

Komunikasi Persuasif Orang Tua dan Anak Dalam Mengurangi Perilaku Candu Bermain Game Online Di Komunitas One Eighty BSD

Christopher Kurniawan^{1)*}, Suryadi Wardiana²⁾, Galuh Kusuma Hapsari³⁾, Sello Satrio⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ *Buddhi Dharma University*

Jl. Imam Bonjol No 41, Karawaci Ilir, Tangerang Indonesia

²⁾ ydidie@gmail.com

Article history:

Received 28 November 2023;
Revised 28 November 2023;
Accepted 9 December 2023;
Available online 17 December 2023

Keywords: {use 4-6 keywords}

Komunikasi Persuasif
Kecanduan
Game Online
Remaja
Orang Tua

Abstract

Fenomena kecanduan game online meluas di kalangan masyarakat terutama remaja Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis bentuk komunikasi persuasif orang tua terhadap remaja dalam mengurangi perilaku candu bermain game online. Penelitian deskriptif kualitatif ini juga memproses hasil dari narasumber dengan menggunakan teori komunikasi persuasif nilai harapan. Penelitian ini mengupas bentuk komunikasi dan usaha persuasif yang dilakukan oleh orang tua seperti membangun hubungan interpersonal yang kuat memahami motivasi dan keinginan anak.

I. INTRODUCTION

Komunikasi merupakan bagian penting dari keberadaan manusia, yang kemudian menembus berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Pembentukan komunikasi yang efektif sangat penting bagi manusia dalam membangun dan memelihara hubungan antar individu. Komunikasi dalam kehidupan sehari-hari ini dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk sarana verbal dan nonverbal. Komunikasi nonverbal juga disebut sebagai komunikasi tanpa kata-kata, memainkan peran penting dalam proses ini dan dapat difasilitasi melalui penggunaan indikator (Effendy, 2002:45).

Pentingnya melakukan peran sebagai komunikan, bukan hanya komunikator dalam berkomunikasi secara individual yang dikenal sebagai komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh konsep diri seseorang mengenai perilakunya sendiri, cara memandang dirinya, dan cara orang lain memandangnya, yang kesemuanya dapat memengaruhi interaksi dengan orang lain. Komunikasi interpersonal juga merupakan proses mengembangkan hubungan dengan orang lain (Muhammad, 2009:15). Dengan membangun hubungan personal tersebut akan memudahkan kedua peran komunikator dan komunikan dalam berkomunikasi di waktu dan tempat yang berbeda.

Proses komunikasi interpersonal melibatkan pertukaran informasi, dimana isi pesan dapat mencakup unsur-unsur persuasif. Persuasi adalah fenomena komunikasi multifaset yang melibatkan upaya yang disengaja atau tidak disengaja dari individu atau kolektif untuk memperoleh tanggapan spesifik dari orang lain dengan cara yang bernuansa dan penuh kasih, menghasilkan keterlibatan yang menyenangkan dan menyenangkan dengan pesan yang dikomunikasikan (Malik, 1994:31). Menurut Malik (1994:35), komunikasi persuasif bertujuan untuk mencapai transformasi yang langgeng dalam perilaku, keyakinan, dan sikap. Ini

* Corresponding author

menyiratkan bahwa perubahan semacam itu tidak boleh dikaitkan semata-mata dengan pengaruh komunikator, melainkan dengan kemauan penerima.

Segmen pasar yang terdiri dari anak-anak dan remaja diakui secara luas sebagai demografi penting dalam industri game online. Menurut Oblinger (2005:56), kelompok individu muda kontemporer umumnya disebut sebagai post-millennials. Menurut Novrialdy (2019), generasi remaja saat ini memiliki karakteristik yang menonjol karena dibesarkan di era di mana teknologi mudah diakses. Hal ini mengakibatkan mereka diakui sebagai generasi yang paling mahir secara teknologi.

