

KOMUNIKASI INTERPERSONAL IBU DAN ANAK PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND

Rezita Annisa W; Yudha Wirawanda

**Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas
Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Komunikasi interpersonal antara dua individu melibatkan pengirim-penerima, media, hambatan, konteks, keterampilan, dan etika. Saat ini, kecanggihan teknologi memungkinkan manusia untuk bebas berinteraksi dalam skala global. Seringkali, kemajuan teknologi tersebut tidak dibarengi dengan kewaspadaan terhadap bahaya penyalahgunaan. Ada banyak game online yang dapat dimainkan di perangkat atau ponsel apa pun. Salah satunya adalah game mobile legend yang sedang populer saat ini yang sedang populer dimana-mana termasuk kalangan remaja. Penelitian ini berupaya untuk mengetahui bagaimana cara mengatasi konflik interpersonal antara ibu dan anak yang bermain game online. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan teori dialektika relasional. Investigasi ini dilakukan terhadap empat informan, dan dilakukan wawancara langsung dengan masing-masing informan. Investigasi diakhiri dengan hasil pembahasan sebagai berikut: Pola komunikasi orang tua tunggal, ibu, dan anak yang bermain mobile legends. Hubungan komunikasi antara ibu dan anak tidak terdiri dari komponen linier atau searah, melainkan fluktuasi antara impuls yang saling bertentangan; perubahan yang terjadi antara ibu dan anak merupakan aspek kehidupan yang wajar dan tidak dapat dihindari. Ada kontradiksi atau ketegangan sesekali antara ibu dan anak karena fakta bahwa individu memiliki perspektif yang berbeda, membuat kontradiksi tidak dapat dihindari atau tidak dapat dihindari. Menyelesaikan konflik antara ibu dan anak melalui pemberian pengertian dan upaya ibu berkomunikasi secara efektif, serta pemberian edukasi kepada anak agar mereka paham dan siap bermain game online lebih sedikit.

Kata kunci : Komunikasi Interpersonal, Teori Dealiktika Relasional, Game Online

Abstract

Interpersonal communication between two individuals involves sender-receiver, media, barriers, context, skills, and ethics. Currently, technological prowess enables humans to freely interact on a global scale. Frequently, these technological advancements are not accompanied by vigilance regarding the dangers of misuse. There are numerous online games that can be played on any device or mobile phone. One of them is the presently popular mobile legend game, which is gaining popularity everywhere, including among adolescents. This study seeks to determine how to resolve interpersonal conflicts between

mothers and children who play online games. This study employs qualitative research methods and relational dialectics theory. This investigation was conducted with four informants, and direct interviews were conducted with each informant. The investigation concludes with the following results of the discussion: The communication patterns of solitary parents, mothers, and children who play mobile legends. The communication relationship between mother and child does not consist of linear or unidirectional components, but rather fluctuations between conflicting impulses; the changes that occur between mother and child are natural and unavoidable aspects of life. There are occasional contradictions or tensions between mother and child due to the fact that individuals have different perspectives, making contradictions inevitable or unavoidable. Resolving the conflict between mother and child through the provision of understanding and the mother's efforts to communicate effectively, as well as the provision of education to children so that they comprehend and are prepared to play fewer online games.

Keywords: Interpersonal Communication, Relational Dialectics Theory, Online Game

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Lasswel (dalam Mulyana, 2011), komunikasi terdiri dari lima komponen: 1) Komunikator, atau individu yang menyampaikan pesan atau informasi, 2) Pesan, yaitu pernyataan berupa simbol, bahasa, gambar, dan lain-lain, 3) Media yaitu sarana atau saluran yang melaluinya pesan disampaikan kepada komunikan, 4) Komunikan yaitu orang yang menerima pesan atau informasi yang disampaikan oleh komunikator, dan 5) Efek yaitu dampak sebagai pengaruh pesan. Dengan demikian, komunikasi terjadi ketika suatu pesan disampaikan oleh komunikator kepada komunikan melalui media, dan pesan tersebut berdampak baik bagi komunikator maupun komunikan. Devito (2013) menambahkan pemikiran tersebut dengan menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi yang setiap komponennya saling terkait satu sama lain, sehingga tercipta suatu lingkaran yang dikenal dengan percakapan.

Komunikasi interpersonal adalah proses di mana dua orang atau lebih menggunakan pesan untuk mencapai makna yang sama dalam situasi di mana komunikator dan komunikan memiliki kesempatan yang sama. (Pearson, Nelson, Titsworth, & Harter, 2003). Proses komunikasi dibedakan oleh interaksi vokal dan nonverbal. (DeVito, 2013).

Game online adalah game digital yang memungkinkan pemain untuk bermain game saat terhubung ke Internet. Memungkinkan pengguna untuk bermain secara bersamaan

dengan pemain lainnya tanpa pernah bertatap muka, meskipun berada di lokasi yang berbeda. Game online era 90-an ini muncul di Indonesia. Game di Smartphone kini dapat dimainkan pada PC dan komputer, sehingga memudahkan para penggemarnya untuk bermain di mana saja. Game online memberikan hiburan juga dikatakan para gamer online disebut pecandu game karena mereka bermain dalam jangka waktu yang lama dan menghadapi banyak tantangan yang mengasyikkan. (Febriandari, Annis, Rahmalia, 2016).

Ada banyak jenis game online yang tersedia saat ini, beberapa yang paling populer adalah PUBG (Player Unknown Battle Ground), AOV (Arena Of Valor), Vain Glory, dan MOBA. (Arena Pertempuran Online Multi Pemain). MOBA adalah game online yang sangat populer saat ini. Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu game MOBA yang terkenal dan banyak disukai saat ini. Permainan ini dilakukan oleh tim yang terdiri dari lima orang dan tim lawan yang terdiri dari lima orang. Ini adalah permainan berbasis strategi di mana dua tim bersaing untuk sukses. Squad akan menang jika berhasil merebut bangunan lawan/musuh. Menurut Education Encyclopedia dari buku W Gulo, strategi adalah seni membawa kekuatan ke medan pertempuran dalam posisi yang menguntungkan. Dalam hal ini, strategi adalah seni, khususnya seni membawa pasukan ke medan perang dalam posisi sebaik mungkin. (Gulo, 2008). Game multiplayer Mobile Legends: Bang Bang saat ini sedang banyak diminati jika dibandingkan dengan game multiplayer lainnya seperti AOV (Arena Of Valor) dan Vain Glory. Legends of Mobile: Bang Bang lebih dari sekadar permainan untuk bersenang-senang. Banyak organisasi melakukan kompetisi nasional dan internasional untuk permainan tersebut. Banyak peserta Game Mobile Legends: Bang Bang yang berasal dari Indonesia.

