

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan internet yang sangat pesat, serta kemunculan *smartphone* telah mengubah lanskap *game online* secara mendasar. Perubahan ini mempermudah penggunaannya dalam mengakses *game online*, sehingga *game online* kini menjadi jenis hiburan utama bagi banyak anak remaja. Menurut laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2024, jumlah pengguna internet di tanah air sebanyak 221,56 juta orang dari total populasi 278,69 juta. Hasil dari Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024 mencatat bahwa tingkat penggunaan internet di seluruh negara mencapai 79,5%, yang mengalami peningkatan sebesar 1,4% dibandingkan dengan tahun lalu. Kenaikan ini menunjukkan adanya pertumbuhan yang baik dan stabil dalam lima tahun terakhir, di mana tingkat penggunaan internet naik dari 64,8% pada tahun 2018 menjadi 78,19% pada tahun 2023. Dalam hal demografi, pengguna internet di Indonesia mayoritas adalah laki-laki (50,7%) dan perempuan (49,1%), dengan kelompok umur terbesar berasal dari Generasi Z (34,40%) dan Generasi Milenial (30,62%). Dari segi lokasi, pengguna di kota (69,5%) lebih banyak jika dibandingkan dengan yang berada di desa (30,5%). Survei ini dilakukan oleh APJII bekerja sama dengan konsultan Indektat melalui wawancara langsung dengan 8.720 responden dari 38 provinsi di Indonesia pada rentang waktu 18 Desember 2023 hingga 19 Januari 2024.

Menurut Mais, et. al. (2020), laporan pasar game global dari *Newzoo* yang dirilis pada tahun 2018 menunjukkan bahwa ada 2,3 miliar orang yang bermain *game online* di seluruh dunia. Dari jumlah tersebut, 1,2 miliar berasal dari kawasan Asia Pasifik, yang merupakan setengah dari seluruh populasi *gamer online* di dunia. Di Indonesia, jumlah orang yang bermain *game online* mencapai 82 juta, dan saat ini Indonesia berada di peringkat 17 secara global dalam hal pendapatan dari *game online*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) juga mengungkapkan bahwasannya, *game online* merupakan salah satu bentuk hiburan yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia, dengan persentase sebesar 16,5

persen, dan diperkirakan akan meningkat menjadi 21,6 persen pada tahun 2025 (Buletin APJII, 2020) (dalam Habibie dkk., 2022).

Lebih dari separuh remaja di Indonesia yang berusia 15–18 tahun, yaitu sekitar 54,1%, melaporkan bahwa mereka bermain game online selama dua hingga sepuluh jam setiap hari. Remaja yang mengalami kecanduan game online bahkan dapat menghabiskan waktu hingga 30 jam dalam satu minggu untuk menatap layar perangkat mereka. Berdasarkan laporan dari perusahaan riset pemasaran Newzoo yang berbasis di Amsterdam, jumlah pemain game online di Indonesia mencapai sekitar 43,7 juta orang, dengan laki-laki menyumbang sekitar 56% dari total pemain tersebut. Untuk berbagai jenis game yang dimainkan, para pengguna ini mengeluarkan biaya hingga mencapai 880 juta dolar Amerika Serikat. Indonesia juga tercatat sebagai negara dengan jumlah pemain game terbanyak di kawasan Asia Tenggara. Dalam bermain game online, para pemain umumnya memanfaatkan berbagai platform, seperti konsol permainan, perangkat seluler, serta komputer desktop. Pada tahun 2018, Organisasi Kesehatan Dunia (*World Health Organization/WHO*) secara resmi mengklasifikasikan kecanduan game online sebagai salah satu gangguan kesehatan mental. Kondisi ini kemudian dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases (ICD)* sebagai permasalahan kesehatan yang perlu mendapatkan perhatian.

