

Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Pecandu Game MobileLegends Di SD N 05 Mampang Prapatan

Jihan Salsabila¹, Nyoman Suardhita²,

^{1,2}, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bahasa, Universitas
Bina Sarana Informatika

Email korespondensi: jihansalsabila258@gmail.com¹, nyoman.nyo@bsi.ac.id²

Abstrak

Media game dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap kepribadian dan lebih bergantung pada game, orang percaya bahwa game adalah kebutuhan sehari-hari, Masyarakat cenderung tertutup dari lingkungannya terutama karena kurangnya interaksi dengan anggota keluarga. Ada tiga pola komunikasi antara orang tua: otoriter, permisif, dan demokratis. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk mengumpulkan data observasi dan wawancara pola komunikasi antara orang tua anak yang kecanduan game Mobile Legends di SDN 05 Mampang Prapatan. subjek penelitian yaitu orang tua anak-anak yang kecanduan game "Mobile Legends". Penelitian yang dihasilkan mengenai hal ini dapat menemukan ilmu pengetahuan yang nyata atau benar, yang dalam hal ini pengamatan yang dilakukan di lapangan mempunyai kesatuan subjektif dari segi objektivitasnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi dengan anak yang kecanduan game belum tentu berjalan harmonis dalam membangun hubungan keluarga, khususnya dengan orang tua anak. Seiring berjalannya waktu, permasalahan dalam kehidupan setiap individu seringkali menjadi salah satu sumber ketegangan.

Kata Kunci: Game, orang tua, pola komunikasi

Abstract

Gaming media can have a big influence on personality and are more dependent on games, people believe that games are a daily necessity. People tend to be closed off from their environment, especially due to a lack of interaction with family members. There are three communication patterns between parents: authoritarian, permissive, and democratic. In this The author uses a qualitative descriptive research method to collect observation and interview data on communication patterns between parents of children addicted to the Mobile Legends game at SDN 05 Mampang Prapatan. The subjects of the study were parents of children addicted to the "Mobile Legends" game. The research produced on this matter can find real or true knowledge, in which case observations made in the field have subjective unity in terms of objectivity. The results of this study indicate that communication patterns with children addicted to games do not necessarily run harmoniously in building family relationships, especially with the child's parents. Over time, problems in the lives of each individual often become a source of tension.

Keywords: games, parents, communication patterns

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Komunikasi dalam keluarga merupakan elemen penting yang membentuk fondasi dari hubungan interpersonal yang sehat antara anggota keluarga. Dalam konteks orang tua dan anak, komunikasi yang efektif tidak hanya berperan dalam membangun kedekatan emosional tetapi juga dalam membentuk perilaku dan karakter anak. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, tantangan baru muncul dalam menjaga kualitas komunikasi ini. Salah satu tantangan signifikan yang dihadapi banyak keluarga adalah kecanduan anak-anak terhadap permainan video (game), khususnya game daring seperti *Mobile Legends*.



Mobile Legends merupakan salah satu game daring yang sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja. Permainan ini menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif dan interaktif, di mana pemain dapat berkolaborasi dan bersaing dengan pemain lain dari berbagai penjuru dunia. Sifatnya yang adiktif dan kemudahan akses melalui smartphone membuat game ini cepat meraih perhatian anak-anak. Namun, di balik keseruan dan popularitasnya, terdapat berbagai dampak negatif yang perlu diwaspadai, terutama ketika anak-anak mulai menunjukkan tanda-tanda kecanduan.

Kecanduan game *Mobile Legends* dapat berdampak pada berbagai aspek kehidupan anak, mulai dari penurunan prestasi akademik, gangguan pola tidur, hingga terganggunya hubungan sosial dengan keluarga dan teman-temannya. Dalam banyak kasus, anak-anak yang kecanduan game cenderung menarik diri dari aktivitas sosial dan interaksi langsung dengan orang tua. Hal ini menimbulkan tantangan besar bagi orang tua dalam mempertahankan pola komunikasi yang sehat dan efektif dengan anak-anak mereka.

Di SDN 05 Mampang Prapatan, fenomena kecanduan game *Mobile Legends* di kalangan siswa menjadi semakin nyata. Sebagian besar siswa di sekolah ini menghabiskan waktu berjam-jam setiap hari untuk bermain game ini, sering kali mengorbankan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau berinteraksi dengan keluarga. Orang tua yang menyadari masalah ini sering kali merasa kesulitan untuk mengendalikan kebiasaan anak mereka dan menghadapi berbagai hambatan dalam upaya membantu anak-anak mereka keluar dari kecanduan.

Penelitian ini berfokus pada pola komunikasi antara orang tua dan anak-anak yang kecanduan *Mobile Legends* di SDN 05 Mampang Prapatan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana orang tua berinteraksi dengan anak-anak mereka dalam situasi di mana kecanduan game telah menjadi masalah yang signifikan. Penelitian ini juga berusaha untuk mengidentifikasi berbagai strategi yang digunakan oleh orangtua dalam membantu anak-anak mereka mengurangi atau mengatasi kecanduan game, serta mengungkap hambatan-hambatan yang dihadapi dalam proses tersebut.

Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang dinamika komunikasi dalam keluarga di era digital ini, di mana teknologi sering kali menjadi pedang bermata dua di satu sisi, teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar dan interaksi sosial anak, namun di sisi lain, juga dapat menjadi sumber masalah jika tidak dikendalikan dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang adaptif dan efektif, yang tidak hanya memperhatikan kebutuhan anak untuk terhubung secara digital tetapi juga memastikan bahwa interaksi tatap muka yang hangat dan mendukung tetap terjaga.

Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi pada kajian ilmiah di bidang komunikasi keluarga, khususnya dalam konteks pengaruh teknologi digital terhadap pola komunikasi orang tua dan anak. Selain itu, penelitian ini berfokus pada pemahaman hambatan yang dihadapi orang tua dalam usaha mereka untuk membantu anak-anak mereka mengatasi kecanduan game *Mobile Legends*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi praktisi, pendidik, dan orang tua tentang tantangan yang mungkin mereka hadapi, serta membantu merumuskan strategi yang lebih efektif untuk mengatasi kecanduan game sambil menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cara orang tua pola komunikasi dengan anaknya yang kecanduan game *Mobile Legends*?