Salah satu praktik mendasar yang dilakukan oleh orang tua untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada anak-anak mereka tentang penggunaan media sosial adalah melalui komunikasi yang efektif. Dinamika komunikasi orang tua-anak telah berevolusi untuk mencakup berbagai pengaturan dan waktu, memungkinkan orang tua untuk memberikan pengaruh dan membujuk anak-anak mereka untuk terlibat dalam aktivitas game online. Sehubungan dengan hal tersebut, sangat penting untuk membangun saluran komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak untuk memfasilitasi upaya orang tua untuk mendidik dan memberikan bimbingan kepada anak-anak mereka tentang masalah bermain game online yang berlebihan.

Game online mengacu pada genre game yang dapat diakses oleh banyak orang melalui pemanfaatan konektivitas internet. Permainan ini memungkinkan banyak pemain untuk terlibat dalam lingkungan virtual dan berinteraksi satu sama lain dalam waktu riil (real time), menumbuhkan rasa kebersamaan dan persaingan. Rasa kebersamaan bisa didapatkan ketika terdapat suatu objektif di game online yang membutuhkan peran kooperatif antar dua orang atau lebih demi mendapatkan penghargaan, dengan menyelesaikan objektif tersebut. Rasa persaingan bisa didapatkan ketika jenis game online yang dimainkan merupakan genre yang kompetitif, objektifnya mencapai skor tertinggi atau klimax yang akhirnya dikomparasikan hasil unggulnya diantara dua orang atau lebih. Menurut Dewi (2014:42), aktivitas bermain video game biasanya dilakukan dalam kesendirian dan dalam waktu yang lama, yang berpotensi menyebabkan berkembangnya kecanduan.

Pada jurnal bulletin psikologi Novrialdi (2019: 148-158) yang berjudul “Kecanduan Game Online pada Remaja” menunjukkan bahwa remaja yang menunjukkan kecanduan game online sering menunjukkan berbagai gejala. Gejala ini termasuk arti-penting, yang mengacu pada keasyikan terus-menerus dengan bermain game online, Novrialdi (2019) . Selain itu, toleransi dapat berkembang, menyebabkan peningkatan jumlah waktu yang dihabiskan untuk terlibat dalam aktivitas game online. Gejala lain yang sering diamati adalah perubahan mood, dimana individu beralih ke game online sebagai sarana untuk melarikan diri dari masalah atau tantangan pribadi. Selain itu, kecenderungan kambuh sering diamati, menunjukkan kecenderungan kuat untuk melanjutkan bermain game online bahkan setelah mencoba untuk tidak melakukannya. Gejala penarikan, seperti emosi negatif atau ketidaknyamanan, juga dapat muncul saat individu tidak dapat terlibat dalam game online. Selain itu, konflik dengan orang lain dapat muncul karena game online yang berlebihan, yang menyebabkan hubungan menjadi tegang. Terakhir, individu yang mengalami kecanduan game online mungkin menunjukkan kecenderungan untuk mengabaikan aktivitas lain, yang mengakibatkan konsekuensi yang bermasalah. Untuk menilai adanya kecanduan game online, peneliti menggunakan berbagai kriteria untuk mengevaluasi sejauh mana kecanduan seseorang. Kriteria ini berfungsi sebagai ukuran standar untuk menentukan apakah seorang gamer menunjukkan tanda-tanda kecanduan atau tidak.

Adanya keterkaitan penggunaan game online dan komunitas, peneliti memilih objek penelitian komunitas One Eighty yang terletak di BSD, yaitu komunitas organisasi gereja yang menampung

anak remaja yang berumur di kisaran 12-16 tahun. Komunitas One Eighty merupakan naungan dari gereja kristen protestan World Transformation Church, komunitas ini dirikan & ditujukan khusus untuk anak remaja. Adanya korelasi dengan anak remaja dan perilaku candu game online di dalam komunitas ini merupakan indikator pemilihan subjek.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana komunikasi persuasif orang tua terhadap anak dalam mengurangi perilaku candu bermain game online. Berdasarkan latar belakang masalah yang dibahas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis bentuk komunikasi persuasif orang tua terhadap anak dalam mengurangi perilaku candu bermain game online.