Individu yang mengalami kecanduan *game online* umumnya menghabiskan waktu bermain lebih dari dua jam setiap hari (Kusumawati et al., 2017) dalam (Novitasari & Syabanasyah, 2025). Di Indonesia, sekitar 54,1% remaja berusia 15–20 tahun dilaporkan mengalami kecanduan *game online*. Dari jumlah tersebut, sekitar 77,5% adalah laki-laki dan 22,5% perempuan yang menghabiskan waktu lebih dari dua jam per hari untuk bermain game online (Gurusinga, 2020) dalam (Novitasari & Syabanasyah, 2025). Aktivitas bermain game online yang berlebihan dapat mengurangi keterlibatan anak usia sekolah dalam kegiatan aktif yang seharusnya mereka lakukan. Ketergantungan pada game online juga berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap proses pembelajaran serta pencapaian prestasi akademik. Kondisi ini dapat menyebabkan berkurangnya waktu belajar sekaligus menurunkan intensitas interaksi sosial dengan teman sebaya (Adistya et al., 2021) dalam (Novitasari & Syabanasyah, 2025). Kecanduan game online

berkaitan dengan penggunaan media hiburan berbasis internet yang memanfaatkan lingkungan *virtual* multi-pengguna. Aplikasi tersebut berjalan melalui jaringan elektronik dengan cakupan luas, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang dilengkapi dengan desain grafis yang kompleks (Bulatbaeva et al., 2023) dalam (Novitasari & Syabanasyah, 2025). Saat ini, *game online* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa seiring dengan meningkatnya popularitas berbagai perangkat digital, seperti komputer, telepon pintar, *PlayStation Portable* (PSP), serta perangkat permainan lainnya (Sun et al., 2023) dalam (Novitasari & Syabanasyah, 2025).

Melihat peningkatan penggunaan internet dan cepatnya pertumbuhan jumlah pengguna *game online*, mendorong penulis untuk melakukan penelusuran lebih dalam tentang pola komunikasi dalam keluarga, terutama antara orang tua dan anak. Fenomena kecanduan *game online*, yang banyak terjadi di kalangan anak remaja, menjadi isu yang perlu perhatian serius, khususnya di wilayah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur. Dalam konteks ini, terlihat bahwa kehidupan remaja di wilayah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur kini semakin dipengaruhi oleh perkembangan dunia digital, terutama dalam aktivitas bermain *game online*. Para remaja di wilayah tersebut kerap menghabiskan waktu di warung kopi (warkop) sambil bermain PUBG Mobile melalui *smartphone* mereka. Kegiatan ini sering berlangsung hingga larut malam, bahkan sampai dini hari, tanpa mempertimbangkan tanggung jawab lain yang lebih penting dibandingkan hanya sekedar bermain *game online*.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis serta informasi yang diperoleh dari Ketua RW setempat, kawasan Mustika Ratu di Kecamatan Ciracas, Jakarta Timur, memiliki jumlah warung kopi (warkop) yang cukup banyak, yaitu sekitar 16 tempat. Sebagian besar warkop tersebut menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung kenyamanan pengunjung, seperti akses Wi-Fi tanpa biaya, stop kontak untuk mengisi daya telepon seluler, suasana yang nyaman untuk bersantai, serta harga makanan dan minuman yang relatif terjangkau. Keberadaan fasilitas tersebut secara tidak langsung membentuk suatu lingkungan sosial berbasis digital. Dalam kondisi ini, warung kopi tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul atau bersantai, tetapi juga berkembang menjadi ruang interaksi bagi

remaja, khususnya untuk melakukan aktivitas bermain game online seperti PUBG Mobile. Dari hasil observasi penulis di lapangan, diketahui bahwa sebagian remaja di wilayah tersebut menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain game online, dengan rata-rata durasi sekitar enam hingga tujuh jam setiap harinya. Aktivitas bermain tersebut umumnya dilakukan pada malam hari, terutama pada rentang waktu antara pukul 21.00 hingga 03.00 WIB.

Aktivitas ini umumnya dilakukan secara berkelompok, sehingga muncul budaya bermain bersama (*squad gaming*) yang memperkuat hubungan sosial antar pemain di dunia virtual, namun sekaligus menggeser bentuk interaksi sosial langsung di dunia nyata. Melihat fenomena tersebut, dapat diidentifikasi bahwa intensitas serta kebiasaan anak remaja di wilayah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur menunjukkan adanya gejala ketergantungan terhadap *game online*. Keadaan ini tidak lagi dapat dikategorikan sebagai sekadar bentuk hiburan semata, melainkan telah berkembang menjadi perilaku kecanduan yang mengganggu keseimbangan kehidupan sosial dan pribadi remaja.

