Sumarni Sumai, S. Sos., M. Si	(Ketua)	(.....)
Dr. Muhammad Qadaruddin, M. Sos.I	(Anggota)	(.....)
Dr. Ramli, S.Ag., M, Sos. I	(Anggota)	(.....)

Mengetahui :

Dekan,
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dr. H. Muhiddin, Lc. M.Fil.I.
NIP. 197607132009121002

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KATA PENGANTAR

بِسْـــــــــــــمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

الْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِيْنَ وَعَلَى اٰلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِيْنَ أَمَّا بَعْد

Puji syukur yang sedalam-dalamnya penulis haturkan kehadirat Allah SWT. atas limpahan hidayah, kekuatan, dan kesabaran-Nya yang menjadi penopang utama hingga skripsi ini tuntas terselesaikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW., pembawa pelita kebenaran yang menuntun umat manusia menuju keselamatan dunia dan akhirat.

Secara khusus, Kepada Ayahanda I dewa made wijaya dan Ibunda tercinta Normayanti, terima kasih atas setiap doa yang tidak pernah putus, setiap pengorbanan yang tak pernah dikeluhkan, dan kasih sayang yang selalu menguatkan langkah penulis. Ayah, terima kasih atas setiap tetes keringat yang menjadi jalan bagi masa depan penulis. Ibu, terima kasih atas setiap doa yang dipanjatkan dalam diam, yang selalu menjadi kekuatan di setiap perjuangan. Skripsi ini lahir bukan hanya dari usaha penulis, tetapi juga dari doa yang tak pernah terputus, kasih sayang yang tulus, dan pengorbanan Ayah dan Ibu yang menjadi kekuatan di setiap langkah. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Ayah dan Ibu.

Semoga Allah SWT memberikan kesempatan kepada penulis untuk membalas setiap kebaikan dan menghadirkan kebahagiaan bagi Ayah dan Ibu. Aamiin. Penulis menyadari adanya kekurangan dalam karya ini, namun berkat bimbingan dan doa dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat hadir sebagai bukti perjuangan tersebut.

Oleh karena itu, saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya dan apresiasi setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini. Selanjutnya penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1. Prof. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd. sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Dr. Nurhikmah, M.Sos.I., selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Kaharuddin, S. Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Rektor III.
3. Bapak Dr. H. Muhiddin, Lc., M.Fil I sebagai Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Dr. Ahmad Yani, M.Hum. dan Dr. M. Ihsan Darwis, M.Si. sebagai Wakil Dekan
4. Dr. Sumarni Sumai, S. Sos.,M.Si selaku pembimbing dengan penuh kesabaran dan keteladanan membimbing penulis.
5. Dr. Muhammad Qadaruddin, M. Sos.I selaku penguji 1 dan Dr. Ramli, S.Ag., M. Sos. I selaku penguji 2.
6. Mifda Hilmiyah, M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
7. Dosen Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Parepare yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh perkuliahan
8. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi sampai penyusunan skripsi.
9. Staf Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Parepare yang telah bekerja keras untuk menyelesaikan administrasi penelitian ini.
10. Terimakasih kepada Kantor Asrama Polisi Militer Parepare, Bapak tentara yang membantu dan mengizinkan peneliti meneliti di Asrama POM.
11. Kepada Bapak dan Mama tersayang, yang selalu mendoakan untuk kebaikan anaknya, Terimakasih telah membuktikan kepada dunia bahwa anakmu ini berhasil menjadi sarjana.
12. Ucapan Terima kasih khusus kepada saudara tersayang saya Onne fuji wahyuni, Dwi ratnasari, Fauzul rahmatwijaya, Zahra ramadhani wijaya.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

13. Kepada Sahabat kecil saya Maharani dian pratiwi yang selalu mendukung dan menghibur penulis saat penulis merasa sedih dan down, menemani penulis hingga penulis menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
14. Kepada Sahabat seperjuangan saya Alda Rista, Mahdiyyah, Mufliha Fil Islami, Nurul Fauziah dan Ernawati Ayu yang selalu membantu dan menemani perjalanan penulis hingga penulis telah menyelesaikan penelitian ini.
15. Kepada seluruh teman KKN Posko 16 Desa Kolai Enrekang Mahdiyyah, Nurul Fauzia, Nurfajriah Maulani Malik, Nurfadillah, Astrid, Eliza, Ahmad Sanusi, dan Gufran Gani yang selalu mendukung penulis hingga saat ini.
16. Kepada Teman PPJ Mustakim, Abu Anas, Alif Hasfa, dan Aruni Dhea, Mahdiyyah, Mufliha Fil Islami yang selalu membersamai dan menghibur penulis selama penyusunan skripsi.
17. Kepada seseorang yang tidak bisa saya sebutkan namanya, terimakasih pernah hadir di hidup penulis. Terimakasih telah menjadi bagian menyenangkan dan menemani proses perkuliahan penulis, Terimakasih sudah menjadi penyemangat penulis dan menemani penulis meski hanya sampai di seminar proposal dan pada akhirnya "*setiap orang ada masanya dan setiap masa ada orangnya*" ternyata tidak adanya lagi anda dikehidupan penulis memberikan cukup motivasi untuk terus maju dan mengerti apa itu pengalaman, pendewasaan, sabar dan menerima arti kehilangan.
18. Dan untuk seseorang yang masih baik hati dan masih peduli dengan penulis sampai saat ini terimakasih atas bantuan, effort, dan tenaganya untuk penulis, penulis doakan anda sehat selalu dan bahagia selalu terimakasih.
19. Putri rahmawijaya, ya! diri saya sendiri. Apresiasi sebesar besarnya telah berjuang tanpa henti sampai hari ini, terimakasih telah tetap bertahan melangkah meski langkahmu sering terasa berat semua rasa lelah, tangis, dan doa akhirnya mengantarkanmu sampai disini, perjalanan ini tidak mudah banyak hari berat yang telah berhasil dilewati dengan penuh kesabaran. *Dear*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

god, thank you for making me a strong women, I know there are many other amzing women, but I am proud of this achievement.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat dikatakan sempurna tanpa kritik dan saran. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Parepare, 10 Juni 2026 M
24 Dzulhijjah 1447 H

Penulis,



Putri Rahmawijaya
NIM. 2220203870233010

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Putri rahmawijaya
NIM	:	2220203870233016
Tempat Tanggal Lahir	:	Parepare, 13 Mei 2004
Program Studi	:	Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas	:	Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Judul Skripsi	:	Pola Kendali Komunikasi Orang Tua pada Anak dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Asrama Polisi militer Parepare

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 10 Juni 2026

Penyusun,

Putri Rahmawijaya

NIM. 2220203870233010

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ABSTRAK

Putri Rahmawijaya**,** *Pola Kendali Komunikasi Orang Tua pada Anak dalam Mengatasi Kecanduan Game Online mobile legends di Asrama Polisi militer Parepare***,** (Dibimbing oleh Sumarni Sumai)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online Mobile Legends pada anak di Asrama Polisi Militer Parepare. Penelitian juga bertujuan mengungkap proses negosiasi relasional antara orang tua dan anak dalam mengelola ketegangan antara kontrol orang tua dan kebutuhan otonomi anak. Kajian ini berangkat dari meningkatnya intensitas penggunaan gawai dan kecenderungan anak bermain Mobile Legends secara berlebihan sehingga berpotensi mengganggu kegiatan belajar, ibadah, istirahat, tanggung jawab rumah, dan interaksi sosial.

Penelitian menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif. Informan terdiri atas empat orang tua, empat anak, dan empat informan pendukung yang berasal dari lingkungan keluarga atau tempat tinggal anak. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman dan Saldana, kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan menggunakan analisis tematik Braun dan Clarke melalui tahapan mengenali data, menyusun kode awal, mencari tema, meninjau tema, mendefinisikan dan menamai tema, serta menyusun laporan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari orang tua, anak, dan informan pendukung.

Hasil penelitian menunjukkan tiga pola kendali komunikasi, yaitu demokratis, otoriter, dan permisif. Pola demokratis ditandai komunikasi dua arah, pelibatan anak, musyawarah, pengawasan, dan kesepakatan bersyarat. Pola otoriter terlihat melalui pembatasan tegas, dominasi keputusan orang tua, penyitaan gawai, dan pemberian sanksi yang menimbulkan respons emosional anak. Pola permisif ditandai aturan yang kurang jelas, pengawasan tidak konsisten, serta kecenderungan orang tua mengalah. Proses negosiasi berlangsung melalui permintaan tambahan waktu, penyampaian alasan, tawar-menawar durasi, kompromi, dan penyelesaian konflik. Pola demokratis menunjukkan pengendalian yang lebih seimbang karena mampu mempertahankan otoritas orang tua sekaligus memberi ruang bagi pendapat dan otonomi anak.

Kata kunci**:** Pola kendali komunikasi, Komunikasi orang tua dan anak, Negosiasi relasional, Kecanduan game online, Mobile Legends.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING v
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI vi
KATA PENGANTAR vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI xi
ABSTRAK xii
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN xviii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuaan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitian 7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9
A. Tinjauan Penelitian Relevan 9
B. Tinjauan Teori 15
1. Teori Pola Asuh Baumrind (Baumrind's Parenting Style Theory) . 15
2. Teori Dialectic Relational 22
C. Kerangka Konseptual 25
D. Kerangka Pikir 29
BAB III METODE PENELITIAN 30
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian 30
B. Lokasi dan waktu penelitian 30

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

C. Fokus Penelitian 31
D. Jenis dan sumber data 34
E. Teknik Pengumpulan Data 35
F. Uji Keabsahan Data 36
G. Teknik Analisis Data 37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 40
A. Hasil Penelitian 40
B. Pembahasan 98
BAB V PENUTUP 116
A. Kesimpulan 116
B. Saran 117
DAFTAR PUSTAKA 119
LAMPIRAN 124
BIODATA PENULIS 153

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR GAMBAR

No	Judul Gambar	Hal
Gambar 2	Kerangka Pikir	29

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Hal
Table 1	Perbedaan, Persamaan, dan Novelty Peneltian Terdahulu	14
Table 2	Daftar Informan Penelitian	35
Table 3	matriks pola kendali komunikasi dan proses negosiasi	41

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran l	Penetapan Pembimbing Skripsi	117
Lampiran ll	Izin Penelitian Dari Kampus	118
Lampiran lll	Rekomendasi Izin Melaksanakan Penelitian	119
Lampiran lV	Izin Melaksanakan Penelitian	120
Lampiran V	Surat Menyelesaikan Penelitian	121
Lampiran Vl	Instumen Penelitian	122
Lampiran Vll	Data Informan Penelitian	128
Lampiran Vlll	Surat Keterangan Wawancara	129
Lampiran lX	Dokumentasi	141
Lampiran X	Hasil Turnitin	145

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kho	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Y
ص	Shad	S	Es (dengan titik dibawah)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ض	Dhad	D	De (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	Apostrof Terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	*Fathah*	A	A
اِ	*Kasrah*	I	I
اُ	*Dhomma*	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَيْ	*Fathah* dan *Ya*	Ai	a dan i
ـَوْ	*Fathah* dan *Wau*	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *Kaifa*

حَوْلَ : *Haula*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَا /ـَي	*Fathah* dan *Alif* atau *Ya'*	Ā	a dan garis diatas

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ِيْ	*Kasrah* dan *Ya*	Ī	i dan garis diatas
ُو	*Kasrah* dan *Wau*	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مات : *Māta*

رمى : *Ramā*

قيل : *Qīla*

يموت : *Yamūtu*

4. *Ta' marbutah*

Transliterasi untuk *Ta' marbutah* ada dua, yaitu:

1) *Ta' marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah, kasrah,* dan *dammah* transliterasinya adalah [t].

2) *Ta' marbutah* yang mati atau mendapat harakat *sukun,* transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *Ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *Ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الجَنَّةِ : *rauḍahal-jannahatauraudatuljannah*

اَلْمَدِيْنَةُ الْفَاضِلَةِ : *al-madīnahal-fāḍilahatau al-madīnatulfāḍilah*

اَلْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

رَبَّنَا :*Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

اَلْحَقُّ : *al-haqq*

اَلْحَجُّ : *al-hajj*

نُعْمَ : *nu‘‘ima*

عَدُوّ : *‘aduwwun*

Jika huruf ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah*ـِيّ, maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (i).

Contoh:

‘عَرَبِيٌّ: : ‘*Arabi* (bukan ‘*Arabiyy* atau ‘*Araby*)

عَلِيٌّ : ‘*Ali* (bukan ‘*Aliyy* atau ‘*Aly*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ا (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman trasnliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya . Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

اَلْشَمْسُ : *al-syamsu (buka asy- syamsu)*

اَلزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah (bukan az-zalzalah)*

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

اَلْبِلَادُ : *al-bilādu*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf *hamzah* menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak ditengah dan akhir kata. Namun, bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab ia berupa *Alif*.

تَأْمُرُوْنَ : *ta’murūna*

النَّوعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *Umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Sering Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang di trasnsliterasikan adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata Al-Qur’an (dari Al-Qur’an), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fīẓilālal-qur’an
Al-sunnahqablal-tadwin
Al-ibāratbi ‘umum al-lafẓlābikhusus al-sabab

9. *Lafz Al-Jalalah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai mudaf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

tanpa huruf *hamzah*.

Contoh:

دِيْنُ اللهِ : *Dīnullah*

با الله : *billah*

Adapun *Ta' marbutah* diakhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِيْ رَحْمَةِ اللهِ : *Humfīrahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang (Al).

Contoh:

WamāMuhammadunillārasūl

Inna awwalabaitinwudi'alinnāsilalladhībiBakkatamubārakan

Syahru Ramadan al-ladhīunzilafihal-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

AbūNasral-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata ibnu (anak dari) Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Wafid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi*: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (*bukan*: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)*

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi*: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (*bukan*:Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)*

11. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

SWT.	=	*subḥānahūwata'āla*
SAW.	=	*ṣallallāhu 'alaihiwasallam*
a.s.	=	*'alaihi al- sallām*
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS …/…: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahīm/ …, ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dalam beberapa tahun terakhir telah menimbulkan perubahan besar dalam cara anak-anak dan remaja berinteraksi, belajar, dan bersosialisasi. Hal ini tampak dari semakin meningkatnya penggunaan internet serta perangkat digital, khususnya smartphone, yang memungkinkan akses yang sangat luas terhadap berbagai bentuk hiburan digital.1 Salah satu bentuk hiburan digital yang banyak diminati oleh remaja saat ini adalah game online, khususnya Mobile legends. Daya tarik permainan ini terletak pada adanya unsur kompetisi, sistem peringkat, serta fitur interaksi antarpemain yang mendorong remaja untuk bermain secara berulang. Akibatnya, tidak sedikit remaja yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game, sehingga berpotensi mengganggu kegiatan belajar, mengurangi interaksi sosial, dan memengaruhi kesejahteraan psikologis mereka.[2]

Indonesia tercatat sebagai salah satu negara dengan pasar game online terbesar ketiga di dunia. Berdasarkan riset yang memanfaatkan data berbasis kecerdasan buatan, jumlah unduhan game online di Indonesia mencapai 3,45 miliar, yang menunjukkan bahwa setiap anak pada umumnya memiliki lebih dari satu permainan digital. Kondisi ini menggambarkan tingginya intensitas penggunaan game online di kalangan anak-anak, bahkan mengarah pada gejala kecanduan. Temuan tersebut diperkuat oleh data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023 yang menunjukkan bahwa kelompok usia 0–18 tahun mendominasi pasar game online di Indonesia dengan persentase sebesar 46,2%.[3] Sedangkan Aktivitas game online di

[1] Alsri Windra Doni and Aprizal Ponda, "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Perilaku Dan Kesehatan Remaja Alsri" 2 (2025): 112–18.

[2] Helmi Yahya and Anas Ahmadi, "The Impact of Free Fire Game Addiction on the Learning Aggressiveness of Middle School Students from Albert Bandura ' s Perspective" 1, no. 4 (2024): 120–31.

[3] "Bps-Catat-Anak-Usia-0-18-Tahun-Mendominasi-Pasar-Game-Online-1717859173 @ Nasional.Sindonews.Com," n.d., https://nasional.sindonews.com/read/1392635/15/bps-catat-anak-usia-0-18-tahun-mendominasi-pasar-game-online-1717859173?utm.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Provinsi Sulawesi Selatan, khususnya di Makassar, sebagian besar didominasi oleh kalangan remaja dan penduduk usia produktif. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik demografi Makassar yang menunjukkan bahwa sekitar 65,74% penduduk berada dalam rentang usia 15–59 tahun, yaitu kelompok usia yang cenderung aktif dalam pemanfaatan teknologi digital, termasuk permainan game online.[4] Penelitian yang dilakukan di Parepare menunjukkan bahwa sebesar 37% remaja berada dalam kategori penggunaan game online tinggi, sementara 63% lainnya termasuk dalam kategori sedang, dan tidak ditemukan remaja dengan kategori penggunaan rendah. Remaja yang tergolong dalam tingkat penggunaan tinggi cenderung menghabiskan waktu yang cukup lama setiap harinya untuk bermain game serta memperlihatkan perilaku *phubbing*, yaitu kecenderungan mengabaikan interaksi sosial secara langsung karena lebih berfokus pada permainan melalui perangkat digital.[5]

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kecanduan game online merupakan permasalahan nyata yang dihadapi oleh anak dan remaja di Indonesia, khususnya di Provinsi Sulawesi Selatan dan Parepare. Pemilihan Asrama Polisi Militer Kota Parepare sebagai lokasi penelitian didasarkan pada kesesuaiannya dengan fokus penelitian yang dikaji. Lingkungan tersebut memperlihatkan tingginya penggunaan smartphone dan game online di kalangan anak dan remaja. Di samping itu, interaksi anak yang cukup intens dengan teman sebaya turut memberikan pengaruh terhadap kebiasaan bermain game online. Kondisi tersebut menjadikan Asrama Polisi Militer Kota Parepare relevan sebagai lokasi penelitian untuk menelaah pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online *Mobile Legends* pada anak.

Ketertarikan peneliti untuk mengangkat judul "Pola Kendali Komunikasi Orang Tua pada Anak dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile legends di

[4] Mariaisyah Mariaisyah, "Etnografi Rrq Kingdom Sulawesi Selatan = Etnografi Rrq Kingdom Sulawesi Selatan," no. September 2024 (2025).

[5] Shella Madjid, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Phubbing Remaja Akhir Di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare," 2020.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Asrama Polisi Militer kota Parepare" berangkat dari keprihatinan terhadap semakin meningkatnya intensitas bermain game online pada anak. Peneliti menilai bahwa kecanduan game online tidak hanya berdampak pada pencapaian akademik, tetapi juga berpengaruh terhadap perilaku, kondisi emosional, serta hubungan sosial anak. Di samping itu, permasalahan kecanduan game online tidak dapat dilepaskan dari peran orang tua, terutama dalam aspek komunikasi dan pengendalian perilaku anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Asrama Polisi Militer kota Parepare, ditemukan fenomena bahwa sebagian anak memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain game online *Mobile legends*. Anak-anak cenderung menunjukkan tingkat perhatian yang lebih besar terhadap permainan dibandingkan dengan kegiatan belajar maupun interaksi sosial. Beberapa anak juga memperlihatkan perilaku yang sulit dikendalikan, mudah tersinggung ketika dilarang bermain game, serta kurang menaati aturan yang ditetapkan oleh orang tua. Selain itu, saat diberlakukan pembatasan atau larangan bermain game, sebagian anak memberikan respons emosional berupa penolakan, kemarahan, atau menarik diri dari lingkungan sosial. Fenomena tersebut mengindikasikan adanya kecenderungan kecanduan game online yang memerlukan perhatian dan penanganan secara serius.

Kecanduan game online menimbulkan dampak yang cukup besar terhadap proses perkembangan anak. Dari aspek akademik, anak cenderung mengalami penurunan konsentrasi belajar, kurang memiliki motivasi dalam menyelesaikan tugas, serta mengalami penurunan prestasi di sekolah. Dari sisi sosial, anak menjadi kurang aktif berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan lebih terfokus pada dunia virtual. Sementara itu, dari aspek psikologis, anak cenderung menunjukkan emosi yang tidak stabil, mudah merasa gelisah, serta kesulitan dalam mengendalikan diri ketika akses bermain game dibatasi. Apabila kondisi tersebut dibiarkan tanpa penanganan yang tepat, hal ini berpotensi menghambat perkembangan kepribadian dan rasa tanggung jawab anak.

Dalam perspektif Islam, waktu merupakan amanah yang harus dimanfaatkan secara optimal dan tidak disia-siakan. Al-Qur'an menegaskan bahwa manusia berada

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dalam keadaan merugi apabila tidak mampu menggunakan waktu secara produktif. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al-'Ashr ayat 1–3:

وَٱلۡعَصۡرِ ١ إِنَّ ٱلۡإِنسَٰنَ لَفِي خُسۡرٍ ٢ إِلَّا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ وَعَمِلُواْ ٱلصَّٰلِحَٰتِ وَتَوَاصَوۡاْ بِٱلۡحَقِّ وَتَوَاصَوۡاْ بِٱلصَّبۡرِ ٣

Artinya: *"Demi masa. Sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati dalam kebenaran dan kesabaran." (*QS. Al-'Ashr ayat 1–3) [6]

Ayat tersebut menunjukkan bahwa penggunaan waktu yang tidak terarah dapat membawa manusia pada kerugian. Dalam konteks meningkatnya intensitas bermain game online di kalangan anak-anak dan remaja, kondisi ini menjadi relevan karena aktivitas bermain yang berlebihan berpotensi mengalihkan waktu dari kegiatan yang lebih bermanfaat serta berdampak pada perkembangan psikososial anak.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, orang tua memegang peranan yang sangat penting melalui penerapan pola kendali komunikasi terhadap anak. Pola kendali komunikasi orang tua meliputi cara penyampaian aturan, pemberian arahan, pelaksanaan pengawasan, serta pembentukan kedekatan emosional dengan anak. Sebagian orang tua menerapkan pola komunikasi otoriter yang menitikberatkan pada larangan dan sanksi, namun pendekatan ini kerap memicu penolakan atau perlawanan dari anak. Sementara itu, pola komunikasi permisif yang memberikan kebebasan tanpa batasan yang tegas justru dapat membuat anak semakin sulit mengendalikan penggunaan game. Sebaliknya, pola komunikasi demokratis yang mengedepankan dialog, keterbukaan, dan kesepakatan bersama dinilai lebih efektif dalam membantu anak mengurangi kecanduan game online.

[6] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Dalam perspektif Islam, orang tua memiliki tanggung jawab untuk membimbing, menjaga, dan mengarahkan anak agar terhindar dari perilaku yang dapat merugikan diri sendiri. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan dalam QS. At-Tahrim ayat 6:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ قُوٓاْ أَنفُسَكُمۡ وَأَهۡلِيكُمۡ نَارٗا وَقُودُهَا ٱلنَّاسُ وَٱلۡحِجَارَةُ عَلَيۡهَا مَلَٰٓئِكَةٌ غِلَاظٞ شِدَادٞ لَّا يَعۡصُونَ ٱللَّهَ مَآ أَمَرَهُمۡ وَيَفۡعَلُونَ مَا يُؤۡمَرُونَ ٦

Artinya: *" Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dengan mentaati perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya dari api neraka, yakni dari murka Allah yang menyebabkan kamu diseret ke dalam neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; ada manusia yang dibakar dan ada manusia yang menjadi bahan bakar; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka sehingga tidak ada malaikat yang bisa disogok untuk mengurangi atau meringankan hukuman; dan mereka patuh dan disiplin selalu mengerjakan apa yang diperintahkan Allah kepada mereka."(*QS. At-Tahrim ayat 6)[7]

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian guna mengkaji pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online *Mobile legends* pada anak di Asrama Polisi Militer kota Parepare. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pola komunikasi yang efektif, sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua dalam membimbing anak agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Berbagai penelitian sebelumnya menekankan pentingnya komunikasi orang tua dalam pembatasan kebiasaan bermain game online pada anak. Studi di Desa

[7] Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: kementrian agama RI, 2023).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Magersari, Mojokerto, dan penelitian Ranti Kartika Putri menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif antara orang tua dan anak dapat meningkatkan kedisiplinan anak dalam menggunakan handphone dan mematuhi aturan. Sebaliknya, kurangnya komunikasi yang membangun menyebabkan anak menjadi agresif, tidak patuh, dan menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain.[8]

Namun, kajian-kajian sebelumnya pada umumnya lebih berfokus pada dampak kecanduan game online serta peran orang tua secara umum, dan belum secara mendalam membahas pola kendali komunikasi orang tua melalui gaya komunikasi otoriter, demokratis, dan permisif dalam menangani kecanduan game online pada anak. Di samping itu, kajian terdahulu juga masih terbatas dalam menghubungkan pola kendali komunikasi orang tua dengan Teori Dialektika Relasional untuk menjelaskan proses negosiasi antara bentuk pengawasan orang tua dan kebutuhan kebebasan atau otonomi anak dalam aktivitas bermain game online.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online Mobile Legends pada anak di Asrama Polisi Militer Kota Parepare. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian komunikasi keluarga, khususnya yang berkaitan dengan pola komunikasi orang tua dalam menghadapi kecanduan game online pada remaja, serta menjadi referensi praktis bagi orang tua dalam membimbing anak agar lebih bijak dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital.

[8] Dewanda Ari Annastasya, Bambang Sigit Pramono, and Doan Whidiandono, "Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Pembatasan Game Online Di Kelurahan Margasari Kota Mojokerto," *Jurnal Penelitian Komunikasi* 05, no. 03 (2025): 72–82, https://doi.org/https://doi.org/10.69957/relasi.v5i03.2112.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pola kendali komunikasi orang tua (otoriter, demokratis, permisif) dalam mengatasi kecanduan game online *Mobile legends* pada anak di Asrama Polisi Militer Parepare?
2. Bagaimana proses negosiasi relasional antara orang tua dan anak dalam mengelola ketegangan antara kontrol orang tua dan kebutuhan otonomi anak terkait aktivitas bermain *Mobile legends*?

C. Tujuaan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pola kendali komunikasi orang tua (otoriter, demokratis, permisif) dalam mengatasi kecanduan game online *Mobile legends* pada anak di Asrama Polisi Militer Parepare.
2. Untuk memahami bagaimana proses negosiasi relasional antara orang tua dan anak dalam mengelola ketegangan antara kontrol orang tua dan kebutuhan otonomi anak terkait aktivitas bermain *Mobile legends*.

D. Manfaat Penelitian

1. Aspek teoritis

a) Memperkaya kajian komunikasi keluarga dengan memposisikan pola kendali komunikasi orang tua sebagai bentuk pengendalian perilaku anak dalam konteks kecanduan game online, serta menerapkan Teori Dialektika Relasional dalam hubungan orang tua dan anak. Kajian ini menyoroti adanya ketegangan relasional yang mencakup pertentangan antara kontrol orang tua dan otonomi anak, keterbukaan dan pembatasan, serta stabilitas aturan dan tuntutan perubahan di era digital.

b) Memberikan pemahaman bahwa ketegangan komunikasi dalam keluarga tidak semata-mata merupakan konflik yang bersifat negatif, melainkan bagian

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dari proses negosiasi relasional yang berperan dalam membentuk pola kendali komunikasi yang lebih adaptif dan seimbang.

c) Menjadi acuan konseptual bagi penelitian selanjutnya yang membahas komunikasi orang tua dan anak, kecanduan game online, serta dinamika komunikasi dalam keluarga.

2. Aspek praktis

a) Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam memahami karakteristik pola kendali komunikasi yang diterapkan, baik otoriter, demokratis, maupun permisif, serta membantu menyeimbangkan antara pengendalian dan pemberian ruang otonomi kepada anak.

b) Bagi anak, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam mendorong terciptanya pola komunikasi keluarga yang lebih terbuka dan suportif, menumbuhkan pemahaman terhadap aturan bermain game sebagai bentuk tanggung jawab, bukan semata-mata larangan, serta meningkatkan kemampuan kontrol diri, kedisiplinan waktu, dan pengelolaan aktivitas bermain game secara sehat.

c) Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran bahwa komunikasi dalam keluarga memiliki peran strategis dalam menghadapi dampak negatif teknologi digital, serta bahwa keluarga merupakan sistem sosial utama dalam membentuk etika, kedisiplinan, dan rasa tanggung jawab anak di era digital.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian mengenai peran serta pola kendali komunikasi orang tua dalam merespons fenomena kecanduan game online telah menarik perhatian banyak peneliti di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Beragam studi berupaya menjelaskan bagaimana perilaku orang tua, pola pengasuhan, dan bentuk komunikasi dalam keluarga memengaruhi kebiasaan anak dalam bermain game *daring*. Melalui kajian pustaka ini, sejumlah penelitian yang relevan akan dianalisis secara mendalam guna membangun landasan teoritis dan konseptual yang kuat bagi penelitian mengenai pola kendali komunikasi orang tua terhadap anak dalam menghadapi kecanduan game online *Mobile legends*.

1. Dalam penelitian tahun 2022 yang ditulis oleh Miftakhul Munir dan Andik Rizqi berjudul "Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak yang Bermain Game Online untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan" menyoroti keterlibatan aktif orang tua dalam mengurangi kebiasaan anak bermain game online agar tidak berdampak negatif terhadap prestasi belajar. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian tersebut mengungkapkan bahwa peran orang tua diwujudkan dalam bentuk kedisiplinan waktu, pemberian batasan bermain, pendampingan belajar, serta pengarahan anak untuk terlibat dalam kegiatan sosial keagamaan di lingkungan masyarakat. Munir dan Rizqi menemukan bahwa komunikasi yang baik antara orang tua dan anak menjadi elemen utama dalam proses pengendalian perilaku bermain game. Ketika komunikasi terjalin secara hangat, terbuka, dan konsisten, anak lebih mudah diarahkan untuk memahami batasan antara hiburan dan tanggung jawab belajar. Temuan ini memberikan kontribusi penting terhadap kajian pola kendali komunikasi orang tua karena menunjukkan bahwa efektivitas pengendalian tidak

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

hanya bergantung pada penerapan aturan, tetapi juga pada kualitas hubungan komunikasi yang dibangun dalam keluarga. [9]

Persamaan antara Penelitian terdahulu memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, keduanya sama-sama membahas fenomena anak yang memiliki kebiasaan bermain game online serta upaya orang tua dalam mengatasinya, dengan menekankan keterlibatan aktif orang tua dalam membimbing, mengawasi, dan mengendalikan perilaku anak. Selain itu, kesamaan juga terlihat pada teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi dan wawancara. Adapun perbedaan Penelitian terdahulu yakni (1) menyoroti tindakan praktis orang tua seperti pembatasan waktu dan pendampingan belajar, sedangkan penelitian penulis lebih menekankan pada proses dan dinamika komunikasi orang tua–anak dalam melakukan kendali.. selain itu, (2) dari segi metodologi, penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang bertujuan untuk menggali makna pengalaman hidup orang tua dan anak dalam praktik kendali komunikasi.[10]

2. Dalam Penelitian tahun 2022 yang ditulis oleh Jubaidah Hasibuan dan Aisyah Anggreni dengan judul "Fenomena Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe" menggambarkan kecanduan game online sebagai fenomena sosial yang kompleks, khususnya pada remaja usia 12 hingga 18 tahun, yang meningkat secara signifikan selama masa pandemi COVID-19. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini menemukan bahwa kecanduan game online dipengaruhi oleh lemahnya kontrol orang tua, minimnya pengawasan keluarga, pengaruh lingkungan pertemanan, serta

[9] Jurnal Pendidikan, Islam Anak, and Usia Dini, "Peran Orangtua Dalam Menanggulangi Kecanduan Bermain Game: Studi Kasus Di Desa Jantuk Kabupaten Lombok Timur" 5 (n.d.): 38–50.

