Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 Number 7, Tahun, 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK SEKOLAH DASAR DALAM MENGATUR PENGGUNAAN GAME ROBLOX DI ERA DIGITAL PADA WILAYAH NGAGEL DADI 1C SURABAYA

Nurul Barika Wulandari[1]

[123] Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bhayangkara Surabaya

ARTICLE INFO

Article history:
Received November 2026
Revised November 2026
Accepted November 2026
Available November 2026

Nurulbarikawulandari@gmail.com

This is an open access article under the CC BY-SA license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Cahaya Ilmu Bangsa Institute

A B S T R A K

Penelitian ini berjudul pola komunikasi orang tua dengan anak sekolah dasar usia 7-13 tahun dalam mengatur penggunaan game roblox di era digital pada wilayah Ngagel Dadi 1C. Jenis penelitian lapangan ini memberikan gambaran tentang pekerjaan lapangan yang sebenarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan pola yang tepat untuk mengatur kecanduan bermain game roblox di Ngagel Dadi 1C. Untuk mencapai tujuan ini, penelitian lapangan dilakukan dengan teknik penelitian kualitatif deskriptif. Sebagai bukti penelitian, orang tua dari anak-anak yang merupakan pecandu roblox diwawancarai dan dokumentasi dikumpulkan. Hasil penelitian ini, ada macam-macam pola komunikasi orang tua anak yaitu *authoritarian* (otoriter), *permissive* (membebaskan), dan *authortitative* (demokratis).

Kata Kunci: komunikasi interpersonal, pola komunikasi, kecanduan game, Roblox, anak sekolah dasar

A B S T R A C T

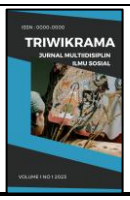
This study is titled "Communication Patterns Between Parents and Elementary School Children Aged 7–13 in Regulating Roblox Game Use in the Digital Age in the Ngagel Dadi 1C Area. This type of field research provides an overview of actual fieldwork. The objective of this study is to identify the appropriate patterns for managing Roblox game addiction on mobile phones in Ngagel Dadi 1C. To achieve this objective, field research was conducted using descriptive qualitative research techniques. As research evidence, parents of children who are Roblox addicts were interviewed, and documentation was collected. The results of this study indicate that there are various patterns of parent-child communication, namely authoritarian, permissive, and authoritative.

Keywords: *interpersonal communication, parental communication, game addiction, Roblox, elementary school children.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan internet dalam dua dekade terakhir telah mengubah landscape hiburan dan interaksi sosial anak-anak secara signifikan. Salah satu media digital yang sangat digemari anak usia sekolah dasar saat ini adalah platform permainan daring *Roblox*, yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga ruang kreasi dan interaksi sosial berbasis komunitas global. Namun, karakteristiknya yang imersif dan terbuka membawa berbagai dampak kompleks, mulai dari risiko penurunan konsentrasi belajar, gangguan pola tidur, hingga ancaman terpapar konten tidak sesuai usia seperti kekerasan maupun interaksi dengan orang asing. Fenomena kekhawatiran terkait keamanan konten game ini semakin mencuat di wilayah perkotaan seperti Surabaya, yang menuntut adanya peran serta pendampingan sistematis dari orang tua di lingkungan keluarga.

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 7, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



Dalam kajian komunikasi keluarga, orang tua memegang peranan vital sebagai agen sosialisasi dan pengarah utama perilaku anak. Interaksi interpersonal yang terjalin sehari-hari menjadi fondasi dalam penanaman nilai, penegakan aturan *screen time*, serta perlindungan digital. Kendati demikian, tantangan berupa kesibukan kerja, perbedaan tingkatan literasi digital, hingga kesenjangan antargenerasi sering kali menjadi hambatan dalam mewujudkan komunikasi yang efektif. Penerapan pola komunikasi yang bervariasi—baik otoriter (kaku dan sepihak), permisif (membiarkan/serba mengalah), maupun demokratis (dua arah dan kolaboratif)—memiliki implikasi yang amat berbeda terhadap respons serta kepatuhan anak dalam membatasi penggunaan gawai.