Di antara banyak game online yang ada, salah satu yang paling banyak dimainkan adalah game *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* (PUBG Mobile), yang sudah diunduh sekitar 400 juta kali pada tahun 2019, dengan pengguna harian mencapai 50 juta. Ini adalah *game battle royale* yang mudah diakses dan dapat dimainkan secara *online* bersama-sama sehingga membuat para pemain ketagihan dikarenakan tersedianya fitur-fitur unik dan seru yang ditawarkan oleh *game online* PUBG Mobile ini Fauzi (2019), Rosalino Triyantama & Santoso (2019) dalam (Rofiqi & Hindarto, 2021).

Tabel 1.1 Data Unduhan & Pengguna Aktif *Game Online*

Nama Game	Jumlah Unduhan (Play Store + iOS +, 2024)	Pengguna Aktif Bulanan	Genre	Pengembang
PUBG Mobile	± 1,2 miliar unduhan global / ± 38 juta pengguna aktif di Indonesia	38 Juta	<i>Battle Royale Realistis</i>	Tencent Games
Free Fire Mobile	± 1,4 miliar unduhan global / ± 30 juta pengguna aktif di Indonesia	30 Juta	<i>Battle Royale Kartun</i>	Garena
Mobile Legends: Bang-Bang	± 1,1 miliar unduhan global / ± 27 juta pengguna aktif di Indonesia	27 Juta	<i>MOBA</i>	Moonton

Sumber data: Tencent Games (2024), Garena (2024), Moonton (2024)

Dilihat dari jumlah unduhan dan pengguna aktif, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, serta *Mobile Legends* sama-sama memiliki jumlah pemain yang besar di Indonesia. Namun, *PUBG Mobile* memiliki karakteristik yang lebih kompleks dan dianggap lebih relevan untuk dikaji dalam konteks perilaku sosial dan kecanduan permainan daring di kalangan remaja. *Game* ini menawarkan grafis yang realistis, tingkat strategi permainan yang mendalam, serta fitur komunikasi langsung melalui *voice chat*, yang secara keseluruhan meningkatkan keterlibatan psikologis pemain secara lebih intens dibandingkan dengan *Free Fire* maupun *Mobile Legends*. Dalam bermain *PUBG Mobile*, kerja sama tim menjadi unsur utama yang menuntut adanya komunikasi suara aktif antarpemain. Bentuk interaksi ini melahirkan komunitas digital yang dinamis dan interaktif, berbeda dengan *Mobile Legends* yang hanya menyediakan ruang komunikasi terbatas melalui teks.

Sifat permainan yang kompetitif serta adanya sistem penghargaan (*reward system*) yang kuat menjadikan *PUBG Mobile* memiliki potensi kecanduan yang lebih tinggi. Menurut Rikardus (2025), tingkat ketergantungan terhadap *PUBG Mobile* cenderung lebih besar dibandingkan dengan *Free Fire* dan *Mobile Legends*, karena sistem kompetisi dan *reward loop*nya lebih intens dan menantang. Selain itu, sebagian besar pemain *PUBG Mobile* berasal dari kelompok usia 15–20 tahun, yang sesuai dengan fokus penelitian di wilayah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur. Berdasarkan laporan *We Are Social* (2024), kelompok usia tersebut

mencakup sekitar 53% dari total pemain *PUBG Mobile* di Indonesia. Berdasarkan hal ini, *PUBG Mobile* dinilai paling representatif untuk dijadikan objek penelitian dalam mengkaji fenomena kecanduan *game online* dalam kalangan anak remaja, khususnya di wilayah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur.