[10] Miftakhul Munir and Andik Rizqi, "Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak Yang Bermain Game Online Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan" 6, no. April (2022): 69–86, https://doi.org/https://doi.org/10.59355/risda.v6i1.51.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kurangnya alternatif kegiatan positif baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Dampak kecanduan yang ditimbulkan mencakup aspek fisik berupa gangguan tidur dan kelelahan, aspek psikologis seperti stres dan emosi yang tidak stabil, serta aspek sosial yang ditandai dengan kecenderungan remaja menarik diri dari lingkungan sekitarnya. Temuan Hasibuan dan Anggreni menegaskan bahwa keluarga berperan sebagai sistem kontrol sosial pertama dan utama dalam membentuk perilaku remaja, di mana ketidakefektifan komunikasi keluarga membuka ruang bagi terbentuknya perilaku adiktif karena remaja mencari kompensasi sosial melalui dunia maya.

Persamaan Penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan penulis kaji, yaitu sama-sama mengkaji kecanduan game online sebagai fenomena sosial yang berdampak pada kehidupan anak dan remaja, baik dari aspek psikologis maupun sosial, serta menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu terletak pada konteks waktu dan fokus kajian. (1) Penelitian terdahulu mengkaji kecanduan game online pada anak dan remaja usia 12–18 tahun yang dilakukan pada masa pandemi COVID-19 sedangkan penelitian penulis fokus pada di masa after pandemi dengan menelaah pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online Mobile legends. (2) serta perbedaan lokasi penelitian, yaitu penelitian Hasibuan dan Anggreni yang dilakukan di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe, sedangkan penulis meneliti di asrama polisi militer kota parepare .[11]

3. Dalam penelitian tahun 2023 yang ditulis oleh Nanda Lestari Syafitri, Indira Fatra Deni, dan Fakhrur Rozi dengan judul "Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Penggemar Game Online di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang" memberikan kontribusi penting dalam memahami hubungan antara pola komunikasi interpersonal orang tua dan kecenderungan

[11] aisyah anggreni Jubaidah hasibuan, "Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kacamatan Namorambe," *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat* 3, no. 1 (2022): 20–28.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

anak terhadap kecanduan game online. Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang gemar bermain game online cenderung menampilkan perilaku agresif, mudah membantah orang tua, serta mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan kehidupan sosial. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh lemahnya komunikasi interpersonal dalam keluarga, di mana orang tua belum sepenuhnya memahami pola komunikasi anak di era digital. Syafitri dan rekan-rekannya menegaskan bahwa komunikasi yang dialogis, terbuka, dan penuh empati dapat berfungsi sebagai sarana pengendalian yang efektif dalam mencegah ketergantungan anak terhadap permainan daring.

Persamaan Penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis kaji, yaitu sama-sama membahas ketertarikan dan kecenderungan anak terhadap game online yang berpotensi menimbulkan kecanduan serta menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu terletak pada (1) Penelitian terdahulu menitikberatkan pada komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak serta implikasinya terhadap perilaku sosial anak yang gemar bermain game online, sedangkan penelitian penulis memfokuskan kajian pada pola kendali komunikasi serta strategi yang diterapkan oleh orang tua dalam mengatasi kecanduan game online mobile legends pada anak. (2) Penelitian terdahulu menggunakan teori interaksi simbolik sedangkan penelitian penulis menggunakan teori pola asuh dan dialectic relational. Penelitian terdahulu memperkuat pandangan bahwa kendali komunikasi tidak hanya berkaitan dengan pengawasan perilaku, tetapi juga merupakan proses interaksi simbolik yang membentuk persepsi dan kontrol diri anak terhadap aktivitas bermainnya sedangkan penelitian penulis berfokus pada pola komunikasi orangtua (otoriter, permisif, demokratis) dalam konteks penelitian mengenai game Mobile legends yang berfokus bagaimana dinamika komunikasi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

orang tua dapat berfungsi sebagai mekanisme pengendalian dan penyeimbang antara kebutuhan hiburan anak dan mengelola ketegangan kontrol orang tua.[12]

4. Dalam penelitian tahun 2025 yang ditulis Marelda Julia Cahyaningrum dan Widodo berjudul "Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Ketergantungan Game Online pada Remaja di Desa Kepatihan Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik." Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus mendalam terhadap sepuluh informan yang terdiri dari remaja dan orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat ketergantungan game online pada remaja berada pada kategori sedang hingga tinggi, dengan dampak yang mencakup aspek fisik, kognitif, dan psikososial. Remaja yang mengalami kecanduan menunjukkan gejala kelelahan, nyeri sendi, sakit kepala, penurunan motivasi belajar, emosi yang tidak stabil, serta kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial. Cahyaningrum dan Widodo mengidentifikasi tiga peran utama orang tua dalam menghadapi kecanduan game online, yaitu sebagai motivator, fasilitator, dan mediator. Dalam peran sebagai motivator, orang tua memberikan dukungan emosional dan dorongan agar anak mampu mengurangi durasi bermain game dan meningkatkan keterlibatan dalam aktivitas positif.[13] Sebagai fasilitator, orang tua menyediakan sarana belajar serta alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti olahraga dan kegiatan sosial. Sementara itu, sebagai mediator, orang tua berperan menjembatani komunikasi dengan anak melalui dialog terbuka serta penerapan disiplin yang konsisten. Temuan penelitian ini menunjukkan relevansi yang tinggi dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena menjelaskan secara konkret bagaimana strategi komunikasi dan peran aktif orang tua menjadi kunci dalam membangun pola

[12] Nanda LestariSyafitri, IndiraFatraDeni, and FakhrurRozi, "Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar Game Online Di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang," *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik* 01, no. 02 (2023): 139–43, https://doi.org/https://doi.org/10.62379/jiksp.v1i2.331.

[13] Fadhil Arta Julywan and Wiryo Setiana, "Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Anak Bermain Game Online" 10, no. April (2023): 1–18.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kendali komunikasi yang efektif. Pendekatan fungsional yang menekankan motivasi, edukasi, dan komunikasi dua arah dalam penelitian tersebut memperluas pemahaman mengenai dimensi psikososial dari kendali komunikasi yang adaptif di era digital.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan penulis kaji yaitu komunikasi keluarga, khususnya antara orang tua dan anak, memegang peran dalam upaya mencegah dan mengatasi kecanduan game online. Penelitian terdahulu dan penelitian penulis sama-sama mengkaji kecanduan game online pada anak dan remaja dalam konteks keluarga serta menempatkan orang tua sebagai aktor utama dalam proses pengendalian. Adapun Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu yakni (1) terletak pada fokus kajian, di mana penelitian terdahulu lebih menekankan pada dampak kecanduan yang mencakup aspek fisik, kognitif, dan psikososial, sedangkan (2) penelitian penulis secara khusus menelaah dinamika komunikasi, seperti proses kontrol, negosiasi, dan penyesuaian yang terjadi antara orang tua dan anak.[14]

Table 1. Perbedaan, Persamaan, dan Novelty Penelitian Terdahulu

No	Penelitian dan Tahun	Persamaan dengan Penelitian Penulis	Perbedaan dengan Penelitian Penulis	Kebaruan (Novelty) Penelitian Penulis
1	Miftakhul Munir & Andik Rizqi (2022)	Sama-sama membahas peran orang tua dalam mengatasi kebiasaan anak bermain game online menggunakan pendekatan kualitatif.	Penelitian terdahulu fokus pada tindakan praktis orang tua (pembatasan waktu, pendampingan belajar), sedangkan penelitian penulis menekankan dinamika dan pola kendali komunikasi orang tua–anak.	Menelaah pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online mobile legends serta respons anak terhadap pola komunikasi tersebut.

[14] Marelda Cahyaningrum and Widodo, "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Ketergantungan Game Online Pada Remaja Di Desa Kepatihan Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik Marelda," *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah* 13, no. 1 (2025): 87–100, https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/45188.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2	Jubaidah Hasibuan & Aisyah Anggreni (2022)	Sama-sama mengkaji kecanduan game online sebagai fenomena sosial yang berdampak pada anak dan remaja.	Penelitian terdahulu dilakukan pada masa pandemi dan berfokus pada faktor penyebab kecanduan, sedangkan penelitian penulis fokus pada masa pascapandemi dan pola kendali komunikasi orang tua.	Memfokuskan pengendalian kecanduan game online melalui komunikasi orang tua.
3	Nanda Lestari Syafitri dkk. (2023)	Sama-sama membahas komunikasi orang tua dan anak terkait kebiasaan bermain game online dengan pendekatan kualitatif.	Penelitian terdahulu menitikberatkan pada komunikasi interpersonal dan perilaku sosial anak serta menggunakan teori interaksi simbolik, sedangkan penelitian penulis menggunakan teori dialektika relasional dan pola kendali komunikasi.	Menawarkan analisis kendali komunikasi orang tua berdasarkan pola komunikasi (otoriter, demokratis, permisif) dalam mengelola kecanduan game.
4	Marelda Julia Cahyaningrum & Widodo (2025)	Sama-sama mengkaji peran orang tua dalam mengatasi kecanduan game online pada anak dan remaja.	Penelitian terdahulu fokus pada dampak kecanduan dan peran orang tua, sedangkan penelitian penulis menelaah proses komunikasi, kontrol, dan negosiasi orang tua–anak.	Menganalisis komunikasi orang tua sebagai mekanisme kendali perilaku anak, bukan hanya sebagai peran motivator, fasilitator, dan mediator.

B. Tinjauan Teori

1. Teori Pola Asuh Baumrind (Baumrind's Parenting Style Theory)

Diana Baumrind mengemukakan bahwa gaya pengasuhan merupakan suatu sistem yang tercermin dari cara orang tua menerapkan kontrol, menetapkan norma perilaku, serta membangun komunikasi dengan anak-anak mereka. Menurut Baumrind, komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

penyampaian aturan, tetapi juga sebagai bentuk interaksi yang merefleksikan nilai, prinsip, sikap, dan pandangan orang tua terhadap proses perkembangan anak. Dengan demikian, pola komunikasi orang tua menjadi unsur yang sangat penting dalam memahami hubungan antara orang tua dan anak dalam konteks keluarga.

Diana Baumrind menjelaskan bahwa pola pengasuhan dapat dikaji melalui dua dimensi utama, yaitu *demandingness* dan *responsiveness*. *Demandingness* merujuk pada tingkat tuntutan, pengawasan, serta pengendalian yang diberikan orang tua terhadap perilaku anak, sedangkan *responsiveness* berkaitan dengan sejauh mana orang tua menunjukkan kehangatan, penerimaan, dan kepekaan terhadap kebutuhan serta pandangan anak. Perpaduan kedua dimensi tersebut menghasilkan tiga pola pengasuhan utama, yakni otoriter, demokratis (otoritatif), dan permisif, yang masing-masing memiliki karakteristik komunikasi yang berbeda.

Dalam pola komunikasi orang tua yang bersifat otoriter, orang tua berupaya membentuk, mengatur, serta mengevaluasi perilaku dan pandangan anak agar sesuai dengan standar perilaku yang telah ditetapkan sebelumnya. Standar tersebut umumnya bersifat mutlak dan tidak dapat ditawar. Orang tua menilai kepatuhan sebagai nilai utama dan cenderung menerapkan sanksi yang tegas ketika perilaku atau keyakinan anak dianggap menyimpang dari pandangan mereka, dibandingkan dengan memberikan ruang bagi keinginan atau pendapat anak. Orang tua dengan pola ini juga menekankan penanaman nilai-nilai praktis, seperti menghargai kekuasaan, menghargai kerja keras, serta menjunjung tinggi pemeliharaan tatanan dan kebiasaan lama. Dalam praktiknya, komunikasi dua arah jarang dilakukan karena keputusan orang tua dipandang sebagai sesuatu yang final, dengan keyakinan bahwa setiap pernyataan orang tua harus diterima anak sebagai kebenaran.

Pola interaksi yang bersifat memerintah ditandai oleh tingkat kontrol orang tua yang sangat tinggi tanpa disertai responsivitas yang seimbang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

terhadap anak. Dalam pendekatan ini, orang tua memegang wewenang penuh dalam pengambilan keputusan serta penetapan aturan yang harus dipatuhi anak, tanpa menyediakan ruang untuk dialog atau musyawarah. Komunikasi antara orang tua dan anak cenderung berlangsung satu arah, dengan orang tua berperan sebagai pihak yang berkuasa, sementara anak dituntut untuk patuh dan taat. Menurut Diana Baumrind, orang tua dengan gaya komunikasi otoriter lebih menekankan kepatuhan, keteraturan, dan penegakan disiplin dibandingkan dengan diskusi atau pemberian penjelasan yang rasional. Akibatnya, interaksi dalam keluarga cenderung bersifat kaku dan menggurui, sehingga membatasi kesempatan anak untuk mengekspresikan pendapat maupun perasaannya.

Dalam konteks komunikasi keluarga, pola otoriter merepresentasikan bentuk kendali komunikasi yang bersifat tertutup dan koersif. Orang tua cenderung jarang menjelaskan alasan di balik aturan yang ditetapkan serta lebih mengandalkan hukuman sebagai alat pengendalian perilaku anak. Kondisi ini dapat membuat anak memaknai aturan semata-mata sebagai kewajiban yang harus dipatuhi karena otoritas orang tua, bukan berdasarkan pemahaman terhadap nilai atau tujuan yang mendasarinya. Oleh karena itu, pola komunikasi otoriter lebih menitikberatkan pada kepatuhan dibandingkan dengan upaya membangun kesadaran dan pemahaman anak.

Berbeda dengan gaya pengasuhan otoriter, pola komunikasi demokratis atau otoritatif bertujuan membimbing aktivitas anak dengan cara yang masuk akal dan berfokus pada solusi. Pola ini mendorong terjadinya komunikasi dua arah, di mana orang tua memberikan penjelasan mengenai alasan di balik pilihan dan perilaku anak. Pendekatan ini menghargai perasaan anak sekaligus kebutuhannya untuk bertindak dan bertanggung jawab, serta menyeimbangkan antara kemandirian dan kepatuhan. Dengan demikian, orang tua tetap menetapkan batasan yang jelas, namun tidak membatasi anak dengan aturan yang kaku.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Orang tua dengan gaya demokratis (otoritatif) tetap menghargai perannya sebagai figur dewasa, tetapi juga memperhatikan keinginan serta perilaku anak. Mereka menerima kondisi anak sebagaimana adanya, sekaligus menetapkan harapan terhadap perilaku anak di masa depan. Dalam mengarahkan anak, orang tua menggunakan pertimbangan yang logis serta kewenangan yang dimilikinya. Keputusan yang diambil tidak semata-mata didasarkan pada keinginan anak, namun juga tidak bersifat mutlak, karena orang tua menyadari bahwa mereka tidak selalu benar.[15]

Pola komunikasi demokratis ditandai oleh keseimbangan antara pengendalian dan sikap responsif orang tua. Dalam pola ini, orang tua tetap menetapkan aturan serta batasan yang jelas sebagai pedoman perilaku anak, namun pelaksanaannya disertai dengan penjelasan yang masuk akal dan komunikasi dua arah. Diana Baumrind menjelaskan bahwa orang tua dengan pola demokratis cenderung mendorong terjadinya komunikasi verbal yang terbuka, menyampaikan tuntutan dengan alasan yang logis, serta memberi ruang bagi anak untuk menyampaikan pendapat dan pandangannya.

Komunikasi dalam pola demokratis bersifat dialogis, di mana anak tidak hanya diarahkan untuk menaati aturan, tetapi juga diajak memahami alasan yang mendasari penerapan aturan tersebut. Orang tua menunjukkan sikap tegas sekaligus hangat, sehingga bentuk pengendalian yang diberikan tidak terasa menekan. Melalui pola komunikasi ini, anak belajar menanamkan nilai dan norma yang disampaikan orang tua ke dalam dirinya, bukan sekadar mengikuti perintah. memandang pola komunikasi demokratis sebagai bentuk pengasuhan yang paling efektif karena mampu memadukan disiplin dengan dukungan emosional.

Dalam perspektif komunikasi keluarga, pola demokratis merepresentasikan bentuk kendali komunikasi yang bersifat terbuka, rasional,

[15] Jurnal Bimbingan and Konseling Islam, "Authoritarian, Authoritative, Dan Persimif." 6 (2024): 1–20.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dan partisipatif. Orang tua berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan perilaku anak melalui dialog dan pemberian penjelasan, bukan dengan cara memaksa. Pola ini mendorong terbangunnya hubungan yang saling menghormati antara orang tua dan anak, sekaligus membentuk sistem pengasuhan yang jelas dan konsisten.

Pola komunikasi permisif ditandai oleh sikap orang tua yang cenderung tidak menghukum, menerima, dan mendukung berbagai dorongan, keinginan, serta tindakan anak. Dalam pola ini, orang tua melibatkan anak dalam pembahasan mengenai keputusan keluarga dan memberikan penjelasan terkait aturan yang berlaku, namun jarang menuntut tanggung jawab rumah tangga maupun keteraturan perilaku Orang tua hanya mendukung anak, tetapi jarang mengarahkan atau mengontrol perilaku anak, bukan sebagai pihak yang secara aktif mengarahkan atau membentuk perilaku anak, baik pada masa kini maupun di masa mendatang. Anak diberikan kebebasan yang luas untuk mengatur aktivitasnya sendiri, sementara penggunaan kontrol dan penekanan terhadap standar perilaku eksternal cenderung dihindari. Dalam mencapai tujuan pengasuhan, orang tua lebih memilih membujuk, menasihati, atau mengajak anak dengan cara halus daripada memaksa, mengancam, atau memberi hukuman.[16]

Pola komunikasi permisif ditandai oleh tingginya kepedulian orang tua yang tidak diimbangi dengan pengawasan yang cukup. Orang tua dengan pola ini cenderung bersikap hangat, menerima, dan mendukung anak, tetapi kurang membuat aturan dan batasan yang tegas. Diana Baumrind menjelaskan bahwa dalam pola permisif, orang tua jarang memberikan tuntutan maupun pengawasan yang ketat dan cenderung memberikan kebebasan kepada anak untuk mengatur perilakunya sendiri.

[16] Fandri Watulingas, "Analisis Deskriptif Polah Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Moralitas Anak Usia Dini" 5, no. 1 (2022): 1–13.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Komunikasi dalam pola permisif cenderung berlangsung secara longgar dan kurang memiliki struktur yang jelas. Orang tua lebih sering menyesuaikan diri dengan keinginan anak dibandingkan berperan sebagai pihak yang mengarahkan perilaku. Walaupun hubungan emosional antara orang tua dan anak dapat terbangun dengan baik, rendahnya tingkat pengawasan dan tuntutan membuat komunikasi menjadi kurang terarah. Anak diberikan kebebasan yang luas, namun tidak selalu disertai dengan bimbingan yang memadai terkait batasan dan tanggung jawab. Dalam konteks ini, pola komunikasi permisif mencerminkan lemahnya kendali komunikasi, di mana aturan serta konsekuensi tidak diterapkan secara konsisten.[17]

Berdasarkan pemaparan tersebut, teori Diana Baumrind menegaskan bahwa pola komunikasi orang tua merupakan komponen penting dalam proses pengasuhan karena mencerminkan cara orang tua membimbing, mengontrol, dan merespons anak. Perbedaan karakteristik komunikasi dalam pola otoriter, demokratis, dan permisif menunjukkan adanya variasi pendekatan orang tua dalam membangun interaksi di dalam keluarga. Pola komunikasi tersebut tidak hanya berpengaruh terhadap kualitas hubungan antara orang tua dan anak, tetapi juga berpotensi memengaruhi pembentukan sikap, tingkat kemandirian, serta perilaku sosial anak. Dengan demikian, teori Baumrind relevan dijadikan sebagai landasan teoretis dalam penelitian yang mengkaji pola komunikasi orang tua dalam konteks keluarga.

Gagasan Diana Baumrind kemudian dikembangkan oleh Eleanor Maccoby dan John Martin, yang menegaskan bahwa pola pengasuhan orang tua, termasuk pola komunikasi, dapat dipahami melalui dua dimensi utama, yaitu tingkat ketegasan dan tuntutan orang tua (*demandingness)* dan tingkat kepedulian dan perhatian orang tua (*responsiveness)*, (Maccoby & Martin, 1983). Kedua dimensi tersebut memberikan penjelasan yang lebih jelas

[17] Diana Baumrind, "Developmental Psychology Monograph Current Patterns of Parental Authority 1" 4, no. 1 (1971).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

mengenai fungsi komunikasi orang tua sebagai sarana pengendalian dalam keluarga. Selanjutnya, dalam kajian komunikasi keluarga, Mary Anne Fitzpatrick dan Ritchie menekankan bahwa komunikasi keluarga berperan sebagai sistem pengaturan perilaku yang membentuk cara anggota keluarga memahami norma serta aturan sosial (Fitzpatrick & Ritchie, 1994).

Dalam penelitian ini, teori pola komunikasi orang tua yang dikemukakan oleh Diana Baumrind dijadikan sebagai landasan teoretis untuk menganalisis cara orang tua mengendalikan perilaku anak dalam upaya mengatasi kecanduan game online *Mobile legends* di lingkungan asrama polisi militer. Meskipun anak tidak selalu berada dalam pengawasan langsung orang tua, pola komunikasi yang telah terbentuk sebelumnya tetap berpengaruh terhadap cara anak menanggapi aturan, larangan, dan nasihat yang disampaikan orang tua, baik melalui komunikasi tatap muka. Oleh karena itu, teori ini relevan digunakan untuk mengungkap bentuk-bentuk kendali komunikasi orang tua, berbagai hambatan yang dihadapi, serta tingkat efektivitas pola komunikasi dalam menekan perilaku adiktif anak terhadap game online.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori pola komunikasi orang tua yang dikemukakan oleh Diana Baumrind menyediakan kerangka konseptual yang kuat untuk memahami keterkaitan antara komunikasi orang tua dan perilaku anak. Melalui pengelompokan pola komunikasi otoriter, demokratis, dan permisif, teori ini memungkinkan peneliti mengidentifikasi beragam cara orang tua dalam mengendalikan perilaku anak beserta implikasinya terhadap upaya penanganan kecanduan game online. Oleh karena itu, teori ini dinilai tepat dan relevan untuk digunakan sebagai landasan teoretis dalam penelitian mengenai pola kendali

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

komunikasi orang tua terhadap anak dalam mengatasi kecanduan game online *Mobile legends*.[18]

2. Teori Dialectic Relational

Teori dialektika relasional merupakan salah satu pendekatan dalam kajian komunikasi interpersonal yang memandang hubungan antarmanusia sebagai proses yang bersifat dinamis dan terus berkembang, serta senantiasa diwarnai oleh adanya ketegangan antara kepentingan yang saling berlawanan. Teori ini berpijak pada pandangan bahwa hubungan interpersonal, termasuk hubungan dalam keluarga, tidak pernah sepenuhnya berada dalam keadaan harmonis maupun konflik, melainkan selalu berada dalam proses perundingan antara kebutuhan-kebutuhan yang berbeda. Dalam konteks hubungan antara orang tua dan anak, komunikasi tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian pesan, tetapi juga menjadi ruang dialektis di mana terjadi interaksi dan negosiasi antara kepentingan, nilai, serta harapan kedua belah pihak.[19]

Teori dialektika relasional pertama kali diperkenalkan oleh Leslie A. Baxter dan Barbara M. Montgomery, yang menegaskan bahwa makna dalam suatu hubungan terbentuk melalui dialog dan interaksi yang berlangsung secara berkelanjutan. Menurut Baxter, hubungan interpersonal memiliki sifat kontradiktif karena di dalamnya terdapat dorongan-dorongan yang saling bertentangan namun sama-sama penting untuk dipenuhi. Kontradiksi tersebut bukan untuk dihilangkan, melainkan dikelola melalui proses komunikasi. Oleh karena itu, konflik atau ketegangan dalam hubungan orang tua dan anak tidak

[18] Diana Baumrind, "Baumrind , D . (1966). Effects of Authoritative Parental Control on Child," *Child Development* 37, no. 1966 (1966): 887–907.

[19] Rania Ihza Saputri, "Dialektika Relasional Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Proses Belajar-Mengajar Di Lingkungan Jatisari Kelurahan Gisikdrono Semarang Barat Di Masa Pandemi Covid- 19.," *Janaloka : Jurnal Ilmu Komunikasi* 1, no. 1 Juni (2023): 25, https://doi.org/10.26623/janaloka.v1i1juni.7023.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dipandang sebagai penyimpangan, melainkan sebagai fenomena yang wajar dalam dinamika relasi keluarga..[20]

Dalam kerangka teori dialektika relasional, terdapat sejumlah bentuk ketegangan utama yang kerap muncul dalam hubungan keluarga. Salah satu ketegangan yang paling menonjol dalam relasi orang tua dan anak adalah dialektika antara kemandirian dan keterikatan. Anak, khususnya pada masa remaja, memiliki dorongan untuk memperoleh kebebasan serta menentukan pilihan hidupnya secara mandiri, sementara orang tua memiliki kebutuhan untuk tetap terlibat dalam kehidupan anak melalui pengawasan dan pengendalian perilaku. Ketegangan ini umumnya terlihat dalam perbedaan pandangan terkait aturan, batasan, dan kebiasaan anak, termasuk dalam aktivitas bermain game online.[21]

Dalam konteks kecanduan game online, anak cenderung menuntut kebebasan untuk bermain sesuai dengan keinginannya, sementara orang tua berupaya melakukan pembatasan guna menjaga keseimbangan kehidupan anak. Selain itu, teori dialektika relasional juga menekankan adanya ketegangan antara keterbukaan dan perlindungan. Orang tua mengharapkan anak bersikap terbuka mengenai aktivitas, perasaan, dan kebiasaannya, termasuk dalam penggunaan game online, sedangkan anak tidak selalu bersedia mengungkapkan hal tersebut secara terbuka karena khawatir akan dimarahi atau dikenai pembatasan. Ketegangan ini berpengaruh terhadap kualitas komunikasi dalam keluarga dan menentukan sejauh mana orang tua mampu menjalankan kendali komunikasi secara efektif. Berbagai kajian

[20] Sarrah Hasyim Abdullah and Rose Mini Agoes Salim, "Parenting Style and Empathy in Children: The Mediating Role of Family Communication Patterns," *HUMANITAS: Indonesian Psychological Journal* 17, no. 1 (2020): 34, https://doi.org/10.26555/humanitas.v17i1.13126.

[21] Salfira Salsabilla, Charyna Ayu Rizkyanti, and Yusuf Hadi Yudha, "Family Communication Patterns Sebagai Mediator Antara Empati Dan Konflik Orang Tua-Anak Pada Remaja," *Persona:Jurnal Psikologi Indonesia* 10, no. 2 (2022): 207–23, https://doi.org/10.30996/persona.v10i2.5351.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dalam bidang komunikasi keluarga menunjukkan bahwa keterbukaan komunikasi yang dikelola melalui dialog dapat membantu mereduksi konflik serta meningkatkan pemahaman antara orang tua dan anak.[22]

Ketegangan lain yang juga memiliki relevansi dalam hubungan keluarga adalah dialektika antara stabilitas dan perubahan. Orang tua umumnya menghendaki adanya kestabilan melalui penerapan aturan yang konsisten dan disiplin yang tegas, sementara anak sering kali menginginkan perubahan yang lebih fleksibel seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan sosialnya. Pada era digital, tuntutan perubahan tersebut semakin kuat, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi dan game online. Berbagai kajian mengenai dinamika komunikasi keluarga di era digital menunjukkan bahwa orang tua perlu menyesuaikan pola komunikasinya agar tetap selaras dengan realitas kehidupan anak, tanpa mengabaikan peran pengendalian dan penanaman nilai.[23]

Dalam berbagai kajian empiris, teori dialektika relasional telah banyak dimanfaatkan untuk mengkaji dinamika komunikasi antara orang tua dan anak dalam beragam konteks, seperti pendidikan, konflik keluarga, dan praktik pengasuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketegangan dalam hubungan tidak selalu menimbulkan dampak negatif apabila dikelola melalui komunikasi yang terbuka dan dialogis. Sebaliknya, ketegangan yang ditanggapi dengan pola komunikasi satu arah dan minim ruang dialog justru berpotensi meningkatkan konflik serta memicu penolakan anak terhadap kendali orang tua. Oleh karena itu, teori dialektika relasional menawarkan sudut pandang penting dalam memahami pelaksanaan kendali komunikasi

[22] Resman Muharul Tambunan, Des Hanafi, and Fachmi Ibrahim, "The Influence of Family Communication Patterns on Parenting Agreements for Children with Special Needs," *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi* 12, no. 1 (2024): 274–83, https://doi.org/10.30656/lontar.v12i1.7969.

[23] Lusi Satia Rahmawati et al., "The Dynamics of Family Communication among Working Mothers in the Digital Era," *Mediator: Jurnal Komunikasi* 17, no. 2 (2024): 244–56, https://doi.org/10.29313/mediator.v17i2.3315.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

orang tua, bukan sebagai bentuk pemaksaan, melainkan sebagai hasil dari proses negosiasi makna dalam hubungan keluarga.[24]

Dalam penelitian ini, teori dialektika relasional dimanfaatkan untuk mengkaji dinamika komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak dalam usaha menangani kecanduan game online *Mobile legends* di lingkungan Asrama polisi militer Parepare.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori dialektika relasional menyediakan landasan teoretis yang kuat untuk memahami komunikasi orang tua dan anak secara lebih komprehensif. Teori ini tidak hanya memaparkan bentuk komunikasi yang terlihat secara langsung, tetapi juga mengungkap berbagai ketegangan relasional yang melatarbelakangi terbentuknya pola kendali komunikasi orang tua. Dengan demikian, penerapan teori dialektika relasional sebagai teori pendukung dalam penelitian ini dinilai relevan dan mampu melengkapi teori pola komunikasi orang tua dalam menganalisis upaya orang tua mengatasi kecanduan game online *Mobile legends* pada anak.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual ini terdiri dari enam komponen utama yang saling terhubung dalam satu sistem, yakni:

1. Pola Kendali Komunikasi Orang Tua

Konsep: Komunikasi dalam keluarga merupakan proses interaksi yang sangat berpengaruh dalam membentuk perilaku, sikap, dan cara berpikir anak. Orang tua sebagai pihak utama dalam proses sosialisasi memiliki peran penting dalam membimbing serta mengendalikan perilaku anak melalui komunikasi yang tepat. Salah satu wujud dari proses tersebut adalah pola kendali komunikasi orang tua, yakni cara orang tua mengarahkan, memantau, dan memengaruhi

[24] Leslie A. Baxter, Kristina M. Scharp, and Laura J. Thomas, "Relational Dialectics Theory," *Journal of Family Theory and Review* 13, no. 1 (2021): 7–20.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

perilaku anak melalui penyampaian pesan, penetapan aturan, serta penerapan konsekuensi.[25]

2. Komunikasi Orang Tua – Anak

Konsep: Komunikasi antara orang tua dan anak merupakan bentuk interaksi sosial yang melibatkan pertukaran informasi, ungkapan perasaan, serta proses membangun pemahaman bersama. Secara konseptual, komunikasi orang tua dan anak meliputi beberapa unsur, seperti keterbukaan dalam menyampaikan pesan, arah komunikasi (apakah berlangsung satu arah atau dua arah), frekuensi interaksi, serta adanya timbal balik yang menunjukkan kesamaan pemahaman. Komunikasi yang berjalan efektif ditandai dengan adanya dialog yang saling menghargai, penyampaian pesan yang jelas, serta penerapan aturan dan konsekuensi yang dilakukan secara konsisten.[26]

3. Ketegangan Kontrol Dan Otonomi Anak

Konsep: Kontrol orang tua merupakan upaya dalam menetapkan aturan, batasan, dan pengawasan terhadap perilaku anak. Dukungan terhadap otonomi anak berarti memberikan ruang bagi anak untuk berpikir, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab atas tindakannya. Pola komunikasi yang terlalu menekankan kontrol tanpa memperhatikan kemandirian anak dapat menimbulkan penolakan, konflik, serta perilaku negatif, seperti bermain game online secara berlebihan. Sebaliknya, pola komunikasi yang seimbang antara kontrol dan dukungan otonomi membantu anak memahami aturan dan menjalankannya secara sukarela.[27]

---

[25] Ahmad Jaiz Akmali, Iin Soraya, and Cindya Yunita Pratiwi, "Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Yang Kencaduan Game Online Dalam Upaya Menciptakan Sikap Positif Di Lingkungan Sosial" 8 (2025): 3136–45.