Semua penelitian yang berkaitan dengan akademis memiliki tinjauan pustaka, termasuk dengan penelitian komunikasi ini. Menurut Mulyana (2007:131), “komunikasi” berasal dari kata latin *communis*, yang memiliki makna “untuk menyamakan”. Dari pertanyaan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi adalah penyampaian pesan yang bertujuan untuk membentuk pemahaman atau persepsi bersama antara komunikator dan penerima.

Setiap individu yang berkomunikasi pasti memiliki tujuan, dan pada umumnya tujuan komunikasi adalah agar lawan bicara dapat memahami makna pesan. Effendy (2015:154) mengidentifikasi empat tujuan komunikasi, yang pertama mengubah sikap, yaitu proses mempengaruhi sikap individu atau kelompok terhadap sesuatu berdasarkan informasi yang diterimanya. Kedua, mengubah pendapat atau pendapat, yaitu tindakan mengubah pendapat seseorang atau kelompok berdasarkan informasi baru. Ketiga, mengubah perilaku, yaitu mengubah perilaku individu atau kelompok sebagai tanggapan terhadap informasi baru. Keempat, mengubah masyarakat, yaitu tingkat sosial individu atau kelompok berubah sebagai tanggapan terhadap informasi baru.

Penelitian ini menggunakan teori pengajaran nilai, menurut Perloff (2003: 171), pendekatan teori komunikasi persuasif didasarkan oleh nilai harapan mencakup dua komponen utama: kognisi dan pengaruh. Jika sikap dipandang sebagai fungsi dari nilai yang diharapkan dari objek sikap, maka ekspektasi atribut nantinya akan mengacu pada kemungkinan subjektif bahwa atribut tersebut akan hadir dalam objek sikap. Nilai objek sikap tertentu merupakan evaluasi terhadap objek dari sikap tersebut. Nilai yang diharapkan dari model ini adalah komponen teori tindakan yang digabungkan secara kognitif yang memengaruhi metode untuk memengaruhi sikap dan keyakinan individu.

Komunikasi persuasif dengan komponen kognisi adalah proses pendekatan keyakinan sebuah pikiran atau ide dengan menyajikan data atau fakta sebagai bukti argumentasi dengan sifat yang mengajak. Efek dari sudut pandang komunikasi persuasif dengan komponen afeksi, diharapkan pesan yang disampaikan pada tahapan kognisi dapat mengubah perilaku atau perspektif si komunikasikan. Proses komunikasi persuasif dapat disimpulkan memiliki tiga tahapan yang memiliki esensi khusus, yaitu dari pesan persuasif, mengaktifkan proses psikologi, dan perubahan perilaku.

II. METHODS

Studi ini berfokus pada paradigma konstruktivis yang digunakan oleh para peneliti dalam studi terkait. Paradigma konstruktivis hampir bertentangan dengan gagasan bahwa pengamatan dan objektivitas sangat diperlukan untuk penemuan realitas atau sains. Menurut Patton dalam Hayuningrat (2010: 96-97), peneliti yang melakukan penelitian berdasarkan teori konstruktivis nantinya akan menyelidiki banyak realitas yang dikonstruksi oleh individu dan efek dari konstruksi tersebut pada hubungan interpersonal mereka. Paradigma konstruktivisme ini berpijak pada

interpretivisme (penafsiran), yang dibagi lagi menjadi tiga kategori: interaksi simbolik, fenomenologis, dan hermeneutik.

Untuk melakukan penelitian mengenai komunikasi persuasif orang tua dan anak dalam mengurangi perilaku candu bermain game online, peneliti memutuskan untuk menggunakan pendekatan penelitian deskriptif dengan metodologi kualitatif. Menurut Sugiyono (2013:22), metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengkaji kondisi obyek yang alamiah dan berpijak pada filosofi postpositivisme. Berdasarkan pengertian tersebut di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang berusaha menjelaskan hasil penelitian atau penelitian dan sekaligus menunjukkan bagaimana gambaran keseluruhan yang berkaitan dengan objek kajian. Kemudian untuk data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar sebagai lawan dari angka (statistik). Informasi tersebut dapat diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, foto, rekaman, catatan teks tertentu, bahkan dokumen resmi.