Meskipun kajian mengenai pola asuh dan kecanduan game daring telah banyak dilakukan, penelitian yang secara spesifik meneliti dinamika pola komunikasi orang tua dalam merespons kepopuleran *Roblox* pada konteks masyarakat permukiman perkotaan padat seperti wilayah Ngagel Dadi 1C Surabaya masih terbatas. Akses internet yang mudah dan tingginya intensitas anak dalam memainkan *Roblox* di lokasi tersebut menciptakan dinamika interaksi keluarga yang unik dan krusial untuk diteliti.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan secara mendalam pola komunikasi yang diterapkan orang tua kepada anak sekolah dasar (usia 7–13 tahun) dalam mengatur penggunaan game *Roblox* di era digital pada wilayah Ngagel Dadi 1C Surabaya, serta mengidentifikasi faktor-faktor penentu dan upaya konkrit yang dilakukan orang tua dalam menyeimbangkan aktivitas digital dengan kehidupan sosial anak. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu komunikasi keluarga dan literasi media digital. Secara praktis, temuan ini disajikan sebagai panduan edukatif bagi orang tua, pendidik, dan praktisi dalam menerapkan pendekatan komunikasi yang persuasif, sehat, dan responsif terhadap perkembangan teknologi anak.

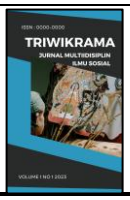
TINJAUAN PUSTAKA

Kajian pustaka dalam penelitian ini dibangun di atas fondasi teori komunikasi interpersonal dan komunikasi keluarga. Secara etimologis dan konseptual, komunikasi merupakan proses pertukaran pesan, gagasan, emosi, maupun simbol antara pengirim dan penerima untuk menciptakan kesamaan pemahaman (Shannon & Weaver; Berelson & Steiner dalam skripsi). Dalam ranah spesifik, komunikasi interpersonal berlangsung secara dinamis dan dua arah, memungkinkan adanya umpan balik (*feedback*) langsung serta ekspresi nonverbal seperti kontak mata dan intonasi suara (DeVito dalam skripsi). Di lingkungan internal keluarga, interaksi komunikasi berfungsi sebagai mekanisme utama dalam menanamkan nilai moral, membentuk karakter, serta menegakkan norma sosial anak (Soerjono Soekanto dalam skripsi; Ali & Aziz, 2022; Herni et al., 2024; Zuliana Sari et al., 2024). Keharmonisan dan kedekatan emosional anggota keluarga sangat ditentukan oleh kualitas interaksi harian, baik yang bersifat verbal maupun nonverbal (Rahayu et al., 2025; Widiyanarti et al., 2024).

Struktur dan alur pesan dalam komunikasi keluarga dipelajari melalui konsep pola komunikasi. Menurut Effendy (dalam skripsi), pola komunikasi mencerminkan sistem interaksi yang menentukan bagaimana saluran pesan bergerak serta bagaimana hubungan antarindividu dibangun dan dipelihara. Dalam studi pengasuhan anak (*parenting*), Diana Baumrind (dalam skripsi) membagi pola komunikasi orang tua ke dalam tiga tipologi utama: otoriter, permisif, dan demokratis (*authoritative*). Pola otoriter dicirikan oleh tingginya kontrol dan rendahnya responsivitas emosional, di mana aturan bersifat sepihak dan instruktif tanpa ruang dialog. Pola permisif merupakan kebalikannya, di mana orang tua memberikan kebebasan yang luas dengan kehangatan tinggi namun minim arahan, batasan, maupun pengawasan. Sementara itu, pola demokratis menawarkan keseimbangan antara kontrol yang adil dan responsivitas yang hangat melalui dialog dua arah, kesepakatan bersama, serta pemberian alasan yang rasional kepada anak.

