

KOMUNIKASI ORANG TUA SEBAGAI SARANA EDUKASI ANAK TENTANG BAHAYA GAME ROBLOX DI PALEMBANG

Erika Wati, Henny Yusalia², Gita Astrid³

^{1,3}Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

²Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, Indonesia

Koresponding Email: ¹erikawati767@gmail.com ²hennyusalia_uin@radenfatah.ac.id,

³gitaastrid_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memberikan kemudahan bagi anak-anak dalam mengakses berbagai bentuk hiburan, salah satunya permainan daring seperti *Roblox*. Meskipun permainan ini memiliki sisi positif seperti meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi anak, seperti berkurangnya waktu belajar, kelelahan, serta risiko berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memberikan edukasi kepada anak mengenai penggunaan *game* secara bijak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi persuasif orang tua dalam mengedukasi anak mengenai bahaya bermain *game Roblox* serta untuk mengetahui tantangan dan peluang komunikasi yang dihadapi oleh orang tua dalam proses tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara kepada orang tua yang memiliki anak yang bermain *game Roblox*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua menggunakan dua jalur komunikasi persuasif sebagaimana dijelaskan dalam *Elaboration Likelihood Model*, yaitu jalur sentral dan jalur perifer. Jalur sentral dilakukan melalui penjelasan rasional, diskusi, dan pemberian alasan logis kepada anak mengenai bahaya bermain *game* secara berlebihan. Sementara itu, jalur perifer dilakukan melalui pemberian nasihat, aturan, serta teguran kepada anak. Penelitian ini juga menemukan adanya beberapa tantangan komunikasi seperti keterbatasan waktu orang tua, pengaruh teman sebaya, serta keterbatasan pengetahuan orang tua mengenai permainan daring. Meskipun demikian, komunikasi yang terbuka dan persuasif dapat membantu anak memahami bahaya penggunaan *game* secara berlebihan dan mendorong penggunaan teknologi secara lebih bijak.

Kata kunci: komunikasi persuasif, orang tua, edukasi anak, *game online*, *Roblox*.

ABSTRACT

The development of digital technology has made it easier for children to access various forms of entertainment, one of which is online games like Roblox. While these games have positive aspects, such as enhancing creativity and thinking skills, excessive use can have various negative impacts on children, such as reduced learning time, fatigue, and the risk of interacting with strangers. Therefore, the role of parents is crucial in educating children about the wise use of games. This study aims to determine how parents use persuasive communication to educate children about the dangers of playing Roblox and to identify the communication challenges and opportunities parents face in this process. This study used a qualitative

approach using interviews with parents of children who play Roblox. The results showed that parents use two persuasive communication channels, as described in the Elaboration Likelihood Model: the central channel and the peripheral channel. The central channel is implemented through rational explanations, discussions, and providing logical reasons to children about the dangers of excessive gaming. Meanwhile, the peripheral channel is implemented through providing advice, rules, and reprimands to children. This study also identified several communication challenges, such as limited parental time, peer influence, and limited parental knowledge about online gaming. Nevertheless, open and persuasive communication can help children understand the dangers of excessive gaming and encourage wiser technology use.

Keywords: persuasive communication, parents, child education, online gaming, Roblox.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Teknologi tidak hanya mempengaruhi cara orang dewasa bekerja dan berkomunikasi, tetapi juga mempengaruhi pola aktivitas anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini anak-anak semakin akrab dengan penggunaan perangkat digital seperti telepon pintar, tablet, dan komputer yang memungkinkan mereka untuk mengakses berbagai bentuk hiburan digital dengan mudah. Salah satu bentuk hiburan yang paling banyak diminati oleh anak-anak adalah permainan daring atau *game* online (Linda Sari, 2022).