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pola komunikasi antara orang tua dan anak cara orang tua pola komunikasi dengan anaknya yang kecanduan game *Mobile legends*?

1.3 Tinjauan Pustaka

1.3.1 Teori Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal berasal dari istilah Latin *komunikasi*, yang berarti pertukaran ide. Definisi komunikasi beragam. Menurut (Mulyana, 2008), komunikasi adalah proses interaksi timbal balik antara komunikator dan komunikan, baik secara verbal maupun nonverbal. (Handoko, 2002) mendefinisikan komunikasi sebagai

Komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai interaksi tatap muka antara dua individu atau lebih, baik dalam konteks sosial biasa maupun terorganisir. (Miller, 2019) menekankan pentingnya memahami hubungan antara komunikasi interpersonal dan pertumbuhan relasional. Beberapa ahli, seperti Barnuld dan Muhammad, menggambarkan komunikasi interpersonal sebagai proses pertukaran pesan dan umpan balik secara langsung (Abidin, 2020) menambahkan bahwa komunikasi ini memungkinkan observasi langsung terhadap reaksi lisan dan nonverbal.

Dalam komunikasi interpersonal, individu berfungsi sebagai pengirim dan penerima pesan, dengan proses encoding dan decoding yang melibatkan pemilihan media, penerjemahan pesan, dan interpretasi makna.

Feedback merupakan respons penerima terhadap pesan yang dikirim (Fatmawati, 2017). Komunikasi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk konteks sosial dan psikologis.

Fungsi komunikasi interpersonal meliputi mengurangi ketidakpastian, memelihara hubungan sosial, dan berbagi informasi. Faktor-faktor seperti persepsi, konsep diri, dan ketertarikan interpersonal mempengaruhi efektivitas komunikasi. Penghambat komunikasi meliputi kesenjangan gender, perbedaan bahasa, dan faktor teknis. Komunikasi interpersonal juga berperan dalam kebahagiaan dan kesehatan mental individu (Aryani et al., 2024).

1.3.2 Teori Dialektika Relasional

Teori Dialektika Relasional, pertama kali dikemukakan oleh Leslie Baxter dan W. Glen Rawlins pada tahun 1998, menjelaskan pola komunikasi dalam hubungan sebagai hasil dari konflik kebutuhan emosional. Baxter dan Barbara Montgomery, ahli komunikasi yang lebih fokus pada komunikasi intim, menunjukkan bahwa hubungan melibatkan ketegangan antara kebutuhan yang saling bertentangan, seperti keterbukaan dan kerahasiaan, serta kepastian dan ketidakpastian. Mereka menekankan pentingnya mempelajari ketegangan, konflik, dan dinamika dalam hubungan intim untuk memahami interaksi interpersonal secara lebih mendalam.

Teori Dialektika Relasional berlandaskan pada empat asumsi utama:

1. Hubungan Non-Linier: Hubungan tidak berkembang secara linier. Sebaliknya, mereka terbentuk dari fluktuasi kepentingan yang saling bertentangan. Terminologi seperti "perkembangan hubungan" yang menunjukkan kemajuan linier tidak sepenuhnya akurat dalam menggambarkan hubungan (Baxter & Montgomery, 1998).
2. Perubahan Konstan: Kehidupan hubungan penuh dengan perubahan, baik kuantitatif maupun kualitatif. Hubungan berkembang seiring waktu, dengan munculnya konflik dan perubahan dalam cara penanganannya (Baxter & Montgomery, 1998).
3. Kontradiksi yang Berkelanjutan: Ketegangan antara dua hal yang berlawanan adalah aspek dasar dari hubungan. Kontradiksi ini selalu ada dan tidak pernah sepenuhnya hilang, menciptakan ketegangan terus-menerus dalam hubungan (Baxter & Montgomery, 1998).
4. Pentingnya Komunikasi: Komunikasi memainkan peran krusial dalam mengelola dan menyelesaikan konflik dalam hubungan. Strategi komunikasi yang diterapkan oleh individu mempengaruhi bagaimana kontradiksi dalam hubungan diatur dan dikelola (Baxter & Montgomery, 1998).

1.3.3 Definisi Pola Komunikasi

Pola komunikasi merujuk pada manifestasi perilaku manusia dalam berinteraksi. Dalam konteks ini, "pola" atau "model" adalah sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan bersama. Joseph A. Devito mengklasifikasikan pola komunikasi ke dalam empat kategori: komunikasi interpersonal, kelompok kecil, publik, dan massa.

"Pola komunikasi" dapat diartikan sebagai bentuk atau struktur tetap dalam proses komunikasi. Dalam bahasa Indonesia, istilah "pola" mengacu pada bentuk atau struktur yang konsisten. Dalam hal ini, komunikasi mencerminkan pola yang dapat dipahami sebagai desain atau struktur pesan. Menurut Djamarah, pola komunikasi adalah bentuk atau hubungan dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan antara individu atau kelompok, sehingga pesan dapat dipahami dengan jelas.

Dalam interaksi orang tua dengan anak, terdapat tiga pola komunikasi utama:

1. Otoriter
Orang tua dengan pola ini menunjukkan penerimaan rendah dan kontrol tinggi. Mereka cenderung menggunakan hukuman fisik, memberikan arahan yang ketat, dan sering menunjukkan emosi serta penolakan yang kuat. Anak-anak dalam pola ini biasanya kurang memiliki harapan, mudah terpengaruh, sering merasa takut dan murung, serta kurang memiliki orientasi masa depan yang jelas.
2. Permisif
Orang tua permisif menunjukkan penerimaan tinggi dengan kontrol yang minim. Mereka memberikan kebebasan besar kepada anak untuk mengekspresikan keinginan dan dorongan. Anak-anak dalam pola ini sering kali kurang percaya diri, impulsif, kasar, mendominasi orang lain, serta memiliki tujuan hidup yang tidak jelas dan prestasi yang rendah.
3. Otoritatif
Pola komunikasi otoritatif ditandai dengan penerimaan dan kendali yang seimbang. Orang tua memberikan perhatian pada kebutuhan anak, mendorong pertanyaan dan pendapat, serta menjelaskan konsekuensi dari tindakan mereka. Anak-anak dalam pola ini cenderung bersifat supel, percaya diri, mampu mengendalikan diri, sopan santun, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta orientasi tujuan dan prestasi yang jelas.