Dalam penelitian ini, metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasi studi kasus kualitatif. Studi kasus, seperti yang didefinisikan oleh Sugiarto (2017:12), adalah suatu bentuk penelitian kualitatif mendalam pada individu, organisasi, institusi tertentu, dll. Tujuan studi kasus adalah untuk menemukan makna, menyelidiki proses, dan memperoleh pemahaman mendalam tentang individu, kelompok, atau keadaan tertentu. Data studi kasus dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen yang berkaitan dengan topik penelitian.

Berdasarkan data studi kasus yang dikumpulkan di lapangan, maka peneliti menggunakan tiga proses metode analisis data. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori, menguraikannya ke dalam satuan-satuan, mensintesiskannya, menyusunnya ke dalam pola-pola, dan menentukan mana yang penting dan akan menjadi paling signifikan. mempelajari materi dan menarik kesimpulan yang mudah dipahami orang lain (Sugiyono, 2013:77).

Menurut Miles dan Huberman (Susanto, 2018:133), metode analisis data dilakukan dengan tiga proses yaitu yang pertama reduksi data, data yang dikumpulkan akan melalui proses seleksi, data yang telah dikumpulkan tersebut akan difokuskan sesuai dengan kebutuhan setelah disederhanakan, lalu pengabstrakan dan transformasi kasar pada sebuah data catatan-catatan di lapangan. Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan reduksi data terhadap data penelitian yang sudah dikumpulkan di lapangan untuk di review kemudian diolah lebih lanjut. Metode analisis data yang kedua adalah penyajian data, Sejumlah informasi yang telah dikumpulkan kemudian ditampilkan dalam bentuk tertentu sehingga menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Pada penelitian ini, data yang dikumpulkan disajikan dalam bentuk transkrip wawancara. Metode analisis data yang terakhir adalah penarikan kesimpulan dimana data yang terkumpul dikaji dan ditarik kesimpulannya pada analisis terakhir. Peneliti kualitatif mulai mencari benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi alur sebab akibat dan proposisi dari data yang sudah dikumpulkan. Data yang sudah dikumpulkan dan dianalisis kemudian ditarik kesimpulan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan di dalam penelitian.

III. RESULTS

Pada penelitian ini, penulisan menanyakan berbagai pertanyaan kepada narasumber penelitian. Key Informan pada penelitian ini adalah orang tua dari anak yang kecanduan bermain game pada komunitas One Eighty BSD, sedangkan informan dari penelitian ini adalah anak dari orang tua yang kecanduan bermain game pada komunitas One Eighty BSD. 12 total narasumber yang

digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini, 6 key informan sebagai orang tua dan 6 anaknya sebagai informan. Key informan dalam jurnal ini akan dinamakan informan kunci satu, dua, tiga, empat, lima, dan enam. Sedangkan informan dalam jurnal ini akan dinamakan informan satu, dua, tiga, empat, lima, dan enam.

Pada pertanyaan awal, peneliti menanyakan pemaknaan dan pandangan informan terhadap bagaimana key informan sebagai orang tua dalam mengubah sikap anak mereka terkait bermain game online. Seluruh key informan memiliki pandangan masing masing terkait hal tersebut. Berikut merupakan pendapat key informan terkait pertanyaan pertama dalam mengubah sikap anak mereka terkait bermain game online.