Game online menjadi sangat populer karena menawarkan pengalaman bermain yang interaktif, menarik, dan dapat dimainkan bersama dengan pengguna lain dari berbagai tempat. Selain sebagai sarana hiburan, beberapa permainan daring juga memberikan ruang bagi pemain untuk mengembangkan kreativitas serta kemampuan berpikir. Salah satu permainan daring yang cukup populer di kalangan anak-anak saat ini adalah *Roblox*. *Roblox* merupakan platform permainan daring yang memungkinkan pemain untuk tidak hanya bermain *game*, tetapi juga menciptakan permainan mereka sendiri serta berinteraksi dengan pemain lain secara daring.

Keberadaan *Roblox* memberikan berbagai manfaat bagi anak-anak, seperti melatih kreativitas, meningkatkan kemampuan problem solving, serta memberikan kesempatan bagi anak untuk berkolaborasi dengan pemain lain dalam sebuah permainan. Namun di sisi lain, penggunaan *game* ini juga memiliki potensi dampak negatif apabila tidak disertai dengan pengawasan yang baik dari orang tua. Anak-anak dapat menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain *game* sehingga mengurangi waktu belajar, beristirahat, maupun berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, dalam platform permainan daring terdapat kemungkinan anak berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal yang dapat menimbulkan risiko keamanan bagi anak.

STUDIA KOMUNIKA

Permasalahan lain yang sering muncul adalah adanya konten permainan yang tidak sepenuhnya sesuai dengan usia anak. Beberapa permainan dalam platform tersebut dapat mengandung unsur kekerasan, bahasa yang tidak pantas, ataupun interaksi sosial yang tidak terkontrol. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* pada anak memerlukan perhatian dan pengawasan dari orang tua agar tidak menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak.

Dalam situasi tersebut, peran orang tua menjadi sangat penting dalam memberikan bimbingan serta edukasi kepada anak mengenai penggunaan teknologi secara bijak. Orang tua tidak hanya berperan sebagai pengawas, tetapi juga sebagai pendidik yang memberikan pemahaman kepada anak mengenai manfaat dan risiko dari penggunaan teknologi digital. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam memberikan pemahaman tersebut adalah melalui komunikasi yang efektif dengan anak.

Salah satu bentuk komunikasi yang dapat digunakan dalam memberikan pemahaman kepada anak adalah komunikasi persuasif. Komunikasi persuasif merupakan proses penyampaian pesan yang bertujuan untuk mempengaruhi sikap, pendapat, dan perilaku seseorang dengan cara yang meyakinkan tanpa adanya unsur paksaan. Melalui komunikasi persuasif, orang tua dapat menjelaskan kepada anak mengenai bahaya bermain *game* secara berlebihan serta mengarahkan anak untuk menggunakan teknologi secara lebih positif dan bertanggung jawab.

Namun dalam praktiknya, proses komunikasi antara orang tua dan anak tidak selalu berjalan dengan mudah. Anak-anak sering kali memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap permainan daring sehingga sulit untuk menerima pembatasan yang diberikan oleh orang tua. Selain itu, terdapat beberapa tantangan lain yang dihadapi oleh orang tua dalam memberikan edukasi kepada anak, seperti keterbatasan waktu akibat kesibukan pekerjaan, pengaruh lingkungan teman sebaya, serta keterbatasan pengetahuan orang tua mengenai teknologi atau permainan yang dimainkan oleh anak.

Di sisi lain, perkembangan teknologi juga memberikan peluang bagi orang tua untuk meningkatkan pengawasan terhadap aktivitas digital anak. Orang tua dapat memanfaatkan komunikasi yang terbuka serta membangun hubungan yang baik dengan anak sehingga proses edukasi mengenai penggunaan teknologi dapat berjalan lebih efektif. Dengan adanya komunikasi yang baik, anak diharapkan dapat memahami risiko yang mungkin timbul dari penggunaan *game online* serta mampu menggunakan teknologi secara lebih bijaksana.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana komunikasi persuasif yang dilakukan oleh orang tua dalam mengedukasi anak mengenai bahaya bermain *game Roblox*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui berbagai tantangan serta peluang komunikasi yang dihadapi oleh orang tua dalam proses memberikan edukasi kepada anak mengenai penggunaan *game online*.