1.3.4 Orang Tua

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "orang tua" mencakup beberapa definisi:

1. Ayah dan ibu
2. Orang yang sudah lanjut usia
3. Anggota masyarakat yang dihormati atau disukai

Dalam konteks keluarga, orang tua merujuk pada ayah dan ibu yang memiliki tanggung jawab dan peran penting dalam membesarkan anak (KBBI, n.d.). Mereka diartikan sebagai individu yang melahirkan atau membesarkan anak, dan memiliki posisi yang signifikan dalam perkembangan dan pengasuhan anak.

Orang tua yang efektif membiarkan anak berkembang sebagai individu yang unik, tanpa menaruh ekspektasi atau tujuan yang membebani. Menurut M. Noor (2020), kriteria orang tua yang efektif meliputi:

1. Bertindak dengan menghukum atau membina hubungan berdasarkan cinta.
2. Mempertimbangkan kebutuhan dan keterampilan anak.
3. Menganut prinsip demokrasi dalam pengasuhan.
4. Mengakui perbedaan antara diri mereka dan anak, serta menjelaskan alasan di balik aturan yang diterapkan.

Peran orang tua sangat krusial dalam pendidikan karakter anak. Juliana Langowuyo (2019) menyatakan bahwa pendidikan karakter sebaiknya dimulai sejak usia dini dengan keteladanan orang tua. Lina (2021) memberikan saran untuk menjadi orang tua yang efektif:

1. Terapkan model pusat anak dan ubah cara pengajaran. Perlakukan anak sebagai teman dan setara.
2. Luangkan waktu berkualitas untuk komunikasi yang efektif dengan anak.
3. Ibu harus mampu membaca bahasa tubuh anak dan mengekspresikan kasih sayang baik secara verbal maupun non-verbal.
4. Pahami emosi anak dan hindari kesalahpahaman yang dapat menyebabkan konflik.
5. Dengarkan anak dengan baik dan tunjukkan empati.
6. Bangun konsistensi dan kedisiplinan sebagai teladan utama bagi anak.

1.3.5 Game Mobile Legends

Arthur mendefinisikan kecanduan sebagai "suatu aktivitas atau zat yang berulang kali ingin kita alami, dan untuk itu kita bersedia membayar harganya (atau konsekuensi negatifnya)" (Arthur, 2019). Menurut kamus psikologi, kecanduan atau adiksi ditandai dengan ketergantungan fisik dan psikologis terhadap suatu substansi atau aktivitas, serta perasaan keterasingan sosial yang semakin parah jika ketergantungan tersebut tidak dipenuhi (American Psychological Association, 2021). Kecanduan tidak hanya terbatas pada alkohol atau obat-obatan, tetapi juga meluas ke aktivitas seperti bermain video game (Araque et al., 2008).

Bermain game adalah cara populer untuk mengisi waktu dan mengurangi kebosanan dari rutinitas sehari-hari. Kim (2022) menjelaskan bahwa game adalah aktivitas yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online. Menurut Winn dan Fisher (2021), game multipemain adalah evolusi dari game pemain tunggal dengan konsep yang sama, namun melibatkan banyak pemain secara bersamaan. Kecanduan game, atau gangguan kecanduan internet, merupakan bentuk kecanduan yang disebabkan oleh penggunaan internet secara berlebihan (Young, 2021). Kecanduan ini ditandai dengan ketergantungan fisik dan psikologis pada permainan seperti Mobile Legends, di mana individu merasa tidak bisa berhenti meskipun ada dampak negatif yang dirasakan (Chen & Hsu, 2020).

(Chen & Hsu, 2020) mengidentifikasi empat indikator utama kecanduan game sebagai berikut:

1. Compulsion: Tuntutan internal yang kuat untuk terus bermain game.
2. Penarikan Diri: Kesulitan untuk menjauh atau menarik diri dari aktivitas yang berhubungan dengan game.
3. Toleransi: Meningkatnya jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game sebagai adaptasi terhadap kebiasaan tersebut.
4. Kesulitan Interpersonal dan Kesehatan: Masalah yang timbul dari hubungan sosial dan kesehatan fisik akibat kecanduan game.

Mobile Legends Bang-Bang adalah game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang mengharuskan dua tim untuk menghancurkan markas lawan sambil mempertahankan markas mereka sendiri. Dalam permainan ini, setiap tim terdiri dari lima pahlawan dengan kemampuan unik (Wang et al., 2023). Sejarah game MOBA dimulai dari genre RTS (Real Time Strategy) seperti Herzog Zwei dan Starcraft pada akhir 1980-an dan awal 1990-an. Aeon of Strife, yang muncul pada tahun 2003, dianggap sebagai cikal bakal game MOBA modern (Keller, 2022). Dota Allstars dan modifikasi berikutnya seperti Mobile Legends mengembangkan konsep ini lebih lanjut, membawa permainan MOBA ke platform seluler (Li & Zhang, 2023). Fitur Mobile Legends Bang-Bang meliputi:

1. Pertandingan 5 vs 5 dengan pemain nyata; teman dapat diundang sebagai sekutu atau musuh.
2. Pilihan pahlawan yang beragam seperti petarung, pembunuh, penyihir, tank, dan lainnya.
3. Kerjasama tim yang diperlukan untuk merancang strategi dan mencapai kemenangan.