[26] Nizar Imron Alfifi, "Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu Game Online (Mobile Legend) Di Desa Karangrejo Kecamatan Purwosari" 6, no. 1 (2025): 118–30.

[27] Rachel Young and Melissa Tully, "Autonomy vs . Control : Associations Among Parental Mediation , Perceived Parenting Styles , and U . S . Adolescents ' Risky Online Experiences" 16 (2022).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4. Kecanduan Game Online Mobile Legends

Kecanduan game online berdampak pada perilaku anak, terutama dalam aspek sosial, sikap, dan kedisiplinan. Kecanduan game online *Mobile legends* ditandai dengan kebiasaan bermain berlebihan, sulit mengontrol keinginan bermain, serta munculnya dampak negatif pada kehidupan akademik, emosional, dan sosial anak. Kondisi ini mengganggu aktivitas sehari-hari, seperti belajar, berinteraksi dengan keluarga, dan mengatur waktu, serta dapat menimbulkan masalah emosi seperti mudah marah dan menurunnya konsentrasi.[28]

5. Regulasi Dan Disiplin Anak

Regulasi dan disiplin anak terbentuk melalui peran orang tua dalam menetapkan aturan serta membimbing anak agar memahami dan mematuhinya. Disiplin yang efektif tidak hanya berupa pembatasan, tetapi juga disertai penjelasan yang jelas dan penerapan konsekuensi secara konsisten. Pola komunikasi orang tua yang bersifat dialogis membantu anak mengembangkan pengendalian diri yang lebih baik.

Dalam perilaku bermain game online, regulasi dan disiplin berfungsi membantu anak mengatur waktu bermain agar tidak mengganggu kegiatan lain, seperti belajar dan beristirahat. Disiplin yang disertai pemahaman terhadap tujuan aturan mendorong anak mengendalikan perilakunya secara sadar dan bertanggung jawab.[29]

[28] Catherine S Lorentz Sitorus, Devi Patricia Hutagalung, and Yuliana Sari, "Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda," no. 5 (2024).

[29] ramhah aisya unzhurna dini nurpadila, suci utami putri, "Pentingnya Disiplin Dan Batasan Dalam Pengasuhan Anak Usia Dini," n.d., 21–36.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

6. Lingkungan Asrama Sebagai Konteks Relasi

Lingkungan asrama dalam penelitian ini dipahami sebagai tempat tinggal bersama antara orang tua dan anak, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dan komunikasi secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Asrama tidak diposisikan sebagai lembaga yang menetapkan atau mengatur perilaku anak, melainkan sebagai konteks tempat berlangsungnya pola kendali komunikasi orang tua, seperti pemberian aturan, pengawasan, nasihat, serta pengendalian perilaku anak dalam aktivitas sehari-hari, termasuk dalam penggunaan game online. Dengan tinggal dalam satu lingkungan yang sama, orang tua memiliki kesempatan untuk menjalankan peran komunikasi dan pengasuhan secara langsung, sehingga pola kendali komunikasi dapat diamati secara nyata dalam keseharian anak.[30]

Dengan demikian, kerangka pemikiran dalam penelitian ini menegaskan bahwa pola kendali komunikasi orang tua yang dijalankan secara terbuka, empatik, dan disertai pengendalian yang seimbang berpotensi memberikan dampak positif dalam menurunkan perilaku kecanduan game online pada anak. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana pola kendali komunikasi yang diterapkan oleh orang tua dalam lingkungan keluarga dapat berperan sebagai strategi yang efektif dalam mengatasi kecanduan game online *Mobile legends*, melalui proses interaksi, pengawasan, serta dukungan emosional yang dilakukan secara berkelanjutan.

[30] Hasna Najiyyah, Yulina Eva Riany, and Irni Rahmayani Johan, "Parent-Student Communication in Dhuafa Boarding School and Its Relation to Academic Achievement" 9, no. 3 (2024): 245–57.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

D. Kerangka Pikir



Gambar 1. Bagan Kerangka Pemikiran

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Berdasarkan tujuan serta fokus kajian, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai fenomena sosial melalui pengumpulan data berupa hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di Asrama Polisi Militer Kota Parepare dengan fokus kajian pada pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online Mobile Legends pada anak.

Pendekatan studi kasus dipilih karena penelitian ini berfokus pada satu kasus spesifik, yaitu konteks wilayah dan subjek penelitian yang diteliti, yakni bagaimana orang tua mengelola pola komunikasi dengan anak dalam menghadapi ketergantungan terhadap game daring *Mobile legends* di lingkungan Asrama Polisi Militer Kota Parepare. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menggali secara mendalam proses komunikasi, bentuk interaksi, serta strategi pengawasan yang diterapkan oleh orang tua dalam kondisi nyata sehari-hari.[31]

Metode ini dinilai paling relevan karena permasalahan yang dikaji berkaitan dengan tahapan, pengalaman, dan relasi antarmanusia yang tidak dapat diukur secara kuantitatif, melainkan perlu dipahami secara menyeluruh melalui pengamatan langsung dan interaksi intensif dengan para informan.

B. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Asrama Polisi Militer (PM) Kota Parepare yang berlokasi di Jalan Veteran, Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan. Asrama ini merupakan kawasan tempat tinggal anggota Polisi Militer beserta keluarganya yang dikenal memiliki lingkungan yang tertib serta menjunjung nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan kepatuhan terhadap aturan.

[31] Dimas Assyakurrohim et al., "Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer" 3, no. 1 (2023): 1–9.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Selain dihuni oleh orang dewasa, lingkungan asrama juga ditempati oleh anak-anak dan remaja yang memiliki akses terhadap smartphone dan internet. Kemudahan tersebut membuat mereka aktif menggunakan media sosial maupun bermain game online, khususnya *Mobile Legends*. Kebiasaan bermain game juga sering dilakukan bersama teman sebaya, sehingga memengaruhi intensitas bermain anak. Kondisi inilah yang menjadi salah satu alasan dipilihnya Asrama Polisi Militer Kota Parepare sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online pada anak.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online Mobile legends pada anak di Asrama Polisi Militer Parepare. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana pola komunikasi orang tua dalam membimbing, mengawasi, serta mengendalikan perilaku anak melalui komunikasi sehari-hari agar aktivitas bermain game tidak memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Fokus tersebut meliputi beberapa indikator, yaitu aturan, pengaruh komunikasi, intensitas komunikasi, gaya komunikasi, bentuk teguran, cara motivasi, dan media komunikasi yang digunakan orang tua dalam berinteraksi dengan anak.

Pada aspek **aturan**, penelitian ini mengkaji bagaimana orang tua membuat dan menerapkan aturan terkait aktivitas bermain game online, seperti pembatasan waktu bermain, penggunaan smartphone, serta aturan belajar dan istirahat. Penelitian ini juga melihat bagaimana respons anak terhadap aturan yang diberikan oleh orang tua.

Pada aspek **pengaruh komunikasi**, penelitian ini mengkaji sejauh mana komunikasi orang tua dapat memengaruhi perubahan perilaku anak dalam bermain

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

game online, terutama dalam membantu anak mengurangi intensitas bermain game dan memahami dampak negatif dari kecanduan game online.

Selanjutnya, aspek **intensitas komunikasi** membahas tingkat frekuensi komunikasi antara orang tua dan anak dalam kehidupan sehari-hari, khususnya komunikasi yang berkaitan dengan penggunaan game online serta kedekatan hubungan yang terjalin antara keduanya.

Aspek **gaya komunikasi**, penelitian ini membahas cara atau pendekatan komunikasi yang digunakan orang tua dalam mengontrol anak, seperti gaya komunikasi otoriter yang cenderung menekankan aturan, gaya demokratis yang mengutamakan dialog dan keterbukaan, serta gaya permisif yang memberikan kebebasan lebih kepada anak.

Aspek **bentuk teguran** membahas cara orang tua memberikan teguran, nasihat, peringatan, maupun sanksi kepada anak ketika bermain game online secara berlebihan atau melanggar aturan yang telah ditetapkan.

Sementara itu, aspek **cara motivasi** mengkaji bagaimana orang tua memberikan dorongan, perhatian, dan arahan kepada anak agar mampu mengurangi kebiasaan bermain game online dan lebih fokus pada kegiatan yang positif dan bermanfaat.

Selain mengkaji pola kendali komunikasi orang tua, penelitian ini juga memfokuskan kajian pada bentuk kecanduan game online Mobile legends pada anak di Asrama Polisi Militer Kota Parepare. Fokus ini bertujuan untuk memahami kondisi dan perilaku anak dalam penggunaan game online yang berlebihan serta dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari.

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Adapun indikator bentuk kecanduan game online yang dikaji dalam penelitian ini meliputi lama atau frekuensi bermain, ketergantungan emosional, pengabaian kewajiban belajar, gangguan pola tidur, dan interaksi sosial.

Pada indikator frekuensi bermain, penelitian ini mengkaji seberapa sering dan berapa lama anak menghabiskan waktu untuk bermain game online dalam kehidupan sehari-hari.

Pada indikator ketergantungan emosional, penelitian ini membahas kondisi emosional anak yang berkaitan dengan aktivitas bermain game online, seperti mudah marah, gelisah, atau kecewa ketika tidak dapat bermain game.

Selanjutnya, indikator pengabaian kewajiban belajar mengkaji bagaimana aktivitas bermain game online memengaruhi tanggung jawab akademik anak, seperti menurunnya konsentrasi belajar, kebiasaan menunda tugas, dan kurangnya motivasi belajar.

Pada indikator gangguan pola tidur, penelitian ini membahas perubahan waktu istirahat anak akibat aktivitas bermain game online secara berlebihan, seperti tidur larut malam dan kurangnya waktu istirahat.

Sementara itu, indikator interaksi sosial mengkaji pengaruh kecanduan game online terhadap hubungan sosial anak dengan keluarga maupun lingkungan sekitar, termasuk kecenderungan anak yang lebih fokus pada dunia virtual dibandingkan interaksi secara langsung.

Selain fokus pada pola kendali komunikasi dan bentuk kecanduan game online, penelitian ini juga mengkaji hambatan yang dihadapi orang tua dalam mengawasi anak bermain Mobile Legends., seperti keterbatasan waktu, pengaruh lingkungan sosial dan teman sebaya, tingkat ketergantungan anak terhadap game

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

online, serta perbedaan pandangan antara orang tua dan anak terkait penggunaan game online.

D. Jenis dan sumber data

Jenis data yang digunakan dalam studi kualitatif ini berupa informasi dari kata-kata, perilaku, dan interaksi responden, dengan fokus pada pola komunikasi orang tua dan pengaturan kegiatan anak saat bermain game online. Data mencakup perspektif, pengalaman, cara berkomunikasi, serta metode pengawasan yang diterapkan orang tua sehari-hari.

1). Data primer

Data primer diperoleh langsung dari subjek penelitian, yakni orang tua yang memiliki anak yang sering bermain *Mobile legends* di Asrama Polisi Militer kota Parepare, melalui wawancara mendalam dan observasi interaksi. Data ini memungkinkan peneliti menelaah pola kendali komunikasi orang tua serta respons anak terhadap pengendalian tersebut.

2). Data sekunder

Data sekunder diperoleh dari dokumen terkait pedoman orang tua, literatur, buku, jurnal, dan penelitian terdahulu mengenai interaksi orang tua-anak, gaya pengasuhan, serta dampak permainan daring. Data ini berfungsi untuk mendukung, melengkapi, dan membandingkan temuan dari data primer.[32]

[32] Nur Aprilda Mardatillah and Sri Murhayati, "Data Dan Fakta Penelitian Kualitatif" 9 (2025): 13018–28.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat dan menyeluruh, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data kualitatif, yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumen, yang diterapkan untuk mengidentifikasi pola kendali komunikasi orang tua dalam menangani kecanduan game *daring Mobile legends* di Asrama Polisi Militer kota Parepare.

1). Observasi

Observasi merupakan cara pencatatan yang teratur terhadap perilaku individu, objek, atau peristiwa tanpa melakukan tanya jawab atau interaksi langsung dengan subjek yang diamati. Metode ini digunakan untuk mengetahui kondisi umum anak-anak yang bermain game daring *Mobile legends* di Asrama Polisi Militer kota Parepare, sehingga peneliti dapat memperoleh data yang akurat secara langsung dari subjek penelitian.

2). Wawancara

Wawancara dilakukan melalui tatap muka antara peneliti dan responden, berupa sesi tanya jawab yang memungkinkan penggalian informasi dan pemahaman mendalam. Dalam penelitian ini, wawancara dilaksanakan dengan orang tua dan anak-anak pengguna *Mobile legends* di Asrama Polisi Militer kota Parepare.

No	Nama Anak	Usia Anak	Nama Orang tua	Usia Orang Tua	Nama Tetangga/ Saudara
1.	Muhammad tegar	15 tahun	St. Samia S.H.M.H	44 tahun	Maharani

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2.	Fauzul	14 tahun	Normayanti	48 tahun	Uni
3.	Atila	14 tahun	Rosalinda	45 tahun	Dwi sari
4.	Riko	16 tahun	Fatmawati	50 tahun	Esya

Tabel 2. Daftar Informan Penelitian

3). Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui catatan tertulis, arsip, foto, rekaman, dan dokumen lain yang relevan dengan subjek penelitian. Metode ini digunakan untuk memperoleh data faktual yang mendukung hasil observasi dan wawancara.

Dalam penelitian ini, dokumen meliputi peraturan atau kesepakatan tertulis antara orang tua dan anak mengenai batasan bermain game daring *Mobile legends*, catatan aktivitas anak, pesan tertulis atau percakapan singkat antara orang tua dan anak (dengan izin informan), serta foto atau arsip lain yang menunjukkan interaksi komunikasi keluarga. Dokumen tersebut digunakan untuk menelaah cara orang tua mengatur komunikasi, seperti keseimbangan antara kebebasan dan batasan, transparansi dan pengawasan, serta kedekatan emosional dan otoritas orang tua.

Dengan demikian, teknik dokumentasi berfungsi sebagai sumber tambahan untuk memperjelas, memperkuat, dan melengkapi analisis agar hasil penelitian lebih komprehensif.[33]

F. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh akurat, dapat dipercaya, dan merepresentasikan kondisi nyata

[33] yessi fitriani aisyah sekar sari, nadia aprisilia, "Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif :" 5, no. 2018 (2025): 539–45.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

di lapangan. Metode untuk memvalidasi data adalah upaya untuk memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan oleh peneliti sesuai dengan kenyataan di lapangan, sehingga data yang disajikan bisa dipercaya dan dipertanggungjawabkan.

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data harus dipastikan melalui evaluasi dan penerapan kriteria tertentu untuk meminimalkan kesalahan saat pengumpulan data. Oleh karena itu, pengujian keabsahan data menjadi langkah yang sangat penting, dilakukan dengan pengumpulan data berkelanjutan dari subjek penelitian serta pemanfaatan berbagai referensi tertulis atau rekaman sebagai acuan untuk verifikasi selama proses analisis dan interpretasi.[34]

Untuk menjamin kecukupan referensi, peneliti mengumpulkan informasi relevan dari literatur, buku, arsip, catatan lapangan, foto, maupun rekaman yang mendukung analisis dan interpretasi data. Selain itu, triangulasi dilakukan dengan memanfaatkan sumber lain yang terpercaya untuk memverifikasi dan membandingkan data. Keabsahan data juga diperkuat melalui konfirmasi kembali kepada subjek penelitian.[35]

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara berkelanjutan sejak peneliti memulai observasi hingga seluruh proses penelitian selesai. Data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dianalisis secara sistematis untuk menghasilkan temuan yang akurat dan mencerminkan fenomena yang dikaji. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model analisis data interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana karena model ini memungkinkan pengolahan data secara mendalam, bertahap, dan terus menerus, serta sesuai untuk

[34] Mhd Husnul Fikri, Sri Murhayati, and Ronal Darmawan, "Kebebasan Data Dalam Penelitian Kualitatif" 9 (2025): 13057–65.

[35] Putri Wahidah Luthfiyani and Sri Murhayati, "Strategi Memastikan Keabsahan Data Dalam Penelitian Kualitatif" 8 (2024): 45315–28.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

studi fenomena sosial, khususnya terkait pola kendali komunikasi orang tua dalam menangani kecanduan game daring *Mobile legends* pada anak.

Miles dan Huberman menjelaskan bahwa analisis data kualitatif terdiri atas tiga komponen utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Ketiga komponen tersebut saling berkaitan dan berlangsung secara simultan selama proses penelitian.[36]

1. Kondensasi Data (Data Condensation)

   Kondensasi data merujuk pada proses memilih, menyederhanakan, mengabstrakkan, dan atau mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkip wawancara, dokumen-dokumen, dan materi-materi empiris lainnya. Tahap ini peneliti melakukan pengumpulan dari data-data wawancara yang telah dilakukan sehingga data yang diperoleh benar-benar dapat terfokus sesuai dengan tingkat kebutuhan dalam penelitian. Melakukan wawancara untuk mendapatkan data yang sesuai dengan topik penelitian.

2. Penyajian Data

   Penyajian data dilakukan dengan menyusun hasil reduksi ke dalam format yang teratur dan mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, data dapat disajikan berupa narasi deskriptif, tabel tematik, atau matriks sederhana. Pada penelitian ini, data disajikan secara naratif untuk menjelaskan pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatur, membatasi, dan mengarahkan aktivitas bermain *Mobile legends* pada anak. Penyajian ini membantu peneliti memperoleh gambaran menyeluruh mengenai hubungan antara pola komunikasi orang tua dan upaya menangani kecanduan game sebelum menyusun kesimpulan.

[36] Matthew B Miles, A Michael Huberman, and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis* (sage, 2014).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir analisis data, di mana kesimpulan sementara dikonfirmasi dengan informasi tambahan dari lapangan. Proses ini meliputi pengecekan ulang data, perbandingan informasi antar narasumber (baik orang tua maupun anak), serta peninjauan kembali hasil observasi dan catatan lapangan. Dengan demikian, kesimpulan yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan mencerminkan kondisi nyata.[37]

[37] Perspektif Spradley and Miles Huberman, "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif : Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman" 1, no. 2 (2024): 77–84.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pola Kendali Komunikasi Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Pada Anak Di Asrama Polisi Militer Parepare

Pola kendali komunikasi otoriter dalam penelitian ini dipahami sebagai bentuk pengendalian orang tua yang menekankan kepatuhan anak terhadap aturan yang telah ditetapkan. Dalam pola ini, orang tua berperan sebagai pihak yang memiliki otoritas utama dalam menentukan batasan penggunaan gawai dan durasi bermain Mobile Legends. Kendali komunikasi otoriter biasanya terlihat melalui pembatasan waktu secara tegas, teguran keras, penyitaan HP, hingga pemberian sanksi ketika anak melanggar aturan. Secara analitis, pola ini dapat membantu mengurangi durasi bermain anak secara langsung karena anak dipaksa untuk mengikuti aturan. Namun, pola otoriter juga memiliki sisi kritis karena kepatuhan anak sering kali muncul bukan karena kesadaran, melainkan karena tekanan atau rasa takut terhadap hukuman. Akibatnya, anak dapat menunjukkan respons emosional seperti marah, kesal, menangis, atau merasa tidak nyaman ketika aktivitas bermainnya dibatasi.

Pola kendali komunikasi demokratis merupakan bentuk pengendalian yang menempatkan orang tua sebagai pengarah sekaligus pendengar bagi anak. Dalam pola ini, orang tua tetap membuat aturan, mengawasi penggunaan gawai, dan membatasi waktu bermain Mobile Legends, tetapi aturan tersebut disampaikan melalui penjelasan, musyawarah, serta kesepakatan bersama. Anak diberi ruang untuk menyampaikan pendapat, alasan, atau permintaan tambahan waktu, sementara orang tua tetap menjaga batas agar aktivitas bermain tidak mengganggu belajar, ibadah, istirahat, dan tanggung jawab rumah. Secara kritis, pola demokratis menjadi pola yang paling seimbang karena tidak hanya menuntut kepatuhan, tetapi juga

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

membangun pemahaman anak terhadap alasan pembatasan. Dengan komunikasi dua arah, anak lebih mudah menerima aturan karena merasa didengarkan dan dilibatkan. Oleh karena itu, pola demokratis tidak berarti orang tua bersikap longgar, tetapi menunjukkan kendali yang tegas, rasional, dan tetap memperhatikan kebutuhan anak.

Pola kendali komunikasi permisif tampak ketika orang tua memberikan kebebasan yang lebih luas kepada anak dalam bermain Mobile Legends dan tidak menetapkan aturan yang jelas serta konsisten. Dalam pola ini, orang tua biasanya tetap memberi nasihat atau teguran, tetapi tidak selalu disertai pengawasan yang kuat, batas waktu yang tegas, atau konsekuensi yang konsisten ketika anak melanggar. Secara relasional, pola permisif dapat membuat hubungan orang tua dan anak terlihat lebih akrab karena anak tidak merasa terlalu ditekan. Namun, secara kritis, pola ini justru berisiko memperlemah kendali terhadap kebiasaan bermain game karena anak memiliki ruang yang besar untuk bermain lebih lama, menunda berhenti, bahkan bermain sampai lupa waktu. Dengan demikian, pola permisif menunjukkan bahwa kedekatan emosional saja tidak cukup untuk mengatasi kecanduan game online apabila tidak diimbangi dengan struktur aturan, pengawasan, dan konsistensi komunikasi orang tua.

Hasil penelitian pada rumusan masalah pertama berfokus pada pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kebiasaan anak bermain game online Mobile Legends. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, anak, dan informan pendukung, ditemukan bahwa pola kendali komunikasi orang tua di Asrama Polisi Militer Parepare tidak berlangsung dalam bentuk yang seragam. Setiap keluarga menunjukkan cara yang berbeda dalam mengatur penggunaan gawai dan aktivitas bermain *Mobile Legends* pada anak. Perbedaan tersebut tampak dari cara orang tua membuat aturan, menyampaikan larangan, memberikan sanksi, melakukan pengawasan, melibatkan anak dalam penyusunan aturan, serta memberi ruang kepada anak untuk menyampaikan pendapat

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Secara umum, hasil wawancara menunjukkan bahwa orang tua menyadari adanya potensi dampak negatif dari kebiasaan bermain *Mobile Legends* secara berlebihan. Kekhawatiran orang tua muncul karena aktivitas bermain game dinilai dapat mengganggu waktu belajar, ibadah, istirahat, pekerjaan rumah, dan interaksi anak dengan lingkungan sekitar. Namun, bentuk pengendalian yang dilakukan orang tua berbeda-beda. Ada orang tua yang menerapkan aturan secara tegas dan sepihak, ada yang membangun aturan melalui diskusi dan kesepakatan, serta ada pula yang cenderung memberi kebebasan kepada anak dengan pengawasan yang tidak terlalu ketat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis, ada beberapa bentuk pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online *Mobile Legends* pada anak di Asrama Polisi Militer Parepare, yaitu: pola kendali komunikasi demokratis, pola kendali komunikasi otoriter, pola kendali komunikasi permisif, serta bentuk pengawasan, sanksi, dan apresiasi sebagai bagian dari kendali komunikasi orang tua. Keempat bentuk temuan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

No	Statements	Pola kendali komunikasi	Proses negosiasi
1.	"Kalau misalnya menjelang tidur HP itu saya ambil dan aturannya itu HP tidak boleh menggunakan PIN."	**Demokratis dengan pengawasan tegas**, karena orang tua menetapkan aturan dan melakukan pemantauan langsung terhadap penggunaan gawai.	Negosiasi tidak muncul secara langsung dalam pernyataan ini, tetapi aturan tersebut menjadi batas dasar yang harus dipahami dan dipatuhi anak.
2.	"Anak dilibatkan dan kami sepakati."	**Demokratis**, karena anak diberi ruang untuk terlibat	terjadi negosiasi melalui pelibatan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

		dalam penyusunan aturan.	anak dan pembentukan kesepakatan bersama.
3.	Misalnya si anak mintanya enam jam, kemudian saya mintanya cuma lima jam. Saya tetap menyetujui enam jam, tetapi target hafalan dan tugas sekolah tidak menurun."	**Demokratis**, karena orang tua tetap mengendalikan perilaku anak, tetapi mempertimbangkan permintaan anak.	Terjadi tawar-menawar durasi bermain yang menghasilkan kompromi bersyarat.
4.	"Kami musyawarah. Maunya mama seperti ini, maunya adik seperti ini. Setelah itu kita ada kesepakatan."	**Demokratis**, ditandai komunikasi dua arah dan penghargaan terhadap pendapat anak.	**demokratis**, ditandai komunikasi dua arah dan penghargaan terhadap pendapat anak.
5.	"Aturannya dua jam sehari kalau hari sekolah, kalau hari libur maksimal tiga atau empat jam."	**Otoriter**, karena durasi bermain lebih banyak ditentukan oleh orang tua secara tegas.	Ruang negosiasi terbatas; anak pada dasarnya diminta mengikuti batas waktu yang telah ditetapkan.
6.	"Kalau dilibatkan, saya sebagai orang tua tidak	**Otoriter,** karena orang tua memegang kewenangan	Negosiasi tidak berlangsung secara

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	setuju."	dominan dalam penyusunan aturan.	setara karena pendapat anak tidak menjadi dasar utama penetapan aturan.
7.	"Anakku bilang sedikit sekali dikasih waktu bermain game hanya dua jam, sedangkan saya berpikir itu sudah cukup lama."	**Otoriter** dengan respons terbatas, karena orang tua mempertahankan batas waktu berdasarkan pertimbangannya sendiri.	terjadi ketegangan antara keinginan anak memperoleh tambahan waktu dan keputusan orang tua mempertahankan aturan.
8.	"Kadang mama saya marah, kadang menambahkan waktu hanya satu jam."	**Otoriter yang disertai kelonggaran terbatas**, karena kontrol utama tetap berada pada orang tua.	Permintaan anak direspons melalui kompromi terbatas berupa tambahan waktu satu jam.
9.	"Pernah saya libatkan, karena saya juga harus dengar pendapatnya."	**Demokratis,** karena orang tua mengakui pentingnya pendapat anak.	Negosiasi dilakukan dengan mendengarkan keinginan anak sebelum menetapkan aturan.
10.	"Anak saya ingin waktu bermainnya ditambah menjadi enam jam, tetapi	**Demokratis-tegas**, karena orang tua mendengarkan permintaan anak tetapi tetap mempertahankan batas.	**Demokratis-tegas**, karena orang tua mendengarkan permintaan anak

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	menurut aturan saya cukup tiga jam saja."		tetapi tetap mempertahankan batas.
11.	"Sama-sama saling setuju saja, saya berikan aturan dan dia pun mengikutinya."	**Demokratis,** karena aturan diterima melalui persetujuan antara orang tua dan anak.	Negosiasi menghasilkan kesepakatan sederhana mengenai durasi bermain.
12.	"Kalau aturan khusus sebenarnya tidak ada. Saya paling cuma bilang jangan terlalu lama main."	**Permisif**, karena tidak terdapat aturan waktu yang jelas dan terukur.	Negosiasi berlangsung secara informal tanpa kesepakatan khusus.
13.	"Kadang saya maklumi saja. Jadi saya biarkan dia selesaikan dulu, baru berhenti."	**Permisif,** karena orang tua cenderung mengalah terhadap keinginan anak**.**	Anak memperoleh tambahan waktu melalui permintaan untuk menyelesaikan permainan.
14.	"Belum pernah ada kesepakatan yang benar-benar dibuat. Paling cuma saya mengingatkan saja."	**Permisif**, karena pengendalian hanya berbentuk teguran dan tidak diikuti aturan konsisten.	Tidak ada proses negosiasi formal maupun kesepakatan durasi yang jelas.
15.	"Biasanya saya mengalah saja. Daripada dia	**Permisif**, karena orang tua lebih memilih menghindari konflik daripada	ketegangan diselesaikan melalui akomodasi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	mengambek atau marah, saya tunggu sampai dia selesai bermain."	menegakkan batas.	terhadap keinginan anak, bukan kesepakatan yang seimbang.
16.	"Mak, sedikit lagi, gamenya belum selesai."	Pola kendali orang tua cenderung permisif karena permintaan tersebut sering diterima.	Anak menegosiasikan tambahan waktu dengan alasan permainan belum selesai.
17.	"Orang tua saya mengizinkan. Kadang mamaku cuma bilang jangan lama-lama, jadi saya terus bermain."	**Permisif**, karena larangan tidak disertai batas dan konsekuensi yang konsisten.	Negosiasi menghasilkan kelonggaran, tetapi tanpa batas waktu yang tegas.
18.	"Saya ingin anak mandiri, tetapi saya juga perlu mengawasi agar bermain game tidak berlebihan."	**Demokratis**, karena orang tua berusaha menyeimbangkan kebebasan dan pengawasan.	Negosiasi diarahkan untuk mencari titik tengah antara kontrol orang tua dan otonomi anak.

Table 3. matriks pola kendali komunikasi dan proses negosiasi

Berdasarkan tabel 3 matriks di atas, pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kebiasaan anak bermain Mobile Legends menunjukkan tiga kecenderungan utama, yaitu demokratis, otoriter, dan permisif. Pola demokratis tampak ketika orang tua tetap menetapkan batas penggunaan gawai, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pendapat dan terlibat

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dalam penyusunan aturan. Proses negosiasi pada pola ini berlangsung melalui diskusi, musyawarah, pertimbangan terhadap alasan anak, serta pembentukan kesepakatan mengenai durasi bermain. Meskipun orang tua tetap memegang kendali, anak memperoleh ruang untuk menyampaikan kebutuhan dan keinginannya. Kesepakatan yang terbentuk umumnya bersifat bersyarat, seperti tambahan waktu bermain yang hanya diberikan apabila tugas sekolah, hafalan, ibadah, waktu istirahat, dan pekerjaan rumah tetap dilaksanakan. Pola ini memperlihatkan adanya upaya menyeimbangkan kontrol orang tua dengan kebutuhan otonomi anak.