Komunikasi Persuasif

Komunikasi persuasif merupakan proses komunikasi yang bertujuan untuk mempengaruhi sikap, pendapat, dan perilaku seseorang melalui penyampaian pesan yang disampaikan secara meyakinkan. Dalam konteks keluarga, komunikasi persuasif memiliki peran penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Orang tua sebagai komunikator memiliki tanggung jawab untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada anak dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam penggunaan teknologi dan permainan daring. Melalui komunikasi persuasif yang baik, anak dapat memahami alasan di balik aturan yang diberikan oleh orang tua.

Teori Elaboration Likelihood

Salah satu teori yang menjelaskan proses komunikasi persuasif adalah Elaboration Likelihood Model yang dikembangkan oleh Richard E. Petty dan John T. Cacioppo. Teori ini menjelaskan bahwa seseorang dapat menerima pesan persuasif melalui dua jalur utama yaitu jalur sentral dan jalur periferal. Jalur sentral terjadi ketika individu memproses pesan secara mendalam dengan mempertimbangkan argumen atau alasan yang disampaikan. Dalam jalur ini, individu akan berpikir secara kritis terhadap pesan yang diterima sehingga perubahan sikap yang terjadi biasanya lebih kuat dan bertahan lama. Sementara itu jalur periferal terjadi ketika individu tidak memproses pesan secara mendalam dan lebih dipengaruhi oleh faktor-faktor sederhana seperti otoritas komunikator, emosi, atau kebiasaan. Perubahan sikap yang terjadi melalui jalur ini biasanya bersifat sementara. Dalam penelitian ini, kedua jalur tersebut digunakan untuk melihat bagaimana orang tua menyampaikan pesan kepada anak mengenai bahaya bermain *game Roblox*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam proses komunikasi persuasif yang dilakukan oleh orang tua dalam mengedukasi anak tentang bahaya *game Roblox*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam kepada beberapa orang tua yang memiliki anak yang aktif bermain *game Roblox*. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi terhadap pola komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak. Data yang diperoleh

kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi proses reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Melalui proses analisis tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi bentuk komunikasi persuasif yang digunakan oleh orang tua serta tantangan yang mereka hadapi dalam proses edukasi kepada anak.

HASIL PEMBAHASAN

Bentuk Komunikasi Orang Tua sebagai Sarana Edukasi Anak

Dalam penelitian ini, komunikasi orang tua dalam mengedukasi anak dianalisis menggunakan teori *Elaboration Likelihood Model* (ELM) yang dikemukakan oleh Richard E. Petty dan John T. Cacioppo. Teori ini menjelaskan bahwa proses penerimaan pesan persuasif dapat terjadi melalui dua jalur utama, yaitu jalur sentral (*central route*) dan jalur perifer (*peripheral route*). Jalur sentral terjadi ketika individu memproses pesan secara mendalam dengan mempertimbangkan isi pesan dan alasan yang disampaikan, sehingga menghasilkan perubahan sikap yang lebih kuat dan bertahan lama. Sementara itu, jalur perifer terjadi ketika individu tidak memproses pesan secara mendalam, melainkan lebih dipengaruhi oleh faktor sederhana seperti kebiasaan, emosi, atau otoritas, sehingga perubahan sikap yang dihasilkan cenderung bersifat sementara. Dalam konteks penelitian ini, kedua jalur tersebut digunakan oleh orang tua dalam menyampaikan edukasi kepada anak mengenai bahaya bermain *game Roblox* (Petty et al., 2018).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kelurahan Sukajaya RT 39 Palembang, ditemukan bahwa komunikasi orang tua memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana edukasi anak dalam memahami bahaya bermain *game Roblox*. Dalam konteks ini, orang tua tidak hanya berperan sebagai pengawas yang membatasi aktivitas anak, tetapi juga sebagai pendidik yang memberikan pemahaman secara bertahap mengenai dampak penggunaan *game* secara berlebihan.