4. Kontrol yang sederhana dengan dua kali penekanan jempol.
5. Keseimbangan permainan tergantung pada kemampuan pemain dalam merancang taktik.

Aturan Bermain Mobile Legends adalah sebagai berikut:

1. Pemain tidak boleh memilih pahlawan yang sama untuk lebih dari satu tim, kecuali tim lawan.
2. Pemain tidak boleh menggunakan peringkat yang dua tingkat lebih tinggi dari peringkatnya saat ini.
3. Pemain dianggap AFK (Away From Keyboard) jika mengalami masalah dengan koneksi internet.
4. Pemain tidak diberikan peringkat jika tingkat keahliannya buruk.

1.4 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini menggambarkan bagaimana pola komunikasi antara orang tua dan anak memainkan peran krusial dalam menghadapi masalah kecanduan game *Mobile Legends* pada anak. Dengan menggunakan Teori Relational Dialectics, penelitian ini mencoba untuk memahami dinamika dan kontradiksi dalam komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak. Teori ini menekankan pentingnya dialog terbuka dan negosiasi antara kedua belah pihak untuk mengatasi konflik yang mungkin muncul, khususnya dalam konteks upaya mengurangi kecanduan anak terhadap game. Selain itu, indikator peran orang tua juga diidentifikasi sebagai faktor penting dalam membentuk pola komunikasi yang efektif. Peran ini tidak hanya melibatkan interaksi sehari-hari dengan anak, tetapi juga bagaimana orang tua dapat mengarahkan dan membimbing anak dalam mengelola emosi serta mengurangi ketergantungan pada game. Dengan demikian, hubungan orang tua-anak yang kuat dan pola komunikasi yang baik diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi fenomena kecanduan game *Mobile Legends* pada anak.

2. Metode

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami pola komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan game *Mobile Legends* di SDN 05 Mampang Prapatan. Pendekatan kualitatif merupakan metode penelitian yang bersifat deskriptif dan analitis, berfokus pada penggambaran dan interpretasi fenomena dalam konteks alami (Sugiyono, 2020). Metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali dan menganalisis data berupa narasi dan pengalaman langsung dari partisipan, tanpa melakukan kuantifikasi data numerik (Sugiyono, 2020). Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian naturalistik karena dilakukan di lingkungan yang alami, dan berfokus pada karakterisasi fenomena yang ada, baik alamiah maupun buatan (Arikunto, 2020).

2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 05 Mampang Prapatan, yang terletak di kawasan Kapten Tendean, Mampang Prapatan. Lokasi ini dipilih karena merupakan tempat di mana fenomena kecanduan game *Mobile Legends* di kalangan siswa terjadi, serta merupakan sumber informasi yang relevan untuk penelitian ini.

2.3 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dalam rentang waktu dari 22 April hingga 22 Mei 2024. Periode satu bulan ini dianggap cukup untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan melakukan analisis yang mendalam.

2.4 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah orang tua dari anak-anak yang terdaftar di SDN 05 Mampang Prapatan. Mereka dipilih karena peran sentral mereka dalam proses komunikasi dengan anak-anak mereka yang mengalami kecanduan game *Mobile Legends*.

2.5 Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini menjelaskan ciri-ciri variabel yang akan diteliti berdasarkan landasan teori yang telah ditetapkan:

1. Komunikasi antarpribadi adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua individu atau lebih dalam lingkungan sosial, baik secara langsung maupun dalam kelompok kecil. Menurut Miller, komunikasi antarpribadi mencakup pertukaran informasi dan perasaan yang mempengaruhi hubungan interpersonal (Miller, 2019).
2. Pola komunikasi merujuk pada cara-cara tertentu dalam berkomunikasi yang dapat dikenali sebagai model atau sistem yang berfungsi untuk mencapai tujuan tertentu. Pola komunikasi dalam konteks ini mencakup cara-cara orang tua berkomunikasi dengan anak-anak mereka mengenai kecanduan game *Mobile Legends* (Djamarah, 2011).
3. Teori ini, dikembangkan oleh Leslie Baxter dan Barbara Montgomery, menjelaskan bagaimana

komunikasi melibatkan dialektika antara berbagai tuntutan dan kebutuhan dalam hubungan interpersonal. Ini mencakup bagaimana individu bernegosiasi dan mengelola ketegangan dalam komunikasi (Baxter & Montgomery, 1996).

2.6 Pemilihan Informan

Informan dalam penelitian ini adalah orang tua dari anak-anak di SDN 05 Mampang Prapatan yang bersedia memberikan informasi mengenai pola komunikasi mereka dengan anak yang kecanduan game. Informan terdiri dari informan kunci dan tambahan:

Tabel 1. Daftar Informan

No.	Nama	Usia, Jenis kelamin	Keterangan
1.	Ibu Rina Suliawati	32 tahun, Perempuan	Informan Kunci
2.	Ibu Fauziah	35 tahun, Perempuan	Informan Tambahan (Orang tua anak)
3.	Ibu Iis Suryani	40 tahun, Perempuan	Informan Tambahan (Orang tua anak)

Sumber: Peneliti, 2024

2.7 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan tiga teknik utama:

1. Observasi
Peneliti melakukan observasi terhadap perilaku peserta penelitian di SDN 05 Mampang Prapatan, mencatat interaksi antara orang tua dan anak dalam konteks yang relevan. Observasi dilakukan baik secara aktif maupun pasif untuk memperoleh data yang akurat.
2. Wawancara
Wawancara mendalam dilakukan untuk mengumpulkan informasi langsung dari informan tentang pola komunikasi mereka dengan anak-anak mereka. Pertanyaan wawancara dirancang untuk mengeksplorasi bagaimana orang tua berinteraksi dan berusaha mengatasi kecanduan game anak mereka.
3. Dokumentasi
Dokumentasi berupa bahan tertulis, catatan, gambar, dan video yang terkait dengan aktivitas di SDN 05 Mampang Prapatan dikumpulkan untuk mendukung data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Dokumentasi membantu memperkaya pemahaman terhadap konteks dan perilaku yang diteliti.