Melihat hal ini, kebiasaan dalam bermain *game online*, seperti *game PUBG Mobile* secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif yang cukup serius, mencakup aspek psikologis, sosial, akademik, hingga kesehatan fisik. Dalam konteks kehidupan remaja di wilayah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur, fenomena ini telah membawa perubahan signifikan terhadap pola interaksi sosial dan gaya hidup mereka. Dari sisi psikologis, penulis melihat anak remaja di wilayah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur yang mengalami kecanduan *game online* umumnya menunjukkan penurunan kemampuan dalam mengontrol perilaku diri.

Mereka sering kali merasa sulit untuk berhenti bermain meskipun menyadari bahwa waktu sudah larut malam atau masih memiliki tanggung jawab lain yang seharusnya diselesaikan. Santosa (2024) mengemukakan bahwa remaja yang bermain *game* lebih dari lima jam per hari cenderung menunjukkan gejala adiksi digital pada tingkat ringan hingga sedang, seperti rasa gelisah ketika tidak bermain serta ketergantungan terhadap notifikasi dari permainan. Dalam situasi tertentu, muncul pula reaksi emosional impulsif, seperti mudah marah, frustrasi, bahkan agresif ketika mengalami kekalahan dalam permainan.

Dari aspek sosial, penulis melihat bahwasannya interaksi langsung antar remaja di wilayah Mustika Ratu mengalami penurunan yang cukup mencolok. Sebagian besar waktu mereka kini dihabiskan di dunia *game*. Warung kopi (warkop), yang sebelumnya menjadi ruang untuk bersosialisasi dan berdiskusi, kini telah bertransformasi menjadi ruang digital tempat remaja berinteraksi melalui permainan daring. Menurut Wahyuni (2023), remaja perkotaan yang gemar bermain *game* lebih sering berkomunikasi dengan rekan setimnya dalam permainan dibandingkan dengan keluarga atau teman sebaya di lingkungan sekitar. Kondisi ini secara perlahan melahirkan komunitas digital tertutup yang mengurangi intensitas hubungan sosial antar remaja di dunia nyata.

Dampak lain juga terlihat dalam bidang akademik dan produktivitas. Penulis melihat bahwa, anak remaja di wilayah Mustika Ratu, Ciracas Jakarta Timur ini

Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau kegiatan positif lainnya sering kali tergantikan oleh aktivitas bermain *game online*. Akibatnya, terjadi penurunan prestasi belajar dan menurunnya motivasi akademik. Pratama dan Lestari (2021) menemukan adanya hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi akademik remaja. Mereka yang terbiasa bermain hingga larut malam rentan mengalami gangguan tidur kronis seperti (*sleep deprivation & insomnia*), yang berdampak pada kelelahan fisik serta penurunan konsentrasi saat belajar di sekolah.

Selain itu, kecanduan terhadap *game online* seperti *game* PUBG Mobile juga berdampak pada kesehatan fisik. Posisi duduk yang tidak ergonomis dalam waktu lama, paparan cahaya layar berlebih, serta kebiasaan begadang dapat menyebabkan berbagai keluhan seperti nyeri punggung, mata lelah, dan gangguan metabolisme tubuh. Berdasarkan laporan UNICEF Indonesia (2023), remaja yang menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain *game online* memiliki risiko dua kali lebih tinggi mengalami gangguan tidur (*insomnia*) serta peningkatan tingkat stres dibandingkan dengan remaja yang bermain dalam batas wajar. Secara keseluruhan, fenomena ini menunjukkan bahwa, kemudahan akses terhadap teknologi digital tidak selalu memberikan dampak positif bagi remaja. Di wilayah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur, keberadaan fasilitas seperti *Wi-Fi* gratis dan lingkungan warkop yang nyaman justru memperkuat perilaku kecanduan terhadap permainan daring. Akibatnya, remaja kini seolah hidup dalam dua dimensi realitas dunia nyata yang semakin terabaikan dan dunia digital yang dianggap lebih menyenangkan serta memberikan kepuasan sosial secara instan. Menurut Laili (2015), terdapat beberapa faktor yang dapat memicu kecanduan *game online*, antara lain stres atau keinginan melarikan diri dari masalah pribadi, minimnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, fitur permainan yang menarik, serta dorongan untuk mencapai kemenangan.