Bentuk komunikasi yang dilakukan oleh orang tua pada umumnya bersifat persuasif. Komunikasi persuasif ini terlihat dari cara orang tua menyampaikan pesan dengan pendekatan yang tidak memaksa, melainkan melalui penjelasan, arahan, dan nasihat yang disesuaikan dengan usia serta tingkat pemahaman anak. Orang tua berusaha menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak. Misalnya, orang tua menjelaskan bahwa bermain *game* terlalu lama dapat menyebabkan anak menjadi malas belajar, mengganggu kesehatan

seperti kelelahan mata, serta mempengaruhi perilaku sehari-hari seperti menjadi mudah marah atau kurang bersosialisasi (Khotimah et al., 2025).

Jika dikaitkan dengan teori ELM, bentuk komunikasi ini termasuk ke dalam jalur sentral, karena orang tua memberikan penjelasan yang rasional dan mengajak anak untuk memahami alasan di balik pesan yang disampaikan. Melalui pendekatan ini, anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memprosesnya secara lebih mendalam sehingga dapat membentuk pemahaman yang lebih kuat.

Selain itu, komunikasi orang tua juga tidak hanya berfokus pada penyampaian larangan, tetapi lebih pada pemberian alasan yang logis di balik aturan yang dibuat. Orang tua berusaha menjelaskan mengapa anak perlu membatasi waktu bermain *game* dan pentingnya membagi waktu antara belajar, bermain, dan beristirahat. Dengan adanya penjelasan tersebut, anak tidak hanya menerima aturan secara pasif, tetapi juga mulai memahami tujuan dari aturan tersebut.

Beberapa orang tua menerapkan komunikasi yang bersifat dialogis atau dua arah. Dalam praktiknya, orang tua mengajak anak berdiskusi mengenai aktivitas bermain *game* yang mereka lakukan. Anak diberikan kesempatan untuk menceritakan pengalaman mereka saat bermain, seperti jenis permainan yang dimainkan, fitur yang digunakan, serta dengan siapa mereka berinteraksi di dalam *game*. Pendekatan ini membuat anak merasa dihargai dan diperhatikan, sehingga mereka lebih terbuka dalam menyampaikan pengalaman dan pendapatnya (Febi maharani, 2024).

Komunikasi dialogis ini juga memberikan keuntungan bagi orang tua karena dapat mengetahui secara langsung aktivitas anak di dunia digital. Dengan memahami pengalaman anak, orang tua dapat memberikan edukasi yang lebih tepat sasaran, misalnya dengan mengingatkan anak untuk berhati-hati saat berinteraksi dengan pemain lain atau menghindari penggunaan bahasa yang tidak pantas. Pendekatan ini juga memperkuat jalur sentral karena melibatkan proses berpikir dan pemahaman yang lebih mendalam pada anak.

Terdapat pula bentuk komunikasi yang termasuk dalam jalur periferal. Hal ini terlihat ketika orang tua memberikan aturan, batasan waktu bermain, serta teguran secara langsung kepada anak tanpa penjelasan yang panjang. Misalnya, orang tua membatasi waktu bermain *game* hanya beberapa jam dalam sehari atau meminta anak berhenti

bermain ketika sudah waktunya belajar. Meskipun pendekatan ini lebih sederhana, jalur periferal tetap memiliki peran penting dalam mengontrol perilaku anak, terutama dalam situasi tertentu (Fitriyani & Aristhya, 2024).

Selain komunikasi verbal, beberapa orang tua juga menerapkan bentuk komunikasi nonverbal seperti pengawasan langsung terhadap aktivitas anak, pemberian batasan waktu bermain, serta penggunaan aturan yang disepakati bersama. Bentuk komunikasi ini menjadi pelengkap dari komunikasi persuasif yang dilakukan, sehingga proses edukasi tidak hanya berhenti pada penyampaian pesan, tetapi juga diikuti dengan tindakan nyata.

Komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dalam penelitian ini menunjukkan bahwa edukasi anak mengenai bahaya *game* tidak hanya dilakukan melalui larangan semata, tetapi melalui kombinasi antara jalur sentral dan jalur periferal dalam teori ELM. Pola komunikasi yang berkelanjutan, terbuka, dan penuh pemahaman ini terbukti lebih efektif dalam membantu anak memahami risiko penggunaan *game* serta mendorong mereka untuk bersikap lebih bijak dalam menggunakan teknologi (Widiyanto et al., 2019).