Peneliti juga setuju dengan alasan yang diberikan oleh Elizabert Hurlock dalam bukunya tahun 1980 Psikologi Perkembangan. Dalam bukunya, ia menyatakan bahwa anak – anak cenderung sangat tertarik dengan permainan pada saat mereka mencapai akhir masa kanak – kanak. Anak – anak yang dimaksud di sini adalah usia 6 hingga 15 tahun, yang mulai mencari dan memiliki identitas sendiri saat ini. Mereka juga cenderung ingin menyesuaikan diri dengan kelompok melalui penyesuaian, terutama dalam cara mereka bermain dan berkomunikasi dengan kelompok.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Abdul Budi (2019) ditemukan bahwa orang tua tidak peduli terhadap anak-anaknya yang bermain game online. Banyak diantara orang tua yang menjadikan game online pada gadget sebagai media hiburan bagi anak-anaknya. Dalam sumber lain disebutkan bahwa diperlukan pengawasan orang tua saat anak bermain game online dengan cara orang tua turut serta bermain game tersebut dengan anak.

Hal ini merupakan langkah nyata untuk melindungi dan membimbing anak dengan lebih baik di media online. Faktanya banyak orang tua prihatin dengan apa yang dilakukan anak-anak mereka saat bermain game online, tapi tidak semua tahu apa yang anak mereka lakukan saat bermain game online. Untuk mengajarkan perilaku yang benar, orang tua perlu mengetahui apa arti game online dan mungkin diperlukan partisipasi mereka di dunia tersebut. (Verury, 2020). Beberapa dampak negatif dari game online, (Abdul Budi, 2019) yaitu:

- a. Anak belajar dari apa yang mereka lihat. Game yang berbaur atau identik dengan kekerasan akan menyebabkan anak mencontoh karakter game tersebut. Selain itu, tak jarang dalam game online mengajarkan anak berkata kasar dan tidak sopan.
- b. Anak akan mengabaikan lingkungan sekelilingnya dan lebih mengutamakan dunia maya dibanding dunia nyata ketika terus-menerus bermain game online.
- c. Anak akan mengalami kecanduan sehingga anak betah berlama-lama bermain game di depan komputer. Hal ini dapat mengakibatkan anak kurang waktu beristirahat serta mempengaruhi kegiatannya, terutama terkait kegiatan belajar di sekolah
- d. Game online juga dapat mengajarkan anak untuk berjudi meskipun dengan uang game.
- e. Munculnya ketegangan emosional antara orang tua dan anak yang kecanduan game online, terutama ketika anak mendapat gangguan dari orang tua saat bermain ataupun misalnya disuruh untuk berhenti bermain.

Anak yang asik bermain game online membuat ibu sulit berkomunikasi dengannya secara langsung atau tatap muka. Karena kebiasaan buruk tersebut, para pemain game online mulai sangat menikmati game online hingga lupa waktu untuk belajar, mengaji, berinteraksi dengan orang lain, dan berkomunikasi dengan ibu. Di usia rentan 9 – 12 tahun, mereka mulai jatuh cinta dengan game online mobile yang melegenda. Namun, banyak ibu yang tidak mengetahui bahwa anak di bawah usia 12 tahun tidak disarankan untuk bermain game online Mobile Legend. Ada kekhawatiran bahwa sikap anak – anak akan berubah karena mereka mulai mengandalkan perjudian tanpa arah dengan komunikasi interpersonal yang minim dengan ibunya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Agus Prayitno (2020) mengenai komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh pemain game online. Diperoleh temuan bahwa komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pemain game online free fire dalam penggunaan komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal kurang efektif bahkan cenderung mendapatkan respon negatif dari anak. Hal itu terjadi karena ada kesalahpahaman antara orang tua dan anak saat berkomunikasi.

Penelitian lain dilakukan oleh Ilmasyah (2022) tentang dampak peserta game online terhadap komunikasi interpersonal anak. Hasil penelitian menyebutkan bahwa bermain game online secara berlebihan akan memberikan dampak perubahan sikap pada anak, interaksi dengan lingkungan menurun, anak-anak menjadi mudah emosi dan sering berkata kotor. Menurut Ilmasyah perlu adanya *awareness* dari seluruh lapisan masyarakat khususnya orang tua dan pemerintah untuk lebih memberikan pengawasan dan batasan dalam bermain game online pada anak, agar anak tersebut tidak lagi bermain game online dan mengarahkan anak untuk mengikuti kegiatan positif yang menunjang prestasi anak .

Hal seperti inilah yang ikut mempengaruhi hubungan interpersonal antara ibu dan anak. Khususnya, bagi anak – anak remaja yang pola pikir dan emosi tidak bisa terkontrol. Mereka terkadang hanya mengobrol dengan ibunya ketika mereka membutuhkan uang atau makanan. Jika keinginan mereka dikabulkan, mereka akan baik hati dan menuruti keinginan ibu. Jika tidak, mereka akan bertindak buruk dan bahkan berbicara dengan keras seperti dalam permainan mereka, (Akmarina,2016). Jika semakin tinggi pengguna remaja dalam bermain *game online* akan menimbulkan hubungan komunikasi *interpersonal* yang lemah dengan ibu maupun teman sebayanya. Pemain *game online* lebih mengorbankan aktivitas lain yang lebih utama hanya demi bermain *game online*, seperti meninggalkan kewajiban beribadah, meninggalkan tugas sekolah, bersosialisasi dengan teman maupun saudara, belajar, bahkan jam tidur pun menjadi berkurang (Yusuf dkk, 2020).

Komunikasi sangat penting bagi ibu dan anak – anaknya, dengan komunikasi, nilai – nilai budaya pada masyarakat lokal akan tetap terjaga. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Triwardhani & Chaerowati (2019) mengenai pentingnya hubungan komunikasi antara ibu dan anak, hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa jika mewarisi nilai-nilai yang baik seperti, nilai moral, kerja sama dan kesamaan antara ibu dan anak – anaknya, akan menciptakan masa depan yang baik pula baik anak – anak kelak. Aminah (2017) melakukan penelitian tentang bagaimana pola *interpersonal* komunikasi antara ibu dan anak dalam penggunaan *smartphone*. Proses komunikasi interpersonal ibu dan remaja dapat dimulai dari ibu sebagai komunikator (pembawa pesan) dan anak atau remaja sebagai komunikan (penerima pesan). Dan penelitian lain dari Fahrizal & Faiga (2020), setelah bermain *game online*, mahasiswa mengalami perubahan yang meliputi perubahan kognitif, perubahan afektif, perubahan sosial, perubahan rutinitas, dan perubahan minat belajar. Proses belajar mahasiswa yang kecanduan *game online* terlihat adanya berbagai gangguan, seperti waktu belajar yang sedikit, dan perasaan tidak nyaman terhadap belajar. Maka korelasi penelitian tersebut dengan tema penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama

meneliti dampak dari permainan game online baik dampak positif maupun negatif, khususnya pada masalah kecanduan game online.