Berdasarkan fenomena ini, 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 *game online*, khususnya *game* seperti PUBG Mobile.

Dalam menjalin hubungan keluarga, khususnya antara orang tua dan anak, terkadang keharmonisan sulit untuk dipertahankan dengan sempurna. Seiring waktu, berbagai masalah hidup yang dihadapi setiap orang sering kali memicu munculnya ketegangan dalam hubungan ini. Setiap keluarga pasti memiliki dinamika dan tantangan unik. Terkadang hubungan antara orang tua dan anak tidak berjalan seperti yang diharapkan, karena adanya perbedaan harapan dan pandangan yang bisa menyebabkan konflik. Situasi ini sering membuat anak bersikap menentang orang tua untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Tingkat kedekatan emosional dalam hubungan keluarga juga memengaruhi cara kedua pihak menghadapi perbedaan tersebut. Seiring berjalannya waktu, hubungan antara orang tua dan anak akan berubah, baik karena faktor usia, perkembangan anak, maupun kesibukan orang tua di luar rumah. Perubahan ini dapat berdampak pada seberapa sering mereka berkomunikasi dan kedekatan emosional yang mereka rasakan satu sama lain.

Dalam hubungan keluarga, adanya kontradiksi atau ketegangan adalah hal yang biasa, karena masing-masing individu memiliki pemikiran, kepentingan, dan cara pandang yang berbeda. Ketegangan tersebut tidak bisa dihilangkan sepenuhnya, tetapi bisa dikelola dengan bijaksana agar tidak menimbulkan konflik yang berkepanjangan. Terutama dalam konteks anak yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* seperti PUBG Mobile, hubungan antara orang tua dan anak seringkali dipenuhi oleh perselisihan dan perbedaan pendapat. Orang tua biasanya merasa cemas dan tidak setuju dengan kebiasaan anak yang terlalu lama bermain game, sedangkan anak memandang aktivitas itu sebagai cara untuk bersenang-senang dan berekspresi. Oleh karena itu, kemampuan orang tua untuk mengatasi ketegangan dan membangun komunikasi yang efektif sangat penting agar hubungan dalam keluarga tetap harmonis serta anak dapat diarahkan ke perilaku yang lebih positif.

Mengenai hal ini, komunikasi sangat berperan penting sebagai jalan keluar dan penyelesaian dari masalah yang muncul antara orang tua dan anak yang

kecanduan permainan daring PUBG Mobile. Ketika terjadi ketegangan antara orang tua dan anak yang terlibat dalam permainan itu, orang tua harus mengambil andil dalam menangani atau merundingkan konflik yang muncul di dalam keluarga. Orang tua perlu bersikap terbuka kepada anak, di mana mereka memberikan bimbingan melalui komunikasi yang dekat dengan anak.

Menurut Suhairi (2025: 215), pola komunikasi merupakan elemen mendasar dalam hubungan keluarga. Banyak konflik antara orang tua dan anak tidak semata-mata disebabkan oleh perbedaan nilai, melainkan oleh ketidakefektifan dalam menyampaikan maupun menerima pesan. Komunikasi berperan sebagai sarana utama dalam membangun ikatan emosional. Dalam banyak situasi, anak yang dianggap “bermasalah” sesungguhnya sedang mengalami kesulitan mengekspresikan perasaannya karena tidak memperoleh rasa aman secara emosional di lingkungan keluarga. Dalam proses keterbukaan ini, orang tua memberikan arahan agar anak dapat mengatur diri mereka saat bermain PUBG Mobile. Hal ini dilakukan dengan memberi kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapat, menetapkan aturan yang disepakati bersama, dan memberikan arahan dan masukan kepada mereka. Yusuf Syamsu (2011) telah mengidentifikasi tiga jenis cara komunikasi orang tua.