Pola otoriter ditandai oleh penetapan aturan secara dominan oleh orang tua, pembatasan waktu yang tegas, penyitaan HP, serta terbatasnya keterlibatan anak dalam penyusunan aturan. Negosiasi pada pola ini tetap terjadi, tetapi keputusan akhir lebih banyak ditentukan oleh orang tua. Kondisi tersebut dapat menimbulkan respons emosional berupa marah, kesal, menangis, atau merasa waktu bermain terlalu dibatasi, meskipun anak pada akhirnya tetap mematuhi aturan. Sementara itu, pola permisif terlihat dari tidak adanya aturan khusus, lemahnya konsistensi pengawasan, dan kecenderungan orang tua memberikan tambahan waktu ketika anak meminta menyelesaikan permainan. Proses negosiasi dalam pola permisif lebih menyerupai kelonggaran atau sikap mengalah daripada kesepakatan yang terstruktur. Dengan demikian, matriks tersebut menunjukkan bahwa bentuk negosiasi relasional sangat dipengaruhi oleh pola kendali komunikasi yang diterapkan. Pola demokratis menghasilkan kesepakatan yang lebih partisipatif, pola otoriter menghasilkan kepatuhan dengan ruang tawar yang terbatas, sedangkan pola permisif menghasilkan kebebasan bermain yang lebih luas tetapi kurang terarah.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

a. Pola Kendali Komunikasi Demokratis melalui Aturan, Kesepakatan, dan Musyawarah

Pola kendali komunikasi demokratis tampak pada orang tua yang tetap memberikan aturan kepada anak, tetapi tidak sepenuhnya memaksakan kehendak secara sepihak. Orang tua masih memberi kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pendapat, meminta tambahan waktu, serta membicarakan aturan bermain game melalui proses kesepakatan. Dalam pola ini, orang tua tetap memiliki kendali, tetapi anak juga diberi ruang untuk menyampaikan alasan dan keinginannya.

Hal ini terlihat pada keluarga pertama, yaitu informan orang tua Sitti Samiah. Ia menyampaikan bahwa penggunaan gawai anak sudah diatur sejak anak mulai menggunakan HP untuk kebutuhan pembelajaran pada masa COVID-19. Aturan tersebut kemudian berkembang ketika anak mulai bermain Mobile Legends. Orang tua tidak hanya memberi batasan waktu, tetapi juga melakukan pengawasan terhadap isi HP dan aktivitas anak.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Sitti Samiah, ia menyampaikan:

> "Kalau misalnya menjelang tidur HP itu saya ambil dan aturannya itu HP tidak boleh menggunakan pin. Karena setiap malam itu saya tetap pantau apa-apa aktivitasnya dan siapa-siapa temannya di dalam HP tersebut."[38]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua melakukan pengawasan secara aktif terhadap penggunaan HP anak. Pengawasan tidak hanya berkaitan dengan lamanya anak bermain game, tetapi juga menyangkut aktivitas digital anak dan pergaulan anak melalui gawai. Meskipun demikian, bentuk kendali yang dilakukan tidak semata-mata bersifat memaksa, karena anak juga dilibatkan dalam penyusunan aturan.

[38] Ss, Wawancara, Pada 17 juni 2026 di Parepare

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

No	Statement	Open coding	Tematik Koding
1	"Kalau misalnya menjelang tidur HP itu saya ambil."	Pengambilan HP sebelum anak tidur	Pembatasan penggunaan gawai menjelang waktu tidur
2	"Menjelang tidur HP itu saya ambil."	Penghentian akses terhadap gawai pada malam hari	Pengendalian waktu istirahat anak
3	"Setiap malam itu saya tetap pantau apa-apa aktivitasnya."	pemantauan aktivitas digital anak setiap malam	Pengawasan penggunaan gawai pada waktu malam
4	"Aturannya itu HP tidak boleh menggunakan PIN."	Pemberian akses kepada orang tua untuk memeriksa HP pada malam hari	Keterbukaan akses dalam pengawasan malam hari
5	Keseluruhan pernyataan informan	Orang tua mengambil dan memeriksa HP anak menjelang tidur untuk memastikan aktivitas digital berhenti	Pengendalian penggunaan gawai untuk menjaga rutinitas dan waktu tidur anak

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2026

Hasil coding menunjukkan bahwa tindakan orang tua mengambil HP menjelang waktu tidur merupakan bentuk pengendalian yang berorientasi pada pembatasan waktu penggunaan gawai. Praktik ini tidak hanya bertujuan menghentikan aktivitas bermain Mobile Legends pada malam hari, tetapi juga

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menjaga keteraturan waktu istirahat anak agar tidak terganggu oleh penggunaan HP yang berlebihan. Secara deskriptif, pengawasan dilakukan secara rutin setiap malam melalui pengambilan HP, pemeriksaan aktivitas digital, serta pelarangan penggunaan PIN. Pola ini memperlihatkan bahwa orang tua membangun batas temporal yang jelas antara waktu bermain dan waktu tidur. Dengan demikian, jam tidur dijadikan sebagai titik pengendalian penting untuk mencegah anak bermain sampai larut malam, mengalami kekurangan istirahat, atau mengabaikan aktivitas pada hari berikutnya.

Pola tersebut menunjukkan tingginya kontrol orang tua terhadap perilaku digital anak, tetapi juga memperlihatkan adanya potensi ketegangan antara kebutuhan perlindungan dan hak privasi anak. Tindakan mengambil HP sebelum tidur dapat dipahami sebagai upaya preventif yang relevan untuk mengendalikan kecanduan game, terutama karena aktivitas malam hari cenderung sulit diawasi apabila gawai tetap berada di tangan anak. Namun, aturan bahwa HP tidak boleh menggunakan PIN dan harus dapat diperiksa setiap saat menunjukkan bahwa pengawasan dilakukan secara intensif dan cenderung membatasi ruang pribadi anak. Oleh karena itu, efektivitas pengendalian ini tidak hanya bergantung pada ketegasan orang tua, tetapi juga pada cara aturan tersebut dikomunikasikan. Apabila disertai penjelasan dan kesepakatan, pengambilan HP dapat dipahami anak sebagai bentuk perlindungan terhadap kesehatan dan waktu tidurnya; sebaliknya, apabila diterapkan secara sepihak, tindakan tersebut berpotensi dimaknai sebagai bentuk kontrol yang menekan.

Hal tersebut diperjelas dalam wawancara berikutnya ketika Sitti Samiah menyatakan:

> "Anak saya dilibatkan dalam penyusunan aturan bermain game. Aturan itu kami bicarakan bersama, lalu kami sepakati."[39]

Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa aturan bermain game tidak dibuat secara sepihak oleh orang tua. Anak diberi ruang untuk mengetahui, memahami, dan

[39] Ss, Wawancara, Pada 17 juni 2026 parepare

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menyepakati aturan yang berlaku. Bentuk komunikasi seperti ini menunjukkan adanya hubungan dua arah antara orang tua dan anak dalam mengelola aktivitas bermain Mobile Legends.

Data tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan anak, Muhammad Tegar. Ia menjelaskan bahwa orang tuanya memberi batas waktu bermain HP dan tetap memberi kesempatan kepadanya untuk menyampaikan pendapat. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Muhammad Tegar, ia menyampaikan:

> "Dikasih, Ji. Saya bilang, kenapa sebentar, Ji, waktuku? Karena libur juga. Terus orang tua bilang, tidak apa-apa, Ji, itu 6 jam karena HP itu dipakai belajar."[40]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak merasa diberi kesempatan untuk berbicara mengenai aturan bermain. Meskipun aturan tetap berada dalam kendali orang tua, anak tidak sepenuhnya diposisikan sebagai pihak yang hanya menerima larangan. Anak dapat menyampaikan alasan, khususnya ketika hari libur atau ketika merasa waktu bermainnya kurang.

Selain itu, pola komunikasi demokratis juga tampak dari cara orang tua menyelesaikan perbedaan pendapat. Sitti Samiah menjelaskan bahwa konflik atau perbedaan pendapat biasanya diselesaikan melalui musyawarah. Ia menyampaikan:

> "Kami musyawarah. Kami keluar ke kafe, kemudian sambil makan kita cerita harusnya seperti ini. Saya kasih pemahaman seperti ini, maunya mama seperti ini, maunya adik seperti ini. Nah, setelah itu kita ada kesepakatan dan si adiknya berjanji tetap mematuhi aturan yang saya buat."[41]

Kutipan tersebut menggambarkan bahwa kendali orang tua tidak hanya dilakukan dalam bentuk larangan, tetapi juga melalui percakapan yang lebih dekat dan santai. Orang tua berusaha membangun suasana komunikasi yang memungkinkan

[40] Mt, Wawancara, Pada 17 juni parepare
[41] Ss, Wawancara, Pada 17 juni 2026 parepare

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

anak mendengar penjelasan dan menyampaikan keinginannya. Dalam hal ini, musyawarah menjadi cara orang tua untuk menjaga hubungan dengan anak sekaligus mempertahankan aturan yang telah dibuat.

Temuan ini diperkuat oleh informan pendukung, yaitu Maharani selaku sepupu Tegar. Berdasarkan pengamatannya, orang tua Tegar sering mengajak anak berdiskusi terkait batasan bermain HP dan game online. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Maharani, ia menyampaikan:

> "Saya sering melihat orang tuanya mengajak berdiskusi Tegar untuk memberikan batasan terhadap bermain HP atau bermain game online-nya. Dan Tegar pun patuh ji."[42]

Keterangan informan pendukung tersebut menjadi triangulasi sumber bahwa pola kendali komunikasi yang diterapkan pada keluarga Tegar tidak hanya diakui oleh orang tua, tetapi juga terlihat oleh anggota keluarga lain. Anak dinilai patuh karena aturan yang dibuat disampaikan melalui komunikasi dan kesepakatan.

Pola serupa juga ditemukan pada keluarga ketiga, yaitu informan orang tua Rosalinda. Walaupun ia mengaku aturan yang dibuat tidak terlalu banyak, ia tetap memberikan batas waktu bermain dan memberi ruang kepada anak untuk menyampaikan pendapat. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Rosalinda, ia menyampaikan:

> "Pernah saya libatkan anak dalam menyusun aturan bermain game. Karena saya juga harus mendengar pendapatnya.."[43]

Kutipan tersebut memperlihatkan bahwa orang tua menyadari pentingnya mendengarkan anak dalam menyusun aturan bermain game. Orang tua tetap berperan

[42] Ss, Wawancara, pada 17 juni 2026 parepare
[43] R, Wawancara, Pada 18 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

sebagai pengendali, tetapi anak tidak sepenuhnya diabaikan dalam proses komunikasi.

Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan anak, Atila. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Ya, pernah, orang tua pernah memberi saya kesempatan menyampaikan pendapat. Saya juga merasa aturan bermain maksimal tiga jam cukup membantu agar tidak terlalu fokus pada HP"[44]

Pernyataan tersebut muncul ketika anak ditanya apakah orang tua memberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat mengenai aturan bermain game. Atila juga menyampaikan bahwa aturan bermain maksimal tiga jam cukup membantu dirinya agar tidak terlalu fokus pada HP.

Berdasarkan data tersebut, pola kendali komunikasi demokratis tampak pada keluarga yang menerapkan aturan, tetapi tetap membuka ruang diskusi. Orang tua memberi batas waktu, melakukan pengawasan, memberi nasihat, dan memberikan konsekuensi, namun tetap memperhatikan pendapat anak. Dalam pola ini, komunikasi berjalan lebih seimbang karena orang tua tidak hanya menuntut kepatuhan, tetapi juga memberikan penjelasan dan mendengarkan alasan anak.

b. Pola Kendali Komunikasi Otoriter melalui Pembatasan Tegas dan Sanksi

Selain pola demokratis, hasil wawancara juga menunjukkan adanya pola kendali komunikasi otoriter. Pola ini tampak pada keluarga yang menerapkan aturan secara tegas, mengutamakan kepatuhan anak, dan tidak terlalu melibatkan anak dalam penyusunan aturan. Dalam pola ini, orang tua menentukan batasan bermain game berdasarkan pertimbangan orang tua, sedangkan anak lebih banyak diminta untuk mengikuti aturan tersebut.

[44] A, Wawancara, pada 18 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pola kendali komunikasi otoriter terlihat pada keluarga kedua, yaitu informan orang tua Normayanti. Ia membuat aturan pembatasan waktu bermain game, yaitu dua jam pada hari sekolah dan tiga sampai empat jam pada hari libur. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Normayanti, ia menyampaikan:

> "Aturannya saya berikan aturan itu 2 jam sehari kalau di hari sekolah, kalau di hari libur maksimal 3 atau 4 jam."[45]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua menetapkan batas waktu bermain secara jelas. Aturan ini dibuat untuk mengendalikan durasi bermain game anak agar tidak mengganggu aktivitas lain, seperti belajar, salat, dan istirahat.

Namun, pada saat ditanya apakah anak dilibatkan dalam penyusunan aturan bermain game, Normayanti menyampaikan:

> "Kalau dilibatkan, saya sebagai orang tua tidak setuju. Anak saya terlibat dalam menyusun aturan bermain gamenya."[46]

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penyusunan aturan lebih banyak ditentukan oleh orang tua. Anak tidak diberi ruang yang luas untuk ikut menyusun aturan. Dalam kondisi ini, kendali komunikasi orang tua tampak lebih dominan karena orang tua merasa memiliki kewenangan penuh dalam menentukan batasan bermain game.

Respons anak terhadap pola kendali tersebut menunjukkan adanya ketegangan. Normayanti menyampaikan bahwa anak kadang marah dan menangis ketika dibatasi. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyatakan:

> "Responnya anak saya, kadang marah dan menangis ketika saya membatasi dia untuk bermain game."[47]

[45] N, Wawancara, pada 13 juni 2026
[46] N, Wawancara, pada 13 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kutipan tersebut menggambarkan bahwa pembatasan yang dilakukan secara tegas tidak selalu diterima dengan tenang oleh anak. Anak menunjukkan respons emosional karena merasa aktivitas bermainnya dibatasi.

Data tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan anak, Fauzul. Ia menilai aturan orang tuanya sebagai aturan yang ketat. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Fauzul, ia menyampaikan:

> "Aturan yang dibuat orang tua saya ketat, saya harus mengikuti batas waktu yang sudah di tentukan"[48]

Ketika ditanya mengenai perasaannya saat orang tua membatasi waktu bermain game, Fauzul juga menjawab:

> "Saya merasa marah ketika waktu bermain game dibatasi. Saya juga merasa kesal dan emosi karena belum puas bermain."[49]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak merasakan pembatasan sebagai sesuatu yang menekan. Meskipun aturan tersebut membantu mengatur waktu bermain, anak tetap merasakan ketidaknyamanan ketika aktivitas bermainnya dikendalikan oleh orang tua.

Bentuk ketegasan orang tua juga tampak pada pemberian sanksi. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Normayanti, ia menyampaikan:

> "Saya memberikan sanksi berupa pukulan jika anakku melanggar aturan. Selain itu, saya juga menyita HPnya sebagai hukumannya."[50]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa sanksi yang diberikan tidak hanya berupa penyitaan HP, tetapi juga hukuman fisik. Dalam hasil penelitian ini,

---

[47] N, Wawancara, pada 13 juni 2026
[48] F, Wawancara, pada 13 juni 2026
[49] F, Wawancara, pada 13 juni 2026
[50] N, Wawancara, Pada 13 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pernyataan tersebut disajikan sebagai data lapangan yang menunjukkan bentuk kendali orang tua ketika anak melanggar aturan bermain game.

Informan pendukung, yaitu Uni selaku saudari Fauzul, juga memperkuat adanya pola kendali yang tegas pada keluarga tersebut. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Uni, ia menyampaikan:

> " Mama saya memberikan sanksi berupa pukulan jika adekku melanggar aturan.
> Selain itu, mama saya juga menyita HP sebagai bentuk hukuman."[51]

Ia juga menambahkan:

> " memang dengan anak cukup tegas, jadi kalau aturan dilanggar akan ditegur dengan tegas"[52]

Keterangan tersebut memperkuat data dari orang tua dan anak bahwa pola kendali komunikasi pada keluarga Fauzul cenderung tegas. Orang tua memberikan batasan waktu, menegur dengan keras, dan menyita HP apabila anak dianggap melanggar aturan.

Meskipun demikian, pola kendali yang tegas tersebut tetap dianggap efektif oleh orang tua. Normayanti menyampaikan bahwa aturan, pengawasan, dan komunikasi yang dilakukan selama ini efektif mengurangi kebiasaan anak bermain game. Namun, dari sisi anak, aturan tersebut tetap memunculkan perasaan marah, kesal, dan emosi. Dengan demikian, pola otoriter dalam keluarga ini memperlihatkan adanya kendali kuat dari orang tua, tetapi juga menimbulkan respons emosional dari anak.

[51] U , wawancara, pada 14 juni 2026
[52] U, wawancara, pada 14 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

c. Pola Kendali Komunikasi Permisif melalui Kebebasan Bermain dan Pengawasan yang Tidak Konsisten

Hasil wawancara juga menunjukkan adanya pola kendali komunikasi permisif. Pola ini tampak pada orang tua yang tidak membuat aturan khusus, tidak menetapkan jam bermain secara tegas, jarang memeriksa HP anak, serta lebih sering mengingatkan secara lisan tanpa sanksi yang konsisten. Dalam pola ini, anak memiliki kebebasan yang lebih besar untuk menentukan durasi bermain Mobile Legends.

Pola kendali permisif terlihat pada keluarga keempat, yaitu informan orang tua Fatmawati. Ia menjelaskan bahwa pada awalnya ia tidak terlalu mempermasalahkan anak bermain Mobile Legends karena menganggap hal tersebut sebagai kebiasaan anak-anak zaman sekarang. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Fatmawati, ia menyampaikan:

> "Waktu pertama tahu ya biasa saja. Namanya juga anak-anak sekarang suka main game. Selama dia masih sekolah dan tidak terlalu keluyuran saya anggap tidak masalah." [53]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua pada awalnya memandang aktivitas bermain game sebagai hal yang wajar. Selama anak masih bersekolah dan tidak terlalu sering keluar rumah, aktivitas bermain game tidak dianggap sebagai persoalan besar.

Namun, Fatmawati kemudian menyadari bahwa aktivitas bermain game anak sudah berlebihan. Ia menyampaikan:

> "Kalau sekarang iya, menurut saya sudah berlebihan. Kadang habis pulang sekolah langsung pegang HP, nanti berhentinya kalau sudah disuruh berkali-kali. Kadang juga malam masih main."[54]

[53] F, wawancara, Pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kutipan tersebut menunjukkan adanya perubahan pandangan orang tua. Pada awalnya orang tua tidak terlalu membatasi, tetapi setelah melihat anak mulai sulit berhenti bermain, orang tua mulai menilai bahwa aktivitas tersebut sudah berlebihan.

Meskipun demikian, Fatmawati mengakui bahwa tidak ada aturan khusus yang benar-benar dibuat untuk mengatur waktu bermain anak. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Kalau aturan khusus sebenarnya tidak ada. Saya paling cuma bilang jangan terlalu lama main, tapi memang tidak ada jam tertentu yang saya tetapkan."[55]

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kendali komunikasi orang tua lebih banyak berupa teguran umum, bukan aturan yang jelas dan terukur. Orang tua hanya mengingatkan anak agar tidak terlalu lama bermain, tetapi tidak menetapkan durasi tertentu.

Fatmawati juga mengakui bahwa pengawasan yang dilakukan belum konsisten. Ia menyampaikan:

> "Kalau jujur, saya tidak terlalu sering. Karena saya juga sibuk mengurus rumah dan jaga warung. Kadang baruka sadar kalau dia sudah lama main setelah saya lihat terus pegang HP."[56]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa kesibukan orang tua menjadi salah satu penyebab lemahnya pengawasan terhadap aktivitas bermain game anak. Orang tua tidak selalu dapat memantau durasi bermain anak secara langsung.

Data dari orang tua tersebut sejalan dengan hasil wawancara anak, yaitu Riko. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Riko, ia menyampaikan bahwa ia biasanya

---

[54] F, Wawancara, Pada 30 mei 2026
[55] F, Wawancara, Pada 30 mei 2026

[56] F, Wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

bermain Mobile Legends selama tujuh jam sehari. Ketika ditanya apakah pernah bermain sampai lupa waktu, ia menjawab:

> "Pernah sampai 14 jam, karena mengejar pangkat." [57]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa durasi bermain Riko tergolong sangat panjang. Anak dapat bermain dalam waktu berjam-jam karena tidak ada aturan khusus yang secara konsisten membatasi aktivitas bermainnya.

Riko juga menjelaskan bahwa aturan dari orang tua tidak terlalu ketat. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Tidak adaji aturan yang terlalu ketat dari orang tua saya. Saya hanya sering ditegur ketika bermain terlalu lama.."[58]

Ia juga menambahkan:

> "Lumayan longgar, Ji. Karena tidak ada aturan khusus yang dibuat dari orang tuaku."[59]

Kutipan tersebut memperkuat bahwa pola kendali orang tua pada keluarga ini cenderung longgar. Anak merasa cukup bebas bermain karena aturan tidak dibuat secara tegas dan pengawasan tidak dilakukan secara ketat.

Informan pendukung, yaitu Esya selaku tetangga, juga memperkuat temuan tersebut. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Esya, ia menyampaikan:

> "Kalau menurut saya, orang tuanya lebih ke memberi kebebasan. Memang kadang ji mengingatkan, tetapi jarang ka lihat orang tuanya betul-betul nalarang atau na ambil HP-nya."[60]

---

[57] R, wawancara, pada 30 mei 2026
[58] R, wawancara, pada 30 mei 2026
[59] R, wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Keterangan tersebut menunjukkan bahwa dari pengamatan lingkungan sekitar, orang tua Riko lebih banyak memberi kebebasan daripada melakukan pembatasan yang ketat. Teguran tetap ada, tetapi tidak selalu diikuti dengan tindakan pengendalian yang tegas.

Esya juga menyampaikan:

> "Menurut pengamatanku, pengawasannya nda terlalu ketat ii. Karena masih sering ji kulihat anaknya main game dalam waktu yang cukup lama, terutama saat sore atau malam."

Kutipan dari informan pendukung tersebut menjadi triangulasi sumber sekaligus pengamatan terhadap aktivitas anak. Data ini menunjukkan bahwa kebebasan bermain yang diberikan orang tua membuat anak masih memiliki peluang besar untuk bermain Mobile Legends dalam waktu lama.

Berdasarkan data tersebut, pola permisif tampak pada orang tua yang peduli dan tetap mengingatkan anak, tetapi belum memiliki aturan yang jelas dan konsisten. Orang tua tidak bersikap kasar kepada anak dan hubungan keluarga tetap baik, tetapi kebiasaan bermain game anak menjadi lebih sulit dikontrol karena tidak ada batasan waktu yang tegas.

d. Bentuk Pengawasan Orang Tua terhadap Aktivitas Bermain Mobile Legends Anak

Selain bentuk pola kendali demokratis, otoriter, dan permisif, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa pengawasan menjadi bagian penting dalam kendali komunikasi orang tua. Pengawasan dilakukan dengan cara yang berbeda-beda, mulai dari memantau langsung, memeriksa HP, menyita HP, melihat status online, hingga hanya menegur ketika anak terlihat terlalu lama bermain.

---

[60] E, wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pada keluarga pertama, pengawasan dilakukan secara intensif. Sitti Samiah menyampaikan bahwa ia tetap memantau anak setiap hari meskipun memiliki kesibukan bekerja. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Setiap hari. Walaupun sibuk, saya meskipun sibuk tetap saya pantau."[61]

Ia juga menjelaskan bahwa pengawasan dilakukan melalui aplikasi untuk mengetahui aktivitas anak. Sitti Samiah menyampaikan:

> "Kalau misalnya hari libur caranya itu saya lihat itu di aplikasi online. Maksudnya anak saya dia bilang tidak pakai HP, tapi ketika saya cek itu onlinenya itu jam berapa, itu pasti dia pegang HP."[62]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa pengawasan orang tua dilakukan secara aktif dan menggunakan bantuan teknologi. Orang tua tidak hanya mengandalkan pengakuan anak, tetapi juga memeriksa aktivitas digital anak melalui aplikasi.

Pada keluarga kedua, pengawasan dilakukan dengan cara mengingatkan, menanyakan, serta menyita HP pada waktu tertentu. Normayanti menyampaikan:

> "Saya juga menekankan penyitaan HP saat jam istirahat sepulang sekolah, dan jam belajar."[63]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa pengawasan dilakukan dengan membatasi akses anak terhadap HP pada waktu-waktu tertentu. Orang tua berusaha memastikan anak tidak bermain game pada waktu istirahat dan waktu belajar.

Pada keluarga ketiga, Rosalinda menyampaikan bahwa ia sering memantau anak dan mengawasi penggunaan gawai melalui batasan waktu serta komunikasi. Ia menyampaikan:

---

[61] Ss, wawancara, pada 17 juni 2026
[62] Ss, Wawancara, pada 17 juni 2026
[63] N, wawancara, pada 13 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

> "Saya menetapkan batasan waktu bermain untuk anak. Selain itu, saya juga sering komunikasi terkait penggunaan hp."[64]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa pengawasan tidak selalu dilakukan melalui pemeriksaan HP secara langsung. Pada keluarga ini, pengawasan juga dilakukan dengan membangun komunikasi agar anak memahami batas waktu bermain.

Sementara itu, pada keluarga keempat, pengawasan dilakukan secara tidak konsisten. Fatmawati menyampaikan:

> "Saya tidak pernah periksa isi HP-nya. Saya cuma lihat sekilas kalau dia lagi main."[65]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua mengetahui anak bermain game, tetapi tidak melakukan pemeriksaan lebih jauh terhadap aktivitas anak di dalam HP. Pengawasan lebih banyak dilakukan secara kasatmata ketika anak terlihat sedang bermain.

Dari keempat keluarga tersebut, dapat dilihat bahwa semakin jelas bentuk pengawasan orang tua, semakin terarah pula kebiasaan bermain game anak. Sebaliknya, ketika pengawasan tidak dilakukan secara konsisten, anak cenderung memiliki durasi bermain yang lebih panjang dan lebih sulit berhenti ketika sudah bermain.

e. Sanksi dan Apresiasi sebagai Bagian dari Kendali Komunikasi Orang Tua

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa orang tua menggunakan sanksi dan apresiasi sebagai bagian dari kendali komunikasi. Sanksi diberikan ketika anak

[64] R, Wawancara, pada 18 juni 2026
[65] F, Wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

melanggar aturan, sedangkan apresiasi diberikan ketika anak mematuhi aturan atau mampu mengatur waktu bermain.

Pada keluarga pertama, Sitti Samiah memberikan sanksi berupa penyitaan HP dan tugas tambahan di rumah. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Hukumannya itu misalnya tidak memberikan HP, langsung menyita HP. Kemudian memberikan tugas tambahan dalam penyelesaian pekerjaan di rumah. Misalnya menyapu, kemudian menyiram tanaman."[66]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa sanksi yang diberikan tidak hanya berupa pembatasan akses terhadap HP, tetapi juga diarahkan pada pembentukan tanggung jawab anak melalui pekerjaan rumah. Anak tidak hanya dihukum, tetapi juga diarahkan untuk melakukan aktivitas yang bermanfaat.

Sitti Samiah juga memberikan apresiasi ketika anak mematuhi aturan. Ia menyampaikan:

> "Saya memberikan penghargaan itu menyampaikan ke anak saya apa yang kamu mau. Misalnya, ma saya mau jalan-jalan di Makassar, ma saya mau ke TSM, oke. Atau misalnya ma saya mau dibelikan sepatu, oke."[67]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua tidak hanya memberi hukuman, tetapi juga memberi penghargaan. Apresiasi diberikan sebagai bentuk penguatan agar anak tetap mematuhi aturan yang telah disepakati.

Pada keluarga kedua, Normayanti juga memberikan sanksi berupa teguran, kemarahan, penyitaan HP, dan hukuman fisik. Ia menyampaikan:

[66] Ss, wawancara, 17 juni 2026
[67] Ss, wawancara, 17 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

> "Saya sering menegur dan memarahi anak saya ketika melanggar aturan. selain itu juga, saya juga menasihatinya agar tidak terus bermain game."[68]

Selain itu, ia juga menyatakan:

> "Dalam bentuk sanksinya itu, saya berikan sanksi biasanya saya pukul dan menyita HP-nya."[69]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa sanksi pada keluarga ini lebih tegas dibandingkan keluarga lainnya. Anak juga mengakui bahwa ketika melanggar aturan, ia dimarahi dan HP-nya disita.

Pada keluarga ketiga, Rosalinda memberikan sanksi berupa penyitaan HP dan pekerjaan rumah. Ia menyampaikan:

> "Hukuman mungkin saya memarahi dan menyita HP-nya, juga memberikan sanksi mengerjakan pekerjaan rumah."[70]

Sementara apresiasi diberikan dalam bentuk uang sekolah tambahan dan ajakan jalan-jalan. Rosalinda menyampaikan:

> "Ya pernah, apresiasinya kadang saya kasih uang sekolah lebih dan saya ajak jalan-jalan."[71]

Kutipan tersebut menunjukkan adanya pola keseimbangan antara sanksi dan apresiasi. Orang tua memberi konsekuensi ketika anak melanggar, tetapi juga memberikan penghargaan ketika anak mematuhi aturan.

Pada keluarga keempat, sanksi tidak diberikan secara konsisten. Fatmawati menyampaikan:

---

[68] N, wawancara, pada 13 juni 2026
[69] N, wawancara, pada 13 juni 2026
[70] R, wawancara, pada 18 juni 2026
[71] R, wawancara, pada 18 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

> "Jarang sekali. Saya tidak tega juga biasanya kalau saya marahi. Paling cuma dimarahi sebentar, habis itu selesai."[72]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua cenderung tidak konsisten dalam memberikan sanksi. Hal ini sejalan dengan pengakuan anak bahwa ia hanya kadang-kadang dimarahi ketika bermain terlalu lama. Kondisi ini membuat aturan yang diberikan tidak selalu memiliki daya paksa yang kuat.

Berdasarkan uraian tersebut, sanksi dan apresiasi menjadi bagian dari cara orang tua mengendalikan aktivitas bermain Mobile Legends anak. Pada keluarga yang memiliki aturan jelas, sanksi dan apresiasi lebih terarah. Sementara pada keluarga yang cenderung permisif, sanksi hanya berupa teguran sesekali sehingga pengendalian terhadap kebiasaan bermain game anak belum berjalan maksimal.

f. Respons Anak terhadap Pola Kendali Komunikasi Orang Tua

Hasil wawancara menunjukkan bahwa respons anak terhadap kendali komunikasi orang tua berbeda-beda. Anak yang berada dalam keluarga dengan pola komunikasi demokratis cenderung menerima aturan dengan lebih tenang. Sementara itu, anak yang berada dalam pola kendali tegas menunjukkan respons kesal, marah, atau emosi. Pada keluarga yang cenderung permisif, anak merasa lebih bebas dan aturan dianggap longgar.

Muhammad Tegar menyampaikan bahwa aturan orang tua cukup dan membantu mengatur waktu bermain. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Aturan dari orang tua saya cukup dan membantu. saya jadi lebih teratur dalam mengatur waktu bermain game."[73]

[72] F, wawancara, pada 30 mei 2026
[73] Mt, wawancara,pada 17 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Ketika ditanya apakah aturan orang tua membantu mengatur waktu bermain, ia menjawab:

> "mamaku membantu sekali, supaya nda terlalu kecanduan."[74]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak menerima aturan sebagai sesuatu yang berguna. Hal ini berkaitan dengan adanya proses komunikasi dan kesepakatan antara orang tua dan anak.

Atila juga menyampaikan hal serupa. Ia menilai aturan orang tuanya cukup dan membantu. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Menurutku aturan dari orang tuaku itu sudah sangat cukup baik. Aturan itu membantu saya mengatur waktu bermain dengan lebih baik.."[75]

Ia juga menyatakan:

> "Ya, membantu agar saya tidak terlalu fokus pada HP saja."[76]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak memahami fungsi aturan sebagai cara untuk menghindari kebiasaan berlebihan dalam bermain HP dan game.

Berbeda dengan itu, Fauzul menunjukkan respons emosional terhadap pembatasan. Ia menyampaikan:

> "saya kadang marah ketika waktu main game dibatasi. Saya juga merasa kesal dan emosi karena belum puas bermain."[77]

[74] Mt, wawancara, pada 17 juni 2026
[75] A, wawancara, pada 18 juni 2026
[76] A, wawancara, pada 18 juni 2026
[77] F, wawancara, pada 13 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa aturan yang tegas dapat menimbulkan reaksi emosional dari anak, terutama ketika anak merasa waktu bermainnya terlalu dibatasi.