Berdasarkan hasil di atas, pemain game online mengalami konflik timbal balik jika merasa terhambat dalam mencapai tujuannya. Karena game online sering terjadi sebuah tujuan mereka yang tidak tercapai, dan mereka memperebutkan tujuan bersama. Konflik menyebabkan gangguan mental dan memisahkan orang dari dunia mereka. Di rumah, anak sering bertengkar dengan teman main game, teman dekat gamers online, bahkan dengan ibunya sehingga dalam Game online menyebabkan perselisihan.

Dengan demikian, dari beberapa penelitian diatas merupakan sebagian dari penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan oleh peneliti karena dinilai berkaitan dan memiliki persamaan dengan penelitian ini. Mulai dari analisis pola interpersonal komunikasi antara ibu dan anak dengan berbagai bentuk pola interpersonalnya, kemudian memiliki persamaan mengenai perubahan perilaku individu ketika bermain *game online* dan sebagainya. Oleh karena itu berdasarkan temuan sebelumnya tersebut, salah satu faktor terbesar munculnya konflik adalah cara komunikasi antara ibu beserta anaknya. Kesalahpahaman dalam berkomunikasi antara ibu dan anak mempengaruhi pula pada perilaku dan pola interpersonalnya. Peneliti merasa apabila komunikasi merupakan salah satu munculnya konflik. Peneliti menggunakan cara untuk menganalisa kasus / masalah / konflik tersebut menggunakan teori dialektika rasional sebagai penguat hasil penelitian. Teori dialektika rasional dalam penelitian ini berusaha untuk memecahkan suatu konflik yang bertegangan akibat adanya perbedaan cara berkomunikasi, cara memandang, dan munculnya konflik interpersonal dari para ibu. Dalam hal ini komunikasi dinilai sangat penting untuk pengelolaan konflik serta memberikan solusi dalam penyelesaian permasalahan.

Terdapat 4 asumsi dasar teori dialektika rasional asumsi pokoknya seperti : Hubungan tidak linier, mereka berevolusi, memiliki konflik, dan dialog sangat penting untuk menangani dan menyelesaikannya. Serupa dengan yang telah tertuang dalam teori dialektika rasional yang menekankan pada tiga dialektik yaitu (1) *Connectedness dan Separateness (Keterkaitan dan Perpishahan)*, (2) *Certainty dan Uncertainty (Kepastian dan Ketidakpastian)*, (3) *Openness dan Closedness (Keterbukaan dan Ketertutupan)*.

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai jawaban dari pertanyaan yang telah diidentifikasi dalam rumusan masalah yang harus dicari gambaran ataupun penjelasnya serta tujuan dari penelitian ini, yaitu agar dapat mengetahui komunikasi interpersonal ibu dan anak pemain game online mobile legend.

Berdasarkan latar belakang, penulis tertarik untuk melakukan penelitian "Komunikasi Interpersonal Ibu dan Anak Pemain Game Online Mobile Legend". Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana komunikasi interpersonal ibu dan anak pemain game online mobile legend.

1.2 Teori Dialektika Relasional

Dalam penelitian ini menggunakan *Relational Dialectics Theory*. *The theory has four main tenets: "First, meanings are connotatively placed in meaning systems or discourses, Second, meaning-making arises in the exchange of rival discourses, Third, Third, textual segments—utterances—must be understood as speech chains rather than discrete turns-at-talk or stand-alone social media posts, and Fourth, discourses are rarely equal."* (Leslie, Kristina, and Lindsey, 2021)

Menurut Baxter (2004), Teori ini menjelaskan bagaimana individu-individu dalam suatu masyarakat selalu didorong oleh kekuatan – kekuatan berbeda yang kemudian secara dialektis mengiringi suatu hubungan. Masyarakat adalah jaringan kontradiksi. Ketidakpuasan dengan penelitian komunikasi keluarga atau interpersonal, di mana wacana tentang keterbukaan, kepastian, dan keterkaitan diistimewakan ketika wacana tentang ketidakpastian, menyebabkan teori dialektika. Tiga dialektika mempengaruhi hubungan interpersonal:

- a. Keterkaitan dan Perpisahan, Semua interaksi tegang karena keterkaitan dan konflik isolasi. Setiap kemitraan memiliki paradoks ini karena setiap orang itu unik.
- b. Kepastian dan Ketidakpastian, kebutuhan orang akan variasi dan kejutan. Kegembiraan membutuhkan kerahasiaan, kegembiraan, dan kejutan, yang diinginkan orang. Kemitraan yang membosankan, rapuh, dan tidak emosional tidak memiliki variasi.
- c. Keterbukaan dan Ketertutupan, seseorang ingin mengatakan segalanya tetapi ingin pribadi. Hubungan yang ideal terbuka. Paradoks ini menekankan perlindungan diri terhadap data pribadi dan komunikasi.

Setiap hubungan memiliki pertentangan yang seolah – olah bertentangan sehingga kita membutuhkan komunikasi atau percakapan untuk mengendalikan, menciptakan, dan menyelesaikan konflik.

Adapun jurnal penelitian yang lainnya dilakukan oleh Krisna Hadi Syahputra, (2022) dengan Judul "Konflik Interpersonal Pemain Game Online Pada Siswa di SMAN 1 Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun ajaran 2021/2022" yang menghasilkan kesimpulan bahwa Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa ketiga siswa SMA N 1 Sampung merupakan siswa yang tergolong dalam pemain game online siswa tersebut mengalami

konflik interpersonal pada saat bermain game online. Berdasarkan hasil wawancara subjek memberikan pandangan mengenai konflik interpersonal saat bermain game online. Faktor penyebab konflik interpersonal karena adanya perbedaan tujuan. Deskripsi konflik interpersonal pemain game online sering terjadi antara siswa dengan teman atau siswa dengan keluarga dengan sikap marah dan berkata kotor serta melakukan kekerasan yang menyimpang apabila kalah dalam permainan game online. Dalam penelitian tersebut terdapat Teori dialektika relasional terletak pada ketegangan atau kontradiksi yang terjadi dalam dua hal yang berlawanan tidak pernah berhenti menciptakan ketegangan dan juga tidak pernah hilang.

Penelitian lain dari Fahrizal & Faiga (2020) yang berjudul “*Interest in Learning of Indonesian Students with Online Gaming Addiction in The Academic Learning Process* “. Hasil dari penelitian ini bahwa, perilaku bermain *game online* pada mahasiswa mulai terbentuk ketika berbagai hal mendorong dan menyebabkan mahasiswa secara impulsif berusaha hingga kecanduan bermain *game online*. Setelah bermain *game online*, mahasiswa mengalami perubahan yang meliputi perubahan kognitif, perubahan afektif, perubahan sosial, perubahan rutinitas, dan perubahan minat belajar. Proses belajar mahasiswa dengan *game online* dapat dilihat melalui berbagai gangguan, waktu belajar yang sedikit, dan perasaan campur aduk terhadap belajar. Maka korelasi penelitian tersebut dengan tema penelitian yang peneliti lakukan memiliki kesamaan dengan berbagai dampak atau perubahan jika sering atau aktif bermain *game online*, baik dampak positif maupun negatif. Dalam penelitian tersebut terdapat Teori dialektika relasional terletak pada Totalitas (*Totality*) dan Kontradiksi (*Contradiction*), Ketika satu pasangan terluka, yang lain juga. Totalitas menyiratkan bahwa budaya dan masyarakat mempengaruhi proses. Kontradiksi lebih tentang aspek yang berlawanan. Dialektika menekankan kontradiksi. Oposisi menciptakan dialektika.