Perkembangan media hiburan digital telah melahirkan ekosistem game online yang memicu dinamika baru dalam interaksi keluarga (Hadijah et al., 2024; Rahimah et al., 2025). Game pada dasarnya merupakan aplikasi perangkat lunak interaktif yang merangsang kognitif, ketangkasan, dan pemecahan masalah (Beck

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 7, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



& Wade; Henry; Naisbitt dalam skripsi), namun berpotensi menimbulkan ketergantungan apabila tidak terkontrol (Susilo dalam skripsi). Di antara beragam genre permainan seperti *arcade*, *action*, *strategy*, *simulation*, hingga *Role-Playing Game* (RPG) (Sulistyo, 2010), platform *Roblox* hadir sebagai fenomena global. Didirikan oleh David Baszucki dan Erik Cassel pada tahun 2004, *Roblox* bukan sekadar permainan biasa melainkan platform *User-Generated Content* (UGC) dan ruang kreasi virtual imersif bagi anak-anak (Azzahra et al., 2025; Syas & Yahsy, 2023). Berbagai fitur interaktifnya seperti *Adopt Me!*, *Brookhaven RP*, maupun *Bloxburg* memungkinkan anak bermain sekaligus bersosialisasi secara bebas (Dermawan et al., 2026). Kompleksitas dan keterbukaan akses *Roblox* ini mempertegas pentingnya strategi pengawasan orang tua (*parental control*) dalam mendampingi aktivitas digital anak (Rezky Febrianti et al., 2025).
Sejumlah penelitian terdahulu memperkuat urgensi pengkajian pola komunikasi orang tua terhadap perilaku anak dalam bermain game online. Penelitian oleh Munna et al. (2021) menunjukkan bahwa pola komunikasi terbuka dan kompromis berkontribusi positif terhadap perkembangan emosi anak. Sebaliknya, Jihan (2024) menemukan bahwa ketidakmampuan membangun komunikasi harmonis pada anak pecandu *Mobile Legends* berpotensi memicu ketegangan dalam keluarga. Putri (2020) menggarisbawahi bahwa intensitas komunikasi interpersonal orang tua secara langsung efektif menanamkan kedisiplinan penggunaan gawai. Lebih lanjut, Hendri (2013) serta Zuhri (2009) mengonfirmasi bahwa pola komunikasi demokratis jauh lebih efektif membentuk perilaku positif anak dibandingkan pola otoriter atau permisif yang kerap memicu resistensi maupun depresi pada anak. Kerangka konseptual ini menjadi acuan utama dalam menganalisis bagaimana orang tua di Ngagel Dadi 1C Surabaya menerapkan pola komunikasinya untuk mengatur penggunaan game *Roblox* pada anak sekolah dasar.

METODE

Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berbasis studi lapangan (*field research*). Pendekatan ini dipilih untuk memahami fenomena sosial dan pengalaman subjek secara mendalam serta naturalistik tanpa melakukan pengujian hipotesis statistik (Creswell dalam skripsi). Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data deskriptif berupa narasi, wawancara, dan dokumentasi langsung dari lapangan.

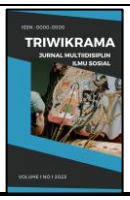
Lokasi penelitian dilaksanakan di wilayah Ngagel Dadi 1C, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya. Wilayah ini merupakan kawasan permukiman perumahan padat dengan latar belakang masyarakat yang heterogen serta didukung akses internet dan fasilitas *Wi-Fi* umum yang memadai. Karakteristik tersebut mendorong tingginya intensitas penggunaan media digital dan game daring *Roblox* pada anak usia sekolah dasar, sehingga relevan menjadi penentu setting penelitian.

Subjek penelitian ini berfokus pada orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar (7–13 tahun) yang aktif memainkan game *Roblox* di wilayah Ngagel Dadi 1C. Informan penelitian terdiri dari 8 pasangan orang tua/anak yang ditentukan untuk mewakili ragam variasi pola komunikasi keluarga (otoriter, demokratis, dan permisif):

1. **Pola Demokratis**: Ibu Luki (Informan 1), Ibu Chelsea (Informan 4), dan Ibu Ayu (Informan 7) yang menerapkan komunikasi dua arah, aturan berbasis kesepakatan, serta penjelasan alasannya secara terbuka.
2. **Pola Otoriter**: Bapak Irfan (Informan 2), Ayah Ibnu (Informan 5), dan Ibu Dita (Informan 8) yang menekankan kontrol ketat, instruksi langsung, dan batasan tanpa negosiasi.
3. **Pola Permisif**: Ibu Rista (Informan 3) dan Ibu Zahra (Informan 6) yang cenderung serba mengalah, memberikan kebebasan luas, serta minim pengawasan.