Sementara itu, Riko sebagai anak dari keluarga yang cenderung permisif menyampaikan bahwa aturan orang tuanya longgar. Ia menyatakan:

> "Lumayan longgar, Ji. Karena tidak ada aturan khusus yang dibuat dari orang tuaku."[78]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak menyadari kebebasan yang diberikan oleh orang tua. Anak merasa masih dapat meminta tambahan waktu dan sering diizinkan untuk melanjutkan permainan.

Berdasarkan respons anak tersebut, dapat dilihat bahwa cara orang tua menyampaikan aturan sangat memengaruhi penerimaan anak. Anak lebih mudah menerima aturan ketika aturan disampaikan melalui komunikasi, penjelasan, dan kesepakatan. Sebaliknya, aturan yang terlalu tegas dan tidak melibatkan anak dapat memunculkan rasa marah atau kesal. Sementara itu, aturan yang terlalu longgar membuat anak memiliki kebebasan yang lebih besar untuk bermain dalam waktu lama.

g. Ringkasan Temuan Rumusan Masalah Pertama

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, anak, dan informan pendukung, ditemukan bahwa pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online Mobile Legends pada anak di Asrama Polisi Militer Parepare terbagi ke dalam tiga kecenderungan utama, yaitu pola demokratis, pola otoriter, dan pola permisif.

[78] R , wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pola demokratis terlihat pada orang tua yang membuat aturan bermain game melalui komunikasi dua arah, melibatkan anak dalam kesepakatan, memberikan penjelasan tentang dampak bermain game, serta tetap melakukan pengawasan secara konsisten. Pola ini tampak pada keluarga Sitti Samiah dan juga muncul pada keluarga Rosalinda dalam bentuk komunikasi dua arah dan pemberian ruang kepada anak untuk menyampaikan pendapat.

Pola otoriter terlihat pada orang tua yang menetapkan aturan secara tegas, membatasi waktu bermain, tidak terlalu melibatkan anak dalam penyusunan aturan, serta memberikan sanksi ketika anak melanggar. Pola ini paling tampak pada keluarga Normayanti, yang menerapkan pembatasan waktu bermain dan sanksi berupa penyitaan HP serta hukuman lainnya. Respons anak dalam pola ini cenderung menunjukkan rasa marah, kesal, dan emosi, meskipun anak tetap mengakui bahwa aturan tersebut cukup membantu mengatur waktu bermain.

Pola permisif terlihat pada orang tua yang tidak memiliki aturan khusus, tidak menetapkan batas waktu secara tegas, jarang memeriksa HP anak, dan lebih sering memberi kebebasan kepada anak. Pola ini tampak pada keluarga Fatmawati dan Riko. Anak dalam keluarga ini memiliki durasi bermain yang lebih panjang, bahkan pernah bermain sampai 14 jam karena mengejar pangkat dalam permainan. Informan pendukung juga mengamati bahwa orang tua Riko lebih banyak memberi kebebasan dan pengawasan belum terlalu ketat.

Hasil penelitian pada rumusan masalah pertama menunjukkan bahwa pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online Mobile Legends tidak hanya ditentukan oleh adanya aturan, tetapi juga oleh cara orang tua menyampaikan aturan, konsistensi pengawasan, keterlibatan anak dalam kesepakatan, pemberian sanksi, dan kemampuan orang tua menjaga komunikasi dengan anak. Pola kendali yang disertai komunikasi dua arah cenderung membuat anak lebih mudah

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menerima aturan, sedangkan pola yang terlalu tegas dapat memunculkan penolakan emosional, dan pola yang terlalu longgar membuat anak lebih sulit mengontrol durasi bermain game.

2. Proses Negosiasi Relasional antara Orang Tua dan Anak dalam Mengelola Ketegangan antara Kontrol Orang Tua dan Kebutuhan Otonomi Anak terkait Aktivitas Bermain Mobile Legends

Hasil penelitian pada rumusan masalah kedua berfokus pada proses negosiasi relasional antara orang tua dan anak dalam mengelola ketegangan antara kontrol orang tua dan kebutuhan otonomi anak terkait aktivitas bermain Mobile Legends. Negosiasi relasional dalam penelitian ini tampak melalui cara orang tua dan anak membicarakan aturan bermain game, merespons permintaan tambahan waktu, menyelesaikan perbedaan pendapat, serta mempertahankan hubungan keluarga setelah adanya pembatasan bermain game. Data wawancara menunjukkan bahwa aktivitas bermain Mobile Legends tidak hanya menjadi persoalan durasi bermain, tetapi juga menjadi ruang terjadinya tarik-menarik antara keinginan orang tua untuk mengontrol anak dan keinginan anak untuk memperoleh kebebasan dalam menggunakan waktunya.

Berdasarkan hasil wawancara, anak pada umumnya memiliki keinginan untuk tetap bermain Mobile Legends karena game tersebut dianggap menyenangkan, menghibur, dan menjadi sarana berinteraksi dengan teman sebaya. Sementara itu, orang tua merasa perlu melakukan pembatasan karena khawatir anak menjadi kecanduan, lalai belajar, lupa waktu, kurang istirahat, meninggalkan kewajiban ibadah, serta kurang membantu pekerjaan rumah. Ketegangan inilah yang kemudian memunculkan proses negosiasi antara orang tua dan anak, baik melalui musyawarah, kompromi waktu, penolakan permintaan anak, pemberian tambahan waktu secara terbatas, maupun pengalihan aktivitas anak setelah bermain game.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis, ada beberapa bentuk proses negosiasi relasional antara orang tua dan anak dalam mengelola ketegangan antara kontrol orang tua dan kebutuhan otonomi anak terkait aktivitas bermain Mobile Legends, yaitu: permintaan tambahan waktu bermain dari anak, pertimbangan orang tua terhadap alasan anak, pembentukan kesepakatan durasi bermain, penyelesaian konflik melalui komunikasi, respons emosional anak terhadap pembatasan, serta kondisi hubungan orang tua dan anak setelah adanya aturan bermain game. Bentuk-bentuk tersebut dijabarkan sebagai berikut.

a. Permintaan Tambahan Waktu sebagai Bentuk Kebutuhan Otonomi Anak

Proses negosiasi relasional antara orang tua dan anak tampak pertama kali melalui permintaan tambahan waktu bermain. Anak tidak selalu menerima aturan bermain game secara pasif. Dalam beberapa keluarga, anak menyampaikan keinginan untuk memperoleh waktu bermain yang lebih lama, terutama ketika sedang libur, merasa bosan, bermain bersama teman, atau sedang berada dalam permainan yang belum selesai. Permintaan tambahan waktu ini menjadi bentuk kebutuhan otonomi anak karena anak ingin memiliki ruang untuk menentukan aktivitasnya sendiri.

Pada keluarga pertama, Sitti Samiah menjelaskan bahwa perbedaan pendapat pernah muncul ketika anak meminta penambahan waktu bermain HP. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Sitti Samiah, ia menyampaikan:

> "Pernah, ketika anak tersebut meminta penambahan waktu untuk bermain HP. Oke, tapi saya menjelaskan bahwa penambahan waktu itu tidak bisa ditoleransi ketika hafalannya atau tugas-tugas di sekolahnya itu tidak mencapai target."[79]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak memiliki keinginan untuk mendapatkan tambahan waktu bermain. Namun, orang tua tidak langsung

[79] Ss, wawancara, 17 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

memberikan kebebasan secara penuh. Tambahan waktu hanya dapat dipertimbangkan apabila anak tetap mampu memenuhi tanggung jawab sekolah, khususnya hafalan dan tugas-tugas belajar. Dengan demikian, negosiasi dalam keluarga ini tidak hanya membahas keinginan anak untuk bermain, tetapi juga dikaitkan dengan tanggung jawab akademik anak.

Interpretasi dari kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua tetap memegang kendali utama dalam menentukan batas bermain game. Akan tetapi, kendali tersebut tidak bersifat tertutup sepenuhnya, karena permintaan anak masih didengar dan dipertimbangkan. Orang tua tidak menolak keinginan anak hanya karena anak ingin bermain, melainkan menilai terlebih dahulu apakah aktivitas bermain tersebut mengganggu kewajiban anak atau tidak.

Dalam proses ini, terlihat adanya pertukaran kepentingan antara orang tua dan anak. Anak menginginkan waktu bermain yang lebih panjang, sedangkan orang tua menginginkan agar anak tetap disiplin terhadap tugas sekolah dan aktivitas rumah. Negosiasi terjadi ketika orang tua memberikan syarat tertentu agar tambahan waktu tidak merusak tanggung jawab anak.

Data tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Muhammad Tegar sebagai anak. Ia menyampaikan bahwa dirinya pernah meminta tambahan waktu bermain hingga sepuluh jam, tetapi tidak disetujui oleh orang tua. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Muhammad Tegar, ia menyampaikan:

> "Pernah minta waktu untuk main game sekitar 10 jam, tapi tidak diizinkan."[80]

Ketika ditanya bagaimana cara menyampaikan permintaan tersebut, ia menjawab:

[80] Mt, wawancara, pada 17 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

> "Mak, bisa tambahkan tidak waktu? Waktu bermain. Game 10 jam."[81]

Keterangan anak tersebut menunjukkan adanya inisiatif anak untuk menegosiasikan aturan bermain. Anak tidak hanya menerima aturan enam jam, tetapi pernah mencoba meminta tambahan waktu yang lebih panjang. Namun, orang tua tetap membatasi keinginan tersebut agar tidak berlebihan.

Pola serupa juga terlihat pada keluarga kedua. Fauzul menyampaikan bahwa ia pernah meminta tambahan waktu bermain game kepada orang tuanya. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Fauzul, ia menyampaikan:

> "iya, saya pernah meminta tambahan waktu bermain. Minimal saya ingin ditambah sekitar lima jam."[82]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak memiliki keinginan memperoleh waktu bermain yang lebih lama daripada aturan yang telah ditetapkan orang tua. Dalam keluarga ini, aturan utama yang diberikan orang tua adalah dua jam per hari, sehingga permintaan tambahan waktu sampai lima jam menjadi bentuk ketegangan antara aturan orang tua dan keinginan anak.

Dari data tersebut dapat dipahami bahwa permintaan tambahan waktu merupakan salah satu bentuk nyata kebutuhan otonomi anak. Anak ingin diberi ruang untuk menentukan lamanya bermain, sedangkan orang tua berusaha menjaga agar aktivitas bermain tidak melebihi batas. Ketegangan ini menjadi titik awal proses negosiasi relasional dalam keluarga.

b. Alasan Anak Tetap Ingin Bermain Mobile Legends

Selain meminta tambahan waktu, anak juga menyampaikan alasan mengapa mereka ingin tetap bermain Mobile Legends. Alasan yang muncul dalam wawancara

[81] Mt, wawancara, 17 juni 2026
[82] F, wawancara, pada 13 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

antara lain karena hari libur, bosan di rumah, ingin bermain bersama teman, game dianggap menghibur, dan permainan belum selesai. Alasan-alasan tersebut menjadi bagian penting dalam negosiasi karena orang tua tidak hanya menghadapi keinginan anak, tetapi juga harus memahami latar belakang keinginan tersebut.

Pada keluarga pertama, Sitti Samiah menyampaikan bahwa anak pernah meminta tambahan waktu pada hari libur karena merasa tidak ada kegiatan lain di rumah. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Sitti Samiah, ia menjelaskan:

> "Pernah, ketika waktu hari libur. Dia minta untuk penambahan karena libur dan tidak ada kegiatan selain di rumah main HP. Tapi meskipun demikian tetap saya batasi waktunya cuma 6 jam karena selebihnya itu harus istirahat dan harus membantu pekerjaan di rumah."[83]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak menggunakan alasan hari libur sebagai dasar untuk meminta tambahan waktu. Orang tua menerima bahwa hari libur dapat menjadi alasan untuk memberi kelonggaran, tetapi kelonggaran tersebut tetap dibatasi. Anak tidak diberi kebebasan bermain tanpa batas karena orang tua tetap menekankan pentingnya istirahat dan membantu pekerjaan rumah.

Interpretasi dari kutipan tersebut menunjukkan adanya negosiasi yang bersifat bersyarat. Orang tua tidak sepenuhnya menutup ruang otonomi anak, tetapi juga tidak membiarkan anak menguasai seluruh waktu luangnya untuk bermain HP. Dalam hal ini, orang tua mencoba menyeimbangkan antara kebutuhan hiburan anak dan kewajiban anak di rumah.

Data ini memperlihatkan bahwa hari libur menjadi salah satu situasi yang membuka peluang negosiasi. Anak merasa memiliki alasan yang wajar untuk bermain lebih lama, sedangkan orang tua tetap memandang bahwa waktu libur harus dibagi dengan aktivitas lain. Dengan demikian, proses negosiasi tidak hanya terjadi pada

[83] Ss, wawancara, pada 17 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

hari sekolah, tetapi juga pada hari libur ketika anak merasa lebih berhak menggunakan waktunya untuk bermain.

Pada keluarga kedua, alasan anak untuk tetap bermain Mobile Legends berkaitan dengan rasa bosan dan ajakan teman. Normayanti menyampaikan:

> "Pernah, dia bilang karena kalau dia bosan, dia main game sendiri atau sama temannya."[84]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa Mobile Legends bagi anak bukan hanya permainan, tetapi juga sarana mengisi waktu kosong dan menjalin hubungan dengan teman. Rasa bosan menjadi alasan anak untuk meminta kelonggaran kepada orang tua.

Data tersebut diperkuat oleh wawancara dengan Fauzul. Ia menyampaikan bahwa dirinya pernah bermain sampai lupa waktu karena diajak teman untuk bermain bersama. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Fauzul, ia mengatakan:

> "Pernah sekali saya main game mobile legends itu sampe lupa waktu, kalau missal saya bosan atau teman-teman ajak saya mabar."[85]

Kutipan dari anak memperkuat data orang tua bahwa alasan bermain tidak semata-mata karena keinginan pribadi, tetapi juga karena adanya interaksi dengan teman sebaya. Kegiatan "mabar" membuat anak merasa terlibat dalam kelompok, sehingga berhenti bermain kadang menjadi hal yang sulit.

Pada keluarga ketiga, anak juga menggunakan alasan hiburan. Rosalinda menyampaikan bahwa anaknya pernah menjelaskan alasan ingin tetap bermain karena

[84] N, wawancara, pada 13 juni 2026
[85] F, wawancara, pada 13 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

game tersebut menghibur. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Rosalinda, ia menyampaikan:

> "Pernah, karena game tersebut cukup menghibur anaknya, jadi dia memberikan alasan kalau saya juga butuh hiburan karena capek belajar terus."[86]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak memandang Mobile Legends sebagai sarana istirahat dari aktivitas belajar. Anak ingin mendapatkan ruang untuk menikmati hiburan setelah merasa lelah dengan kegiatan sekolah.

Interpretasi dari kutipan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan otonomi anak tidak selalu muncul dalam bentuk penolakan terhadap aturan. Pada beberapa kasus, anak menyampaikan alasan yang berkaitan dengan kebutuhan psikologis, seperti hiburan dan pelepas rasa bosan. Orang tua kemudian perlu merespons alasan tersebut tanpa langsung mengabaikannya.

Dalam keluarga keempat, alasan anak untuk tetap bermain lebih berkaitan dengan situasi permainan yang belum selesai dan keterlibatan teman dalam satu tim. Fatmawati menyampaikan:

> "Iya. Katanya kalau sementara main kalau dia keluar dari gamenya nanti temannya marah atau timnya kalah."[87]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa struktur permainan Mobile Legends yang berbasis tim memengaruhi cara anak bernegosiasi dengan orang tua. Anak merasa tidak bisa berhenti secara tiba-tiba karena ada konsekuensi terhadap teman atau timnya. Hal ini membuat orang tua kadang memberi kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan permainan terlebih dahulu.

Data tersebut diperkuat oleh wawancara dengan Riko. Ia menyampaikan:

[86] R, wawancara, pada 18 juni 2026
[87] F, wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

> "Saya biasanya bilang baik-baik, misalnya, 'Mak, sedikit lagi, gamenya belum pi selesai."[88]

Keterangan tersebut menunjukkan bahwa anak menggunakan alasan permainan belum selesai sebagai cara meminta tambahan waktu. Dalam proses negosiasi, anak tidak selalu meminta tambahan waktu dalam jumlah tertentu, tetapi meminta kesempatan untuk menyelesaikan permainan yang sedang berlangsung.

Berdasarkan data tersebut, alasan anak dalam negosiasi relasional sangat beragam. Ada anak yang meminta tambahan waktu karena libur, bosan, ingin bermain dengan teman, butuh hiburan, atau karena permainan belum selesai. Alasan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan otonomi anak dalam bermain Mobile Legends berkaitan dengan kebutuhan hiburan, relasi sosial, dan kesenangan pribadi.

c. Pertimbangan Orang Tua dalam Menerima atau Menolak Keinginan Anak

Setelah anak menyampaikan keinginan atau alasan bermain, orang tua memberikan respons yang berbeda-beda. Ada orang tua yang menolak permintaan tambahan waktu, ada yang memberi tambahan secara terbatas, ada yang mempertimbangkan alasan anak, dan ada pula yang cenderung mengalah. Perbedaan respons ini menunjukkan bahwa proses negosiasi relasional sangat dipengaruhi oleh pola kendali komunikasi orang tua.

Pada keluarga pertama, Sitti Samiah cenderung mempertimbangkan alasan anak, tetapi tetap memberi batasan yang jelas. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Demikian juga saya ketika anaknya minta misalnya penambahan durasi penggunaan HP, saya pertimbangkan dulu alasannya. Kemudian kalau memang seharusnya untuk ditambahkan karena

[88] R, wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

> waktu libur, ya saya setujui sepanjang itu tidak mengganggu aktivitas sekolah dan aktivitas di rumah."[89]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua tidak langsung menolak permintaan anak. Orang tua lebih dahulu mempertimbangkan alasan anak, terutama ketika anak meminta tambahan waktu pada hari libur. Namun, persetujuan tersebut tetap disertai syarat bahwa aktivitas bermain tidak boleh mengganggu kegiatan sekolah dan pekerjaan rumah.

Interpretasi dari kutipan tersebut menunjukkan adanya proses negosiasi yang relatif seimbang. Orang tua tetap menjaga kontrol, tetapi anak memiliki ruang untuk menyampaikan kebutuhan. Keputusan akhir tetap berada pada orang tua, tetapi keputusan tersebut didasarkan pada pertimbangan terhadap alasan anak.

Pada keluarga ini, kontrol orang tua tidak bersifat kaku. Orang tua dapat memberikan kelonggaran, tetapi kelonggaran tersebut memiliki batas dan konsekuensi. Dengan demikian, otonomi anak diberikan secara terbatas dan terukur.

Berbeda dengan itu, pada keluarga kedua, Normayanti lebih tegas dalam menanggapi permintaan anak. Ia menyampaikan bahwa waktu dua jam sudah dianggap cukup. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Normayanti, ia mengatakan:

> "Oh ya, langsung terjadi saja kesepakatannya karena saya bilang 2 jam bermain itu sudah cukup lama."[90]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua memiliki batasan yang kuat mengenai durasi bermain. Anak memang memiliki keinginan untuk bermain lebih lama, tetapi orang tua menilai dua jam sudah cukup. Proses kesepakatan dalam keluarga ini lebih banyak ditentukan oleh keputusan orang tua.

---

[89] Ss, wawancara, pada 17 juni 2026
[90] N, wawancara, pada 13 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Data tersebut diperkuat oleh wawancara dengan Fauzul. Ia menyampaikan:

> "Kadang mama saya marah, kadang menambahkan waktu hanya 1 jam."[91]

Keterangan anak tersebut menunjukkan bahwa orang tua tidak selalu menolak sepenuhnya, tetapi tambahan waktu yang diberikan sangat terbatas. Anak meminta tambahan waktu lebih panjang, tetapi orang tua hanya memberi tambahan satu jam dalam situasi tertentu.

Pada keluarga ketiga, Rosalinda memberi respons dengan cara menasihati anak. Ketika anak meminta waktu bermain ditambah menjadi enam jam, orang tua tetap mempertahankan aturan tiga jam. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Rosalinda, ia menyampaikan:

> "Konfliknya mungkin anak saya ingin waktu bermainnya ditambah jadi 6 jam, tapi dengan aturan saya cukupnya itu 3 jam saja."[92]

Ketika ditanya bagaimana menanggapi alasan anak, ia menjawab:

> "Saya tanggapi dengan menasihati seperti bilang boleh saja main game tapi ingat waktu."[93]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua mengakui keinginan anak, tetapi tetap mempertahankan batas waktu yang dianggap wajar. Orang tua tidak melarang game sepenuhnya, tetapi menekankan pentingnya mengingat waktu.

Interpretasi dari kutipan tersebut menunjukkan bahwa negosiasi dilakukan melalui nasihat. Orang tua tidak sepenuhnya memberi kebebasan, tetapi juga tidak

[91] F, wawancara, pada 13 juni 2026
[92] R, wawancara, pada 18 juni 2026
[93] R, wawancara, pada 18 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

melarang total. Anak boleh bermain, asalkan tetap mengikuti batas waktu yang telah ditetapkan.

Pada keluarga keempat, Fatmawati cenderung lebih banyak mengalah ketika anak meminta tambahan waktu. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Fatmawati, ia menyampaikan:

> "Kadang saya maklumi saja. Jadi saya biarkan dia selesaikan dulu, baru berhenti."[94]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua mempertimbangkan alasan anak yang sedang bermain bersama teman atau belum menyelesaikan permainan. Namun, dalam keluarga ini, pertimbangan orang tua lebih sering berujung pada pemberian kebebasan kepada anak.

Data tersebut diperkuat oleh wawancara dengan Riko. Ia menyampaikan:

> "Orang tua saya mengizinkan. Kadang mamaku cuma bilang jangan lama-lama nak, jadi terus ma main."[95]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua memberikan izin tambahan waktu dengan teguran ringan. Anak tetap dapat melanjutkan permainan setelah meminta izin kepada orang tua.

Berdasarkan uraian tersebut, respons orang tua dalam negosiasi relasional berbeda-beda. Ada orang tua yang mempertimbangkan alasan anak dengan syarat tertentu, ada yang membatasi secara tegas, ada yang menasihati, dan ada yang lebih banyak mengalah. Respons tersebut memengaruhi sejauh mana anak memperoleh otonomi dalam bermain Mobile Legends.

[94] F, wawancara, pada 30 mei 2026
[95] R, wawancara, pada 30 mei 2026

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

d. Pembentukan Kesepakatan Durasi Bermain antara Orang Tua dan Anak

Proses negosiasi relasional juga tampak dalam pembentukan kesepakatan durasi bermain. Kesepakatan tersebut menjadi hasil dari proses komunikasi antara orang tua dan anak, meskipun bentuknya tidak selalu sama. Ada keluarga yang membuat kesepakatan secara jelas, ada yang membuat kesepakatan secara lisan, dan ada pula yang tidak memiliki kesepakatan khusus.

Pada keluarga pertama, kesepakatan durasi bermain dibuat melalui proses tawar-menawar. Sitti Samiah menyampaikan bahwa anak meminta waktu enam jam, sedangkan orang tua awalnya menginginkan lima jam. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Sitti Samiah, ia menjelaskan:

> "Misalnya si anak mintanya 6 jam, kemudian saya mintanya cuma 5 jam. Nah, saya tetap menyetujui 6 jam tapi target hafalan dan tugas-tugas sekolah itu tidak menurun. Tapi ketika menurun saya akan kasih punishment."[96]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa kesepakatan tidak hanya berupa angka durasi bermain, tetapi juga disertai syarat pencapaian tugas sekolah dan hafalan. Anak mendapatkan waktu yang diminta, tetapi harus tetap menjaga tanggung jawab akademik. Jika tanggung jawab tersebut menurun, maka anak akan menerima konsekuensi.

Interpretasi dari kutipan tersebut menunjukkan adanya pola negosiasi yang bersifat kompromis. Orang tua bersedia mengakomodasi keinginan anak, tetapi tetap menjaga kontrol melalui syarat dan konsekuensi. Dalam hal ini, kesepakatan menjadi cara untuk mempertemukan kepentingan orang tua dan anak.

Kesepakatan tersebut juga menunjukkan bahwa otonomi anak tidak diberikan secara bebas, melainkan dikaitkan dengan tanggung jawab. Anak boleh memiliki

[96] Ss, wawancara, pada 17 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ruang bermain, tetapi ruang tersebut harus diimbangi dengan kedisiplinan dalam belajar dan membantu pekerjaan rumah.

Data tersebut diperkuat oleh wawancara dengan Muhammad Tegar. Ia menyampaikan bahwa kesepakatan yang dibuat dengan orang tua berkaitan dengan aturan waktu. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia mengatakan:

> "Kesepakatan tentang aturan waktu dalam main game asalkan belajar tidak lupa."[97]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak mengetahui adanya kesepakatan mengenai durasi bermain. Anak juga menyatakan bahwa ia merasa pendapatnya didengar oleh orang tua ketika membahas aturan tersebut.

Pada keluarga kedua, kesepakatan durasi bermain lebih banyak ditentukan oleh orang tua. Normayanti menyatakan bahwa anak akhirnya sepakat dengan aturan yang diberikan. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Anakku cukup sepakat saja dengan aturan yang saya kasih."[98]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa kesepakatan terjadi, tetapi tidak melalui proses tawar-menawar yang panjang. Orang tua menetapkan aturan, lalu anak mengikuti aturan tersebut.

Data dari anak menunjukkan bahwa aturan tersebut adalah dua jam pada hari biasa dan dapat bertambah satu jam pada hari libur. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Fauzul, ia menyampaikan:

> "Kesepakatannya hanya 2 jam, tapi kalau dari libur menambahkan 1 jam jadi 3 jam."[99]

[97] Mt, wawancara, pada 17 juni 2026
[98] N, wawancara, pada 13 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kutipan tersebut menunjukkan adanya bentuk kompromi terbatas. Anak tetap berada dalam aturan utama orang tua, tetapi ada sedikit kelonggaran pada hari libur. Pada keluarga ketiga, kesepakatan bermain dibuat dalam bentuk batas maksimal tiga jam. Atila menyampaikan:

> "Kesepakatan seperti aturan bermain game dengan waktu yang diberikan maksimal 3 jam."[100]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak memahami batas waktu yang disepakati. Kesepakatan ini juga diperkuat oleh pernyataan Rosalinda yang menyebutkan bahwa anak mengikuti aturan setelah proses saling setuju. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Rosalinda, ia menyampaikan:

> "Sama-sama saling setuju saja, saya berikan aturan dan dia pun mengikutinya."[101]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa kesepakatan pada keluarga ini berlangsung sederhana. Orang tua menyampaikan aturan, anak mengikuti, dan keduanya menjaga hubungan tetap baik. Berbeda dengan tiga keluarga sebelumnya, keluarga keempat tidak memiliki kesepakatan durasi yang jelas. Fatmawati menyampaikan:

> "Belum pernah ada kesepakatan yang benar-benar dibuat. Paling cuma saya mengingatkan saja."[102]

Ia juga menambahkan:

> "Tidak pernah saya bicarakan secara serius. Jadi ya tidak ada kesepakatan khusus."[103]

---

[99] F, wawancara, pada 13 juni 2026
[100] A, wawancara, pada 18 juni 2026
[101] R, wawancara, pada 18 juni 2026
[102] F, wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa proses negosiasi pada keluarga ini belum menghasilkan aturan yang jelas. Orang tua hanya memberi teguran sewaktu-waktu, tetapi tidak ada kesepakatan tegas mengenai durasi bermain. Data tersebut diperkuat oleh wawancara dengan Riko. Ia menyampaikan:

> "Pernah, tapi tidak sering. Biasanya ngobrol biasa ji, bukan kayak buat aturan khusus."[104]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa komunikasi tentang game memang pernah terjadi, tetapi tidak sampai membentuk aturan yang kuat. Anak tetap memiliki ruang bermain yang longgar karena aturan tidak diterapkan secara konsisten.

Berdasarkan data tersebut, kesepakatan durasi bermain menjadi salah satu bentuk utama negosiasi relasional. Keluarga yang memiliki kesepakatan jelas cenderung lebih mudah mengatur waktu bermain anak. Sebaliknya, keluarga yang tidak memiliki kesepakatan khusus cenderung memberi ruang lebih besar bagi anak untuk bermain dalam waktu lama.

e. Konflik dan Respons Emosional Anak terhadap Kontrol Orang Tua

Negosiasi relasional antara orang tua dan anak juga ditandai oleh adanya konflik dan respons emosional. Konflik tidak selalu muncul dalam bentuk pertengkaran besar, tetapi dapat berupa rasa kesal, marah, jengkel, menangis, atau permintaan untuk tetap melanjutkan permainan. Respons tersebut menunjukkan bahwa pembatasan bermain game tidak selalu diterima dengan mudah oleh anak.

Pada keluarga kedua, konflik cukup tampak karena anak merasa waktu bermain yang diberikan terlalu sedikit. Normayanti menyampaikan:

---

[103] F, wawancara, pada 30 mei 2026
[104] R, wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

> "Oh ya, nak, konfliknya itu karena anakku bilang sedikit sekali dikasih waktu bermain game hanya 2 jam saja, sedangkan saya berpikir itu sudah cukup lama."[105]

Kutipan tersebut menunjukkan adanya perbedaan pandangan antara orang tua dan anak. Anak merasa dua jam terlalu singkat, sedangkan orang tua menganggap dua jam sudah cukup lama. Perbedaan persepsi ini menjadi sumber ketegangan dalam hubungan orang tua dan anak.

Interpretasi dari kutipan tersebut menunjukkan bahwa konflik muncul karena standar waktu bermain yang dianggap wajar oleh orang tua tidak sama dengan standar yang diinginkan anak. Anak memandang game sebagai hiburan dan aktivitas bersama teman, sedangkan orang tua melihat game sebagai aktivitas yang harus dibatasi agar tidak mengganggu kewajiban lain.

Data tersebut diperkuat oleh wawancara dengan Fauzul. Ketika diminta berhenti bermain Mobile Legends, ia menyampaikan:

> "Sedikit kesal dan ingin marah tapi tidak bisa , jadi saya patuhi saja."[106]

Ia juga menyampaikan bahwa pernah terjadi pertengkaran karena dirinya bermain game secara berlebihan hingga larut malam:

> "Kadang saya bermain game berlebihan hingga larut malam."[107]

Keterangan anak tersebut menunjukkan bahwa konflik muncul ketika anak bermain melewati batas waktu yang dianggap wajar oleh orang tua. Larut malam menjadi salah satu kondisi yang memicu teguran dan pembatasan lebih tegas.

---

[105] N, wawancara, pada 13 juni 2026
[106] F, wawancara, pada 13 juni 2026
[107] F, wawancara, pada 13 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pada keluarga ketiga, Atila juga merasakan respons emosional ketika dibatasi. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Saya merasa cukup kesal karna waktu bermainku dibatasi. Saya juga jengkel karena tidak bisa bermain lebih lama."[108]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa meskipun anak patuh terhadap aturan orang tua, pembatasan tetap menimbulkan perasaan tidak nyaman. Anak menerima aturan, tetapi secara emosional masih merasa terganggu ketika diminta berhenti bermain.

Rosalinda sebagai orang tua juga menyampaikan bahwa anaknya kadang menunjukkan rasa kesal ketika dibatasi. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia mengatakan:

> "Mungkin dia agak kesal responnya karna saya batasi waktu main gamenya."[109]

Keterangan orang tua tersebut sesuai dengan pernyataan anak. Hal ini menunjukkan adanya kesesuaian data antara orang tua dan anak bahwa pembatasan bermain game dapat menimbulkan rasa kesal, meskipun tidak berkembang menjadi konflik besar.