Pola komunikasi otoriter (*Authoritarian*), adalah saat orang tua menetapkan peraturan berdasarkan kehendak mereka sendiri tanpa mempertimbangkan keinginan anak. Orang tua yang menerapkan pendekatan ini memiliki aturan yang sangat ketat. Ciri-ciri gaya komunikasi ini termasuk rendahnya penerimaan, tingginya pengendalian, kecenderungan untuk menghukum, keinginan agar anak mengikuti arahan tanpa ragu, sikap yang kaku, emosi yang meledak-ledak, serta penolakan terhadap pendapat anak. Dalam menghadapi anak yang terlibat dalam permainan online seperti Mobile Legends, orang tua cenderung menggunakan pendekatan yang sama. Sehingga, anak harus mengikuti instruksi dari ibunya, dan jika menolak, orang tua akan memberikan disiplin.

Pola komunikasi (*permissive*), anak yang memiliki cara berkomunikasi permisif diberikan kebebasan tanpa batas untuk bertindak dan berperilaku sesuai kehendaknya. Orang tua yang memperlihatkan cara berkomunikasi permisif kerap disebut sebagai pola komunikasi yang serba boleh, yang mengabaikan setiap

permintaan anak mereka secara berlebihan. Ketika anak-anak mereka terjebak dalam kecanduan permainan internet, orang tua menghadapi situasi ini dengan cara yang sama. Ada kalanya orang tua membiarkan anak-anak mereka bermain permainan internet untuk waktu yang lama tanpa adanya batasan atau larangan.

Pola komunikasi yang demokratis (*Authoritative*), komunikasi yang jujur dan terbuka antara orang tua dan anak adalah karakteristik dari cara berkomunikasi orang tua yang bersifat demokratis. Mereka membuat kesepakatan mengenai berbagai aturan. Orang tua yang bersikap demokratis berusaha untuk mengenali kemampuan anak-anak mereka sejak dini. Selain itu, orang tua dari anak-anak yang terlibat dalam kecanduan permainan juga bisa memahami cara untuk membantu anak-anak mereka mengatasi kecanduan tersebut dengan kerjasama dan tanpa paksaan, sehingga anak bisa menyelesaikannya sendiri.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penulis menyimpulkan bahwasannya, masalah kecanduan permainan *online*, khususnya *game* PUBG Mobile, telah berkembang menjadi isu sosial yang cukup rumit dan berdampak langsung pada hubungan dalam keluarga. Aktivitas bermain *game*, yang awalnya dianggap sebagai cara bersenang-senang, kini telah berubah menjadi ketergantungan digital yang mempengaruhi cara berpikir, perilaku, dan cara anak berinteraksi dengan orang lain. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan komunikasi antara orang tua dan anak, di mana perbedaan pandangan, kebutuhan, dan harapan dari masing-masing pihak sering kali menyebabkan ketegangan hingga konflik dalam hubungan keluarga. Dalam hal ini, peran komunikasi dari orang tua menjadi sangat penting, terutama dalam membangun sistem pengawasan dan kontrol yang efisien terhadap perilaku anak.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pola komunikasi represif yang diterapkan orang tua terhadap anak yang mengalami kecanduan permainan *online* PUBG Mobile di wilayah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur. Fokus penelitian tidak hanya melihat bagaimana pola komunikasi ini digunakan untuk mengendalikan perilaku adiktif, tetapi juga menganalisis bagaimana proses negosiasi, ketegangan, dan dinamika hubungan terbentuk di dalam keluarga. Dalam penelitian ini, pendekatan Teori Dialektika Relasional digunakan untuk menjelaskan pertentangan antara kebutuhan anak akan kebebasan

pribadi dan keinginan orang tua untuk menjaga kontrol serta kedekatan emosional dalam hubungan mereka.

Melalui studi ini, penulis berupaya untuk menelusuri lebih dalam cara berkomunikasi yang menekan yang digunakan oleh orang tua kepada anak-anak yang kecanduan permainan *online* PUBG Mobile di daerah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur. Fokus penelitian ini tidak hanya untuk memahami bagaimana cara berkomunikasi itu berfungsi dalam mengontrol perilaku kecanduan, tetapi juga untuk menganalisis bagaimana ketegangan, negosiasi, dan interaksi dalam keluarga terjadi. Teori Dialektika Relasional digunakan untuk menjelaskan konflik dan pergeseran antara kebutuhan anak untuk memiliki kebebasan dan keinginan orang tua untuk mempertahankan kontrol serta kedekatan emosional dalam hubungan keluarga.