*Corresponding author
E-mail addresses: nurulbarikawulandari@gmail.com

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 7, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu wawancara mendalam (*in-depth interview*) secara tatap muka (*one-on-one*) dengan para orang tua informan serta studi dokumentasi (foto interaksi dan bukti aktivitas). Selanjutnya, teknik analisis data mengadopsi analisis tematik (*Thematic Analysis*) model Braun & Clarke. Tahapan analisis dilakukan secara siklis dan iteratif melalui enam fase mendasar:

1. *Familiarisasi data* (membaca ulang transkrip secara komprehensif),
2. *Pengkodean awal* (*initial semantic coding* dari pernyataan informan),
3. *Pencarian tema* (mengelompokkan kode ke dalam pola makna utama),
4. *Peninjauan tema* (memastikan kesesuaian data dengan tipologi pola komunikasi Baumrind),
5. *Definisi dan penamaan tema* (kategori Otoriter, Demokratis, Permisif), serta
6. *Penyusunan laporan akhir*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Ngagel Dadi 1C, Kecamatan Wonokromo, Surabaya, yang merupakan permukiman perumahan padat dengan tingkat aksesibilitas internet dan *Wi-Fi* yang tinggi. Berdasarkan kriteria anak usia sekolah dasar (7–13 tahun) yang aktif memainkan game *Roblox*, diperoleh 8 informan orang tua yang mewakili keberagaman pola komunikasi keluarga.

Tabel 1. Profil Informan Penelitian dan Tipologi Pola Komunikasi

No.	Informan (Orang Tua)	Usia Anak/Jenis Kelamin	Pola Komunikasi Diterapkan
1.	Ibu Luki (40 tahun)	12 Tahun / Laki – Laki	Demokratis
2.	Bapak Irfan (31 tahun)	37 Tahun / Perempuan	Otoriter
3.	Ibu Rista (29 tahun)	10 Tahun / Laki – Laki	Permisif
4.	Ibu Chelsea (28 tahun)	9 Tahun / Perempuan	Demokratis
5.	Ayah Ibnu (45 tahun)	8 Tahun / Laki – Laki	Otoriter
6.	Ibu Zahra (33 tahun)	10 Tahun / Perempuan	Permisif
7.	Ibu Ayu (36 tahun)	13 Tahun / Laki – Laki	Demokratis
8.	Ibu Dita (34 tahun)	9 Tahun / Perempuan	Otoriter

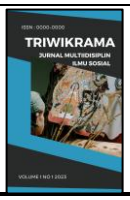
Hasil Analisis Tematik (Temuan Penelitian)

Analisis data menggunakan analisis tematik model Braun & Clarke menghasilkan tiga tema utama yang menjawab rumusan masalah mengenai pola komunikasi orang tua dalam mengatur penggunaan *Roblox*:

Tabel 2. Pengelompokan Kode Kualitatif dan Tema Utama

No.	Pernyataan / Bukti Empiris Informan	Kode Semantik	Tema Utama
1.	"Aturan dibuat lewat kesepakatan... berdiskusi penyebabnya"	Komunikasi dua arah & kesepakatan	Pola Demokratis
2.	"Membuat aturan bersama sesuai jadwal harian"	Pendekatan kolaboratif	Pola Demokratis
3.	"Saya menetapkan aturan ketat, tidak banyak diskusi"	Kontrol tinggi & instruksi langsung	Pola Otoriter

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 7, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



4.	"Saya cek aktivitas game dan chat"	Pengawasan digital ketat	Pola Otoriter
5.	"Anak menangis, jadi diberi tambahan waktu"	Kelonggaran & kurang konsisten	Pola Permisif
6.	"Yang penting anak senang, tidak rewel"	Pembiaran & penyesuaian diri	Pola Permisif