Teori dialektika relasional menunjukkan bahwa, setiap individu pada usia remaja yang melakukan kegiatan bermain game online secara terus – menerus tanpa batas waktu hingga terjadi kebiasaan yang tidak bisa ditinggalkan selain bermanfaat untuk menghibur diri, tetapi juga dapat menimbulkan kontradiksi antar suatu hubungan. Sehingga, diperlukan pengawasan dan penyelesaian yang benar agar tidak memicu kecanduan yang lebih berat (Fiscarina dan Soetikno, 2021).

Sehingga kaitan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan teori dialektika rasional tersebut adalah bahwa teori dialektika rasional cukup jelas untuk menerangkan terkait penggambaran dari hubungan antara dua orang dalam suatu komunitas

selalu didorong oleh faktor unik dari masing-masing orang, yang kemudian berinteraksi untuk mendukung suatu hubungan. Dalam hal ini peneliti berusaha untuk menggambarkan bahwa adanya dorongan kekuatan yang berbeda – beda dari segi ibu dan segi anak yang bermain game online, yang kemudian memunculkan konflik interpersonal dari keduanya. Konflik tersebut adalah dari segi ibu berharap anaknya untuk jangan sampai terlalu kecanduan dengan game online, namun dari segi lainnya anak memiliki alasan tersendiri untuk tetap berada di zona game online sehingga anak rawan untuk menentang perdebatan dengan ibunya.

Kehadiran game online di era digital seperti ini sangat berpengaruh sekali dan tidak dapat lepas dari kehidupan anak – anak jaman sekarang. Dari hal tersebut konflik interpersonal itu muncul dan bergejolak ketika ibu melihat anak – anaknya sering kali bermain game online secara terus menerus dan tidak kenal waktu sehingga menimbulkan keawatiran ibu kepada anaknya. Sehingga memunculkan sebuah pertanyaan hal apakah yang menjadikan konflik interpersonal anatar ibu dan anak dan bagaimana ibu menaganinya dan langkah apa saja yang sudah dilakukan demi meredakan konflik interpersonal antara keduanya. Dari hal ini, peneliti sangat tertarik sekali dalam memecahkan komunikasi interpersonal Ibu dan Anak terhadap Game Online Mobile Lagend.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian deskriptif kualitatif, pendapat responden dideskripsikan dengan kata-kata sesuai dengan pertanyaan penelitian, dan dianalisis pula latar belakang perilaku responden. (berpikir, merasakan, dan bertindak). (Usman dan Akbar, 2008:130).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kualitatif. Menurut Johnny Saldana (Sugiono 2018), penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai landasan bagi berbagai metode penelitian yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Penelitian kualitatif ini menghasilkan data berupa informasi wawancara, observasi, dan informasi berbasis internet. Penggunaan penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian yang dilakukan menjelaskan atau mendeskripsikan konflik interpersonal antara anak dan ibu terkait game online Mobile Legend. Investigasi ini tidak menggunakan indikator atau formula khusus. Namun, peneliti menganalisis hasil wawancara berdasarkan semua yang dikatakan responden dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, pendekatan kualitatif dianggap paling cocok untuk menjawab pertanyaan penelitian. Yang mana metode penelitian kualitatif digunakan untuk

mengetahui besarnya dampak konflik interpersonal antara ibu dan anak terhadap keseharian anak yang bermain game online mobile legend. Adanya fenomena konflik interpersonal seperti yang dilakukan oleh ibu dan anak juga dapat membantu dalam mendeskripsikan secara mendalam dan lebih detail mengenai konflik interpersonal antara ibu dan anaknya yang sering bermain game online mobile legend yang dialami oleh informan sehingga permasalahan yang diteliti akan menemukan hasil dan penyelesaian.

Peneliti melakukan penelitian dengan cara melakukan perjalanan langsung ke tempat penelitian, memaparkan fakta-fakta yang ada, serta mendekati sumber informasi. Hal ini dilakukan dengan harapan agar data yang dihasilkan lebih optimal dan sesuai dengan fenomena yang dialami informan.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* atau sampel bertujuan. Sampel dipilih dengan jumlah yang tidak ditentukan, melainkan dipilih dari segi representasinya terhadap tujuan penelitian (Afifudin dan Saebani, 2009: 96). Pemilihan sampel didasarkan pada penggunaan game mobile legend oleh anak-anak. Selanjutnya dikerucutkan pada hubungannya dengan komunikasi dengan ibunya yang menimbulkan konflik antar kelompok. Dalam penelitian ini, data primer dikumpulkan melalui wawancara dengan ibu dan anak yang dipilih oleh peneliti sebagai subjek yang sesuai. Seperti disebutkan sebelumnya, responden adalah anak dan orang tua mereka. Dalam wawancara dengan responden, peneliti akan menanyakan tentang konflik interpersonal antara anak dan ibu terkait game online Mobile Legend. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber selain sumber aslinya. Sumber lain termasuk buku, dokumen, berbagai sumber berita, dan Internet. Menggunakan data sekunder untuk menemukan informasi guna memperoleh hasil yang lebih tepat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Hasil Penelitian

Berikut ini data subjek penelitian yang telah diwawancara oleh penulis terdapat responden yang sesuai dengan karakteristik yaitu Ibu dan Anak Pemain Game Online Mobile Legend dengan jumlah 4 ibu dan 4 anak yang berada di Komplek di Desa Gajahan, Kabupaten Karanganyar.

Tabel 1. Subjek Penelitian Ibu dan Anak Pemain Game Online Mobile Legend

No.	Nama Ibu	Umur	Nama Anak	Umur
1.	Indah	42 Tahun	Farel	16 Tahun
2.	Yunita	32 Tahun	Arka	14 Tahun
3.	Yuni	47 Tahun	Marcel	17 Tahun
4.	Yanti	42 Tahun	Putra	17 Tahun

Penulis menggunakan teori dialektika relasional untuk menganalisis komunikasi interpersonal ibu dan anak yang bermain game online mobile legend. Mereka menemukan bahwa faktor utama munculnya konflik adalah pengaruh anak dalam bermain game online yang menyebabkan mereka mengabaikan tugas atau panggilan dari ibunya. Hal ini menunjukkan bahwa harus ada rasa saling ketergantungan dalam hubungan pribadi antara ibu dan anak, meskipun mereka memiliki pengalaman, motivasi, dan kepribadian yang berbeda. Teori dialektika relasional menekankan perselisihan antara masing-masing individu dalam kelompok untuk menemukan kompromi yang memuaskan antara keinginan mereka dan keinginan orang lain, terutama antara ibu dan anak mereka yang bermain game mobile legend. Untuk mempelajari bagaimana menyelesaikan perselisihan antara ibu dan anak yang sering bermain game online.