Tantangan Komunikasi Orang Tua dalam Mengedukasi Anak

Dalam proses komunikasi tersebut, orang tua menghadapi berbagai tantangan yang mempengaruhi efektivitas edukasi yang diberikan kepada anak. Tantangan-tantangan ini muncul baik dari faktor internal dalam keluarga maupun faktor eksternal dari lingkungan sekitar anak (Yudaninggar et al., 2024).

Salah satu tantangan utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu yang dimiliki oleh orang tua. Kesibukan dalam bekerja membuat orang tua tidak selalu memiliki waktu yang cukup untuk berinteraksi secara intens dengan anak. Akibatnya, komunikasi yang dilakukan sering kali bersifat singkat dan kurang mendalam. Dalam kondisi tertentu, orang tua hanya memberikan larangan tanpa disertai dengan penjelasan yang memadai, sehingga anak kurang memahami alasan di balik aturan tersebut.

Selain itu, pengaruh teman sebaya juga menjadi tantangan yang cukup signifikan. Anak-anak cenderung mengikuti kebiasaan teman-temannya, termasuk dalam hal bermain *game*. Ketika lingkungan pertemanan anak didominasi oleh aktivitas bermain *Roblox*, anak akan merasa terdorong untuk ikut bermain agar tidak merasa tertinggal atau berbeda dari

teman-temannya. Hal ini membuat anak sulit menerima pembatasan yang diberikan oleh orang tua dan terkadang menimbulkan konflik atau perdebatan (Rahmatullah et al., 2022).

Tantangan lainnya adalah keterbatasan pengetahuan orang tua mengenai *game* yang dimainkan oleh anak. Beberapa orang tua mengaku tidak memahami secara detail mengenai fitur, sistem permainan, maupun risiko yang terdapat dalam *game* tersebut. Kurangnya pemahaman ini menyebabkan orang tua mengalami kesulitan dalam memberikan penjelasan yang lebih spesifik dan mendalam kepada anak. Akibatnya, komunikasi yang dilakukan cenderung bersifat umum dan kurang menyentuh aspek yang sebenarnya dialami oleh anak.

Perbedaan tingkat pemahaman teknologi antara orang tua dan anak juga menjadi hambatan tersendiri. Anak-anak pada umumnya lebih cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi, sementara orang tua membutuhkan waktu lebih lama untuk memahaminya. Perbedaan ini dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan komunikasi, di mana anak merasa orang tua tidak sepenuhnya memahami dunia mereka (Agustina et al., 2024).

Selain itu, karakter anak yang berbeda-beda juga menjadi tantangan dalam proses komunikasi. Ada anak yang mudah menerima nasihat, tetapi ada pula yang cenderung membantah atau sulit diatur. Hal ini menuntut orang tua untuk menyesuaikan cara komunikasi sesuai dengan karakter dan kondisi anak.

Dengan adanya berbagai tantangan tersebut, orang tua perlu memiliki strategi komunikasi yang lebih fleksibel dan adaptif agar pesan yang disampaikan tetap dapat diterima oleh anak secara efektif (Fitriyani & Aristhya, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa komunikasi persuasif yang dilakukan oleh orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengedukasi anak mengenai bahaya bermain *game Roblox* secara berlebihan. Melalui komunikasi persuasif, orang tua dapat memberikan pemahaman kepada anak mengenai dampak negatif dari penggunaan *game* yang tidak terkontrol, seperti berkurangnya waktu belajar, kelelahan, serta potensi interaksi dengan orang yang tidak dikenal dalam permainan daring.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi persuasif yang dilakukan oleh orang tua berlangsung melalui dua jalur utama sebagaimana dijelaskan dalam *Elaboration Likelihood Model*, yaitu jalur sentral dan jalur perifer. Jalur sentral dilakukan melalui penyampaian pesan yang

STUDIA KOMUNIKA

bersifat rasional dan mendalam, seperti memberikan penjelasan mengenai risiko bermain *game* secara berlebihan, mengajak anak berdiskusi, serta memberikan alasan yang logis mengenai pentingnya pembatasan waktu bermain *game*. Melalui pendekatan ini, anak dapat memahami pesan yang disampaikan oleh orang tua secara lebih kritis sehingga perubahan sikap yang terjadi cenderung lebih kuat dan bertahan lama.