Selain memberikan kontribusi secara teoretis dalam pengembangan studi komunikasi keluarga, penelitian ini juga menawarkan manfaat praktis kepada masyarakat, terutama orang tua, dalam menghadapi tantangan pengasuhan di zaman digital. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan nyata tentang strategi komunikasi yang lebih empati, terbuka, dan efektif dalam menangani kecanduan permainan *online* di kalangan anak muda. Dengan cara ini, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi akademis dan panduan praktis untuk menciptakan komunikasi keluarga yang harmonis, serta membantu orang tua dalam menyeimbangkan antara kemajuan teknologi dan tanggung jawab sosial anak dalam kehidupan sehari-hari.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pola komunikasi orang tua pada anak dalam upaya represif kecanduan game *online* PUBG Mobile di wilayah Mustika Ratu Ciracas Jakarta Timur?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pola komunikasi orang tua pada anak dalam upaya represif kecanduan game *online* PUBG Mobile di wilayah Mustika Ratu Ciracas Jakarta Timur

## 1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pembahasan mengenai pola komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak remaja berusia 15–20 tahun yang mengalami

kecanduan game online PUBG Mobile di wilayah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur. Kajian penelitian difokuskan pada upaya represif yang dilakukan oleh orang tua dalam mengendalikan kebiasaan bermain game anak melalui komunikasi di lingkungan keluarga, seperti penerapan aturan, pembatasan durasi bermain, serta pengawasan terhadap penggunaan smartphone. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis dinamika hubungan komunikasi antara orang tua dan anak dengan menggunakan Teori Dialektika Relational untuk memahami berbagai bentuk ketegangan serta proses negosiasi yang muncul dalam hubungan tersebut.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dapat memperkaya literatur tentang komunikasi keluarga di tengah perubahan sosial akibat kemajuan teknologi, dengan menyoroti dinamika komunikasi yang muncul dalam konteks kecanduan *game online* pada anak.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dapat memberikan wawasan langsung kepada orang tua tentang pentingnya membangun komunikasi dialogis dan empatik dalam mendampingi anak yang mengalami kecanduan *game online*, serta strategi efektif dalam membentuk kebiasaan digital yang sehat.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar lebih mudah terarah, penulis membuat sistematika penulisan sesuai dengan masing-masing bab. Masing-masing bab terdiri dari beberapa bagian yang menjelaskan bab tersebut, antara lain:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan fase awal dalam proses penulisan sebuah penelitian, di mana akan dijelaskan mengenai konteks latar belakang permasalahan yang mendasari pentingnya studi ini, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (baik dari segi teoritis maupun praktis), serta sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini, peneliti memasukkan penelitian terdahulu sebagai panduan dan referensi selama proses penelitian berlangsung. Di samping itu, dalam bab ini juga dijelaskan tentang pengertian dari kajian pustaka seperti studi pustaka, landasan teori, landasan konsep dan kerangka pemikiran. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Dialektika Relasional.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini, peneliti akan menguraikan tentang metode yang digunakan pada penelitian ini. pendekatan pada penelitian ini yaitu deskriptif, pemilihan informan, metode pengumpulan data, pengolahan data dan analisis data, serta detail terkait lokasi penelitian yang dilakukan di wilayah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini, penulis menguraikan temuan dari penelitian yang dilakukan di lapangan yang menekankan cara berkomunikasi orang tua dengan anak-anak mereka dalam usaha untuk mengatasi kecanduan permainan *online* (PUBG Mobile) di daerah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur. Pada bab ini disajikan dengan rinci berdasarkan informasi yang diperoleh dari pengamatan langsung, wawancara mendalam, dan pengumpulan dokumen dari informan yang telah dipilih sebelumnya.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bagian ini, penulis menyampaikan kesimpulan dan saran yang diperoleh dari penelitian tentang cara orang tua berkomunikasi dengan anak-anak mereka dalam menangani ketergantungan pada permainan daring (*PUBG Mobile*) di daerah Mustika Ratu, Ciracas, Jakarta Timur.

