

## **ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul Perilaku Komunikasi Interpersonal antara Orang Tua dan Anak Terkait Penggunaan Game Online Roblox (Studi Deskriptif Kualitatif pada Siswa SDN Ajitunggal Kota Bandung). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Perilaku Komunikasi Interpersonal antara Orang Tua dan Anak Terkait Penggunaan Game Online Roblox (Studi Deskriptif Kualitatif pada Siswa SDN Ajitunggal Kota Bandung yang dilihat berdasarkan faktor-faktor yang memengaruhi perilaku komunikasi interpersonal, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi interpersonal. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan, studi lapangan, observasi, dokumentasi, dan wawancara mendalam kepada informan yang berkaitan dengan penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor eksternal perilaku komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak terkait penggunaan game online Roblox dipengaruhi oleh lingkungan pertemanan, perkembangan teknologi digital, serta kemudahan akses gadget dan internet. Mayoritas anak mengenal dan memainkan Roblox karena ajakan teman sebaya dan adanya interaksi sosial dalam permainan tersebut. Selain itu, Roblox dianggap menarik karena memiliki berbagai jenis permainan, fitur interaktif, serta karakter virtual yang beragam. Sementara itu, faktor internal dipengaruhi oleh rasa senang, ketertarikan anak terhadap permainan, serta keinginan untuk mendapatkan hiburan dan mengisi waktu luang. Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua melalui pengawasan, pemberian arahan, dan keterbukaan komunikasi memiliki peranan penting dalam mengontrol penggunaan game online Roblox pada anak.

## ***ABSTRACT***

This study is entitled Interpersonal Communication Behavior between Parents and Children Related to the Use of the Online Game Roblox (Qualitative Descriptive Study on Students of SDN Ajitunggal, Bandung City). The purpose of this study is to determine the Interpersonal Communication Behavior between Parents and Children Related to the Use of the Online Game Roblox (Qualitative Descriptive Study on Students of SDN Ajitunggal), Bandung City which is seen based on factors that influence interpersonal communication behavior, namely internal factors and external factors.

The research method used in this study is a qualitative descriptive method. The theory applied in this research is interpersonal communication theory. Data collection techniques were carried out through literature studies, field studies, observations, documentation, and in-depth interviews with informants related to the research.

The results of the study indicate that the external factors influencing interpersonal communication behavior between parents and children related to the use of the online game Roblox are affected by peer environments, the development of digital technology, and the ease of access to gadgets and the internet. Most children became familiar with and played Roblox due to invitations from their peers and the social interactions available within the game. In addition, Roblox is considered attractive because it offers various types of games, interactive features, and diverse virtual characters. Meanwhile, internal factors are influenced by feelings of enjoyment, children's interest in the game, and the desire to seek entertainment and spend leisure time. This study also found that interpersonal communication carried out by parents through supervision, guidance, and open communication plays an important role in controlling children's use of the online game Roblox.

## RINGKESAN

Panalungtikan ieu judulna “Perilaku Komunikasi Interpersonal antara Orang Tua dan Anak Terkait Penggunaan Game Online Roblox (Studi Deskriptif Kualitatif pada Siswa SDN Ajitunggal Kota Bandung)”. Tujuan tina ieu panalungtikan nyaéta pikeun mikanyaho kumaha paripolah komunikasi interpersonal antara kolot sareng budak anu aya patalina sareng pamakéan kaulinan online Roblox dina siswa SDN Ajitunggal Kota Bandung, anu ditingali dumasar kana faktor-faktor anu mangaruhan paripolah komunikasi interpersonal, nyaéta faktor internal sareng faktor éksternal.

Métode panalungtikan anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta métode déskriptif kualitatif. Téori anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta téori komunikasi interpersonal. Téhnik ngumpulkeun data dilaksanakeun ngaliwatan studi kapustakaan, studi lapangan, observasi, dokuméntasi, sarta wawancara jero ka informan anu aya patalina jeung panalungtikan.

Hasil panalungtikan némbongkeun yén faktor éksternal dina paripolah komunikasi interpersonal antara kolot jeung budak patali jeung pamakéan game online Roblox dipangaruhan ku lingkungan babaturan, kamekaran téknologi digital, sarta gampangna aksés kana gadget jeung internét. Lolobana budak mikawanoh jeung maén Roblox lantaran diajak ku babaturan sabaya sarta ayana interaksi sosial dina éta kaulinan. Salian ti éta, Roblox dianggap pikaresepeun sabab miboga rupa-rupa jinis kaulinan, fitur interaktif, sarta karakter virtual anu rupa-rupa. Sedengkeun faktor internal dipangaruhan ku rasa resep, kataji budak kana kaulinan, sarta kahayang pikeun meunang hiburan jeung ngeusian waktu luang. Dina ieu panalungtikan ogé kapanggih yén komunikasi interpersonal anu dilakukeun ku kolot ngaliwatan pangawasan, méré pituduh, jeung kabuka dina komunikasi miboga peran anu penting dina ngadalikeun pamakéan game online Roblox ka budak.