2.8 Metode Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

Penyuntingan (Verifikasi Data) Data yang dikumpulkan diperiksa dan diverifikasi untuk memastikan kualitas, konsistensi, dan relevansi. Proses ini melibatkan pemeriksaan kejelasan dan kelengkapan informasi dari wawancara.

1. Konfirmasi (Confirmation) Data yang telah dikumpulkan dikonfirmasi dengan subjek penelitian untuk memastikan keakuratan dan keaslian informasi. Hal ini memastikan bahwa data yang digunakan dalam analisis adalah valid dan representatif.
2. Kesimpulan (Conclusion) Tahap akhir dari pengolahan data adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis. Data yang telah diproses dan dianalisis digunakan untuk menyusun kesimpulan penelitian.

2.9 Analisis Data

Analisis data menggunakan pendekatan Miles dan Huberman yang mencakup tiga langkah utama:

1. Reduksi Data
Data yang terkumpul disaring, dikategorikan, dan disederhanakan untuk memfokuskan informasi yang relevan dengan penelitian. Proses ini melibatkan pemilihan dan pengorganisasian data dari berbagai sumber.
2. Tampilan Data
Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk yang memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola dan tema. Pendistribusian data ini membantu dalam pemahaman yang lebih baik mengenai pola komunikasi antara orang tua dan anak.
3. Membuat Kesimpulan
Peneliti menganalisis data untuk mengidentifikasi sebab akibat dan mengembangkan wawasan tentang pola komunikasi. Kesimpulan dibuat dengan menginterpretasikan data berdasarkan teori yang relevan dan konteks penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

SDN 05 Mampang Prapatan didirikan pada tahun 1977 berdasarkan usulan masyarakat untuk mendirikan sekolah baru di Jl. Kapten Tendean Gg. Kamboja, Jakarta Selatan. Sekolah ini dibangun di atas tanah milik warga, dengan pemerintah membeli gedung seluas 1.376 m² yang mencakup tiga ruang kelas. Pada tahun pertama, SDN 05 Mampang Prapatan memiliki enam puluh siswa yang terbagi dalam dua kelas. Pada tahun 1979, sekolah ini memiliki satu kepala sekolah dan mulai membentuk struktur organisasi pendidikan.

Sekolah ini meluluskan angkatan pertamanya pada tahun 1984 dan terus berkembang hingga saat ini. Pada tahun 1980-an, SDN 05 Mampang Prapatan melakukan renovasi dengan menambah tiga ruang kelas baru, sehingga totalnya menjadi enam. Sekolah ini terus berkembang dan kini dilengkapi dengan berbagai fasilitas modern.

3.1 Hasil Penelitian

Peneliti bahwa melihat hasil dari judul dan kerangka berfikir menyebutkan betapa pentingnya mereka berkomunikasi secara terbuka dan menyisihkan waktu setiap hari untuk membantu anak-anaknya mengatasi kesulitan dalam bermain game Mobile Legends. Bahwa Dimana penulis menemukan bahwa indikator peran orangtua kepada anak itu amat sangat penting diantaranya kurangnya orang tua memberikan waktu luang untuk anak. banyak orang tua berfikir bahwa yang penting kualitas bukan kuantitas. orang tua harus bisa menggunakan waktunya atau kesempatan untuk mengobrol santai dengan anak, dalam hal ini tidak hanya seorang ibu memegang peranan penting bahkan seorang ayah pun harus terlibat didalamnya. Semua orang setuju bahwa sangat penting untuk memahami sudut pandang anak dan menjelaskan dengan jelas konsekuensi dari permainan. Perbedaan tersebut terlihat jelas dalam upaya yang mereka lakukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. bahwa komunikasi yang dilakukan orang tua terhadap anaknya dapat membantu mereka mengatasi masalah kecanduan game. Menurut pandangan ini, hubungan perlu memiliki inkonsistensi bagi komunikator untuk menghindari konflik. Begitu pula dengan hubungan orang tua-anak dan kecanduan game Mobile Legends yang menjadi fokus penelitian ini.

Dan kecanduan anak terhadap bermain game, yang membuatnya mengabaikan panggilan orang tuanya, menjadi penyebab utama permasalahan tersebut. Teori relational dialectic dari Leslie Baxter dan Barbara Montgomery menemukan bahwa meskipun ada persamaan atau kecocokan dalam hubungan antara orang tua dan anak, selalu ada kontradiksi. Salah satu penyebabnya adalah faktor kecanduan yang terkait dengan bermain game Mobile Legends, yang menyebabkan ketegangan di antara keduanya karena kontradiksi menjadi inti teori ini. Penulis mengamati bahwa hubungan interpersonal orang tua dan anak saling bergantung. Keintiman yang berkembang antara orang tua dan anak bermula dari rasa saling ketergantungan.

Namun, orang tua dan anak-anak dalam hubungan intim ini memiliki latar belakang, dorongan, dan watak yang berbeda, yang semuanya memengaruhi cara mereka berperilaku dalam situasi ini. Konflik orang tua-anak biasanya disebabkan oleh perbedaan ini. Meskipun orang tua berusaha melindungi anak-anak mereka dari pengaruh berbahaya seperti kecanduan Mobile Legends, anak-anak juga memiliki rasa ingin tahu yang tak terpuaskan terhadap game. Meskipun mengetahui bahwa mengembangkan kecanduan terhadap game ini bukanlah ide yang cerdas, mereka tetap bersikeras untuk memainkannya. Namun keingintahuan mereka bertentangan dengan apa yang telah mereka sepakati dengan orang tua mereka. Tujuan dari penelitian ini juga untuk mengetahui pola komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak yang kecanduan game mobile legend. Sebab, pasti akan terjadi perbedaan pendapat yang berujung pada konflik dan pada akhirnya merusak keharmonisan hubungan orang tua dan anak dalam setiap rumah tangga. Pendekatan ini menyoroti tuntutan persaingan yang ada dalam kemitraan. Khususnya antara orang tua dan anak-anaknya yang kecanduan game Mobile Legends, karena ide sentral teori ini adalah kontradiksi. Empat anggapan mendasar yang mewakili kehidupan relasional membentuk landasan dialektika relasional. Hubungan tidak linier, menurut premis pertama, dan kontradiksi merupakan aspek dasar keberadaan hubungan. Gagasan bahwa hubungan bersifat dinamis adalah premis ketiga. Premis keempat dan terakhir adalah bahwa mengelola dan menyelesaikan konflik dalam hubungan memerlukan komunikasi yang efektif.