4. **Pola Komunikasi Demokratis (Informan 1, 4, 7):** Dicirikan oleh komunikasi dua arah, aturan yang dibangun berdasarkan kesepakatan bersama, serta penjelasan rasional mengenai bahaya *screen time* berlebih. Pendekatan ini terbukti paling efektif dalam membangun kesadaran diri dan kepatuhan sukarela dari anak.
5. **Pola Komunikasi Otoriter (Informan 2, 5, 8):** Mengedepankan kontrol penuh terhadap gawai, penetapan durasi secara sepihak, dan perlakuan berbasis perintah/sanksi. Pola ini efektif membatasi waktu layar secara instan, namun berpotensi memicu resistensi atau kecenderungan bermain sembunyi-sembunyi pada anak.
6. **Pola Komunikasi Permisif (Informan 3, 6):** Menampilkan keterbukaan tanpa batasan yang konsisten. Orang tua cenderung mengalah pada tangisan atau rewel anak demi menjaga ketenangan rumah, yang berdampak pada ketidakmampuan anak dalam mengontrol kecanduan game.

Pembahasan

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori *Parenting Style* Diana Baumrind yang mengemukakan bahwa responsivitas dan tuntutan orang tua sangat menentukan kepatuhan serta perilaku anak.

- **Faktor Penentu Pola Komunikasi:** Faktor internal seperti tingkat literasi digital orang tua, kesibukan kerja, dan latar belakang pendidikan memainkan peran penting dalam menentukan gaya komunikasi yang dipilih. Sementara itu, faktor eksternal dipengaruhi oleh tren platform *Roblox*, lingkungan pergaulan anak, serta kemudahan akses *Wi-Fi* umum di wilayah Ngagel Dadi 1C.
- **Upaya Konkret Pengaturan Game:** Upaya yang dilakukan orang tua meliputi penentuan *screen time* harian vs. akhir pekan (informan 1, 2, 4, 7, 8), pemegangan penuh perangkat oleh orang tua (informan 2, 5), pendampingan saat bermain (informan 3), serta edukasi bahaya interaksi digital berlebih (informan 1, 4)

Implementasi pola komunikasi demokratis terbukti paling adaptif dan ideal dalam konteks komunikasi keluarga digital, karena mampu menyelaraskan aspek kebebasan ekspresi anak di platform *Roblox* dengan pengawasan dan kedisiplinan yang sehat.

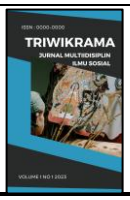
KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan:

Berdasarkan analisis tematik mengenai pola komunikasi orang tua dalam mengatur penggunaan game *Roblox* pada anak sekolah dasar (usia 7–13 tahun) di wilayah Ngagel Dadi 1C Surabaya, ditarik beberapa kesimpulan utama:

7. **Tipologi Pola Komunikasi:** Orang tua menerapkan tiga bentuk pola komunikasi utama, yaitu otoriter, permisif, dan demokratis. Pola otoriter ditandai dengan penetapan aturan sepihak, kontrol ketat, dan instruksi langsung tanpa negosiasi. Pola permisif cenderung serba mengalah, berorientasi pada

*Corresponding author
E-mail addresses: nurulbarikawulandari@gmail.com



ketenangan rumah, serta minim kontrol dan batasan. Pola demokratis mengedepankan komunikasi dua arah, aturan berbasis kesepakatan bersama, dan penjelasan rasional.

8. **Efektivitas Pendekatan:** Pola komunikasi demokratis terbukti paling efektif dan ideal dalam mengatur aktivitas digital anak. Pendekatan ini mampu menciptakan kedekatan emosional, meningkatkan kesadaran diri anak, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab sukarela dalam mematuhi batasan *screen time*.
9. **Faktor Penentu:** Pola komunikasi yang terbentuk dipengaruhi oleh faktor internal (tingkat literasi digital, kesibukan kerja, dan pendidikan orang tua) serta faktor eksternal (lingkungan pergaulan anak, ketersediaan fasilitas *Wi-Fi* umum, dan tren game *Roblox*).