Pada keluarga keempat, konflik muncul ketika anak terlalu lama bermain atau ketika orang tua meminta anak berhenti pada malam hari. Fatmawati menyampaikan:

> "Pernah waktu malam saya suruh tidur karena besok sekolah. Dia bilang masih main sama teman-temannya. Saya sempat marah, tapi akhirnya saya kasih dia waktu beberapa menit saja."[110]

---

[108] A, wawancara, pada 18 juni 2026
[109] R, wawancara, 18 juni 2026
[110] F, wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa konflik terjadi ketika orang tua ingin anak berhenti dan tidur, sementara anak masih ingin melanjutkan permainan. Namun, konflik tersebut diselesaikan dengan memberi tambahan waktu beberapa menit agar anak dapat menyelesaikan permainan. Data tersebut diperkuat oleh wawancara dengan Riko. Ia menyampaikan:

> "Kesal pasti, apalagi kalau asik-asiknya mi main na belum selesai. Tapi kadang mintaka waktu dulu sebelum berhenti."[111]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak merasa terganggu ketika diminta berhenti pada saat permainan sedang berlangsung. Namun, anak biasanya mencoba menyampaikan permintaan tambahan waktu terlebih dahulu sebelum benar-benar berhenti.

Berdasarkan data tersebut, konflik dalam negosiasi relasional tidak selalu berupa pertengkaran besar. Konflik lebih sering muncul dalam bentuk perbedaan pendapat, rasa kesal, permintaan tambahan waktu, atau penolakan sementara terhadap perintah berhenti. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain Mobile Legends menjadi ruang munculnya ketegangan antara kontrol orang tua dan otonomi anak.

f. Penyelesaian Perbedaan Pendapat melalui Musyawarah, Nasihat, Kepatuhan, dan Keluwesan Orang Tua

Hasil wawancara menunjukkan bahwa setiap keluarga memiliki cara berbeda dalam menyelesaikan perbedaan pendapat terkait bermain Mobile Legends. Ada keluarga yang menyelesaikan konflik melalui musyawarah, ada yang menekankan nasihat, ada yang menuntut kepatuhan anak, dan ada pula yang menyelesaikan konflik dengan cara orang tua mengalah atau memberi waktu tambahan.

[111] R, wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pada keluarga pertama, penyelesaian konflik dilakukan melalui musyawarah. Sitti Samiah menjelaskan bahwa ia biasanya mengajak anak berbicara dalam suasana yang lebih santai. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Kami musyawarah. Kami keluar ke kafe, kemudian sambil makan kita cerita harusnya seperti ini. Saya kasih pemahaman seperti ini, maunya mama seperti ini, maunya adik seperti ini. Nah, setelah itu kita ada kesepakatan dan si adiknya berjanji tetap mematuhi aturan yang saya buat."[112]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa penyelesaian konflik tidak dilakukan hanya dengan teguran di rumah, tetapi juga melalui percakapan yang dirancang agar anak dapat memahami keinginan orang tua. Orang tua menyampaikan keinginannya, anak juga diberi ruang untuk menyampaikan keinginannya, kemudian keduanya membuat kesepakatan.

Interpretasi dari kutipan tersebut menunjukkan bahwa musyawarah menjadi cara untuk menjaga hubungan orang tua dan anak agar tetap baik. Orang tua tidak hanya menekankan aturan, tetapi juga menciptakan ruang dialog. Dengan cara ini, anak lebih mudah menerima aturan karena merasa dilibatkan dalam pembicaraan.

Musyawarah dalam keluarga ini juga menjadi cara untuk mengurangi ketegangan. Ketika anak merasa ingin bermain lebih lama, orang tua tidak langsung memarahi, tetapi menjelaskan hubungan antara bermain game, nilai pelajaran, hafalan, dan tanggung jawab rumah. Proses tersebut membuat aturan tidak hanya dipahami sebagai larangan, tetapi sebagai kesepakatan yang harus dijalankan bersama.

Data tersebut diperkuat oleh keterangan Muhammad Tegar. Ketika ditanya bagaimana cara menyelesaikan masalah, ia menyampaikan:

[112] Ss, wawancara, pada 17 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

> "Saya patuh dengan aturan mama saya."[113]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak akhirnya menerima aturan setelah melalui komunikasi dengan orang tua. Anak tidak menunjukkan pemberontakan, melainkan patuh terhadap aturan yang telah disepakati. Pada keluarga kedua, penyelesaian konflik dilakukan melalui penjelasan dan nasihat. Normayanti menyampaikan:

> "Caranya, saya menjelaskan saja kepada anak secara baik-baik. Mendengarkan pendapatnya, lalu saya buat kesepakatan mengenai batas waktu bermain game."[114]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa meskipun pola kendali orang tua cenderung tegas, orang tua tetap berusaha menjelaskan aturan kepada anak. Orang tua menyebutkan adanya proses mendengarkan pendapat anak, meskipun dalam praktiknya anak merasa pendapatnya hanya kadang-kadang didengarkan. Hal ini terlihat dari pernyataan Fauzul:

> "Iya. Kadang-kadang tapi tidak selalu."[115]

Kutipan tersebut menunjukkan adanya perbedaan pengalaman antara orang tua dan anak. Orang tua merasa telah mendengarkan pendapat anak, tetapi anak merasa pendapatnya tidak selalu diterima. Perbedaan ini menunjukkan bahwa proses negosiasi dalam keluarga ini masih didominasi oleh kontrol orang tua.

Pada keluarga ketiga, penyelesaian konflik dilakukan dengan memberikan pemahaman dan mendengarkan pendapat anak. Rosalinda menyampaikan:

> "Caranya memberikan pemahaman saja dengan baik, mendengarkan apa yang diam mau dan dengarkan pendapatnya juga."[116]

---

[113] Mt, wawancara, pada 17 juni 2026
[114] N, wawancara, pada 13 juni 2026
[115] F, wawancara , pada 13 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua berusaha menyelesaikan perbedaan pendapat melalui komunikasi yang baik. Orang tua tidak hanya menegur, tetapi juga memberi pemahaman agar anak mengerti alasan pembatasan.

Data tersebut diperkuat oleh Atila. Ketika ditanya bagaimana cara menyelesaikan masalah atau perbedaan pendapat, ia menyampaikan:

> "Mendengarkan dan menerima masukannya."[117]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak menerima cara penyelesaian yang dilakukan orang tua. Anak mendengar arahan orang tua dan menerima masukan tersebut sebagai bagian dari aturan keluarga.

Pada keluarga keempat, penyelesaian konflik cenderung dilakukan dengan keluwesan orang tua. Fatmawati menyampaikan:

> "Biasanya saya mengalah saja. Daripada ngambek atau marah, saya tunggu saja sampai dia selesai main."[118]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa orang tua menyelesaikan ketegangan dengan cara memberi ruang kepada anak untuk menyelesaikan permainannya. Namun, cara ini juga menunjukkan bahwa kontrol orang tua tidak terlalu kuat karena orang tua sering memilih mengalah agar konflik tidak berlanjut. Data tersebut diperkuat oleh Riko. Ia menyampaikan:

> "Biasanya ku dengar saja apa yang na bilang mamaku, kayak ngobrol biasa ji dikasi tau baik-baik ka."[119]

---

[116] R, wawancara, pada 18 juni 2026
[117] A, wawancara, pada 18 juni 2026
[118] F, wawancara, pada 30 mei 2026
[119] R, wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Keterangan tersebut menunjukkan bahwa konflik dalam keluarga ini cenderung ringan dan diselesaikan melalui percakapan biasa. Namun, karena aturan tidak terlalu tegas, anak tetap memiliki peluang untuk bermain lebih lama.

Berdasarkan data tersebut, penyelesaian perbedaan pendapat berlangsung dalam beberapa bentuk. Musyawarah dan kesepakatan lebih terlihat pada keluarga pertama, nasihat dan ketegasan terlihat pada keluarga kedua, komunikasi dua arah terlihat pada keluarga ketiga, sedangkan keluwesan dan sikap mengalah orang tua terlihat pada keluarga keempat. Perbedaan ini menunjukkan bahwa proses negosiasi relasional sangat dipengaruhi oleh gaya komunikasi dan konsistensi orang tua.

g. Triangulasi Pengamatan Informan Pendukung terhadap Proses Negosiasi Orang Tua dan Anak

Selain wawancara dengan orang tua dan anak, data penelitian juga diperkuat melalui informan pendukung, yaitu saudara atau tetangga terdekat. Informan pendukung memberikan gambaran mengenai bagaimana pola komunikasi dan negosiasi orang tua-anak tampak dalam kehidupan sehari-hari.

Pada keluarga Tegar, Maharani sebagai sepupu menyampaikan bahwa orang tua Tegar sering mengajak anak berdiskusi mengenai batasan bermain HP atau game online. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Maharani, ia menyampaikan:

> "Saya sering melihat orang tuanya mengajak berdiskusi Tegar untuk memberikan batasan terhadap bermain HP atau bermain game online-nya. Dan Tegar pun patuh ji."[120]

Kutipan tersebut memperkuat data dari Sitti Samiah dan Tegar bahwa proses negosiasi dalam keluarga tersebut dilakukan melalui diskusi. Pengamatan informan

[120] M, wawancara, pada 17 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pendukung menunjukkan bahwa anak tidak hanya menerima aturan karena takut, tetapi karena terbiasa diajak berdiskusi dan memahami batasan yang diberikan.

Maharani juga menyampaikan:

> "Mamanya Tegar juga sangat mengutamakan saling bertukar pendapat dan memahami anaknya."[121]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa proses negosiasi relasional dalam keluarga Tegar tidak hanya terjadi pada saat konflik, tetapi menjadi bagian dari pola komunikasi keluarga. Orang tua mengutamakan pertukaran pendapat agar anak memahami aturan yang diberikan.

Pada keluarga Fauzul, Uni sebagai saudari menyampaikan bahwa orang tua cenderung tegas dalam menghadapi kebiasaan bermain game. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Uni, ia menyampaikan:

> "sering diberikan nasihat dan teguran keras sama kalau fauzul tidak mau mendengar itu biasa HP-nya disita."[122]

Ia juga menyatakan:

> "Sangat tegas."[123]

Kutipan tersebut memperkuat data bahwa proses negosiasi dalam keluarga Fauzul berlangsung dalam suasana kontrol orang tua yang kuat. Anak tetap dapat menyampaikan keinginan, tetapi keputusan akhir lebih banyak berada pada orang tua. Informan pendukung juga mengamati bahwa anak kadang kesal dan kurang merespons ketika ditegur.

---

[121] M, wawancara, pada 17 juni 2026
[122] U, wawancara, pada 13 juni 2026
[123] U, wawancara, pada 13 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pada keluarga Atila, Dwi Sari sebagai saudari menyampaikan bahwa orang tua terkadang menegur dengan lembut, tetapi dapat menjadi lebih tegas ketika anak tidak mendengar. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Dwi Sari, ia menyampaikan:

> "Kadang lembut, kadang tidak, kak. Kalau lembutnya itu masih bisa ji dikontrol. Ketika ditanya, mamaku bilang, jangan main HP. Langsung tinggalin HP-nya. Tapi kalau kadang asik sekali main, sampai dikasih tahu, tidak mau mendengar, jadi dirampas, langsung HP disimpan di situ."[124]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa proses negosiasi dalam keluarga Atila bergerak antara kelembutan dan ketegasan. Orang tua memberi teguran terlebih dahulu, tetapi jika anak tidak merespons, orang tua mengambil tindakan lebih tegas dengan menyimpan HP.

Dwi Sari juga menyampaikan:

> "Menurutku agak cenderung tegas, tapi diakhiri dengan berdiskusi ketika menghadapi kebiasaan tersebut."[125]

Kutipan tersebut memperkuat bahwa pola negosiasi dalam keluarga Atila tidak hanya berupa larangan, tetapi juga diakhiri dengan diskusi setelah anak ditegur. Dengan demikian, pengamatan informan pendukung sejalan dengan data orang tua dan anak bahwa komunikasi dua arah tetap terjadi.

Pada keluarga Riko, Esya sebagai tetangga memberikan pengamatan bahwa orang tua Riko lebih banyak memberi kebebasan. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Esya, ia menyampaikan:

[124] Ds, wawancaram pada 18 juni 2026
[125] Ds, wawancara, pada 18 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

> "Kalau menurut saya, orang tuanya lebih ke memberi kebebasan. Memang kadang ji mengingatkan, tetapi jarang ka lihat orang tuanya betul-betul nalarang atau na ambil HP-nya."[126]

Kutipan tersebut memperkuat data dari Fatmawati dan Riko bahwa tidak ada aturan khusus yang benar-benar tegas dalam keluarga tersebut. Proses negosiasi lebih banyak terjadi dalam bentuk permintaan anak untuk menyelesaikan game, lalu orang tua mengizinkan.

Esya juga menyampaikan:

> "Setelah orang tuanya mengingatkan, anaknya itu diberi waktu dulu untuk selesaikan permainannya dulu. Setelah itu baru berhenti bermain."[127]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa dalam keluarga Riko, penyelesaian ketegangan dilakukan dengan memberi tambahan waktu kepada anak. Orang tua tidak langsung memutus aktivitas bermain, tetapi menunggu anak menyelesaikan sesi permainan.

Triangulasi pengamatan dari informan pendukung memperkuat bahwa proses negosiasi relasional dalam setiap keluarga memiliki pola yang berbeda. Ada keluarga yang menekankan diskusi dan kesepakatan, ada yang menekankan ketegasan, ada yang menggabungkan teguran dan diskusi, serta ada yang lebih banyak memberi kebebasan kepada anak.

h. Hubungan Orang Tua dan Anak setelah Adanya Pembatasan Bermain Mobile Legends

Hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun terdapat pembatasan, konflik, dan perbedaan pendapat, hubungan orang tua dan anak pada umumnya tetap

[126] E, wawancara, pada 30 mei 2026
[127] E, wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

baik. Anak mungkin merasa kesal ketika diminta berhenti bermain, tetapi perasaan tersebut tidak berlangsung lama. Orang tua juga berusaha menjaga komunikasi agar pembatasan tidak merusak kedekatan dengan anak. Pada keluarga pertama, Sitti Samiah menyampaikan bahwa hubungan dengan anak tetap baik setelah adanya pembatasan. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Hubungannya baik dan anaknya juga mau apapun aturan yang saya buat itu mau. Dan kalaupun misalnya melanggar, dia tetap menerima konsekuensinya, tidak pernah komplain dengan apa yang sudah disepakati."[128]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa kesepakatan yang dibangun melalui komunikasi membuat anak lebih siap menerima konsekuensi. Hubungan tetap baik karena aturan tidak hanya dipaksakan, tetapi disepakati bersama. Muhammad Tegar juga menyampaikan hal yang sama. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia mengatakan:

> "Baik saja, karena saya jalani dengan patuh."[129]

Keterangan anak tersebut memperkuat bahwa pembatasan tidak merusak hubungan dengan orang tua. Anak memahami bahwa aturan yang diberikan bertujuan untuk membentuk kedisiplinan.

Pada keluarga kedua, Normayanti menyampaikan bahwa anak sempat keberatan, tetapi kemudian mulai memahami setelah diberi penjelasan. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Awalnya anak sempat keberatan dengan pembatasannya, tetapi setelah saya jelaskan, anak saya mulai memahami."[130]

---

[128] Ss, wawancara, pada 17 juni 2026
[129] Mt, wawancara, pada 17 juni 2026
[130] N, wawancara, pada 13 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa proses penjelasan menjadi penting untuk mengurangi keberatan anak. Anak mungkin menolak pada awalnya, tetapi dapat menerima ketika orang tua memberikan alasan.

Fauzul juga menyampaikan bahwa hubungannya dengan orang tua tetap baik-baik saja setelah adanya aturan bermain game. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menjawab:

> "tetap Baik-baik saja."[131]

Pada keluarga ketiga, Rosalinda juga menyampaikan bahwa hubungan dengan anak tetap baik. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia mengatakan:

> "Baik-baik saja."[132]

Atila sebagai anak juga menyampaikan:

> "Baik-baik saja."[133]

Keterangan tersebut menunjukkan bahwa meskipun ada rasa kesal ketika dibatasi, hubungan anak dan orang tua tidak terganggu secara serius. Anak tetap patuh dan menerima masukan dari orang tua.

Pada keluarga keempat, Fatmawati menjelaskan bahwa hubungan dengan anak tetap baik meskipun anak kadang kesal ketika disuruh berhenti bermain. Dalam wawancara yang dilakukan dengannya, ia menyampaikan:

> "Hubungan kami tetap baik. Dia memang kadang kesal kalau disuruh berhenti, tapi tidak lama kemudian sudah biasa lagi."[134]

---

[131] F, wawancara, pada 13 juni 2026
[132] R, wawancara, 18 juni 2026
[133] A, wawancara, pada 18 juni 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa konflik dalam keluarga ini bersifat sementara. Anak dapat merasa kesal, tetapi hubungan kembali normal setelah beberapa waktu. Riko juga menyampaikan:

> "Tetap baik-baik ji. Karena mamaku tidak terlalu memaksa ji, jadi kami jarang bertengkar soal game. Paling cuma diingatkan sesekali kalau mainnya sudah terlalu lama."[135]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa kelonggaran orang tua membuat hubungan terasa akrab dan minim pertengkaran. Namun, pada saat yang sama, kelonggaran tersebut juga membuat waktu bermain anak lebih sulit dikontrol.

Berdasarkan data tersebut, hubungan orang tua dan anak setelah pembatasan bermain Mobile Legends pada umumnya tetap berjalan baik. Perbedaan terletak pada cara hubungan tersebut dijaga. Pada keluarga yang demokratis, hubungan dijaga melalui kesepakatan dan musyawarah. Pada keluarga yang tegas, hubungan dijaga melalui penjelasan setelah anak menunjukkan keberatan. Pada keluarga yang permisif, hubungan dijaga melalui kelonggaran dan sikap orang tua yang tidak terlalu memaksa.

i. Ringkasan Temuan Rumusan Masalah Kedua

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, anak, dan informan pendukung, proses negosiasi relasional antara orang tua dan anak dalam mengelola ketegangan antara kontrol orang tua dan kebutuhan otonomi anak terkait aktivitas bermain Mobile Legends berlangsung melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah munculnya keinginan anak untuk memperoleh tambahan waktu bermain. Keinginan tersebut muncul karena anak merasa bosan, sedang libur, bermain bersama teman, membutuhkan hiburan, atau karena permainan belum selesai.

---

[134] F,wawancara, 30 mei 2026
[135] R, wawancara, pada 30 mei 2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tahap kedua adalah anak menyampaikan alasan kepada orang tua. Dalam tahap ini, anak berusaha menjelaskan mengapa ia ingin tetap bermain atau meminta tambahan waktu. Alasan anak kemudian direspons secara berbeda oleh orang tua. Ada orang tua yang mempertimbangkan alasan anak dengan syarat tertentu, ada yang menolak karena aturan sudah dianggap cukup, ada yang memberi nasihat, dan ada yang cenderung mengalah agar konflik tidak berlanjut.

Tahap ketiga adalah pembentukan kesepakatan. Pada beberapa keluarga, kesepakatan dibuat secara jelas, seperti batas bermain enam jam pada hari libur dengan syarat tugas dan hafalan tidak menurun, dua jam pada hari sekolah dan tiga jam pada hari libur, atau maksimal tiga jam bermain. Namun, pada keluarga lain, kesepakatan tidak dibuat secara khusus sehingga anak memiliki kebebasan lebih besar dalam menentukan durasi bermain.

Tahap keempat adalah munculnya konflik atau respons emosional. Anak dapat merasa kesal, marah, jengkel, atau meminta waktu tambahan ketika diminta berhenti bermain. Konflik biasanya muncul ketika anak sedang asyik bermain, bermain bersama teman, mengejar pangkat, atau belum menyelesaikan permainan. Meskipun demikian, konflik yang muncul umumnya tidak berkembang menjadi pertengkaran besar dan dapat diselesaikan melalui komunikasi.

Tahap kelima adalah penyelesaian perbedaan pendapat. Penyelesaian dilakukan melalui musyawarah, nasihat, kepatuhan anak, pemberian tambahan waktu terbatas, atau sikap orang tua yang mengalah. Pada keluarga yang komunikasinya lebih demokratis, penyelesaian dilakukan melalui diskusi dan kesepakatan. Pada keluarga yang lebih tegas, penyelesaian lebih banyak ditentukan oleh keputusan orang tua. Pada keluarga yang lebih permisif, penyelesaian dilakukan dengan memberi kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan permainan terlebih dahulu.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Dengan demikian, hasil penelitian pada rumusan masalah kedua menunjukkan bahwa proses negosiasi relasional antara orang tua dan anak terjadi dalam ruang tarik-menarik antara kontrol dan otonomi. Orang tua berusaha mengontrol anak agar tidak kecanduan Mobile Legends, sedangkan anak berusaha memperoleh kebebasan untuk bermain sesuai keinginannya. Proses negosiasi tersebut berjalan melalui komunikasi, permintaan tambahan waktu, pertimbangan alasan, pembentukan kesepakatan, penyelesaian konflik, dan pemeliharaan hubungan keluarga. Secara umum, hubungan orang tua dan anak tetap baik setelah adanya pembatasan, tetapi tingkat keberhasilan pengendalian bermain game sangat dipengaruhi oleh konsistensi aturan, cara komunikasi orang tua, dan sejauh mana anak dilibatkan dalam proses kesepakatan.

B. Pembahasan

1. Pola Kendali Komunikasi Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Pada Anak Di Asrama Polisi Militer Parepare

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online Mobile Legends tidak dapat dipahami secara kaku hanya sebagai otoriter, demokratis, atau permisif secara terpisah, melainkan bergerak dalam spektrum yang saling beririsan. Pola demokratis tampak ketika orang tua membuat aturan, melibatkan anak dalam kesepakatan, mendengarkan pendapat anak, serta memberi penjelasan mengenai dampak bermain game. Namun, pola demokratis tersebut tetap disertai kontrol yang kuat, seperti pemeriksaan HP, pembatasan durasi bermain, penyitaan gawai, serta pemberian konsekuensi ketika anak melanggar aturan. Hal ini memperlihatkan bahwa dalam konteks keluarga di Asrama Polisi Militer Parepare, komunikasi demokratis tidak selalu berarti longgar, tetapi justru dapat hadir dalam bentuk pengawasan yang tegas namun tetap komunikatif. Makna penting dari temuan ini adalah bahwa kendali komunikasi yang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

paling fungsional bukanlah kendali yang semata-mata keras, melainkan kendali yang mampu menggabungkan batasan, konsistensi, dialog, dan tanggung jawab anak.

Pola otoriter terlihat pada orang tua yang menetapkan aturan secara sepihak, membatasi waktu bermain secara ketat, serta memberikan sanksi ketika anak melanggar. Secara permukaan, pola ini tampak efektif karena anak akhirnya mengikuti aturan dan durasi bermain menjadi lebih terkendali. Namun, secara kritis, data menunjukkan bahwa efektivitas pola otoriter lebih bersifat kepatuhan eksternal daripada kesadaran internal. Anak tetap patuh, tetapi respons emosional seperti marah, kesal, menangis, atau merasa aturan terlalu ketat menunjukkan adanya ketegangan dalam proses penerimaan aturan. Artinya, kendali otoriter dapat mengurangi perilaku bermain game secara langsung, tetapi berisiko menciptakan jarak psikologis apabila tidak diimbangi dengan penjelasan dan ruang mendengar pendapat anak. Dalam konteks kecanduan Mobile Legends, hal ini penting karena anak tidak hanya berhadapan dengan aturan orang tua, tetapi juga dengan daya tarik game, ajakan teman sebaya, dan kebutuhan hiburan; sehingga larangan yang terlalu menekan dapat membuat anak patuh secara tampak, tetapi belum tentu membangun kemampuan mengontrol diri secara mandiri.

Sementara itu, pola permisif menjadi temuan yang menunjukkan sisi anomali dalam penelitian ini. Pada satu sisi, pola permisif menjaga hubungan orang tua dan anak tetap akrab karena orang tua tidak terlalu memaksa, tidak banyak menghukum, dan cenderung memberi kebebasan kepada anak. Namun, pada sisi lain, pola ini justru memperlemah kendali terhadap durasi bermain karena tidak ada aturan khusus, tidak ada kesepakatan yang jelas, dan pengawasan tidak dilakukan secara konsisten. Anomali yang muncul adalah hubungan keluarga dapat terlihat harmonis, tetapi kebiasaan bermain anak justru lebih sulit dikontrol. Anak merasa bebas, tetapi kebebasan tersebut membuka peluang bermain dalam durasi panjang, bahkan sampai lupa waktu. Dengan demikian, makna kritis dari temuan ini ialah bahwa kedekatan emosional antara orang tua dan anak belum cukup untuk mengatasi kecanduan game

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

apabila tidak disertai struktur aturan yang jelas. Pola kendali komunikasi yang lebih efektif dalam konteks penelitian ini adalah pola yang mampu menyeimbangkan kedekatan relasional dengan kontrol perilaku, yaitu orang tua tetap hadir sebagai pendamping, pengawas, sekaligus pengarah agar anak tidak hanya berhenti bermain karena takut dihukum, tetapi belajar memahami batas, kewajiban, dan tanggung jawabnya.

Temuan penelitian ini pada dasarnya memverifikasi kerangka Teori Pola Asuh Baumrind, terutama pada dua dimensi utama yang digunakan untuk memahami pola komunikasi orang tua, yaitu *demandingness* dan *responsiveness*.[136] Dalam konteks penelitian ini, *demandingness* tampak melalui cara orang tua menetapkan batas waktu bermain, mengawasi penggunaan HP, menyita gawai, memberikan teguran, dan menetapkan sanksi ketika anak melanggar aturan. Sementara itu, *responsiveness* tampak melalui cara orang tua mendengarkan pendapat anak, memberi penjelasan mengenai dampak bermain Mobile Legends, mengajak anak berdiskusi, serta mempertimbangkan alasan anak ketika meminta tambahan waktu bermain. Dengan demikian, pola kendali komunikasi orang tua dalam penelitian ini tidak hanya menunjukkan tindakan mengatur anak, tetapi juga memperlihatkan kualitas hubungan komunikasi antara orang tua dan anak.

Jika dikaitkan dengan teori Baumrind, pola demokratis atau otoritatif terlihat pada keluarga yang mampu memadukan kontrol dan kehangatan komunikasi. Orang tua tetap menetapkan aturan yang jelas, tetapi anak masih diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan membuat kesepakatan. Temuan pada keluarga Sitti Samiah menunjukkan bahwa aturan bermain game disertai pengawasan, kesepakatan, musyawarah, dan pemberian pemahaman kepada anak. Hal ini sejalan dengan konsep Baumrind bahwa pola demokratis ditandai oleh tuntutan yang jelas, tetapi tetap

[136] Nancy Darling and Laurence Steinberg, "Parenting Style as Context: An Integrative Model," in *Interpersonal Development* (Routledge, 2017), 161–70; Diana Baumrind, "The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use," in *Adolescents and Their Families* (Routledge, 2013), 22–61.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

responsif terhadap kebutuhan dan pandangan anak. Dalam pola ini, anak tidak hanya diminta patuh, tetapi juga diarahkan untuk memahami alasan di balik aturan. Oleh karena itu, temuan penelitian ini memperkuat pandangan Baumrind bahwa pengasuhan demokratis merupakan pola yang lebih seimbang karena mampu menyatukan disiplin, dialog, dan dukungan emosional.

Namun, penelitian ini juga memperluas teori Baumrind karena pola demokratis dalam konteks kecanduan game online tidak selalu tampil dalam bentuk komunikasi yang lembut sepenuhnya. Orang tua yang demokratis tetap dapat melakukan kontrol yang cukup kuat, seperti memeriksa HP, membatasi penggunaan gawai, menyita HP, dan memberikan konsekuensi apabila anak melanggar kesepakatan. Artinya, pola demokratis dalam konteks digital tidak dapat dimaknai sebagai pola yang longgar, melainkan sebagai pola kendali yang tegas tetapi tetap disertai penjelasan, kesepakatan, dan ruang bicara bagi anak. Dalam praktik nyata, orang tua tidak cukup hanya membangun kedekatan emosional, tetapi juga perlu hadir sebagai pengawas yang konsisten terhadap aktivitas digital anak. Dengan demikian, penelitian ini memperluas pemahaman teori Baumrind bahwa dalam konteks penggunaan game online, keseimbangan antara kontrol dan responsivitas harus diwujudkan melalui aturan digital yang jelas, pengawasan langsung, dan komunikasi yang terbuka.

Pola otoriter dalam temuan penelitian ini juga sesuai dengan penjelasan Baumrind mengenai tingginya tuntutan orang tua yang tidak selalu diimbangi dengan responsivitas yang memadai. Hal ini terlihat pada keluarga yang menetapkan aturan secara tegas, membatasi waktu bermain secara ketat, tidak terlalu melibatkan anak dalam penyusunan aturan, serta memberikan sanksi ketika anak melanggar. Temuan pada keluarga Normayanti menunjukkan bahwa orang tua memiliki kontrol yang kuat terhadap durasi bermain game, tetapi anak merespons pembatasan tersebut dengan marah, kesal, emosi, atau merasa aturan terlalu ketat. Kondisi ini menguatkan pandangan Baumrind bahwa pola otoriter dapat menghasilkan kepatuhan, tetapi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kepatuhan tersebut belum tentu lahir dari pemahaman anak. Dalam konteks penelitian ini, anak memang mengikuti aturan, tetapi respons emosionalnya menunjukkan bahwa kontrol yang kuat dapat menimbulkan tekanan apabila tidak disertai ruang dialog yang cukup.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pola otoriter bersifat cepat, tetapi tidak selalu mendalam. Orang tua dapat mengurangi waktu bermain anak melalui larangan, sanksi, atau penyitaan HP, tetapi anak masih menyimpan rasa kesal atau marah ketika diminta berhenti bermain. Hal ini menunjukkan bahwa kontrol yang terlalu dominan dapat menekan perilaku anak secara langsung, tetapi belum tentu membentuk kesadaran internal anak dalam mengelola penggunaan game. Dalam konteks kecanduan Mobile Legends, pembentukan kesadaran menjadi penting karena anak tidak selalu berada dalam pengawasan orang tua. Anak tetap memiliki peluang bermain bersama teman, bermain saat tidak diawasi, atau meminta tambahan waktu ketika permainan belum selesai. Oleh karena itu, temuan ini menegaskan bahwa pola otoriter perlu diimbangi dengan penjelasan rasional agar anak tidak hanya berhenti bermain karena takut dihukum, tetapi memahami alasan mengapa kebiasaan bermain perlu dikendalikan.

Adapun pola permisif dalam penelitian ini memperlihatkan kesesuaian dengan teori Baumrind, yaitu rendahnya tuntutan dan lemahnya pengawasan orang tua terhadap perilaku anak. Temuan pada keluarga Fatmawati menunjukkan bahwa orang tua tidak membuat aturan khusus, tidak menetapkan jam bermain secara jelas, jarang memeriksa HP, dan lebih banyak memberi teguran biasa ketika anak terlalu lama bermain. Anak dalam keluarga ini merasa aturan orang tua cukup longgar dan memiliki kebebasan lebih besar untuk menentukan waktu bermain. Hal ini sejalan dengan karakteristik pola permisif menurut Baumrind, yaitu orang tua cenderung hangat dan menerima, tetapi kurang memberi batasan dan tuntutan yang tegas. Dalam konteks penelitian ini, pola permisif membuat hubungan orang tua dan anak tampak tetap baik, tetapi kebiasaan bermain game anak menjadi lebih sulit dikontrol.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pola pengasuhan dalam praktik nyata tidak selalu hadir dalam bentuk yang murni. Beberapa orang tua memperlihatkan pola campuran. Misalnya, orang tua dapat bersikap demokratis ketika mendengarkan pendapat anak, tetapi menjadi otoriter ketika anak melanggar aturan. Orang tua juga dapat bersikap permisif dalam situasi tertentu, seperti memberi tambahan waktu ketika anak sedang bermain bersama teman atau ketika permainan belum selesai.