Sementara itu, jalur periferal dilakukan melalui pendekatan yang lebih sederhana, seperti pemberian nasihat, aturan, maupun teguran kepada anak ketika bermain *game* terlalu lama. Pendekatan ini biasanya digunakan oleh orang tua sebagai bentuk pengendalian perilaku anak dalam situasi tertentu, terutama ketika anak belum sepenuhnya memahami penjelasan yang lebih kompleks mengenai bahaya permainan daring.

Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa proses komunikasi antara orang tua dan anak tidak terlepas dari berbagai tantangan. Beberapa tantangan yang dihadapi oleh orang tua antara lain keterbatasan waktu akibat kesibukan pekerjaan, pengaruh lingkungan teman sebaya yang dapat mendorong anak untuk terus bermain *game*, serta keterbatasan pengetahuan orang tua mengenai permainan yang dimainkan oleh anak. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi efektivitas komunikasi yang dilakukan antara orang tua dan anak.

Namun demikian, penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat peluang yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi persuasif antara orang tua dan anak. Salah satu peluang tersebut adalah meningkatnya kesadaran orang tua mengenai pentingnya pengawasan terhadap aktivitas digital anak. Dengan membangun komunikasi yang terbuka, hangat, dan persuasif, orang tua dapat membantu anak memahami risiko penggunaan *game* secara berlebihan serta mendorong anak untuk menggunakan teknologi secara lebih bijak, seimbang, dan bertanggung jawab.

Dengan demikian, komunikasi persuasif yang dilakukan secara konsisten oleh orang tua dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam membentuk sikap dan perilaku anak dalam menggunakan teknologi digital secara sehat dan positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Petty, R. E., Briñol, P., Teeny, J., & Horcajo, J. (2018). The Elaboration Likelihood Model. *Persuasion and Communication in Sport, Exercise, and Physical Activity*, 2020, 22–37. <https://doi.org/10.4324/9781315624365-2>
- Khotimah, K., Raharja, G., & Pamungkas, G. (2025). *Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Siswa Penggemar Game Online Di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta*. 5(1), 11–19.
- Febi maharani. (2024). Control Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Kecanduan Game Online. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 191–204. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4555>
- Fitriyani, A., & Aristhya, I. P. (2024). Strategi Komunikasi Orangtua dan Anak Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Unissula*, 3(3), 98–107.
- Widiyanto, Y. A., Yoanita, D., & Irawan, A. (2019). Komunikasi Keluarga Yang Terjadi Antara Orang Tua Dengan Anak Remajanya Dalam Hal Mengelola Kebiasaan Bermain Game Online. *Jurnal E-Komunikasi*, 7(2), 1–11.
- Yudaninggar, K. S., Agusta, R., Puspitasari, W., Laura, N., & Wibowo, F. H. tri. (2024). Edukasi untuk Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Internet pada Anak-Anak di Kagem Jogja. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(4), 4194–4199.
- Agustina, R., Asmurti, & Hutari, N. A. (2024). Peran Komunikasi Orang Tua Dalam Digital Parenting Anak. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(3), 244–250. <https://jurnal.unsultra.ac.id/index.php/jisdik>
- Rahmatullah, A. S., Diana, W., Yogyakarta, M., Brawijaya, J., & Kasihan, K. (2022). *Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya*. 5(1), 164–179.
- Linda Sari, K. R. A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUSPASIAL PADA KECERDASAN VISUAL SPASIAL PADA TINGKAT PERKEMBANGAN ANAK USIA 4-6 TAHUN*. 4, 1–17.