Saran :

1. **Bagi Orang Tua:** Disarankan untuk mengadopsi pola komunikasi yang lebih terbuka, dialogis, dan persuasif (demokratis). Orang tua perlu mengedukasi anak mengenai dampak positif dan negatif penggunaan media digital daripada sekadar menerapkan larangan kaku, sehingga anak dapat belajar mengontrol diri secara mandiri.
2. **Bagi Lembaga Pendidikan & Pendidik:** Pihak sekolah dan lingkungan sosial diharapkan dapat memfasilitasi program edukasi literasi digital bagi orang tua dan siswa guna mendukung pendampingan penggunaan teknologi secara sehat dan seimbang.
3. **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Penelitian berikutnya disarankan untuk memperluas cakupan wilayah dan jumlah informan agar memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi, serta mengintegrasikan variabel lain seperti kontrol orang tua berbasis aplikasi (*parental control tools*) dan dampak psikologis lanjutan dari kecanduan game online.

2. DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. N., & Aziz, M. M. (2022). Membangun komunikasi keluarga pada pasangan nikah muda sebagai benteng ketahanan keluarga. *TAQNIN: Jurnal Syariah dan Hukum*, 4(2), 161–172.

Azzahra, S., Putri, N. N., Mubarok, A. B., & Khomarudin, K. (2025). Virtual socialization through online game: Social interaction in Roblox. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 14(1), 15–28.

Dermawan, K. J., Sabrina, N. A., Michelle, G. F., & Ayunda, A. T. (2026). Sentiment analysis of Roblox genres on TikTok: Roleplay, RPG, and horror using Naïve Bayes. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(1), 425–438.

Gunawan, H. (2013). *Jenis pola komunikasi orang tua dengan anak perokok aktif di Desa Jembayan Kecamatan Loa Kulu Kabupaten Kutai Kartanegara* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Mulawarman, Samarinda.

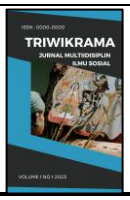
Hadijah, Puspita, L. M., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran teknologi dan komunikasi terhadap karakter dan interaksi sosial peserta didik di sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2050–2061.

Herni, O. A., Sari, S., & Yanto, Y. (2024). Komunikasi interpersonal dalam menciptakan keluarga sakinah. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 3(1), 45–52.

Jihan, S. (2024). *Pola komunikasi orang tua terhadap pecandu game Mobile Legends di SD N 05 Mampang Prapatan* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.

Munna, Z. N., Wijayanti, A., & Tanto, O. D. (2021). Peran pola komunikasi orang tua terhadap perkembangan emosi anak usia 4-5 di masa new normal. *Jurnal Early Childhood Education*, 3(2), 85–94.

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
Volume 12 No 7, Tahun 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:



Putri, R. K. (2020). *Pola komunikasi orang tua pada anak dalam mengatasi kecanduan game online di Desa Securai Pangkalan Brandan Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan.

Rahayu, D., Mahfazza, E. C., Pratomo, O. J., & Milad, K. (2025). Dampak bahasa tubuh dalam komunikasi interpersonal: Studi literatur tentang pesan nonverbal. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 7(4), 514–519.

Rahimah, Wahyuni, A., & Hasanah, R. (2025). Pengaruh teknologi digital terhadap pola asuh orangtua dalam pembentukan karakter anak. *FingeR: Journal of Elementary School*, 4(1), 75–82.

Rezky Febrianti, Arianto, A., & Akbar, M. (2025). Strategi parental control sebagai praktik komunikasi keluarga dalam menghadapi kecanduan game online pada remaja: Studi kasus SMP di Makassar. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(4), 1278–1291.

Syas, M., & Yahsy, U. S. (2023). Komodifikasi users pada platform game online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 98–109.

Widiyanarti, T., Fadianti, C. A., Yunandar, F., Ningsih, F. S., Aji, J. F., & Syifa, M. (2024). Analisis perbedaan pola komunikasi verbal dan non-verbal dalam interaksi antar budaya. *Interaction Communication Studies Journal*, 1(3), 12–21

Zuhri, S. (2009). *Pola komunikasi orang tua kandung terhadap anak remaja yang mengalami depresi (Studi deskriptif kualitatif pola komunikasi orang tua terhadap anak remaja yang mengalami depresi)* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Zuliana Sari, Sakinah, S., & Mufaro'ah, M. (2024). Membangun hubungan yang positif melalui komunikasi yang efektif. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 242–253.

*Corresponding author
E-mail addresses: nurulbarikawulandari@gmail.com