Temuan penelitian ini sejalan, memperluas, sekaligus memberi penekanan kontekstual terhadap enam penelitian terdahulu mengenai komunikasi orang tua dan anak dalam pembatasan game online. Temuan ini sejalan dengan Ain yang menemukan bahwa kurangnya komunikasi interpersonal dan lemahnya kontrol orang tua menyebabkan anak mudah melampaui batas normal dalam bermain game serta menjadikan game sebagai pelarian dari kejenuhan; hal serupa terlihat pada pola permisif dalam penelitian ini, ketika orang tua tidak memiliki aturan khusus dan pengawasan tidak konsisten sehingga anak lebih bebas bermain Mobile Legends dalam durasi panjang.[137] Temuan ini juga menguatkan Sahril yang menyimpulkan bahwa pola komunikasi orang tua terhadap anak pecandu Mobile Legends cenderung demokratis atau authoritative, sebab dalam penelitian ini pola demokratis terbukti paling fungsional ketika orang tua menetapkan batas waktu, melibatkan anak dalam kesepakatan, memberi penjelasan, dan tetap melakukan pengawasan.[138] Selanjutnya, temuan ini beririsan dengan Syafitri, dkk. yang menunjukkan bahwa anak penggemar game online dapat menentang perintah orang tua, bersikap emosional, dan menganggap dunia game sebagai ruang otonominya; dalam penelitian ini, respons serupa tampak melalui rasa kesal, marah, atau emosi ketika anak diminta berhenti

[137] LestariSyafitri, IndiraFatraDeni, and FakhrurRozi, "Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar Game Online Di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang."

[138] Muhammad Sahril and Abdurrahim, "Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pengguna Gadget Aktif (Studi Kasus Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game Online Mobile Legend)" 3, no. 2 (2026): 149–72, https://doi.org/https://doi.org/10.37216/al-ittisholijournalofislamiccommunication.v3i2.3321.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

bermain, meskipun tidak selalu berkembang menjadi konflik berat karena sebagian orang tua masih membangun dialog.[139]

Temuan ini memperkuat Munir dan Rizqi yang menekankan pentingnya pembatasan waktu, pendampingan belajar, kegiatan keagamaan, dan pengawasan terhadap prestasi belajar, karena orang tua dalam penelitian ini juga menghubungkan pengendalian Mobile Legends dengan kewajiban belajar, hafalan, salat, istirahat, dan pekerjaan rumah.[140] Selain itu, hasil penelitian ini memperluas temuan Cahyaningrum dan Widodo tentang peran orang tua sebagai motivator, fasilitator, dan mediator, karena peran tersebut dalam penelitian ini muncul melalui nasihat, pemberian apresiasi, sanksi, pengalihan aktivitas, dan negosiasi durasi bermain.[141] Adapun temuan Annastasya, dkk. yang menegaskan bahwa variasi pola komunikasi dan kesepakatan bersama memengaruhi kepatuhan anak sangat relevan dengan penelitian ini, sebab pola demokratis menghasilkan kepatuhan yang lebih berbasis pemahaman, pola otoriter menghasilkan kepatuhan yang disertai resistensi emosional, sedangkan pola permisif menjaga kedekatan relasional tetapi lemah dalam mengontrol durasi bermain.[142] Dengan demikian, dibandingkan penelitian sebelumnya, penelitian ini menambahkan kontribusi kontekstual pada lingkungan Asrama Polisi Militer Parepare bahwa pengendalian kecanduan Mobile Legends tidak cukup dilakukan melalui larangan, tetapi memerlukan keseimbangan antara kontrol dan responsivitas sebagaimana dijelaskan dalam teori Baumrind, yaitu aturan yang jelas, pengawasan konsisten, komunikasi dua arah, serta pemahaman orang tua terhadap karakter Mobile

[139] LestariSyafitri, IndiraFatraDeni, and FakhrurRozi, "Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar Game Online Di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang."

[140] Munir and Andik Rizqi, "Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak Yang Bermain Game Online Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan."

[141] Cahyaningrum and Widodo, "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Ketergantungan Game Online Pada Remaja Di Desa Kepatihan Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik Marelda."

[142] Annastasya, Pramono, and Whidiandono, "Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Pembatasan Game Online Di Kelurahan Margasari Kota Mojokerto."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Legends sebagai game yang sosial, kompetitif, dan sulit dihentikan ketika anak sedang bermain bersama teman.

Penelitian ini menunjukkan bahwa upaya mengatasi kecanduan game online Mobile Legends pada anak tidak cukup dilakukan melalui larangan atau penyitaan gawai semata, tetapi perlu dibangun melalui pola kendali komunikasi yang seimbang antara ketegasan aturan dan kehangatan relasional. Bagi praktik keluarga, khususnya di lingkungan Asrama Polisi Militer Parepare, temuan ini menegaskan pentingnya orang tua menetapkan batas waktu bermain yang jelas, melakukan pengawasan secara konsisten, memberi penjelasan mengenai dampak game, melibatkan anak dalam kesepakatan, serta menyediakan aktivitas alternatif agar anak tidak menjadikan game sebagai satu-satunya ruang hiburan dan interaksi sosial.

Penelitian ini memperkaya literatur komunikasi keluarga dan pola asuh Baumrind dengan menunjukkan bahwa pola otoriter, demokratis, dan permisif dalam praktik pengasuhan digital tidak selalu hadir secara murni, melainkan dapat muncul secara dinamis sesuai situasi, karakter anak, tingkat kecanduan, dan respons orang tua terhadap perilaku bermain game. Temuan ini juga menambahkan konteks bahwa Mobile Legends sebagai game yang sosial, kompetitif, dan berbasis kerja tim membuat proses pengendalian anak lebih kompleks karena anak tidak hanya bermain untuk hiburan pribadi, tetapi juga karena dorongan teman sebaya dan keterikatan pada sesi permainan. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena data kualitatif diperoleh dari jumlah informan yang terbatas dan berada pada satu lingkungan sosial tertentu, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke seluruh keluarga dengan latar belakang berbeda. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat memperluas lokasi, menambah jumlah partisipan, atau mengombinasikan data kualitatif dengan pengukuran kuantitatif mengenai intensitas bermain game, tingkat kecanduan, dan efektivitas pola komunikasi orang tua.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Proses Negosiasi Relasional antara Orang Tua dan Anak dalam Mengelola Ketegangan antara Kontrol Orang Tua dan Kebutuhan Otonomi Anak terkait Aktivitas Bermain Mobile Legends

Temuan penelitian menunjukkan bahwa proses negosiasi relasional antara orang tua dan anak tidak hanya terjadi ketika anak meminta tambahan waktu bermain Mobile Legends, tetapi juga menjadi ruang tawar-menawar yang lebih luas antara kontrol keluarga dan kebutuhan anak untuk memperoleh kebebasan. Pola yang muncul memperlihatkan bahwa anak tidak sepenuhnya menolak aturan orang tua, tetapi berusaha menegosiasikan ruang otonominya melalui alasan-alasan tertentu, seperti hari libur, rasa bosan, bermain bersama teman, kebutuhan hiburan, atau permainan yang belum selesai. Makna penting dari temuan ini adalah bahwa aktivitas bermain Mobile Legends bagi anak tidak hanya dipahami sebagai aktivitas hiburan individual, tetapi juga sebagai bagian dari relasi sosial anak dengan teman sebaya dan ruang ekspresi diri. Oleh karena itu, ketika orang tua membatasi waktu bermain, anak tidak hanya merasa kehilangan akses terhadap game, tetapi juga merasa ruang sosial dan kesenangannya ikut dibatasi. Di titik inilah negosiasi relasional menjadi penting, karena pembatasan game tidak hanya menyangkut kontrol perilaku, tetapi juga menyentuh kebutuhan anak untuk diakui pendapat, alasan, dan keinginannya.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan negosiasi sangat bergantung pada cara orang tua mengelola keseimbangan antara ketegasan dan keluwesan. Pada keluarga yang menerapkan komunikasi dua arah, negosiasi berlangsung melalui musyawarah, penjelasan, dan kesepakatan; anak cenderung lebih mudah menerima aturan karena merasa didengarkan. Sebaliknya, ketika kontrol orang tua lebih dominan dan keputusan lebih banyak ditentukan secara sepihak, anak tetap patuh, tetapi muncul resistensi emosional seperti kesal, marah, menangis, atau merasa aturan terlalu ketat. Hal ini menunjukkan bahwa kepatuhan anak tidak selalu berarti penerimaan yang utuh. Anak dapat saja menjalankan aturan, tetapi secara emosional masih menyimpan ketegangan karena kebutuhan otonominya tidak sepenuhnya

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

memperoleh ruang. Dengan demikian, makna di balik data ini adalah bahwa negosiasi relasional yang efektif bukan sekadar menghasilkan aturan bermain, melainkan membentuk pemahaman bersama antara orang tua dan anak mengenai batas, tanggung jawab, dan konsekuensi dari aktivitas bermain game.

Anomali yang menarik dalam temuan ini muncul pada keluarga yang cenderung permisif. Hubungan orang tua dan anak tampak tetap baik karena orang tua tidak terlalu memaksa, sering mengalah, dan memberi kesempatan anak menyelesaikan permainan. Namun, keharmonisan tersebut tidak selalu berbanding lurus dengan efektivitas pengendalian. Anak justru memiliki ruang bermain lebih panjang karena tidak ada kesepakatan yang benar-benar tegas dan konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa relasi yang minim konflik belum tentu mencerminkan keberhasilan pengasuhan dalam mengatasi kecanduan game. Sebaliknya, konflik kecil dalam bentuk negosiasi, perdebatan ringan, atau pembatasan yang disertai penjelasan dapat menjadi mekanisme penting untuk membangun disiplin anak. Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa negosiasi relasional dalam keluarga tidak boleh dimaknai sebagai bentuk pelonggaran kontrol semata, tetapi sebagai proses komunikasi yang harus menghasilkan keseimbangan antara kebebasan anak dan tanggung jawabnya. Orang tua yang mampu mendengarkan anak tanpa kehilangan konsistensi aturan lebih berpeluang membentuk kontrol diri anak dibandingkan orang tua yang hanya melarang secara keras atau membebaskan anak tanpa batas yang jelas.

Penelitian mengenai proses negosiasi relasional antara orang tua dan anak dalam mengelola aktivitas bermain Mobile Legends memverifikasi asumsi dasar teori dialektika relasional Baxter dan Montgomery bahwa hubungan interpersonal tidak pernah sepenuhnya stabil, harmonis, atau konfliktual, melainkan selalu bergerak dalam ketegangan yang harus dikelola melalui komunikasi.[143] Dalam penelitian ini,

[143] Leslie A Baxter and Barbara M Montgomery, *Relating: Dialogues and Dialectics* (Guilford Press, 1996); Leslie A Baxter, "A Tale of Two Voices: Relational Dialectics Theory,"

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ketegangan tersebut tampak jelas pada relasi orang tua dan anak ketika orang tua berusaha membatasi durasi bermain game, sementara anak berupaya mempertahankan ruang kebebasannya untuk bermain, terutama ketika sedang libur, bosan, bermain bersama teman, mengejar pangkat, atau belum menyelesaikan sesi permainan. Dengan demikian, komunikasi orang tua dan anak tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian larangan, tetapi menjadi ruang dialektis tempat dua kepentingan bertemu: kepentingan orang tua untuk mengontrol perilaku anak dan kepentingan anak untuk memperoleh otonomi dalam aktivitas digitalnya.

Jika dikaitkan dengan dialektika kemandirian dan keterikatan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa anak tidak sepenuhnya ingin melepaskan diri dari kendali orang tua, tetapi ingin memperoleh ruang untuk menentukan aktivitasnya sendiri. Anak tetap mengakui aturan orang tua, tetapi pada saat yang sama berusaha menegosiasikan tambahan waktu bermain. Permintaan anak untuk bermain lebih lama, misalnya karena hari libur atau karena permainan belum selesai, menunjukkan adanya dorongan kemandirian. Sebaliknya, tindakan orang tua dalam membatasi waktu bermain, menyita HP, memberi nasihat, dan mengawasi aktivitas anak menunjukkan kebutuhan orang tua untuk tetap terikat dan terlibat dalam kehidupan anak. Dalam konteks ini, teori dialektika relasional membantu menjelaskan bahwa konflik kecil antara orang tua dan anak bukan sekadar bentuk ketidakpatuhan, melainkan ekspresi dari ketegangan alamiah antara kebutuhan anak untuk bebas dan kebutuhan orang tua untuk melindungi.

Penelitian ini memperluas teori dialektika relasional dalam konteks pengasuhan digital. Ketegangan antara kemandirian dan keterikatan tidak lagi hanya muncul dalam pilihan pergaulan, pendidikan, atau aktivitas sehari-hari, tetapi juga dalam ruang digital yang memiliki karakter sosial dan kompetitif. Mobile Legends bukan hanya permainan individual, melainkan ruang interaksi anak dengan teman

---

Journal of Family Communication 4, no. 3–4 (October 1, 2004): 181–92, https://doi.org/10.1080/15267431.2004.9670130.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

sebaya. Karena itu, ketika orang tua meminta anak berhenti bermain, anak tidak hanya merasa aktivitas hiburannya dihentikan, tetapi juga merasa relasi sosialnya dengan teman dalam permainan ikut terganggu. Hal ini terlihat ketika anak meminta tambahan waktu karena sedang bermain bersama teman, khawatir timnya kalah, atau merasa belum menyelesaikan sesi permainan. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penerapan teori dialektika relasional bahwa otonomi anak pada era digital tidak hanya berkaitan dengan kebebasan pribadi, tetapi juga dengan keterhubungan sosial dalam ruang virtual.

Selanjutnya, temuan penelitian ini memverifikasi dialektika keterbukaan dan perlindungan. Orang tua mengharapkan anak terbuka mengenai penggunaan HP, durasi bermain, teman bermain, dan alasan tetap bermain Mobile Legends. Namun, pada saat yang sama, anak tidak selalu sepenuhnya terbuka karena khawatir dibatasi, dimarahi, atau disita HP-nya. Pada keluarga yang komunikasinya lebih demokratis, keterbukaan anak lebih mudah muncul karena orang tua memberikan ruang diskusi dan mendengarkan alasan anak. Sebaliknya, pada keluarga yang kontrolnya lebih tegas atau otoriter, keterbukaan anak cenderung lebih terbatas karena anak lebih fokus pada konsekuensi yang akan diterima ketika melanggar aturan. Hal ini menunjukkan bahwa keterbukaan anak sangat bergantung pada bagaimana orang tua mengelola perlindungan dan kontrolnya.

Dalam perspektif teori dialektika relasional, perlindungan orang tua tidak selalu bermakna negatif. Orang tua membatasi waktu bermain karena ingin melindungi anak dari kecanduan, gangguan belajar, kurang istirahat, lupa salat, dan kelalaian terhadap pekerjaan rumah. Namun, ketika perlindungan tersebut disampaikan secara terlalu menekan, anak dapat memaknainya sebagai pembatasan terhadap kebebasan. Di sinilah teori dialektika relasional memberi kontribusi analitis bahwa persoalan utama bukan terletak pada ada atau tidaknya kontrol, tetapi pada bagaimana kontrol itu dikomunikasikan. Kontrol yang disertai dialog, penjelasan, dan kesepakatan lebih mudah diterima anak, sedangkan kontrol yang bersifat sepihak

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

cenderung menimbulkan resistensi emosional seperti marah, kesal, menangis, atau merasa aturan terlalu ketat.

Temuan penelitian ini memperlihatkan adanya dialektika stabilitas dan perubahan. Orang tua menghendaki stabilitas melalui aturan yang konsisten, seperti batas waktu bermain, kewajiban belajar, salat, istirahat, dan membantu pekerjaan rumah. Sementara itu, anak menghendaki perubahan atau kelonggaran sesuai situasi, misalnya tambahan waktu ketika libur, ketika bosan, atau ketika sedang bermain bersama teman. Ketegangan ini menunjukkan bahwa aturan keluarga tidak selalu dapat diterapkan secara kaku karena aktivitas digital anak bersifat situasional. Dalam beberapa keluarga, orang tua memberikan kelonggaran dengan syarat tertentu, seperti tugas sekolah tidak boleh menurun, hafalan tetap tercapai, atau anak tetap menjalankan kewajiban rumah. Hal ini menunjukkan bahwa stabilitas aturan tetap diperlukan, tetapi perlu dikelola secara fleksibel agar sesuai dengan realitas kehidupan anak.

Temuan ini tidak hanya memverifikasi teori dialektika relasional, tetapi juga memperluasnya dengan menunjukkan bahwa ketegangan relasional dalam keluarga dapat dikelola melalui bentuk-bentuk negosiasi mikro yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Negosiasi tersebut tidak selalu berlangsung dalam percakapan formal, tetapi dapat muncul melalui permintaan sederhana seperti “sebentar lagi”, “hari libur”, “game belum selesai”, atau “main bersama teman”. Ungkapan-ungkapan tersebut merupakan bentuk komunikasi anak untuk menegosiasikan otonominya. Respons orang tua terhadap ungkapan tersebut menentukan apakah ketegangan berakhir dalam konflik, kompromi, atau kesepakatan. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa negosiasi relasional tidak selalu berupa perundingan besar, tetapi dapat berlangsung dalam interaksi kecil yang berulang antara orang tua dan anak.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Temuan ini sedikit menantang asumsi umum bahwa hubungan yang minim konflik selalu menunjukkan komunikasi keluarga yang baik. Pada keluarga yang cenderung permisif, hubungan orang tua dan anak tampak tetap baik karena orang tua tidak terlalu memaksa dan sering memberi kebebasan kepada anak. Namun, kondisi tersebut justru membuat kontrol terhadap durasi bermain menjadi lemah karena tidak ada kesepakatan yang jelas dan konsisten. Dalam perspektif dialektika relasional, tidak adanya konflik terbuka bukan berarti ketegangan telah dikelola secara efektif. Ketegangan dapat terlihat tenang di permukaan, tetapi sebenarnya menghasilkan dominasi otonomi anak yang tidak terkontrol. Oleh karena itu, temuan ini menegaskan bahwa negosiasi relasional yang sehat bukan berarti menghindari konflik, melainkan mengelola konflik kecil secara komunikatif agar menghasilkan batasan yang dapat dipahami bersama.

Sebaliknya, temuan pada keluarga yang lebih demokratis menunjukkan bahwa ketegangan justru dapat menjadi ruang pembelajaran relasional. Ketika anak meminta tambahan waktu dan orang tua mempertimbangkan alasan anak, terjadi proses saling menyesuaikan. Orang tua belajar memahami kebutuhan anak terhadap hiburan dan pertemanan, sementara anak belajar bahwa kebebasan bermain harus disertai tanggung jawab terhadap belajar, ibadah, istirahat, dan pekerjaan rumah. Dengan demikian, teori dialektika relasional membantu menjelaskan bahwa ketegangan tidak selalu merusak hubungan, tetapi dapat menjadi mekanisme pembentukan kedewasaan komunikasi apabila dikelola melalui dialog dan kesepakatan.

Dalam praktik nyata, teori dialektika relasional memberikan kontribusi penting bagi orang tua dalam mengatasi kecanduan Mobile Legends. Orang tua perlu memahami bahwa pembatasan game bukan hanya persoalan membuat aturan, tetapi juga mengelola ketegangan relasional yang muncul dari kebutuhan anak untuk bebas dan kebutuhan orang tua untuk melindungi. Karena itu, orang tua perlu membangun komunikasi yang memberi ruang bagi anak untuk menyampaikan alasan, tetapi tetap menjaga batas yang jelas. Negosiasi tidak boleh dipahami sebagai bentuk kelemahan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

orang tua, melainkan sebagai strategi komunikasi untuk membuat anak merasa didengar sekaligus tetap diarahkan. Dengan cara ini, anak tidak hanya patuh karena takut dihukum, tetapi mulai memahami bahwa aturan dibuat untuk menjaga keseimbangan kehidupannya.

Berdasarkan dialog antara temuan dan teori dialektika relasional, dapat ditegaskan bahwa penelitian ini memperkuat relevansi teori Baxter dan Montgomery dalam membaca dinamika komunikasi orang tua dan anak pada konteks pengasuhan digital. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kecanduan Mobile Legends tidak hanya berkaitan dengan durasi bermain, tetapi juga dengan dinamika relasional yang melibatkan kontrol, otonomi, keterbukaan, perlindungan, stabilitas, dan perubahan. Oleh karena itu, teori dialektika relasional memberi kerangka yang kuat untuk memahami bahwa keberhasilan orang tua dalam mengatasi kebiasaan bermain game anak sangat bergantung pada kemampuan mereka mengelola ketegangan tersebut melalui komunikasi yang terbuka, negosiasi yang sehat, dan kesepakatan yang konsisten.

Penelitian ini sejalan sekaligus memperluas enam penelitian terdahulu dengan menunjukkan bahwa persoalan kecanduan Mobile Legends tidak hanya berkaitan dengan lemahnya kontrol orang tua, tetapi juga dengan proses negosiasi relasional antara kontrol orang tua dan kebutuhan otonomi anak. Temuan ini sejalan dengan Ain yang menemukan bahwa kurangnya komunikasi interpersonal membuat anak kurang mendengarkan nasihat orang tua dan menjadikan game sebagai pelarian dari kejenuhan; dalam penelitian ini, kondisi serupa tampak ketika anak meminta tambahan waktu karena bosan, hari libur, atau ingin bermain bersama teman, sehingga komunikasi menjadi ruang penting untuk mengelola alasan anak tanpa membiarkan kebebasan bermain berlangsung tanpa batas.[144]

[144] Abdul Budi Ain, "Komunikasi Orangtua Dan Anak Pemain Game Online Di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan," *Journal of Social Media and Message* 2, no. 1 (2024): 13–27, https://doi.org/https://doi.org/10.55985/jsmm.v2i1.235.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Temuan ini memperkuat Sahril yang menegaskan dominannya pola komunikasi demokratis pada anak pecandu Mobile Legends, karena negosiasi yang paling konstruktif dalam penelitian ini muncul ketika orang tua tidak hanya membatasi, tetapi juga mendengarkan pendapat anak, memberi penjelasan, dan membuat kesepakatan durasi bermain.[145] Selanjutnya, temuan ini berdialog dengan Syafitri, dkk. yang menunjukkan bahwa anak penggemar game online dapat menentang perintah orang tua dan memandang dunia game sebagai wilayahnya sendiri; dalam penelitian ini, penolakan anak muncul lebih halus melalui ungkapan kesal, marah, meminta "sebentar lagi", atau meminta tambahan waktu karena permainan belum selesai, sehingga memperlihatkan adanya ketegangan dialektis antara kemandirian anak dan keterikatan orang tua.[146]

Temuan ini juga sejalan dengan Munir dan Rizqi yang menekankan pentingnya disiplin waktu, pengawasan belajar, kegiatan keagamaan, dan pendampingan, sebab orang tua dalam penelitian ini menegosiasikan waktu bermain dengan tetap mengaitkannya pada kewajiban belajar, hafalan, salat, istirahat, dan pekerjaan rumah.[147] Selain itu, penelitian ini memperluas temuan Cahyaningrum dan Widodo mengenai peran orang tua sebagai motivator, fasilitator, dan mediator, karena dalam konteks Asrama Polisi Militer Parepare peran tersebut tampak melalui proses menjembatani alasan anak, memberi motivasi, menetapkan konsekuensi, menyediakan aktivitas pengganti, serta mengarahkan anak agar kebebasan bermain tetap disertai tanggung jawab.[148] Adapun temuan Annastasya, dkk. tentang

---

[145] Sahril and Abdurrahim, "Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pengguna Gadget Aktif (Studi Kasus Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game Online Mobile Legend)."

[146] LestariSyafitri, IndiraFatraDeni, and FakhrurRozi, "Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar Game Online Di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang."

[147] Munir and Andik Rizqi, "Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak Yang Bermain Game Online Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan."

[148] Cahyaningrum and Widodo, "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Ketergantungan Game Online Pada Remaja Di Desa Kepatihan Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik Marelda."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pentingnya komunikasi interpersonal dan kesepakatan bersama sangat relevan dengan penelitian ini, karena kepatuhan anak lebih mudah terbentuk ketika pembatasan game dinegosiasikan melalui dialog, bukan hanya larangan sepihak.[149] Dengan demikian, dibandingkan penelitian sebelumnya, penelitian ini memberi kontribusi kontekstual bahwa ketegangan antara kontrol orang tua dan otonomi anak dalam bermain Mobile Legends perlu dipahami melalui teori dialektika relasional, sebab hubungan orang tua-anak tidak selalu berada dalam harmoni atau konflik, melainkan terus bergerak melalui tawar-menawar, kompromi, penyesuaian, dan kesepakatan yang menentukan apakah pembatasan game diterima sebagai aturan yang bermakna atau sekadar tekanan dari orang tua.

Temuan rumusan masalah kedua menunjukkan bahwa proses negosiasi relasional antara orang tua dan anak dalam mengelola aktivitas bermain Mobile Legends perlu dipahami sebagai strategi komunikasi keluarga, bukan sekadar bentuk tawar-menawar waktu bermain. Temuan ini berarti bahwa orang tua di lapangan tidak cukup hanya menetapkan larangan, menyita HP, atau memberi batas waktu secara sepihak, tetapi perlu membangun ruang dialog agar anak dapat menyampaikan alasan, kebutuhan hiburan, rasa bosan, ajakan teman, atau keinginan menyelesaikan permainan, sementara orang tua tetap menjaga batas melalui aturan yang jelas dan konsisten.

Dalam praktik keluarga, negosiasi yang sehat dapat membantu anak menerima pembatasan sebagai kesepakatan bersama, bukan sebagai tekanan, sehingga anak belajar memahami tanggung jawab terhadap belajar, ibadah, istirahat, dan pekerjaan rumah. Secara teoritis, temuan ini memperkaya literatur komunikasi keluarga dan teori dialektika relasional karena menunjukkan bahwa ketegangan antara kontrol orang tua dan otonomi anak dalam konteks game online tidak selalu menghasilkan konflik, tetapi dapat menjadi ruang pembentukan makna, kompromi, dan kedisiplinan

[149] Annastasya, Pramono, and Whidiandono, "Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Pembatasan Game Online Di Kelurahan Margasari Kota Mojokerto."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

apabila dikelola melalui komunikasi terbuka. Penelitian ini juga menambahkan konteks baru bahwa Mobile Legends sebagai game sosial dan kompetitif membuat negosiasi orang tua-anak lebih kompleks, karena anak tidak hanya bermain untuk hiburan pribadi, tetapi juga terikat dengan teman, tim, dan sesi permainan yang sedang berlangsung.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pola kendali komunikasi orang tua dalam mengatasi kecanduan game online Mobile Legends pada anak di Asrama Polisi Militer Parepare menunjukkan tiga kecenderungan utama, yaitu pola otoriter, demokratis, dan permisif. Pola otoriter tampak melalui pembatasan yang tegas, sanksi, penyitaan gawai, dan tuntutan kepatuhan anak terhadap aturan orang tua. Pola demokratis terlihat melalui adanya aturan yang jelas, pengawasan, pemberian nasihat, musyawarah, serta pelibatan anak dalam kesepakatan durasi bermain. Sementara itu, pola permisif tampak pada orang tua yang cenderung memberi kebebasan, tidak memiliki aturan khusus, dan kurang konsisten dalam melakukan pengawasan. Dari ketiga pola tersebut, pola demokratis menjadi pola yang paling fungsional karena mampu menyeimbangkan kontrol orang tua dengan komunikasi yang terbuka, sehingga anak lebih mudah menerima aturan dan memahami alasan pembatasan bermain game.

2. Proses negosiasi relasional antara orang tua dan anak dalam mengelola ketegangan antara kontrol orang tua dan kebutuhan otonomi anak berlangsung melalui permintaan tambahan waktu bermain, penyampaian alasan anak, respons orang tua terhadap keinginan anak, pembentukan kesepakatan, serta penyelesaian konflik. Anak berusaha memperoleh ruang kebebasan melalui alasan seperti hari libur, rasa bosan, bermain bersama teman, kebutuhan hiburan, atau permainan yang belum selesai. Sementara itu, orang tua berupaya menjaga kontrol agar aktivitas bermain Mobile Legends tidak mengganggu belajar, ibadah, istirahat, hafalan, maupun pekerjaan rumah. Negosiasi yang berjalan melalui dialog, musyawarah, dan kesepakatan cenderung membuat anak lebih mudah menerima aturan, sedangkan negosiasi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

yang terlalu didominasi orang tua dapat menimbulkan respons emosional seperti kesal, marah, atau merasa aturan terlalu ketat.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi orang tua, disarankan untuk menerapkan pola kendali komunikasi yang seimbang antara ketegasan dan kehangatan. Orang tua perlu menetapkan aturan waktu bermain Mobile Legends secara jelas, melakukan pengawasan secara konsisten, memberikan penjelasan mengenai dampak positif dan negatif game, serta melibatkan anak dalam membuat kesepakatan. Pembatasan sebaiknya tidak hanya dilakukan melalui larangan atau penyitaan gawai, tetapi juga melalui dialog agar anak memahami alasan di balik aturan yang diberikan.
2. Bagi anak, disarankan untuk lebih bertanggung jawab dalam menggunakan gawai dan mengatur waktu bermain Mobile Legends. Anak perlu memahami bahwa kebebasan bermain game harus disertai kesadaran terhadap kewajiban belajar, ibadah, istirahat, membantu orang tua, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak juga diharapkan dapat menyampaikan pendapat kepada orang tua dengan cara yang baik, sehingga perbedaan keinginan terkait waktu bermain dapat diselesaikan melalui komunikasi dan kesepakatan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan informan dan lokasi yang lebih luas agar dinamika komunikasi orang tua dan anak dalam mengatasi kecanduan game online dapat dibandingkan pada konteks sosial yang berbeda. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan pendekatan campuran secara lebih mendalam dengan menambahkan data kuantitatif mengenai intensitas bermain, tingkat kecanduan, prestasi belajar, atau kualitas komunikasi keluarga, sehingga hasil

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh pola komunikasi orang tua terhadap perilaku bermain game online pada anak.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Sarrah Hasyim, and Rose Mini Agoes Salim. "Parenting Style and Empathy in Children: The Mediating Role of Family Communication Patterns." *Humanitas: Indonesian Psychological Journal* 17, no. 1 (2020): 34. https://doi.org/10.26555/humanitas.v17i1.13126.

Ain, Abdul Budi. "Komunikasi Orangtua Dan Anak Pemain Game Online Di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan." *Journal of Social Media and Message* 2, no. 1 (2024): 13–27. https://doi.org/https://doi.org/10.55985/jsmm.v2i1.235.

aisyah sekar sari, nadia aprisilia, yessi fitriani. "Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif :" 5, no. 2018 (2025): 539–45.

Akmali, Ahmad Jaiz, Iin Soraya, and Cindya Yunita Pratiwi. "Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Yang Kencaduan Game Online Dalam Upaya Menciptakan Sikap Positif Di Lingkungan Sosial" 8 (2025): 3136–45.