Menurut anggapan pertama, tidak selalu terjadi keharmonisan dalam interaksi keluarga, khususnya antara orang tua dan anak. Seiring berjalannya waktu, masalah kehidupan setiap orang sering kali menjadi salah satu sumber stres. Setiap keluarga memiliki permasalahannya masing-masing dalam menjalin hubungan, dan terkadang dinamika antara orang tua dan anak tidak berjalan sesuai harapan orang tua. Jelas bahwa hubungan orangtua-anak tidak linier atau satu arah; sebaliknya, mereka dicirikan oleh keinginan-keinginan yang saling bertentangan yang muncul ketika anak-anak merasa cukup berani untuk menentang orang tuanya.

Meskipun orang tua ingin anaknya menuruti perintahnya, keinginan mereka dan keinginan anak tidaklah sama. Anggapan kedua menyatakan bahwa tingkat keintiman dalam hubungan akan berdampak pada perbedaan secara bersamaan. Evolusi atau proses suatu hubungan akan berubah seiring berjalannya waktu. Kehidupan tentusaja membawa perubahan dari waktu ke waktu. Keluarga sangat terkena dampak dari hal ini, terutama jika menyangkut orang tua dan anak-anak mereka yang kecanduan game. Perubahan yang terjadi pada

diri setiap orang disebabkan oleh berbagai keadaan, seperti kesibukan orang tua di luar rumah dan semakin bertambahnya kematangan anak, sehingga mempengaruhi hubungan anak dengan orang tuanya.

Berdasarkan informasi yang penulis kumpulkan, masuk akal untuk berasumsi bahwa perubahan dalam suatu hubungan tidak dapat dihindari dan akan terjadi antara orang tua dan anak sepanjang waktu. Baxter dan Montgomery melacak bagaimana suatu hubungan berkembang dari waktu ke waktu, mencatat perubahan kualitatif dan kuantitatif serta konflik yang muncul dan cara penanganan suatu hubungan. Anggapan ketiga menyatakan bahwa ketegangan atau kontradiksi yang muncul antara dua entitas yang berlawanan terus berlanjut dan melanggengkan ketegangan. Meskipun orang menangani konflik dan ketegangan dengan cara yang berbeda-beda, hal ini merupakan hal yang konstan dalam hubungan dan kehidupan. Karena para orang tua sangat kesal karena anaknya kecanduan game ini, biasanya terjadi konflik antara mereka dan anaknya yang kecanduan Mobile Legends.

3.2 Pembahasan

Peneliti SDN 05 Mampang Prapatan Jakarta Selatan akan memaparkan temuan penelitian pola komunikasi orang tua dengan anaknya yang pecandu game Mobile Legends pada bab kali ini. Pada bulan Mei 2024, penelitian ini dilaksanakan di SDN 05 Mampang Prapatan. Wawancara dilakukan secara bertahap oleh peneliti. Peneliti melakukan observasi lapangan dan pencarian data untuk sampai pada hasil penelitian. Pada tahap analisis, dua metode pengumpulan data yang berbeda digunakan: investigasi lapangan dan studi literatur. Peneliti kemudian melakukan teknik observasi sebagai bagian dari analisis. Peneliti menggunakan protokol sebagai berikut :

1. Perjalanan menuju SDN 05 Mampang Prapatan.
2. Mengunjungi kepala sekolah untuk menjadwalkan wawancara dan meminta izin.
3. Melakukan wawancara dengan orang tua untuk mengetahui lebih jauh cara mereka berkomunikasi dengan anak-anaknya yang sering bermain game mobile legends di SDN 05 Mampang Prapatan.

Berdasarkan observasi langsung dan wawancara mendalam dengan informan orang tua siswa dari zidan rahman bernama Ibu Rina Suliawati, informan utama penelitian ini, melaporkan temuan berikut:

"Pola komunikasi saya dengan anak sangat penting dalam menangani kecanduan game. Saya selalu berusaha membuka dialog yang jujur dan mendengarkan perasaannya tanpa menghakimi. Kami menetapkan batas waktu bermain yang jelas dan membuat kesepakatan bersama tentang kapan waktu bermain dan kapan waktu belajar. Saya juga mengajak anak untuk terlibat dalam berbagai aktivitas lain agar ia tidak hanya fokus pada game. Kami mencoba mencari keseimbangan dan saya mendampingi serta mengawasi penggunaannya. Jika dirasa perlu, kami tidak ragu untuk mencari bantuan profesional."

Pernyataan serupa juga disampaikan oleh Ibu Fauziah selain partisipan penelitian lainnya jika: "Saya sering menegur anak saya ketika dia terlalu banyak bermain game Mobile Legends. Saya katakan padanya bahwa kebiasaannya ini tidak baik untuk kesehatan dan prestasi akademisnya. Saya juga menjelaskan bahwa dia perlu belajar mengatur waktu dengan lebih baik. Jika dia tidak mendengarkan, saya mengambil tindakan dengan membatasi aksesnya ke perangkat. Saya tahu ini tidak mudah, tetapi saya lakukan demi kebajikannya."

Pernyataan serupa juga disampaikan oleh Ibu IIS Suryani selain partisipan penelitian lainnya jika: "Ketika anak saya terlalu banyak bermain Mobile Legends, saya sering mengomelinya karena saya khawatir ini akan mempengaruhi pelajaran dan kesehatannya. Saya menjelaskan kepadanya betapa pentingnya menjaga keseimbangan antara bermain dan belajar. Akhirnya, saya membuat aturan bahwa dia hanya diizinkan bermain game pada hari libur sekolah. Dengan cara ini, saya berharap dia bisa tetap menikmati game kesukaannya tanpa mengganggu tanggung jawab sekolahnya." dengan menggunakan ini mempresentasikan bahwa dalam hubungan pasti memiliki pelaku komunikasi yang dapat menimbulkan konflik. Begitu halnya dengan hubungan antara orangtua dan anak pecandu game mobile legends yang menjadi objek penelitian ini. Dan yang menjadi factor utama timbulnya konflik tak lain adalah kecanduan anak dalam bermain game yang mengakibatkan dia mengacuhkan panggilan orang tuanya.

Penulis menemukan kecocokan atau kesamaan dalam hubungan antara orang tua dengan anak selalu terjadi kontadiksi didalamnya, karena factor kecanduan dalam bermain mobile legends yang menimbulkan ketegangan diantara keduanya, karena Penulis melihat bahwa hubungan personal antara orang tua dengan anak pasti terdapat saling tergantung satu sama lain. Rasa saling ketergantungan antara orang tua dan anak menimbulkan kedekatan di antara keduanya. Namun, dalam kedekatan itu, orang tua dan anak memiliki pengalaman, motivasi, dan kepribadian yang berbeda pastinya, sehingga mempengaruhi prilaku mereka tentang hal ini. Perbedaan itulah yang sering kali menimbulkan pertentangan antara orang tua dan anak. Orang tua berusaha untuk melindungi anak mereka dari pengaruh hal buruk atau negative dari kecanduan game mobile legends, namun hal lain anak memiliki rasa ingin tahunya terhadap game itu. Sehingga mereka nekat untuk terus tetap memainkan game tersebut, meskipun mereka tahu kecanduan dalam bermain game tersebut tidak baik. Tetapi, rasa ingin tahu tersebut mereka langgar kesepakatan dengan orang tua. Penelitian ini pun dilakukan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu game mobile

legends. Karena di setiap keluarga khususnya antara orang tua dengan anak pasti memiliki perbedaan yang menimbulkan konflik dan pada akhirnya merusak keharmonisan hubungan keduanya. Dan membutuhkan keseimbangan antara kebutuhan-kebutuhan yang berkonflik di dalam relasi orang tua dan anak..

Asumsi pemikiran pertama adalah bahwa hubungan tidak bersifat linear, kedua, bahwa kontadiksi merupakan fakta fundamental dalam hidup berhubungan. Dalam asumsi pertama menjalin hubungan kekeluargaan, khususnya hubungan antara orang tua anak, tidaklah selalu berjalan secara harmonis. Seiring berjalannya waktu, problematika kehidupan dari setiap individu sering menjadi salah satu penyebab ketegangan terjadi. Didalam hubungan setiap keluarga pasti memiliki masalah masing-masing, dan hubungan antara orang tua dengan anak terkadang berjalan tidak sesuai apa yang diharapkan orang tua. dapat dipahami dalam hubungan yang terjadi antara orang tua dan anak tidak terdiri atas bagian yang bersifat linear atau satu arah, dimana keinginan orang tua dengan anak berbeda sehingga menimbulkan pertentangan keinginan antara orang tua dan anak yang berdampak pada perilaku anak yang semakin berani melawan orang tua, hanya agar keinginan dapat dipenuhi oleh orang tua. dalam hal ini adalah tingkat kedekatan dalam hubungan tersebut akan memengaruhi perbedaan dalam cara bersamaan. Proses atau perubahan suatu hubungan akan berubah seiring berjalannya waktu. didalam kehidupan pasti mengarah ke dalam sebuah perubahan dari waktu ke waktu, itu pun terjadi di dalam keluarga khususnya antara orang tua dengan anak nya yang merupakan pecandu game, adanya perubahan dari setiap individu, karena beberapa faktor diantaranya kesibukan orang tua diluar rumah, dan semakin dewasa anak yang mempengaruhi kedekatan dengan orang tuanya. Berdasarkan data yang penulis temukan bahwa asumsi dari hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan adalah hal yang wajar dan pasti terjadi antara orang tua dengan anak karena seiring berjalannya waktu. Baxter dan Montgomery mengamati proses atau perubahan suatu hubungan merujuk pada pergerakan kuantitatif dan kualitatif sejalan dengan waktu dan kontradiksi yang terjadi, diseperti mana suatu hubungan di kelola.

Asumsi ketiga kontradiksi atau ketegangan yang terjadi antara dua hal yang berlawanan tidak pernah hilang dan tidak pernah berhenti menciptakan ketegangan. Manusia mengelola ketegangan dan melawan ini dengan cara yang berbeda, tetapi hal ini selalu ada dalam hidup berhubungan. Hubungan antara orang tua dengan anak pecandu game mobile legends selalu mengandung kontradiksi didalamnya, karena orang tua sangat tidak senang anaknya kecanduan game tersebut. dalam suatu hubungan antara orang tua dengan anak, suatu kontradiksi atau ketegangan adalah hal yang biasa, ini karena mempunyai pemikiran yang berbeda-beda sehingga kontradiksi tidak dapat terelakan atau tidak bisa dihindarkan, yang terpenting orang tua mengetahui bagaimana cara mengurangi dan mengatasi kontradiksi maupun ketegangan yang terjadi dalam keluarga.