Dialektika relasional didasarkan pada empat asumsi pokok yang merefleksikan mengenai hidup berhubungan. Asumsi pemikiran pertama adalah bahwa hubungan komunikasi antara ibu dan anak, kedua, bahwa terjadinya perubahan antara ibu dan anak. Asumsi ketiga, bahwa hambatan antara ibu dan anak. Terakhir, asumsi keempat, adalah penyelesaian antara ibu dan anak bahwa komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi – kontradiksi dalam hubungan.

3.1.1. Hubungan komunikasi antara Ibu dan Anak

Tidak selalu mulus dalam membentuk ikatan keluarga, terutama interaksi antara ibu dan anak. Kesulitan dalam keberadaan setiap orang dari waktu ke waktu sering berkontribusi pada stres. Setiap rumah tangga harus menghadapi masalahnya sendiri dalam suatu keluarga, dan terkadang harapan seorang ibu tidak terpenuhi dalam hubungan ibu – anak. Menurut Ibu Indah, narasumber penelitian, yang mengatakan sebagai berikut:

“Ya tentu, karena jugakan aktivitas game online nya sampe lupa waktu. Jadi untuk kegiatan-kegiatan dan kewajiban-kewajiban nya jadi lupa. Nanti kalua diminta tolongin juga banyak yang gak dilakukan. Jadi bikin ketengan juga.”Selanjutnya, Ibu

Yunita, selaku informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa: “Ya sering, paling kalau udah mulai lupa dengan kewajibam-kewajibannya itu pasti jadi rebut sama saya.” Kemudian, Ibu Yuni selaku informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa: “Pernah, biasanya kalau disuruh berhenti suka ditunda-tunda.” Dan dari Ibu Yanti, selaku informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa: “Pernah juga itu, pasti.”

Selain itu, menurut Ferrel selaku salah satu anak penggemar game online mobile legend yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa: “Pernah, jadi lupa waktu saja” Selanjutnya, menurut Arka selaku salah satu anak penggemar game online mobile legend yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa: “Pernah, berebut Hp” Selanjutnya, menurut Marcel selaku salah satu anak penggemar game online mobile legend yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa: “iya mengalami, suka ditunda – tunda” Dan menurut Putra selaku salah satu anak penggemar game online mobile legend yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa: “iya”.

Ikatan ibu-anak tidak terdiri dari komponen lurus atau satu arah, melainkan antara keinginan yang berlawanan. Hal ini terutama terjadi pada pemain game online yang sering menggunakan ibu mereka sebagai alibi untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan.

3.1.2. Perubahan yang terjadi antara Ibu dan Anak

Perubahan adalah hal yang konstan dalam hidup. Perubahan tingkat kedekatan dalam hubungan akan mempengaruhi perbedaan cara mengungkapkan kebersamaan dalam hal ini. Proses atau perubahan hubungan akan berkembang seiring waktu. Hal ini menurut Ibu Indah informan dalam penelitian ini yang menyatakan:

“Iya ada, yang dulu biasanya ngobrol, mau nonton tv bareng, Ketika dia main game online kegiatan seperti itu jadi berkurang. karena dia lebih asik sendiri.” Selanjutnya, Ibu Yunita informan dalam penelitian ini yang menyatakan: “Jarang ngobrol iya, selain itu kalau dimintai tolong pas lagi ngegame pasti marah. Jadi lebih berat game nya dari pada orang tuanya.”

Kemudian, Ibu Yuni informan dalam penelitian ini yang menyatakan: “Enggak, karena anaknya masih bisa dikasih tau. Karena anaknya juga tidak sampe yang kecanduan. Masih bisa di nasehati. Dan menurut Ibu Yanti informan dalam penelitian ini yang menyatakan: “Iya ada, Kalau missal pulang sekolah langsung masuk kamar. Saya kira itu juga masuk perubahan.”

Selain itu, menurut Ferrel selaku salah satu anak penggemar game online mobile legend yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa: “Ada, biasanya jam belajar malah ngegame. Selanjutnya, menurut Arka, Marcel, dan Putra selaku salah satu anak penggemar game online mobile legend yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa: “Iya pasti ada”

Berdasarkan beberapa percakapan di atas, dapat dikatakan bahwa kehidupan terkadang berubah dan ini juga terjadi dalam keluarga, terutama antara ibu dan anak yang bermain game online. Setiap orang mengalami perubahan sebagai akibat dari berbagai variabel, seperti kesibukan orang tua di tempat kerja dan di rumah, serta aktivitas rumah tangga yang aktif. Selain itu, semakin banyak anak yang terpengaruh bermain game mobile legend. Karena dianggap santai, dalam perasaan mereka setelah seharian mengerjakan tugas sekolah. Berdasarkan data tersebut, penulis menyimpulkan bahwa antara ibu dan anak, terkadang akan terjadi perubahan keyakinan hidup yang wajar dan tak terelakkan.

3.1.3. Hambatan yang terjadi antara Ibu dan Anak

Asumsi ketiga ini menekankan bahwa ketegangan antar mereka tidak pernah hilang dan selalu menimbulkan ketegangan dan rintangan dalam berkomunikasi dengan anak. Hubungan selalu melibatkan ketergantungan dan penolakan, yang ditangani orang secara berbeda. Ibu Indah berkata:

“hambatannya kalau di usia-usia seperti itu kadang secara emosionalnya yang labil ya, jadi diberi nasehat-nasehat itu susah. Kadang emosi dulu, maksudnya apa nangkapnya berbeda. Selanjutnya Ibu Yunita mengemukakan: “Paling karena emosinya, karena kurang terkontrol. Kemudian, Ibu Yuni mengatakan: “Alhamdulillah, selama ini masih bisa berkomunikasi dengan baik. Serta Ibu Yanti mengatakan: “Seringnya main game di kamar, jadi susah untuk berkomunikasi.”

Selain itu, menurut Ferrel selaku salah satu anak penggemar game online mobile legend yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa: “tertekan sih enggak kalau Cuma game online, karena masih bisa main sosial media di hp. “Seperti Arka dan Marcel selaku salah satu anak penggemar game online mobile legend yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa: “Tertekan, dan “Dulunya iya, sekarang udah enggak.” Dan Putra selaku salah satu anak penggemar game online mobile legend yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa: “Sebel aja lagi longgar seneng-seneng tapi dimarahin.”