Annastasya, Dewanda Ari, Bambang Sigit Pramono, and Doan Whidiandono. "Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Pembatasan Game Online Di Kelurahan Margasari Kota Mojokerto." *Jurnal Penelitian Komunikasi* 05, no. 03 (2025): 72–82. https://doi.org/https://doi.org/10.69957/relasi.v5i03.2112.

Assyakurrohim, Dimas, Dewa Ikhram, Rusdy A Sirodj, and M Win Afgani. "Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer" 3, no. 1 (2023): 1–9.

Baumrind, Diana. "Baumrind , D . (1966). Effects of Authoritative Parental Control on Child." *Child Development* 37, no. 1966 (1966): 887–907.

———. "Developmental Psychology Monograph Current Patterns of Parental Authority 1" 4, no. 1 (1971).

———. "The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Use." In *Adolescents and Their Families*, 22–61. Routledge, 2013.

Baxter, Leslie A., Kristina M. Scharp, and Laura J. Thomas. "Relational Dialectics Theory." *Journal of Family Theory and Review* 13, no. 1 (2021): 7–20.

Baxter, Leslie A. "A Tale of Two Voices: Relational Dialectics Theory." *Journal of Family Communication* 4, no. 3–4 (October 1, 2004): 181–92. https://doi.org/10.1080/15267431.2004.9670130.

Baxter, Leslie A, and Barbara M Montgomery. *Relating: Dialogues and Dialectics*. Guilford Press, 1996.

Bimbingan, Jurnal, and Konseling Islam. "Authoritarian, Authoritative, Dan Persimif." 6 (2024): 1–20.

"Bps-Catat-Anak-Usia-0-18-Tahun-Mendominasi-Pasar-Game-Online-1717859173 @ Nasional.Sindonews.Com," n.d. https://nasional.sindonews.com/read/1392635/15/bps-catat-anak-usia-0-18-tahun-mendominasi-pasar-game-online-1717859173?utm.

Cahyaningrum, Marelda, and Widodo. "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Ketergantungan Game Online Pada Remaja Di Desa Kepatihan Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik Marelda." *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah* 13, no. 1 (2025): 87–100. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/45188.

Darling, Nancy, and Laurence Steinberg. "Parenting Style as Context: An Integrative Model." In *Interpersonal Development*, 161–70. Routledge, 2017.

dini nurpadila, suci utami putri, ramhah aisya unzhurna. "Pentingnya Disiplin Dan Batasan Dalam Pengasuhan Anak Usia Dini," n.d., 21–36.

Doni, Alsri Windra, and Aprizal Ponda. "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Perilaku Dan Kesehatan Remaja Alsri" 2

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

(2025): 112–18.

Fikri, Mhd Husnul, Sri Murhayati, and Ronal Darmawan. "Kebebasan Data Dalam Penelitian Kualitatif" 9 (2025): 13057–65.

Indonesia, Kementerian Agama Republik. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.

Jubaidah hasibuan, aisyah anggreni. "Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kacamatan Namorambe." *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat* 3, no. 1 (2022): 20–28.

Julywan, Fadhil Arta, and Wiryo Setiana. "Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Anak Bermain Game Online" 10, no. April (2023): 1–18.

Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Jakarta: kementrian agama RI, 2023.

LestariSyafitri, Nanda, IndiraFatraDeni, and FakhrurRozi. "Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar Game Online Di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang." *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik* 01, no. 02 (2023): 139–43. https://doi.org/https://doi.org/10.62379/jiksp.v1i2.331.

Luthfiyani, Putri Wahidah, and Sri Murhayati. "Strategi Memastikan Keabsahan Data Dalam Penelitian Kualitatif" 8 (2024): 45315–28.

Mardatillah, Nur Aprilda, and Sri Murhayati. "Data Dan Fakta Penelitian Kualitatif" 9 (2025): 13018–28.

Mariaisyah, Mariaisyah. "Etnografi Rrq Kingdom Sulawesi Selatan = Etnografi Rrq Kingdom Sulawesi Selatan," no. September 2024 (2025).

Miles, Matthew B, A Michael Huberman, and Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis*. sage, 2014.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Munir, Miftakhul, and Andik Rizqi. "Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak Yang Bermain Game Online Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan" 6, no. April (2022): 69–86. https://doi.org/https://doi.org/10.59355/risda.v6i1.51.

Najiyyah, Hasna, Yulina Eva Riany, and Irni Rahmayani Johan. "Parent-Student Communication in Dhuafa Boarding School and Its Relation to Academic Achievement" 9, no. 3 (2024): 245–57.

Nizar Imron Alfifi. "Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu Game Online (Mobile Legend) Di Desa Karangrejo Kecamatan Purwosari" 6, no. 1 (2025): 118–30.

Pendidikan, Jurnal, Islam Anak, and Usia Dini. "Peran Orangtua Dalam Menanggulangi Kecanduan Bermain Game: Studi Kasus Di Desa Jantuk Kabupaten Lombok Timur" 5 (n.d.): 38–50.

Sahril, Muhammad, and Abdurrahim. "Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pengguna Gadget Aktif (Studi Kasus Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game Online Mobile Legend)" 3, no. 2 (2026): 149–72. https://doi.org/https://doi.org/10.37216/al-ittisholijournalofislamiccommunication.v3i2.3321.

Salsabilla, Salfira, Charyna Ayu Rizkyanti, and Yusuf Hadi Yudha. "Family Communication Patterns Sebagai Mediator Antara Empati Dan Konflik Orang Tua-Anak Pada Remaja." *Persona:Jurnal Psikologi Indonesia* 10, no. 2 (2022): 207–23. https://doi.org/10.30996/persona.v10i2.5351.

Saputri, Rania Ihza. "Dialektika Relasional Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Proses Belajar-Mengajar Di Lingkungan Jatisari Kelurahan Gisikdrono Semarang Barat Di Masa Pandemi Covid- 19." *Janaloka : Jurnal Ilmu Komunikasi* 1, no. 1 Juni (2023): 25.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

https://doi.org/10.26623/janaloka.v1i1juni.7023.

Satia Rahmawati, Lusi, Dasrun Hidayat, Nofha Rina, and Zikri Fachrul Nurhadi. "The Dynamics of Family Communication among Working Mothers in the Digital Era." *Mediator: Jurnal Komunikasi* 17, no. 2 (2024): 244–56. https://doi.org/10.29313/mediator.v17i2.3315.

Shella Madjid. "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Phubbing Remaja Akhir Di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare," 2020.

Sitorus, Catherine S Lorentz, Devi Patricia Hutagalung, and Yuliana Sari. "Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda," no. 5 (2024).

Spradley, Perspektif, and Miles Huberman. "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif : Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman" 1, no. 2 (2024): 77–84.

Tambunan, Resman Muharul, Des Hanafi, and Fachmi Ibrahim. "The Influence of Family Communication Patterns on Parenting Agreements for Children with Special Needs." *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi* 12, no. 1 (2024): 274–83. https://doi.org/10.30656/lontar.v12i1.7969.

Watulingas, Fandri. "Analisis Deskriptif Polah Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Moralitas Anak Usia Dini" 5, no. 1 (2022): 1–13.

Yahya, Helmi, and Anas Ahmadi. "The Impact of Free Fire Game Addiction on the Learning Aggressiveness of Middle School Students from Albert Bandura ' s Perspective" 1, no. 4 (2024): 120–31.

Young, Rachel, and Melissa Tully. "Autonomy vs . Control : Associations Among Parental Mediation , Perceived Parenting Styles , and U . S . Adolescents ' Risky Online Experiences" 16 (2022).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran I : Penetapan Pembimbing Skripsi

DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
NOMOR : B-1452/In.39/FUAD.03/PP.00.9/06/2025
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAEREPARE

Menimbang
a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2025
b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.

Mengingat
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
7. Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Memperhatikan :
a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 10 Juni 2025 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2025
b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 1452 Tahun 2025, tanggal 10 Juni 2025 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah;

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
a. Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2025
b. Menunjuk saudara: **Dr. Sumarni Sumai, S.Sos., M.Si.**, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :

Nama Mahasiswa	: PUTRI RAHMAWIJAYA
NIM	: 2220203870233010
Program Studi	: Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Penelitian	: POLA KENDALI KOMUNIKASI ORANG TUA PADA ANAK DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE FREEFIRE DI ASRAMA POM PAREPARE

c. Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;
d. Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;
e. Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 10 Juni 2025
Dekan,

Dr. A. Nurkidam, M.Hum.
NIP 196412311992031045

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran II : Izin Penelitian dari Kampus

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-800/In.39/FUAD.03/PP.00.9/05/2026 — 21 Mei 2026
Sifat : Biasa
Lampiran : -
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. Walikota Parepare
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Parepare
di
KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: PUTRI RAHMAWIJAYA
Tempat/Tgl. Lahir	: PAREPARE, 13 Mei 2004
NIM	: 2220203870233010
Fakultas / Program Studi	: Ushuluddin, Adab dan Dakwah / Komunikasi dan Penyiaran Islam
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: JL. VETERAN ASRAMA POM KOTA PAREPARE PROV. SULAWESI SELATAN

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Walikota Parepare dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

POLA KENDALI KOMUNIKASI ORANG TUA PADA ANAK DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI ASRAMA POLISIS MILITER PAREPARE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 21 Mei 2026 sampai dengan tanggal 21 Juni 2026.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. A. Nurkidam, M.Hum.
NIP 196412311992031045

Tembusan :
1. Rektor IAIN Parepare

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran III : Rekomendasi Izin Melaksanakan Peneltian

SRN IP0000542

PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faxinile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmptsp@pareparekota.go.id

IZIN PENELITIAN

Nomor : 543/IP/DPM-PTSP/5/2026

Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
3. Peraturan Wali Kota Parepare Nomor 31 tahun 2025 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Perizinan Berusaha dan Nonperizinan Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

M E N G I Z I N K A N

KEPADA
NAMA : **PUTRI RAHMAWIJAYA**
UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
Jurusan : **KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**
ALAMAT : **ASRAMA POM NO. 1 BARAK A KOTA PAREPARE**
UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **POLA KENDALI KOMUNIKASI ORANG TUA PADA ANAK DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI ASRAMA POLISI MILITER PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **KECAMATAN SE KOTA PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **22 Mei 2026 s.d 21 Juni 2026**

a. Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Izn ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal : **26 Mei 2026**

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE

Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
Pembina Tk. 1 (IV/b)
NIP. 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
  Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPTSP Kota Parepare (scan QRCode)

Balai Sertifikasi Elektronik

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran IV : Izin Melaksanakan Penelitian

POLISI MILITER DAERAH MILITER XIV/HASANUDDIN
DETASEMEN POLISI MILITER XIV/2

SURAT KETERANGAN IJIN MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor SKIMP/ 02 /VI/2026

1. Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Budi Hartanto, S.Sos.
Pangkat Korps/NRP	: Mayor Cpm NRP/21940064210672
Jabatan	: Wadandenpom XIV/2
Kesatuan	: Pomdam XIV/Hsn

2. Menerangkan bahwa:

Nama	: Putri Rahmawijaya
Jenis kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Pekerjaan	: Mahasiswi
Program Studi	: Komunikasi dan Penyiaran Islam
Alamat	: Asrama Pom Pacceke No. 1 Barak A Kota Parepare

Bermaksud untuk melakukan Penelitian/Wawancara dalam Kota parepare dengan judul keterangan "Pola Kendali Komunikasi orang tua pada anak dalam mengatasi kecanduan Geme Online Mobile Legends di Asrama Polisi Militer Kel, Ujung Sabbang Kec. Ujung Kota Parepare" Surat Rekomendasi ijin Penelitian Nomor : 535/IP/DPM-PTSP/5/2026 tanggal 22 Mei 2026 Lokasi Penelitian : Asrama Pom Pacceke Kecamatan Ujung Kota Parepare, mulai tanggal 22 Mei 2026 sampai dengan tanggal 21 Juni 2026..

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di Parepare
pada tanggal 3 Juni 2026

a.n. Komandan Denpom XIV/2
Wadan

Budi Hartanto, S.Sos.
Mayor Cpm NRP/21940064210672

Dipindai dengan CamScanner

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran V : Surat Menyelesaikan Penelitian

POLISI MILITER DAERAH MILITER XIV/HASANUDDIN
DETASEMEN POLISI MILITER XIV/2

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : 2/Y /VI/2026

1. Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Budi Hartanto, S.Sos.
Pangkat Korps/NRP	:	Mayor Cpm NRP/21940064210672
Jabatan	:	Wadandenpom XIV/2
Kesatuan	:	Pomdam XIV/Hsn

2. Menerangkan bahwa:

Nama	:	Putri Rahmawijaya
Jenis kelamin	:	Perempuan
Agama	:	Islam
Pekerjaan	:	Mahasiswi
Program Studi	:	Komunikasi dan Penyiaran Islam
Alamat	:	Asrama Pom Pacceke No. 1 Barak A Kota Parepare

Yang bersangkutan melakukan Penelitian/Wawancara dalam Kota parepare dengan judul keterangan "Pola Kendali Komunikasi orang tua pada anak dalam mengatasi kecanduan Geme Online Mobile Legends di Asrama Polisi Militer Kel, Ujung Sabbang Kec. Ujung Kota Parepare" Surat Rekomendasi ijin Penelitian Nomor : 535/IP/DPM-PTSP/5/2026 tanggal 22 Mei 2026 Lokasi Penelitian : Asrama Pom Pacceke Kecamatan Ujung Kota Parepare, mulai tanggal 22 Mei 2026 sampai dengan tanggal 21 Juni 2026..

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di Parepare
pada tanggal 22 Juni 2026

a.n. Komandan Denpom XIV/2
Wadan

Budi Hartanto, S.Sos.
Mayor Cpm NRP 21940064210672

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran VI : Instrumen Peneletian

	KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** **FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH** **Jl. Amal Bhakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307**
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

NAMA MAHASISWA : PUTRI RAHMAWIJAYA

NIM : 2220203870233010

FAKULTAS : USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

PRODI : KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

JUDUL : POLA KENDALI KOMUNIKASI ORANG TUA PADA ANAK DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI ASRAMA POLISI MILITER PAREPARE

PEDOMAN WAWANCARA ORANG TUA

Pola Kendali Komunikasi Orang tua

1. Sejak kapan Bapak/Ibu mengetahui anak bermain Mobile Legends?
2. Bagaimana tanggapan awal Bapak/Ibu ketika mengetahui anak bermain Mobile Legends?
3. Menurut Bapak/Ibu, apakah aktivitas bermain Mobile Legends anak sudah berlebihan? Mengapa?

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4. Apakah Bapak/Ibu membuat aturan khusus terkait penggunaan gawai dan bermain Mobile Legends?
5. Aturan apa saja yang Bapak/Ibu terapkan terkait penggunaan gawai dan bermain Mobile Legends?
6. Bagaimana cara Bapak/Ibu menyampaikan aturan tersebut kepada anak?
7. Apakah anak dilibatkan dalam penyusunan aturan bermain game? Mengapa?
8. Bagaimana respons anak ketika diberikan aturan atau pembatasan bermain game?
9. Bagaimana cara Bapak/Ibu memberikan pemahaman kepada anak mengenai dampak positif dan negatif bermain Mobile Legends?
10. Seberapa sering Bapak/Ibu memantau aktivitas bermain game anak?
11. Bagaimana cara Bapak/Ibu mengawasi penggunaan gawai anak?
12. Apa yang Bapak/Ibu lakukan jika anak melanggar aturan yang telah ditetapkan?
13. Apakah Bapak/Ibu pernah memberikan hukuman atau sanksi kepada anak? Dalam bentuk apa?
14. Apakah Bapak/Ibu pernah memberikan penghargaan atau apresiasi ketika anak mematuhi aturan? Dalam bentuk apa?
15. Menurut Bapak/Ibu, apakah aturan, pengawasan, dan komunikasi yang selama ini dilakukan efektif dalam mengurangi kebiasaan bermain Mobile Legends? Mengapa?

Negosiasi Relasional Orang tua dan Anak

1. Bagaimana biasanya anak merespons ketika Bapak/Ibu membatasi waktu bermain Mobile Legends?
2. Apakah pernah terjadi perbedaan pendapat atau konflik antara Bapak/Ibu dan anak terkait bermain Mobile Legends?

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Dapatkah Bapak/Ibu menceritakan salah satu kejadian konflik tersebut?
4. Apakah anak pernah menyampaikan alasan mengapa ia ingin tetap bermain Mobile Legends?
5. Bagaimana Bapak/Ibu menanggapi alasan atau keinginan anak tersebut?
6. Apakah pernah terjadi kesepakatan antara Bapak/Ibu dan anak mengenai durasi atau waktu bermain game?
7. Bagaimana proses tercapainya kesepakatan tersebut?
8. Bagaimana cara Bapak/Ibu menyelesaikan konflik atau perbedaan pendapat terkait bermain game?
9. Menurut Bapak/Ibu, apa tantangan terbesar dalam mengontrol aktivitas bermain Mobile Legends anak?
10. Apakah Bapak/Ibu merasa sulit menyeimbangkan antara pengawasan dan pemberian kebebasan kepada anak? Mengapa?
11. Bagaimana hubungan Bapak/Ibu dengan anak setelah adanya pembatasan bermain game?
12. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana komunikasi yang baik agar anak dapat memahami aturan bermain game yang telah disepakati?

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK ANAK

Persepsi Anak Terhadap Kendali Orang Tua

1. Sejak kapan kamu bermain game Mobile Legends?
2. Apa yang membuat kamu senang bermain game Mobile Legends?
3. Berapa lama biasanya kamu bermain Mobile Legends dalam sehari?
4. Apakah kamu pernah bermain sampai lupa waktu? Bisa diceritakan?
5. Apakah orang tuamu mengetahui bahwa kamu bermain game Mobile Legends?

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

6. Aturan apa yang diberikan orang tua terkait bermain game Mobile Legends?
7. Bagaimana cara orang tua menyampaikan aturan tersebut?
8. Menurutmu, apakah aturan tersebut terlalu ketat, cukup, atau terlalu longgar? Mengapa?
9. Bagaimana perasaanmu ketika orang tua membatasi waktu bermain game Mobile Legends?
10. Apakah orang tua sering memeriksa atau mengawasi aktivitas bermainmu? Bagaimana caranya?
11. Apakah orang tua memberi kesempatan kepadamu untuk menyampaikan pendapat mengenai aturan bermain game? Bagaimana menurutmu?
12. Apa yang biasanya terjadi jika kamu melanggar aturan bermain game?
13. Menurutmu, apakah aturan yang dibuat orang tua membantu mengatur waktu bermainmu? Mengapa?

Negosiasi Relasional Orang Tua Dan Anak

1. Apakah kamu pernah meminta tambahan waktu bermain game kepada orang tua?
2. Bagaimana cara kamu menyampaikan permintaan tersebut?
3. Bagaimana respons orang tua ketika kamu meminta tambahan waktu bermain game?
4. Apakah kamu pernah bernegosiasi / berdiskusi dengan orang tua mengenai jadwal atau durasi bermain game?
5. Jika pernah, kesepakatan seperti apa yang dibuat antara kamu dan orang tua?
6. Apakah pernah terjadi pertengkaran atau perbedaan pendapat dengan orang tua karena bermain game Mobile Legends?
7. Jika pernah, apa penyebabnya?

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

8. Bagaimana perasaanmu ketika diminta berhenti bermain game Mobile Legends?
9. Apa yang biasanya kamu lakukan ketika orang tua melarang atau membatasi bermain game?
10. Bagaimana cara kalian menyelesaikan masalah atau perbedaan pendapat tersebut?
11. Menurutmu, apa alasan orang tua membatasi bermain game Mobile Legends?
12. Apakah kamu merasa pendapatmu didengarkan oleh orang tua ketika membahas aturan bermain game?
13. Bagaimana hubunganmu dengan orang tua setelah adanya aturan bermain game?

PEDOMAN WAWANCARA INFORMAN PENDUKUNG
(TETANGGA/ SAUDARA)

Pengamatan Terhadap Aktivitas Anak

1. Seberapa sering Anda melihat anak bermain Mobile Legends?
2. Menurut pengamatan Anda, apakah anak tersebut lebih banyak bermain game dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitar?
3. Bagaimana aktivitas sosial anak di lingkungan tempat tinggal? Apakah ia masih aktif berinteraksi dengan teman-temannya secara langsung?
4. Menurut pengamatan Anda, apakah kebiasaan bermain Mobile Legends memengaruhi perilaku anak di lingkungan sekitar?

Pengamatan Terhadap Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak

1. Apakah Anda pernah melihat orang tua menegur atau mengingatkan anak terkait bermain Mobile Legends?
2. Bagaimana cara orang tua menyampaikan teguran tersebut?

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Menurut pengamatan Anda, apakah orang tua cenderung tegas, memberi kebebasan, atau mengajak anak berdiskusi ketika menghadapi kebiasaan bermain game anak?
4. Bagaimana respons anak ketika diingatkan atau ditegur oleh orang tua?
5. Menurut Anda, apakah orang tua cukup mengawasi aktivitas bermain game anak?
6. Apakah Anda pernah menyaksikan konflik antara orang tua dan anak terkait penggunaan gawai atau Mobile Legends?
7. Apakah orang tua dan anak biasanya dapat mencapai kesepakatan setelah terjadi perbedaan pendapat?

Dampak Sosial Dan Penilaian Informan

1. Bagaimana hubungan anak dengan teman sebaya setelah sering bermain Mobile Legends?
2. Menurut Anda, apakah pengawasan orang tua terhadap anak sudah cukup baik?
3. Apa pendapat Anda mengenai cara orang tua mengatasi kebiasaan bermain Mobile Legends pada anak?

Pertanyaan Penutup

1. Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan terkait hubungan orang tua dan anak dalam mengelola aktivitas bermain Mobile Legends?

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran VII : Data Informan Penelitian

No	Nama Anak	Usia Anak	Nama Orang tua	Usia Orang Tua	Nama Tetangga/ Saudara
1.	Muhammad tegar	15 tahun	St.samia S.H.M.H	44 tahun	Maharani
2.	Fauzul	14 tahun	Normayanti	48 tahun	Uni
3.	Atila	14 tahun	Rosalinda	45 tahun	Dwi sari
4.	Riko	16 tahun	Fatmawati	50 tahun	Esya

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran VIII : Surat Keterangan Wawancara

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosalinda
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 45 Tahun
Alamat : Asrama Pom
Pekerjaan :

Menyatakan bahwa telah diwawancarai oleh Putri RahmaWijaya untuk keperluan penelitian sebagai syarat penyelesaian jenjang Strata 1 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushulludin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dengan judul "Pola Kendali Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Asrama Polisi Militer Parepare"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare,
2026
Yang Bertanda
Tangan

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatmawati
Jenis Kelamin : perempuan
Usia : 50 tahun
Alamat : Asrama pam
Pekerjaan : IRT

Menyatakan bahwa telah diwawancarai oleh Putri RahmaWijaya untuk keperluan penelitian sebagai syarat penyelesaian jenjang Strata 1 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushulludin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dengan judul "Pola Kendali Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Asrama Polisi Militer Parepare"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare,
2026
Yang Bertanda
Tangan

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sitti Samia, S.H.M.H.
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 44 Tahun
Alamat : Asrama Pom Paccekke
Pekerjaan : ASN Pengadilan Negeri Parepare.

Menyatakan bahwa telah diwawancarai oleh Putri RahmaWijaya untuk keperluan penelitian sebagai syarat penyelesaian jenjang Strata 1 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushulludin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dengan judul "Pola Kendali Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Asrama Polisi Militer Parepare"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 17-06-2026
Yang Bertanda Tangan

Sitti Samia, S.H.M.H.

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NORMAYANTI
Jenis Kelamin : PEREMPUAN
Usia : 48THN
Alamat : ASRAMA POM
Pekerjaan : IRT

Menyatakan bahwa telah diwawancarai oleh Putri RahmaWijaya untuk keperluan penelitian sebagai syarat penyelesaian jenjang Strata 1 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushulludin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dengan judul "Pola Kendali Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Asrama Polisi Militer Parepare"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 2026
Yang Bertanda Tangan

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Sri
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 21
Alamat : Asrama Polri
Pekerjaan : Pns Polri

Menyatakan bahwa telah diwawancarai oleh Putri RahmaWijaya untuk keperluan penelitian sebagai syarat penyelesaian jenjang Strata 1 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushulludin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dengan judul "Pola Kendali Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Asrama Polisi Militer Parepare"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare,
2026
Yang Bertanda
Tangan

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MAHARANI
Jenis Kelamin : PEREMPUAN
Usia : 20 TAHUN
Alamat : ASRAMA POM
Pekerjaan : MAHASISWA

Menyatakan bahwa telah diwawancarai oleh Putri RahmaWijaya untuk keperluan penelitian sebagai syarat penyelesaian jenjang Strata 1 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushulludin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dengan judul "Pola Kendali Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Asrama Polisi Militer Parepare"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare,
2026
Yang Bertanda
Tangan

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : UNI
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 23 thn
Alamat : Asrama Pom
Pekerjaan : Mahasiswa

Menyatakan bahwa telah diwawancarai oleh Putri RahmaWijaya untuk keperluan penelitian sebagai syarat penyelesaian jenjang Strata 1 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushulludin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dengan judul "Pola Kendali Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Asrama Polisi Militer Parepare"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 2026
Yang Bertanda Tangan

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riko
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Usia : 17
Alamat : Tgl
Pekerjaan : Siswa

Menyatakan bahwa telah diwawancarai oleh Putri RahmaWijaya untuk keperluan penelitian sebagai syarat penyelesaian jenjang Strata 1 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushulludin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dengan judul "Pola Kendali Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Asrama Polisi Militer Parepare"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 2026
Yang Bertanda Tangan

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauzul
Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 15
Alamat : Jl veteran Dpr Pon
Pekerjaan : Siswa

Menyatakan bahwa telah diwawancarai oleh Putri RahmaWijaya untuk keperluan penelitian sebagai syarat penyelesaian jenjang Strata 1 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushulludin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dengan judul "Pola Kendali Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Asrama Polisi Militer Parepare"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 2026
Yang Bertanda Tangan

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : muhammad teguh
Jenis Kelamin : laki laki
Usia : 19 tahun
Alamat : asrama pm
Pekerjaan : siswa

Menyatakan bahwa telah diwawancarai oleh Putri RahmaWijaya untuk keperluan penelitian sebagai syarat penyelesaian jenjang Strata 1 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushulludin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dengan judul **"Pola Kendali Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Asrama Polisi Militer Parepare"**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 2026
Yang Bertanda Tangan

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tila
Jenis Kelamin : laki laki
Usia : 16
Alamat : Asrom
Pekerjaan : siswa

Menyatakan bahwa telah diwawancarai oleh Putri RahmaWijaya untuk keperluan penelitian sebagai syarat penyelesaian jenjang Strata 1 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushulludin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dengan judul "Pola Kendali Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Asrama Polisi Militer Parepare"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare,
2026
Yang Bertanda
Tangan

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran IX : Dokumentasi





CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE





CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



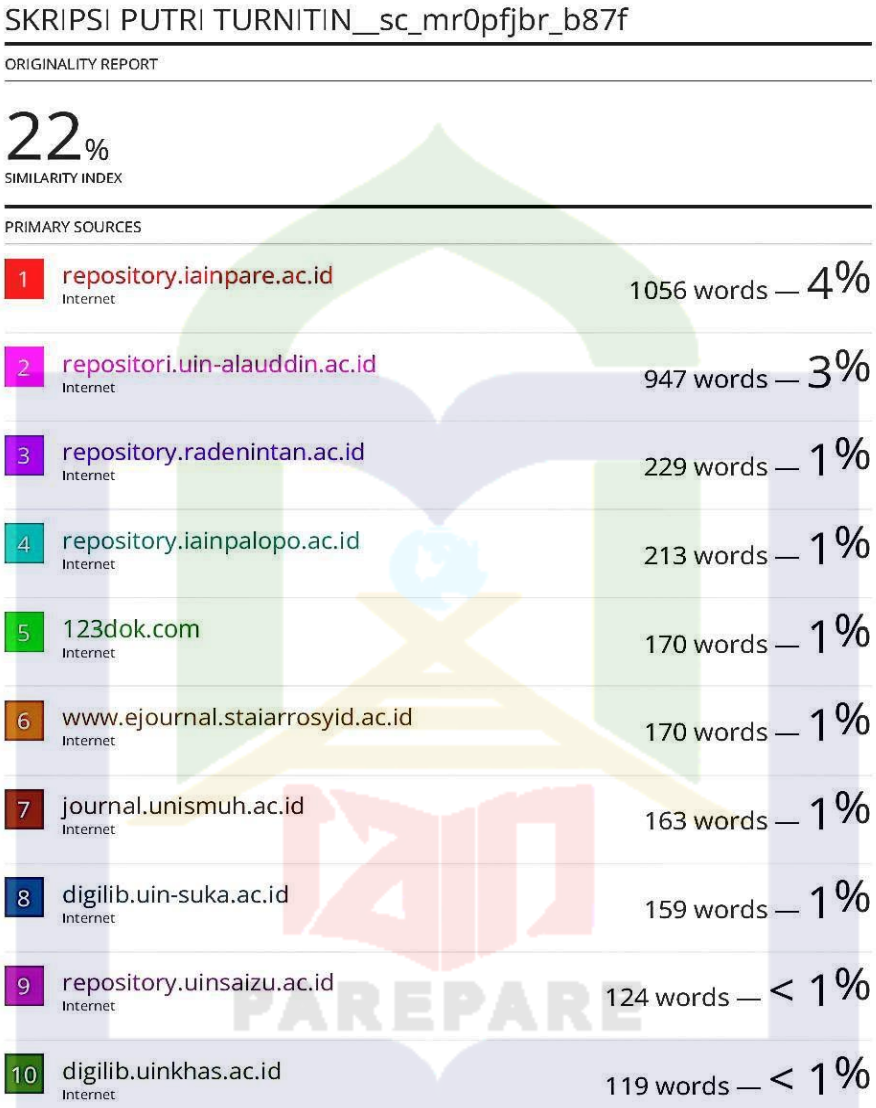


CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran X : Hasil Turnitin



SKRIPSI PUTRI TURNITIN__sc_mr0pfjbr_b87f

ORIGINALITY REPORT

22%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpare.ac.id Internet	1056 words — 4%
2	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	947 words — 3%
3	repository.radenintan.ac.id Internet	229 words — 1%
4	repository.iainpalopo.ac.id Internet	213 words — 1%
5	123dok.com Internet	170 words — 1%
6	www.ejournal.staiarrosyid.ac.id Internet	170 words — 1%
7	journal.unismuh.ac.id Internet	163 words — 1%
8	digilib.uin-suka.ac.id Internet	159 words — 1%
9	repository.uinsaizu.ac.id Internet	124 words — < 1%
10	digilib.uinkhas.ac.id Internet	119 words — < 1%

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BIODATA PENULIS



Putri Rahmawijaya, adalah nama penulis skripsi ini. Penulis Lahir di Sulawesi Selatan Kota Parepare pada tanggal 13 Mei 2004 dari pasangan Bapak I Dewa Made Wijaya dan Ibu Normayanti sebagai anak ke tiga dari lima bersudara. Riwayat pendidikan penulis dimulai di TK Kartika XX-39 Parepare, setelah menyelesaikan pendidikan taman kanak-kanak, penulis melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 18 Parepare. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 10 Parepare, kemudian melanjutkan pendidikan menengah kejuruan di SMK Negeri 3 Parepare. Pada tahun 2022, hingga akhirnya penulis menempuh pendidikan di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare Program Studi Komunikasi dan Penyiaran islam (KPI) Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah. Akhirnya penulis berhasil menyelesaikan tugas akhirnya dengan judul skripsi "Pola Kendali Komunikasi Orang Tua pada Anak dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends di Asrama Polisi Militer Parepare" dapat bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, serta menjadi kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE