



STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MENANGANI ANAK KETERGANTUNGAN GAME MOBILE LEGENDS DI PENDOPO KABUPATEN PALI

PARENTAL COMMUNICATION STRATEGY IN HANDLING CHILDREN DEPENDENT ON MOBILE LEGENDS GAMES AT THE PENDOPO OF PALI DISTRICT

Caryn Alvira¹, Titim Yenni², Ayu Munawaroh³

Program Studi, Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Muhammadiyah Palembang
Email : carynalvira123@gmail.com¹, titinyenni1512@gmail.com², ayumunawaroh7307@gmail.com³

Article Info

Article history :

Received : 07-03-2025

Revised : 09-03-2025

Accepted : 11-03-2025

Published: 13-03-2025

Abstract

This study aims to determine the communication strategy of parents in handling children who are addicted to mobile legends games at the Pendopo of Pali Regency, Game 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 because of the lack of interaction with family members. In this study is qualitative descriptive, qualitative research that describes all the results of in-depth interviews with research subjects and observes things that happen at the research site. The purpose of this study is to reveal facts, circumstances, phenomena, variables and conditions that occur when the research is running and present them as they are. In addition, the study intends to understand the social situation in depth, find patterns, hypotheses, and theories that are in accordance with those obtained in the field. Based on the results of observations and interviews with Parents that the author has done regarding Parental Communication Strategies in Handling Children who are Addicted to Mobile Legends Games. supporting and inhibiting factors the author can conclude supporting and inhibiting factors in helping children addicted to mobile legends games.

Keywords: *Communication Strategy, Supporters and Inhibitors, Parents*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui strategi komunikasi orang tua dalam menangani anak ketergantungan game mobile legends di pendopo kabupaten pali, 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. Dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, penelitian kualitatif yang mendeskripsikan semua hasil wawancara-wawancara mendalam terhadap subjek penelitian dan mengobservasi hal-hal yang terjadi di tempat penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variable dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya. Selain itu, penelitian bermaksud untuk memahami situasi social secara mendalam, menemukan pola, hipotesis, dan teori yang sesuai dengan yang diperoleh di lapangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari para Orang Tua yang telah penulis lakukan mengenai Strategi Komunikasi Orang Tua dalam menangani Anak ketergantungan Game Mobile Legends. faktor pendukung dan penghambat penulis dapat menyimpulkan faktor pendukung dan penghambat dalam membantu anak ketergantungan game mobile legends.

Kata Kunci : *Strategi Komunikasi, Pendukung Dan Penghambat, Orang Tua*



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang berdampak besar bagi kehidupan manusia adalah internet. Perkembangan teknologi internet terus berkembang secara pesat seiring dengan berkembangnya teknologi pada umumnya. Dengan adanya internet manusia lebih mudah dalam menjalani kehidupan. Selain itu, internet juga memberikan akses tidak terbatas pada manusia dalam mengakses hal apapun salah satunya adalah game online (Kurniawan, 2023)

Salah satu fenomena menarik adalah popularitas game seperti Mobile Legends yang memungkinkan pengalaman bermain bersama secara masal. Pemain dapat berinteraksi dengan individu yang sama sekali asing, tanpa batasan geografis. Game Mobile Legends terlibat dalam permainan dengan seseorang dari benua lain seperti Amerika atau Australia (Ibid).

Popularitas Mobile Legends sebagai bagian dari gaya hidup kontemporer di berbagai negara merupakan fenomena yang mengejutkan. Awalnya dirancang untuk segmen anak-anak dan remaja, game ini kini telah menarik minat yang signifikan dari kalangan dewasa. Perkembangan ini telah memicu berbagai diskusi mengenai dampak permainan online terhadap kehidupan sosial dan psikologis pemainnya.

Sementara itu, dari sisi psikologis, keterlibatan intens dalam permainan dapat mengakibatkan fokus mental yang berlebihan pada aktivitas gaming. Hal ini dapat menyebabkan pemain terus-menerus memikirkan strategi atau skenario permainan, bahkan ketika tidak sedang bermain.

Akibatnya, aspek-aspek penting lainnya dalam kehidupan mungkin terabaikan atau kurang mendapat perhatian yang semestinya. Lingkungan sosial dan budaya saat ini sangat mendukung penggunaan gadget dan permainan online. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan teknologi dibandingkan dengan kegiatan belajar atau interaksi sosial yang lebih tradisional (Abidin, 2022).

Keluarga dan pendidikan memiliki keterkaitan yang erat dan tidak dapat dipisahkan. Keberadaan anak dalam unit keluarga merupakan suatu keniscayaan, dan dengan demikian, pendidikan menjadi aspek integral dalam dinamika keluarga. Namun dalam konteks permainan online yang semakin populer, muncul beberapa kekhawatiran terkait dampak fisik pada pemainnya. Salah satu resiko yang perlu diperhatikan adalah paparan berkepanjangan terhadap cahaya dari layar perangkat, yang berpotensi mempengaruhi kesehatan mata dan fungsi otak.

Selain itu, pola bermain yang intens dan dalam jangka waktu panjang dapat berdampak pada kesehatan kardiovaskular. Kurangnya istirahat yang cukup akibat waktu bermain yang berlebihan mungkin mempengaruhi fungsi jantung.

Kualitas hubungan antara Orang Tua dan Anak sangat dipengaruhi oleh tingkat kepercayaan yang ada di antara mereka. Relasi yang dibangun atas dasar kepercayaan memiliki karakteristik yang jauh berbeda dibandingkan dengan hubungan yang tidak memiliki landasan kepercayaan yang kuat.

Kepercayaan yang terbangun dengan baik mendorong terciptanya keterbukaan dan kejujuran di antara anggota keluarga. Masing-masing individu, baik orang tua maupun Anak, merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan diri mereka secara tulus dan apa adanya. Kondisi ini pada gilirannya memperkuat kualitas hubungan antar pribadi dalam keluarga. Keterbukaan dan kejujuran yang tumbuh dari rasa saling percaya memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif dan bermakna, memungkinkan setiap anggota keluarga untuk saling memahami dengan lebih baik.



Di dalam A-Qur'an Surat An-Nisa ayat 9, dijelaskan tentang bagaimana aturan tanggung jawab Orang Tua dalam mendidik Anak usia dini.

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya : *Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar*

Komunikasi yang efektif membutuhkan kemampuan kedua belah pihak untuk memahami perspektif satu sama lain. Empati menjadi kunci dalam proses ini. Empati dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami pengalaman dan sudut pandang orang lain pada situasi tertentu. Orang Tua umumnya memiliki harapan agar Anak-anak mereka tumbuh menjadi individu yang baik, cerdas, dan sukses.

Lebih dari itu, komunikasi yang baik juga dapat meningkatkan posisi dan peran keluarga dalam konteks sosial yang lebih luas. Ini bukan sesuatu yang mustahil untuk dicapai, melainkan sebuah tujuan yang dapat diwujudkan melalui upaya konsisten dalam membangun pola komunikasi yang positif. Komunikasi yang baik antara Orang Tua dan Anak sangat penting untuk membangun hubungan yang sehat. Melalui komunikasi yang efektif, Orang Tua dapat memahami kebutuhan dan perasaan Anak, serta memberikan dukungan yang diperlukan untuk mengatasi kecanduan Game (Fatmawati, 2017).

Ketergantungan berlebihan terhadap permainan Mobile Legends dapat memiliki konsekuensi yang sangat serius, bahkan berpotensi mengancam nyawa pemainnya. Penggunaan game ini secara ekstrem dan tidak terkendali mungkin menimbulkan resiko kesehatan yang fatal. Kecanduan game umumnya dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan, baik fisik maupun mental. Dalam kasus ekstrem, bermain game tanpa henti untuk waktu yang sangat lama bisa menyebabkan kelelahan ekstrem, dehidrasi, atau kondisi kesehatan serius lainnya.

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.

Prioritas-prioritas penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti pekerjaan, pendidikan, hubungan sosial, atau bahkan kebutuhan dasar seperti makan dan tidur, bisa terpinggirkan karena obsesi terhadap Game ini. Kecenderungan ini mencerminkan pergeseran nilai dan persepsi yang tidak sehat, di mana realitas virtual Game mengambil alih fokus utama dalam hidup seseorang, menggantikan tanggung jawab dan kegiatan yang seharusnya lebih diprioritaskan untuk kesejahteraan dan perkembangan diri yang seimbang.

Ayat 32 dari Surat Al-An'am berbunyi:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلَلْآخِرَةُ خَيْرٌ لِّلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya : *Dan kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau. Sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?*

Kecanduan permainan Mobile Legends (ML) ditandai dengan bermain lebih dari 4-5 jam sehari, mengabaikan kebutuhan dasar, dan kesulitan menghentikan permainan. Gejala lainnya



termasuk mudah marah saat diganggu dan penurunan prestasi akademik atau kerja. Saat ini Game Mobile legends banyak digemari diberbagai kalangan terutama dikalangan Anak-anak dan remaja.

Kemudian ada dua dampak yang dihasilkan dari bermain Game Mobile legends tersebut di antaranya yaitu:

1. Dampak Positif

Menurut penelitian yang dilakukan oleh ahli psikologi dan neuroscientists, bermain game aksi seperti *Mobile Legends* dapat meningkatkan keterampilan kognitif, terutama dalam hal perencanaan, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Dalam permainan ini, pemain harus mengelola sumber daya, memilih hero yang tepat, membuat keputusan dalam waktu yang terbatas, dan merespons perubahan situasi dengan cepat. Semua ini dapat melatih otak untuk berpikir lebih cepat dan strategis.

Dr. Daphner Baverlierr, seorang ahli neurologi, mengungkapkan bahwa bermain video game aksi dapat meningkatkan perhatian visual, kemampuan untuk mengalihkan fokus, serta kecepatan pemrosesan informasi. Meskipun penelitiannya berfokus pada game aksi secara umum, prinsip ini juga berlaku untuk Mobile Legends(Bavelier).

2. Dampak Negatif

Meliputi gangguan fisik seperti masalah tidur dan sakit kepala, serta masalah mental seperti kecemasan dan depresi, yang dapat menyebabkan isolasi sosial. Untuk mengatasi kecanduan, penting untuk menetapkan jadwal bermain, mencari hobi alternatif, dan mendapatkan dukunngan sosial. Pencegahan dilakukan dengan membatasi waktu bermain dan menjaga keseimbangan aktivitas. Jika situasi semakin parah, (Gentle) mencari bantuan profesional menjadi langkah yang kursorial(Gentile et al, 2011).

Perilaku ketergantungan ini dapat termanifestasi dalam berbagai bentuk. Beberapa pemain mungkin menghabiskan waktu bermain di rumah mereka sendiri, sementara yang lain rela pergi ke pusat-pusat Game untuk dapat bermain Mobile Legends. Dalam kasus yang lebih ekstrem, mereka bahkan mungkin melakukan tindakan-tindakan tidak wajar atau merugikan orang lain demi memenuhi hasrat bermain Game mereka. Pola perilaku semacam ini mencerminkan tingkat ketergantungan yang serius, di mana Game telah mengambil alih aspek-aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, menggantikan kegiatan-kegiatan yang esensial bagi kesehatan fisik, mental, dan sosial individu tersebut.

Jelas sekali mempunyai masalah kecanduan dari segi fisik dan jiwanya, dikhawatirkan jika terjadi pada Anak-anak dan Remaja. Dengan menerapkan strategi komunikasi yang tepat, Orang Tua dapat membantu Anak mengurangi ketergantungan pada Game, meningkatkan motivasi belajar, dan memperbaiki perilaku sosial Anak(Ariswanti, 2016).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka menjadi ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Strategi Komunikasi Orang Tua Dalam Menangani Anak Ketergantungan Game Mobile Legends Di Pendopo Kabupaten Pali.

Permasalahan

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah dalam bidang hiburan digital. Salah satu fenomena yang cukup signifikan adalah ketergantungan pada permainan daring (online game), terutama game mobile seperti *Mobile Legends*. Game ini memiliki popularitas yang sangat tinggi, terutama di kalangan remaja dan anak-anak.



Permainan seperti *Mobile Legends* menawarkan hiburan yang mengasyikkan, namun dalam beberapa kasus, permainan ini dapat menjadi kecanduan yang memengaruhi pola hidup dan keseimbangan antara waktu untuk belajar, berinteraksi sosial, dan beristirahat. Ketergantungan terhadap permainan ini dapat menyebabkan gangguan fisik dan mental, seperti kurang tidur, berkurangnya konsentrasi dalam belajar, serta peningkatan tingkat kecemasan dan depresi.

Masalah yang timbul dari ketergantungan terhadap game online, seperti *Mobile Legends*, perlu mendapatkan perhatian serius, khususnya dari orang tua. Orang tua memainkan peran kunci dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka agar tidak terjebak dalam kecanduan tersebut. Dalam hal ini, strategi komunikasi yang tepat antara orang tua dan anak sangat dibutuhkan untuk membangun pemahaman bersama mengenai dampak negatif dari kecanduan game serta cara-cara untuk mengontrol waktu bermain game.

Komunikasi yang efektif akan membantu orang tua dalam memberikan dukungan kepada anak untuk mengurangi ketergantungan terhadap game sambil tetap menjaga hubungan yang harmonis. Oleh karena itu, perlu penelitian lebih lanjut tentang bagaimana orang tua dapat menggunakan strategi komunikasi yang efektif dalam menangani masalah ketergantungan anak pada *Mobile Legends*.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, yaitu dimana peneliti menggunakan metode mengumpulkan dan mendeskripsikan data dengan kata-kata, observasi dan wawancara sebagai hasil antara peneliti dan informan.

1. Mengumpulkan Data

Adapun data-data yang diperlukan untuk mengetahui strategi komunikasi orang tua dalam menangani anak ketergantungan game mobile legends di pendopo kabupaten pali diperoleh dari:

a. Observasi

Observasi adalah suatu metode pengumpulan data dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi merupakan cara pengumpulan data yang dilakukan dengan tujuan langsung kelapangan secara sistematis terhadap objek yang diteliti oleh. (Isnaini, 2020), untuk mengetahui peranan Aplikasi sebagai konten islam.

b. Wawancara (Interview)

Wawancara merupakan komunikasi intraksi, wawancara ini adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data melalui suatu proses tanya jawab secara lisan, dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik. wawancara dapat dipandang sebagai metode pengumpulan data dengan tanya jawab sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian. pada dasarnya dua orang atau lebih hadir secara fisik dapat menggunakan saluran- saluran komunikasi secara wajar dan lancar. (Hadi, 2023), Dengan penggunaan metode wawancara ini peneliti akan melakukan wawancara dengan, Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam angkatan 2021 Universitas Muhammadiyah Palembang. untuk mendapatkan sebuah informasi. khususnya berkaitan tentang peranan aplikasi Tiktok sebagai konten Islam dalam pembentukan pemahaman keIslaman.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengambilan data-data penting yang berhubungan dengan masalah yang di teliti yang diperoleh melalui dokumen-dokumen data dalam melakukan observasi dan wawancara berupa foto, yang dikumpulkan sebagai penguat data dan untuk mendapatkan informasi.



2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan menganalisis data yang dilakukan sebelum terjun ke lapangan, dan sesudah di lapangan. maka peneliti menggunakan metode kualitatif. metode kualitatif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data yang sifatnya non statistic. dengan kata lain analisis kualitatif adalah menganalisis data dengan menggambarkan data melalui kata-kata atau kalimat yang berupa pembahasan untuk diambil kesimpulan. setelah itu data yang telah dihimpun atau telah diperoleh dalam kegiatan penelitian, akan dianalisis secara kualitatif deskriptif. (Salim&Syahrum, 2022) , Menganalisis data adalah suatu bentuk usaha dalam mendapatkan jawaban terhadap permasalahan mengenai bagaimana peranan Aplikasi Tiktok sebagai konten Islam dalam memberikan Pemahaman ke islamian kepada Mahasiswa. pemaparan harus sistematis dan menyeluruh sebagai satu kesatuan dalam konteks lingkungannya juga sistematis dalam penggunaannya sehingga urutan pemaparannya logis dan mudah diikuti maknanya.

a. Reduksi Data (Data Reducation)

Tahapan reduksi data adalah merangkum serta memisahkan hal-hal yang pokok, dan berfokus pada data yang penting dicari tema dan polanya. Dengan tahapan ini data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan mengumpulkan data selanjutnya.

b. Penyajian Data (Data Display)

Penyajian data reduksi, adalah dimana langkah penyajian data atau mendisplay data. Yang akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Selanjutnya disarankan, dalam melakukan display data, selain dengan teks yang negatif, juga dapat berupa grafik, matrik, network (internet). maka dari itu peneliti harus menguji apa yang telah ditemukan pada saat turun ke lapangan yang masih bersifat hipotetik itu berkembang atau tidak.

c. Kesimpulan Data (Verification)

Tahapan selanjutnya menarik kesimpulan awal yang dikemukakan dan telah terverifikasi. masih bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. namun apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat penulis kembali ke lapangan mengumpulkan data, dengan itu kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. (Sudjna, 2024) Kesimpulan yang dimaksudkan adalah dengan interpretasi data yakni menafsirkan dan mengelompokkan semua data agar tidak terjadi tumpang tindih dan kekacauan karena perbedaan.

3. Uji Kepercayaan Data

Penelitian yang menggunakan metode kualitatif harus mengungkap permasalahan dalam lapangan dengan kebenaran yang objektif. Karena itu keabsahan data dalam penelitian kualitatif sangat penting. (Moleong, ;) Dengan Melalui keabsahan data kredibilitas kepercayaan penelitian kualitatif dapat tercapai jadi triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data pada penelitian. Dalam menguji keabsahan data penelitian ini dilakukan dua triangulasi yaitu :

- a. Triangulasi data atau sumber yaitu dengan menggunakan berbagai sumber untuk mendapatkan informasi melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.



- b. Metode triangulasi adalah metode dengan membandingkan berbagai data melalui hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian data tersebut di bandingkan satu sama lain untuk terbukti kebenarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Strategi Komunikasi Orang Tua dalam menangani Anak ketergantungan Game Mobile Legends.

Pembahasan Berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, Orang Tua terbukti dengan temuan hasil observasi yang peneliti lakukan di lapangan, anak-anak memiliki kebiasaan bermain game mobile legends bahkan tak kenal waktu dan tempat, dan bahkan ada beberapa yang hampir tak terawasi oleh Orang Tuanya. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa pernyataan imforman yang penulis wawancarai. Selain itu hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti membuktikan juga jika hubungan dan komunikasi antara Orang Tua dan anak juga kurang baik. Bermain game online khususnya mobile legends memang hal yang menyenangkan bagi anak karena jenis permainan yang menggunakan tingkatan dan dapat dimainkan secara tim akan membuat anak menjadi lupa kan waktu, lupa makan dan lupa sekolah. Namun akan timbul dampak negatif apabila anak terlalu sering bermain game online yaitu berupa kecanduan bermain game online. Oleh sebab itu Orang Tua harus memberikan batasan waktu untuk anak bermain game online. Hal inilah yang dilakukan oleh Orang Tua di Pendopo Kabupaten Pali. Para Orang Tua akan memberikan batasan waktu untuk bermain game online sehingga nantinya anaknya akan disiplin waktu. Ketegasan Orang Tua memang merupakan hal yang sangat penting dalam mendidik anak agar nantinya anak tidak menjadi ketergantungan game online. Orang tua akan memberikan waktu bermain anak hanya 1-2 jam saja untuk bermain game online namun untuk masalah jam anak boleh memilih bisa siang selepas pulang sekolah atau sore bahkan malam sebelum waktunya jam tidur.

2. Faktor Faktor pendukung dan penghambat yang di gunakan oleh Orang Tua untuk membantu Anak mengatasi ketergantungan Game Mobile Legends.

Faktor pendukung dan penghambat yang di hadapi Orang Tua dalam membantu Anak mengatasi ketergantungan Game Mobile Legends adalah untuk mengembangkan Pemahaman Orang Tua. yang memiliki pengetahuan tentang dampak negatif ketergantungan game dapat lebih efektif mengatasi masalah ini. Kemampuan Orang Tua untuk berkomunikasi secara terbuka dan empatik dengan anak, serta memahami alasan di balik ketergantungan game.

Orang tua yang terlibat dalam aktivitas anak, seperti bermain game bersama atau berpartisipasi dalam kegiatan lain, bisa lebih mudah memantau dan memberikan arahan. Kemampuan orang tua untuk menetapkan batasan waktu bermain dengan cara yang bijaksana dan konsisten Dukungan dari keluarga, teman, atau komunitas sosial dapat memperkuat upaya orang tua dalam mengatasi ketergantungan anak. Akses ke Sumber Daya Akses ke pelatihan atau konseling dapat membantu orang tua mengelola ketergantungan game dengan lebih efektif.

Penghambat Orang Tua Kurangnya Pengetahuan yang tidak memahami dampak ketergantungan game kesulitan menentukan langkah yang tepat. Kesulitan Menerapkan Pembatasan Anak yang merasa frustrasi atau menentang pembatasan waktu bermain membuat orang tua kesulitan mengontrol kebiasaan mereka. Keterbatasan Waktu Orang Tua yang sibuk dengan pekerjaan atau kegiatan lain kesulitan memantau anak dan memberikan perhatian yang cukup.

Pengaruh Teman Sebaya Tekanan dari teman-teman anak yang juga bermain game dapat memperburuk kecanduan. Ketergantungan Orang Tua pada Teknologi: Orang tua yang juga terjebak dalam penggunaan teknologi atau media sosial akan kesulitan memberikan contoh



yang baik. Kurangnya Dukungan Lingkungan Ketidakhadiran dukungan dari keluarga atau komunitas membuat orang tua merasa sendirian dalam menghadapi masalah ini.

Pengaruh Positif Game yang memiliki daya tarik besar, seperti pencapaian atau peringkat, dapat membuat anak sulit melepaskan ketergantungan. Kesulitan Mengatasi Konflik Ketidakmampuan Orang Tua untuk mengatasi konflik dengan anak saat pembatasan diberlakukan bisa memperburuk masalah. Perasaan Bersalah Orang Tua Kekhawatiran Orang Tua yang merasa bersalah jika terlalu tegas dalam membatasi waktu bermain, menghambat tindakan yang diperlukan.

KESIMPULAN

Strategi komunikasi Orang Tua Dalam Menangani Anak Ketergantungan Game Mobile Legends Di Pendopo Kabupaten Pali dapat disimpulkan bahwa komunikasi yang efektif adalah, Pendekatan empati dan pengertian. Orang tua perlu mendengarkan alasan anak bermain game Mobile Legends dan mencoba memahami minat serta alasan di balik ketergantungan tersebut. Menggunakan pendekatan empatik dapat membantu membangun hubungan yang lebih baik dan tidak membuat anak merasa disalahkan atau dikucilkan.

Komunikasi terbuka dan positif Mengajak anak untuk berdiskusi secara terbuka tentang perasaannya terhadap game tersebut dan memberikan ruang bagi mereka untuk berbicara tentang masalah yang mereka hadapi. Komunikasi yang jujur akan membangun rasa saling pengertian antara orang tua dan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- ABIDIN, SYAHRUL, (2022). *Komunikasi Antar Pribadi: Literasi Nusantara Abadi*.
- Bahrul, U. (2018) "Analisis Permainan Mobile Legends Bang-Bang: Karakteristik Dan Peran Hero Dalam Strategi Tim." *Jurnal Game Dan Teknologi*.
- Bahrul, U. (2018) "Analisis Popularitas Game Mobile Legends Bang-Bang Di Kalangan Mahasiswa." *Jurnal Pengaruh Media Sosial*.
- Effendy, Onong Uchjana (1984). *Ilmu Komunikasi Ilmu Komunikasi*. PT.REMAJA ROSDAKARYA Jl.
- fomu.co.id/. (2024) "Daftar-Karakter-Game-Mobile-Legend/," . <https://fomu.co.id>.
- Gentile, Douglas A., Hyekyung Choo, Albert Liau, Timothy Sim, Dongdong Li, Daniel Fung, and Angeline Khoo. (2010-1353) "Pathological Video Game Use among Youths: A Two-Year Longitudinal Study." *Pediatrics* 127, no. 2 (2011). <https://doi.org/10.1542/peds>.
- Hunger, D., Wheeleen, T. L.). *Strategic Management and Business Policy: Globalization, Innovation, and Sustainability*. Pearson Education, n.d.
- Kurniawan, Fahmi, Happri Novrizta Setya Dhewantoro, and Imam Malik. "Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Perilaku Psikopatologis Internet Gaming Disorder Pada Remaja. (2023)" *Maharsi* 5, no. 2 : 29–39. <https://doi.org/10.33503/maharsi.v5i2.3356>.
- Kuss, Daria J, and Mark D Griffiths. (2012) "Online Gaming Addiction in Children and Adolescents : A Review of Empirical Research" 1, no. 1: 3–22. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>.
- Kvale, (1996) :Steinar. *InterViews An Introduction to Qualitative Research Interviewing*. INGGRIS.
- Legends, Mobile. "Tutorial-Game/Daftar-Hero-Mage-Mobile-Legends-Dan-Cara-Memainkannya," n.d. https://kumparan.com/tutorial-game/22sQLMOFGAQ?utm_source=Desktop&utm_medium=copy-to-