Berdasarkan uraian hasil wawancara di atas, data yang diperoleh dan dianalisis oleh penulis menunjukkan bahwa dalam hubungan ibu dan anak sering terjadi kontradiksi atau ketegangan, karena orang memiliki pemikiran yang berbeda sehingga kontradiksi tidak dapat dihindari tetapi yang terpenting, ibu tahu bagaimana menenangkan konflik keluarga.

3.1.4. Penyelesaian dari kontradiksi antara Ibu dan Anak

Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi hubungan. Peran komunikasi dalam hubungan ibu dan anak pemain mobile game legend online adalah untuk memberikan solusi dan penyelesaian suatu masalah. Mengelola atau menegosiasikan kontradiksi yang terjadi dalam keluarga, seperti diungkapkan Ibu Indah:

“Lebih banyak ngajak ngobrol, memberikan banyak masukan, baik buruk game online dan dampaknya apa.” dimana peran ibu dalam mengelola atau menegosiasikan kontradiksi yang terjadi dalam keluarga. Selanjutnya menurut Ibu Yunita mengatakan: “Iya paling memberi nasehat, kadang udah dipancing ngajak makan keluar biar maen hpnya berkurang, tapi tetep aja main hp game lagi.”

Kemudian menurut Ibu Yuni mengatakan:

“Kalau kasih nasehat iya, biasanya saya ajak keluar makan, diajak ngobrol. Sambal di selipin nasehat.” Dan menurut Ibu Yanti mengatakan:

“Iya saya berusaha juga menasehati, juga saya rangkul seperti teman, biar tidak marah-marah.”

Sama halnya juga disampaikan oleh anak-anak seperti yang disampaikan oleh Farrel:

“Di nasehatin.” Selanjutnya Arka dan menyampaikan “diajak makan keluar”. Dan yang kemukakan oleh Putra “Biasanya disuruh-suruh, suruh bersih-bersih dll”.

Dalam beberapa uraian di atas, penulis menemukan bahwa komunikasi merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menyelesaikan kontradiksi tersebut. Ada banyak cara untuk berkomunikasi. Ibu harus selalu berkomunikasi dengan anaknya tentang bahaya bermain game online dan bisa memberikan penjelasan yang tepat agar anak bisa berpikir dan berwawasan ke depan. Anak-anak dapat memahami dan menerima informasi tentang hal itu dalam kehidupan sehari-hari mereka. Komunikasi yang baik dan lancar diharapkan dapat mengatasi perilaku yang salah, salah satunya adalah perilaku menyimpang pada anak yang bermain game online secara terus menerus. Edukasi ini dapat disampaikan secara luwes, yaitu pola komunikasi seperti apa yang akan digunakan agar anak mengerti dan memahami. tidak memiliki persepsi yang salah tentang bahaya bermain game online. Pola

komunikasi ini bertujuan untuk meredakan keinginan bermain game online tanpa batas waktu. Komunikasi antara ibu dan anak dalam suatu hubungan dapat menumbuhkan rasa kesatuan dan persatuan. Komunikasi dapat membantu memberikan solusi bahkan menyelesaikan masalah. Dalam game mobile legend online, peran ibu sangatlah penting dalam mengatur dan menegosiasikan kontradiksi yang muncul dalam hubungan antara ibu dan anak.

Karena komunikasi ibu dengan anak yang sudah sering bermain game online mobile legend (baik verbal maupun nonverbal) merupakan salah satu aspek terpenting dalam proses pendidikan. Ini juga merupakan sumber stimulasi bagi perkembangan kepribadian anak. Jika komunikasi antara ibu dan anak yang sudah sering bermain game online mobile legend berjalan dengan lancar, masing-masing pihak dapat saling memberi dan menerima informasi, perasaan, dan pendapat, sehingga dapat mengetahui apa yang diinginkan dan konflik dapat mereda dan dihindari.

Untuk mengetahui bagaimana komunikasi dalam hubungan interpersonal relasional dialektika antar ibu dan anak didalam keluarga yang dijelaskan pada bab sebelumnya, peneliti menggunakan teori dialektika relasional dari dari Leslie Baxter dan Barbara Montgomery yaitu tiga dialektika dalam hubungan internal yaitu, Connectedness dan Separateness (Keterkaitan dan Perpisahan), Certainty dan Uncertainty (Kepastian dan Ketidakpastian), Openness dan Closedness (Keterbukaan dan Ketertutupan). Ketiga tahap Tipe Ketegangan Dialektis bertujuan untuk mengetahui ketegangan Orang – Orang dalam Sebuah Hubungan keluarga.

Salah satu contohnya adalah konflik keluarga, khususnya antara ibu dan anaknya yang sering bermain game online. Banyak masalah akan muncul sebagai akibat dari kontradiksi selama proses komunikasi keluarga. karena hubungan interpersonal dapat berubah secara tak terduga. Perasaan antara ibu dan anak menimbulkan ketegangan. Namun, jika masing-masing pihak dapat menjaga kontrol yang tepat, ketegangan akan hilang dengan sendirinya.

Seperti yang disampaikan oleh Ibu indah:

“Iya, jadi pengaruhnya dari game online dari baik buruknya, baiknya sih dia jadi punya banyak teman, tapi buruknya dia jadi lupa waktu, lupa kewajibannya.” Ibu Yunita: “Sudah saya kasi gambaran, matanya eman-eman, terus untuk sosialisasi dia dengan lingkungan berkurang, tapi ya masuk telinga kanan keluar telinga kiri.”

Ibu Yuni: “Pernah menasehati.”

Ibu Yanti: “Iya pasti.”

Jawaban anak-anak seperti:

Fareel: “Boleh main tapi ingat waktu.”

Arka: “Biasanya dikasi waktu untuk bermain game.”

Marcel: “Boleh bermain game, tetapi harus menyelesaikan kewajiban.”

Dan Putra: “Biasanya disuruh dulu baru boleh main game.”

Mengenai uraian wawancara di atas, bentuk ketegangan dalam hubungan yang signifikan yang menunjukkan keinginan untuk berkonflik satu sama lain tentang apakah akan mengungkapkan rahasia mereka atau menyembunyikannya. Dialektika ini menekankan, pertama, perlunya transparan dan rentan, dan, kedua, berkomunikasi secara strategis untuk melindungi diri sendiri.

3.2. Pembahasan

Menurut Baxter (2004) menjelaskan hubungan masyarakat dipengaruhi oleh kemampuan dan konflik masing-masing orang. Baxter mengistilahkan ini sebagai dialektika relasional, dimana akan selalu ada ketegangan-ketegangan yang erat hubungannya antara tindakan individu satu dengan yang lainnya atau bahkan antara individu dengan kelompoknya, berkontradiksi tapi menciptakan keseimbangan di dalam ruang sosial itu sendiri. Ketidakpuasan dengan hubungan dari keluarga atau penelitian komunikasi interpersonal melahirkan teori dialektis, di mana keterbukaan, kepastian, dan keterkaitan dihargai ketika ideologi bersaing ketika ambiguitas dan kebebasan diredam. Menurut Baxter dan Montgomery dalam Griffin (2012: 154), kehidupan sosial begitu dinamis sehingga kontradiksi tidak dapat dihindari. Kontradiksi yang dimaksud terjadi dalam hubungan dekat manusia, termasuk keluarga.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 4 asumsi dasar teori dialektika rasional asumsi pokoknya seperti: Asumsi pemikiran pertama adalah bahwa hubungan komunikasi antara ibu dan anak, kedua, bahwa terjadinya perubahan antara ibu dan anak. Asumsi ketiga, bahwa hambatan antara ibu dan anak. Terakhir, asumsi keempat, adalah penyelesaian antara ibu dan anak bahwa komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi – kontradiksi dalam hubungan. Serupa dengan yang telah tertuang dalam teori dialektika rasional yang menekankan pada tiga dialektik yaitu (1) *Connectedness dan Separateness (Keterkaitan dan Perpisahan)*, (2) *Certainty dan Uncertainty (Kepastian dan Ketidakpastian)*, (3) *Openness dan Closedness (Keterbukaan dan Ketertutupan)*. Adapun pembahasan penelitian sebagai berikut:

Hubungan dalam keluarga, khususnya antara ibu dan anak, tidak bersifat linier atau satu arah, dengan ibu berusaha untuk mengatur dan mengendalikan keinginan anak. Namun, hubungan tersebut terdiri dari gejolak yang disebabkan oleh keinginan yang bertentangan antara ibu dan anak, yang semakin berani membuat alasan terhadap ibu untuk memenuhi keinginannya dengan bermain game online bersama teman dan tidak peduli dengan apa yang dikatakan ibu. Setiap orang memiliki keinginan yang berbeda-beda, yang dapat menimbulkan konflik antara ibu dan anak pemain game mobile legend online. Ibunya selalu ingin anaknya mengikuti pola sehari-hari, seperti mendengarkan perkataannya, harus belajar saat jam belajar, pulang sekolah, makan bersama, atau mengobrol bersama. Suatu hubungan tidak bisa linier karena dalam hubungan ibu-anak, pemain game mobile legend online selalu memiliki kontradiksi karena perbedaan keinginan ibu dan anak.

Permasalahan sering terjadi dalam keluarga, terutama antara ibu dan anak khususnya anak yang gemar bermain game online, dan itu pasti mengarah pada keributan dari waktu ke waktu. Seorang ibu yang sudah lelah dengan pekerjaan rumah tangga sementara si anak bersantai-santai bermain game. Kontradiksi atau ketegangan adalah hal yang biasa dalam hubungan ibu-anak; ini karena perbedaan pemikiran, sehingga kontradiksi tidak dapat dihindari; yang terpenting, ibu tahu bagaimana mengurangi dan mengatasi kontradiksi dan ketegangan keluarga.

Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi hubungan. Karena komunikasi antara ibu dan anaknya yang sudah sering bermain game online mobile legend (baik verbal maupun nonverbal) merupakan salah satu aspek terpenting juga dalam proses pendidikan. Jika komunikasi antara ibu dan anak yang sudah sering bermain game online mobile legend berjalan dengan lancar, masing-masing pihak dapat saling memberi dan menerima informasi, perasaan, dan pendapat, sehingga dapat mengetahui apa yang diinginkan dan konflik dapat mereda dan dihindari.

Ibu dan anak mengakui bahwa keterhubungan dan hubungan interpersonal dalam lingkungan keluarga senantiasa dibangun dan dipelihara. Hampir semua kegiatan sehari-hari, seperti mengobrol dan bermain, dilakukan bersama. Perpisahan dalam hubungan interpersonal antara ibu dan anak harus diminimalkan, jika tidak dihindari. Para ibu merasa terpanggil untuk mengawasi anaknya yang masih membutuhkan bimbingan dengan tetap berada sedekat mungkin dengannya serta mengawasi dan mengontrol aktivitas anaknya selama bermain game online mobile legend.

Mengingat usia anak yang membutuhkan pengawasan dan perhatian ibu, maka ibu dan anak harus menjalin hubungan yang terbuka dan terencana. Kemandirian, privasi, dan

spontanitas diakui masih merupakan hal yang penting dalam hubungan, tetapi hanya sejauh relatif kecil dan tidak terlalu penting dalam hubungan keluarga, karena hubungan ditandai dengan aktivitas yang dapat diprediksi atau spontan. Ketika segala sesuatu dalam suatu hubungan dapat diprediksi, hubungan itu kehilangan daya pikatnya. Karena banyaknya ketidakpastian, bagaimanapun, harus tetap ada kondisi hubungan yang dapat diprediksi. Seseorang yang tinggi dalam hubungan juga akan membahayakan hubungan tersebut.

kedekatan hubungan ibu dan anak bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Ada perasaan saling ketergantungan dalam suatu hubungan. Rasa saling ketergantungan antara ibu dan anak memupuk ikatan mereka. Namun, meski dekat, ibu dan anak memiliki pengalaman, motivasi, dan kepribadian yang berbeda, yang memengaruhi persepsi mereka terhadap berbagai hal. Perbedaan persepsi seringkali menjadi sumber konflik antara ibu dan anak. Para ibu berusaha melindungi anak-anak mereka dari efek negatif game online. Sebaliknya, anak-anak ingin membangkitkan minat mereka pada game online mobile legend. Alhasil, mereka bersikukuh untuk terus memainkan game online tersebut. Terlepas dari kenyataan bahwa mereka sadar bahwa itu dapat menyebabkan kecanduan. Keingintahuan sering menyebabkan anak - anak melanggar persetujuan mereka dengan ibu mereka.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

- a. Pola komunikasi Ibu dengan anak pemain game online Mobile Legend ditunjukkan oleh Ibu secara *connectedness* (keterkaitan) karena dalam hubungan interpersonal di lingkungan keluarga harus dibangun dan dipelihara terus menerus. Selain itu, *Separateness* dalam hubungan interpersonal Ibu dan anak harus diminimalisir atau bahkan dihindarkan. Dalam penelitian ini, interaksi ibu-anak kurang memiliki kebebasan, privasi, dan keterbukaan. Hubungan yang terbuka dan terencana antara ibu dan anak sangat diperlukan mengingat usia anak yang masih membutuhkan bimbingan. Hubungan menghargai kemandirian, pribadi, dan kebebasan., sejauh itu hanya untuk hal-hal yang relatif kecil dan tidak terlalu esensi di dalam hubungan keluarga. Namun komunikasi antara Ibu dengan salah satu anak pecandu game online Mobile Legend, lebih cenderung tertutup. Oleh karenanya, Ibu selalu bertanya tentang keasikan bermain game online tersebut, dan memancing anak tersebut untuk menceritakan kenapa bisa kecanduan game online Mobile Legend tersebut. Hal ini terkait dengan proses komunikasi dibutuhkan keterbukaan sangat penting untuk keharmonisan keluarga.

- b. Komunikasi dalam hubungan internal relational dialectics antara ibu dengan anak pemain game online mobile legend dilakukan melalui sebuah pendekatan untuk masuk ke dalam diri anak. Kedekatan ibu-anak sehari-hari itu baik. Hubungan melibatkan saling ketergantungan. Saling ketergantungan ibu-anak menumbuhkan kedekatan. Terlepas dari kedekatan mereka, ibu dan anak memiliki pengalaman, tujuan, dan disposisi yang berbeda, yang memengaruhi persepsi mereka. Persepsi sering menyebabkan perselisihan ibu-anak. Efek buruk Mobile legend pada anak-anak para ibu berusaha melindungi anak - anaknya. Namun, anak-anak ingin tetap bermain game online, Meskipun tahu itu menyebabkan dampak bermain berulang.

4.2 Saran

Sebagai masukan bagi pengembangan dan kemajuan pola komunikasi ibu dan anak pemain game online Mobile Legend, peneliti memberikan saran – saran sebagai berikut :

- a. Para ibu dan anak-anak yang bermain game mobile legend sebaiknya memperbaiki strategi untuk percakapan dengan anak agar mereka lebih cepat memahami dan menerima informasi tentang resiko game online.
- b. Ibu memberikan arahan dan pemahaman secara mendalam, keterkaitan dan keterbukaan untuk membantu hubungan internal dengan anak perlu ditingkatkan dan diperhatikan dengan sangat.
- c. Para ibu harus memantau permainan game online anak-anak mereka agar mereka dapat memahami dan mengatasi masalah yang timbul akibat penggunaan yang berlebihan.
- d. Untuk anak juga seharusnya mengisi waktu dengan hal – hal yang positif dan bermanfaat, misalnya dengan ikut kegiatan disekolah atau karang taruna dirumah, jadi lebih bermanfaat waktunya dari pada hanya bermain game online berjam – jam
- e. Untuk itu, peneliti juga memberikan saran kepada peneliti selanjutnya untuk menggunakan teori yang sama sehingga akan membuat verifikasi teori yang mencapai kakuratan dan bahkan akan dapat menemukan adanya tekanan – tekanan lain saling berkontradiksi dalam hubungan ibu dan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin dan Beni Ahmad saebani. 2009. Metodologi Penelitian Kualitatif: Bandung. Pustaka
- Akmarina, Y. N. (2016). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Efektifitas

- Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 189–199.
- Aminah, R. S (2017). Parents and Adolescents Pattern of Interpersonal Communication in The Restriction of Smartphone Usage. *Jhss (Journal of Humanities and Social Studies)*, 1(1), 50–55. <https://doi.org/10.33751/jhss.v1i1.374>
- Ariyantini, M. D. (2017). Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Staphylococcus aureus Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember. *Skripsi*.
- Bararah, M. B. O (2020). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna Smartphone Selama Masa Pandemi Covid-19 di SMPN 3 Situbondo (*Doctoral dissertation*, Fakultas Keperawatan).
- Baxter, L. A. (2004). A tale of two voices: Relational dialectics theory. *Journal of Family Communication*, 4(3-4), 181-192.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in human behavior*, 23(3), 1531-1548.
- De Vito, J., (2013). *The Interpersonal Communication Book 13th edition*, United States : Pearson Education
- Delvikarani. (2019). *Pola Komunikasi Interpersonal Ibu Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu Game Online mobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin*. <http://repository.radenfatah.ac.id/4165/>
- Dwijanti, J.E. 2000. Perbedaan pengguna metode resolusi konflik pemutusan hubungan kerja (PHK) antara manajemen dan karyawan. *Anima. Indonesia Psychological Journal*.
- Fahrizal, Y., & Faiga, N. (2021). Interest in Learning of Indonesian Students with Online Gaming Addiction In The Academic Learning Process. *Media Keperawatan Indonesia*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.26714/mki.4.1.2021.36-46>
- Febriandari, Annis, Rahmalia. 2016. Hubungan Bermain *Game online* Terhadap Identitas Diri
- Fiscarina, C. dan Soetikno, N. (2021). *Mengenal Indikasi Kecanduan Online Game pada Remaja*. Kompas.Com. <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/01/25/133856220/mengenal-indikasi-kecanduan>
- Gulo, W. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Penerbit: Grasindo
- Ilhamsyah. 2022. Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Di Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

- Jun, J. N. (2020). Pola Komunikasi Interpersonal Ibu terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 1 (1), 46. <https://doi.org/10.24036/rapun.v1i1i1.108494>
- Kholdun, A., & Seftian, J. (2021). (*Studi Kasus Lingkar Maiyah Galuh Kinasih di Bumiayu*) *Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam* .
- Mayangsari, Y. R. (2020). *Pendekatan Komunikasi Interpersonal Ibu dan Anak dalam Mengedukasi Literasi Media (Studi pada masyarakat Desa Pandai Kecamatan Woha Kabupaten Bima)*. 7.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online. *Genta Mulia*, XI (1).
- Mulyana, D., (2011), Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Pantling, A. (2020). *Gaming usage up 75 percent amid coronavirus outbreak*, Verizon reports.
- Pearson, J. C., Nelson, P.E., Titsworth, S., Harter, L., (2003), Human Communication, New York: The McGraw-Hill Companies
- Pratiwi, Erliana. 2017. Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game online*. *Skripsi*.
- Putri, R. C. S., Budiyo, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene : Jurnal Ilmu Humaniora* , 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Rakhmat, J. (2011). Psikologi komunikasi.
- Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4, Volume 4 Nomor 1, Hal 45-50 Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Setia. Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Trisni, L. 2000. Mengelola konflik interpersonal di tempat kerja. *Psikodimensia Kajian Ilmiah Psikologi*. Semarang. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.
- Triwardhani, I. J., & Chaerowati, D. L. (2019). Interpersonal Communication Among Parents and Children in Fishermen Village in Cirebon Indonesia. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 35(2). <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2019-3502-17>
- Ulum, B. (2018). *Game “Mobile Legends Bang Bang” Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. 2008. Metodologi Penelitian Sosial: Jakarta: Bumi Aksara.

- Verury Verona H. 2020. Ini Peran Orangtua saat Anak Bermain Game Online. Diambil dari : <https://www.halodoc.com/artikel/ini-peran-orangtua-saat-anak-bermain-game-online>
- Wirawan (2016) Konflik dan Manajemen Konflik. Jakarta: Salemba Humanika
- Yang, K., Dan, P., & Belajar, M. (2018). *Dosen Tetap S1 Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Majalengka*. 1(2).
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558–2566.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.
- Yusuf, A., Krisnana, I. and Ibrahim, A., 2019. Hubungan Kecanduan *Game*
- Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. (2020). Relationship Online Game Addiction With Interpersonal Communication and Social Interactionin Adolescents. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 1(2), 71–77.