

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul *Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak Mengenai Game Online di SMPN 2 Majalaya*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan *game online* di kalangan remaja yang berpotensi memengaruhi aktivitas belajar, interaksi sosial serta korelasi orang tua dan anak. Oleh sebab itu, komunikasi interpersonal menjadi aspek penting dalam membangun pemahaman dan pengawasan terhadap penggunaan *game online*. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak mengenai *game online* di SMPN 2 Majalaya Kabupaten Karawang. Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif dengan paradigma post-positivisme. Data dikumpulkan lewat observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Penelitian ini menerapkan teori komunikasi interpersonal Joseph A. DeVito, yang mencakup keterbukaan, empati, sikap positif, dukungan, dan kesetaraan. Hasil penelitian menunjukkan komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak belum berjalan optimal. Pola komunikasi yang dominan yakni pola membebaskan dan otoriter sehingga unsur keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan belum diterapkan secara menyeluruh. Akibatnya, sebagian anak cenderung kurang terbuka kepada orang tua. Penelitian ini juga menunjukkan *game online* tidak selalu berpengaruh negatif, tetapi penggunaannya perlu diawasi agar tidak mengganggu aktivitas belajar, interaksi sosial, dan kedisiplinan. Komunikasi interpersonal yang efektif diperlukan untuk membantu anak memahami batasan penggunaan *game online* dan mengelola waktu bermain secara bijaksana.

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Orang Tua dan Anak, Game Online, Pola Komunikasi Keluarga, Remaja.

RINGKESAN

Panalungtikan ieu dijudulan "Komunikasi Interpersonal Antara Kolot jeung Barudak Ngeunaan Kaulinan Online di SMPN 2 Majalaya." Panalungtikan ieu dimotivasi ku ningkatna panggunaan kaulinan online di kalangan rumaja, anu miboga poténsi pikeun mangaruhan kagiatan diajar, interaksi sosial, jeung hubungan kolot jeung anak. Ku kituna, komunikasi interpersonal mangrupa aspék penting dina ngawangun pamahaman jeung ngawaskeun panggunaan kaulinan online. Panalungtikan ieu boga tujuan pikeun nangtukeun komunikasi interpersonal antara kolot jeung barudak ngeunaan kaulinan online di SMPN 2 Majalaya, Kabupatén Karawang. Panalungtikan ieu ngagunakeun métode déskriptif kualitatif kalawan paradigma post-positivisme. Data dikumpulkeun ngaliwatan observasi, wawancara, jeung dokuméntasi, tuluy dianalisis ngagunakeun modél interaktif Miles jeung Huberman, anu ngawengku réduksi data, presentasi data, jeung nyieun kacindekan. Panalungtikan ieu ngagunakeun téori komunikasi interpersonal Joseph A. DeVito, anu ngawengku kabukaan, empati, sikep positif, dukungan, jeung kasamaan. Hasilna nunjukkeun yén komunikasi interpersonal antara kolot jeung barudak tacan jalan sacara optimal. Pola komunikasi anu dominan nyaéta pola anu ngabébaskeun jeung otoriter, sahingga unsur kabukaan, empati, dukungan, sikep positif, jeung kasamaan tacan dilaksanakeun sacara komprehensif. Hasilna, sababaraha murangkalih condong kirang kabuka ka kolotna. Panalungtikan ieu ogé nunjukkeun yén kaulinan online henteu salawasna gaduh pengaruh négatif, tapi panggunaanana kedah diawasi pikeun nyegah éta ngaganggu kagiatan diajar, interaksi sosial, sareng disiplin. Komunikasi interpersonal anu efektif diperyogikeun pikeun ngabantosan murangkalih ngartos wates panggunaan kaulinan online sareng ngatur waktos maénna kalayan bijaksana.

Kata Konci: Komunikasi Interpersonal, Kolot sareng Murangkalih, Kaulinan Online, Pola Komunikasi Kulawarga, Rumaja.

ABSTRACT

This study is entitled "Interpersonal Communication Between Parents and Children Regarding Online Games at SMPN 2 Majalaya." This study is motivated by the increasing use of online games among adolescents, which has the potential to affect learning activities, social interactions, and parent-child relationships. Therefore, interpersonal communication is an important aspect in building understanding and monitoring the use of online games. This study aims to determine interpersonal communication between parents and children regarding online games at SMPN 2 Majalaya, Karawang Regency. This study uses a qualitative descriptive method with a post-positivism paradigm. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman interactive model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This study uses Joseph A. DeVito's interpersonal communication theory, which includes openness, empathy, positive attitudes, support, and equality. The results show that interpersonal communication between parents and children has not been running optimally. The dominant communication pattern is a liberating and authoritarian pattern, so that the elements of openness, empathy, support, positive attitudes, and equality have not been implemented comprehensively. As a result, some children tend to be less open with their parents. This research also shows that online gaming does not always have negative impacts, but its use needs to be monitored to prevent it from disrupting learning activities, social interactions, and discipline. Effective interpersonal communication is needed to help children understand the limits of online gaming use and manage their playing time wisely.

Keywords: Interpersonal Communication, Parents and Children, Online Games, Family Communication Patterns, Adolescents.