Asumsi keempat Peran komunikasi adalah untuk memberikan solusi dan penyelesaian atas suatu masalah dalam hubungan antara orang tua dengan anak yang pecandu game mobile legends. Seiring terjadinya ketegangan antara orang tua dengan anak pecandu game tersebut disini adalah peran orang tua dalam mengelola atau menegosiasikan kontadiksi yang terjadi di dalam keluarga. orang tua memiliki sikap keterbukaan dengan anak dimana orang tua memberikan arahan dengan cara berkomunikasi dengan anaknya secara intim. Dimana proses keterbukaan disini orang tua memberikan arahan supaya anak bisa mengontrol dirinya pada saat bermain game mobile legends. Dengan memberikan kebebasan berpendapat dan membuat aturan-aturan yang disepakati bersama dan memberikan saran atau nasehat kepada anak. Yusuf mengidentifikasi tiga jenis pola komunikasi orang tua, yaitu sebagai berikut:

1. Pola komunikasi otoriter (*Authoritarian*).

Ketika orang tua memaksakan aturan atas keinginan anak, itu dianggap gaya komunikasi otoriter. Orang tua yang menggunakan gaya komunikasi otoriter menerapkan pedoman yang ketat. Gaya komunikasi ini ditandai dengan sikap penerimaan yang rendah, sikap kontrol yang tinggi, preferensi terhadap hukuman, tuntutan anak mengikuti instruksi tanpa mengalah, kaku, kecenderungan ledakan emosi, dan penolakan. Mengatasi anak muda yang kecanduan game online Mobile Legends ditangani dengan cara yang sama oleh orang tua. Oleh karena itu, anak mau tidak mau harus mengikuti petunjuk ibunya. Jika anak tersebut menolak, orang tua akan mendisiplinkannya.

2. Pola komunikasi permisif.

Anak dengan gaya komunikasi permisif mempunyai kebebasan yang tidak terbatas untuk bertindak dan berperilaku sesukanya. Orang tua yang menunjukkan gaya komunikasi permisif, sering disebut dengan pola komunikasi serba boleh, mengabaikan semua permintaan anaknya secara berlebihan. Ketika anak-anak mereka menjadi kecanduan game internet, orang tua menangani situasi tersebut dengan cara yang sama. Ada situasi ketika orang tua membiarkan anak-anak mereka bebas bermain game internet untuk jangka waktu yang lama tanpa batasan atau larangan apa pun.

3. Pola komunikasi yang demokratis (otoritatif).

Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak merupakan ciri umum praktik komunikasi orang tua yang demokratis. Mereka mencapai kesepakatan tentang beberapa jenis aturan. Orang tua yang demokratis

berupaya mengenali bakat anak mereka sejak awal. bahwa orang tua dari anak-anak yang kecanduan game juga dapat belajar bagaimana mengatasi kecanduan anak-anak mereka dengan persetujuan bersama dan tanpa paksaan, sehingga anak dapat mengatasinya sendiri.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari wawancara menunjukkan bahwa kontradiksi atau ketegangan antara orang tua dan anak adalah hal yang biasa karena perbedaan pemikiran. Yang penting adalah bagaimana orang tua mengelola dan mengatasi ketegangan tersebut. Dari wawancara, teridentifikasi bahwa Ibu Rina Suliawati menerapkan pola komunikasi otoriter, di mana orang tua melarang anak dengan mengorbankan keinginan anak. Sebaliknya, Fauziah menggunakan pola komunikasi permissive, memberikan kebebasan tanpa batas kepada anak, seperti dalam hal bermain game. Sementara itu, IIS Suryani menerapkan pola komunikasi demokratis dengan sikap terbuka, memberikan kebebasan berpendapat, serta membuat aturan yang disepakati bersama.

Data ini menunjukkan bahwa komunikasi yang baik merupakan kunci dalam menyelesaikan ketegangan dan masalah. Orang tua perlu berbicara tentang bahaya bermain game terus-menerus dan memberikan penjelasan yang tepat agar anak dapat memahami dan menerima informasi tersebut. Komunikasi yang efektif dapat membantu mengatasi perilaku salah dan menyelesaikan konflik, dengan peran orang tua yang penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi dengan cara komunikasi interpersonal yang baik.

Referensi

- Abidin, S. (2020). *Komunikasi Antar Pribadi*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. file:///C:/Users/ranya/Downloads/DIKTAT SYAHRUL ABIDIN FIS.pdf
- Araque, A., Carmignoto, G., Bloomfield, S. M., McKinney, J., Smith, L., Bogen, I. L., Risa, O., Haug, K. H., Sonnewald, U., Fonnun, F., Bonni, A., Sun, Y., Bhatt, A., Frank, D. A., Rozovsky, I., Stahl, N., & Yancopoulos, G. D. (2008). *Daftar pustaka* (Vol. 29, Issue 2001, pp. 2004–2010).
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Rieka Cipta. file:///C:/Users/ranya/Downloads/DAFTAR PUSTAKA(37).pdf
- Aryani, E., Hadi, A., Anwar, M. K., & Nurbaiti, A. T. (2024). The Effect Of Interpersonal Communication Training On The Prevention Of Aggressive Behavior. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 9(1). file:///C:/Users/ranya/Downloads/23881-65532-1-PB.pdf
- Chen, Y. L., & Hsu, C. C. (2020). Self-regulated mobile game-based English learning in a virtual reality environment. *Computers and Education*, 154(1). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103910>
- Fatmawati. (2017). *Komunikasi Instruksional Penggunaan Internet Pada Proses Belajar Mengajar Siswa SMA Negeri 12 Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. file:///C:/Users/ranya/Downloads/Komunikasi Instruksional Penggunaan Internet Pada Proses Belajar Mengajar Siswa SMA Negeri 12 Pekanbaru.pdf
- Handoko, T. H. (2002). *Manajemen Personalia dan Sumber Daya Manusia*. Salemba Empat. file:///C:/Users/ranya/Downloads/09.60.0015 Sheila Inka.pdf
- Miller, J. (2019). Effective teacher-student interpersonal communication in the classroom. *Journal of Education and Learning*, 8(3), 45–51. file:///C:/Users/ranya/Downloads/Millersasas.pdf
- Mulyana, D. (2008). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Remaja Rosdakarya. file:///C:/Users/ranya/Downloads/Daftar Pustaka(36).pdf
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Wang, Y., Dai, Y., Chen, S., Wang, L., & Hoorn, J. F. (2023). Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games: Improving Negative Atmosphere with Social Robots and AI Teammates. *Systems*, 11(8). <https://doi.org/10.3390/systems11080425>