Berdasarkan hasil wawancara, dalam menanggapi pertanyaan tentang bagaimana key informan selaku orang tua mengubah sikap anak-anak terhadap bermain game online, kelima key informan menggunakan strategi yang berbeda tetapi memiliki tujuan yang sama. Informan kunci lima disini menungkapkan tidak memaksakan kehendak, dimana jika dikomunikasikan dengan berdialog pada waktu dan tempat yang sesuai akan lebih mudah diterima oleh anak. Informan kunci tiga membantu anaknya untuk mengkomunikasikan anaknya untuk melihat efek negatif game online bagi kesehatan, tugas sekolah, dan kehidupan sosial di masa depan. Dari hasil yang dinyatakan Informan kunci empat, pentingnya membangun relasi yang kuat dengan anak sehingga memudahkan komunikasi kedepannya, karena kedua belah pihak orang tua dan anaknya itu telah membangun cara komunikasinya sendiri sehingga tercipta jalur hubungan yang setara dimana saling memahami satu dengan yang lain dengan baik. Informan kunci satu, sebagai seorang ayah, memodifikasi cara pandang anaknya melalui dialog yang jujur dan terbuka.

Untuk menggambarkan kalimat pesan yang disampaikan anaknya untuk mengurangi perilaku candu bermain game online, Informan kunci satu menekankan perlunya keseimbangan dalam kehidupan anak- anaknya. Hasil pesan menunjukkan tidak ada persuasi paksaan untuk menghentikan perilaku candunya, yang ditemukan bahwa si ayah menyatakan kalau anaknya tetap bisa bermain dan menikmati hal lain juga bila seimbngan membagi waktu. Informan kunci satu mendorong partisipasi mereka hal lain yang tidak terkait dengan game. Informan kunci dua, narasumber lainnya, berdiskusi terbuka dengan anak-anaknya dalam upaya mengubah persepsi mereka tentang game online.

Dari hasil penelitian, Informan kunci dua memperhatikan pendapat dan kekhawatiran mereka sambil mengungkapkan pendapatnya sendiri. Melalui diskusi ini, mereka mencapai kesepakatan untuk menetapkan batas bermain dan batas durasi. Itu berusaha untuk mendidik anak-anak mereka tentang pentingnya manajemen waktu dan keseimbangan hidup. Dari hasil wawancara, Informan kunci tiga dapat membantu mereka mengenali efek negatif dari game online yang berlebihan terhadap kesehatan, akademik, dan kehidupan sosial mereka melalui dialog yang terbuka dan jujur. Mereka membahas pentingnya keseimbangan dalam gaya hidup gaming yang sehat. Dari hasil wawancara, Informan kunci empat berfokus kepada penggunaan waktu bermain yang dihabiskan oleh anaknya, ia juga mengharapkan anaknya untuk bisa mengeksplorasi kegiatan lain diluar. Hasil dari Informan kunci lima disini langsung menekankan untuk mengurangi waktu bermain ke Informan lima anaknya, ia juga mendorong anaknya untuk mencari relasi baru selain di dunia maya. Narasumber Informan kunci enam disini menekankan Informan enam untuk menyeimbangkan waktu bermain ketika bersamanya, contoh kalimat ini bisa diterima dengan baik oleh anaknya.

Pada topik mengenai dampak bermain game online, peneliti menanyakan pemaknaan dan pandangan informan terhadap bagaimana key informan sebagai orang tua dalam mengubah

mengubah pendapat anak tentang bermain game online dan bagaimana cara melakukannya. Seluruh key informan memiliki pandangan masing masing terkait hal tersebut.

Menanggapi pertanyaan apakah berhasil mengubah sikap anak terhadap bermain game online, keenam narasumber tersebut menyatakan berhasil. Yang disampaikan oleh narasumber disini berujung ke konklusi dimana efek jangka panjang belum bisa dipastikan, namun untuk sekarang terlihat sedikit indikator perubahan perilaku pada anaknya. Sebagai orang tua, Informan kunci satu mengaku mampu mengubah persepsi anaknya tentang aktivitas online. Dia melakukannya dengan menjaga saluran komunikasi terbuka dengan anak-anaknya. Dia memperhatikan keprihatinan dan perspektif mereka. Informan kunci satu dapat membantu anak-anaknya mengadopsi sikap bermain game yang lebih seimbang dan bertanggung jawab dengan menanggapi kekhawatiran mereka dan memberikan informasi yang akurat tentang risiko dan konsekuensi dari kecanduan game online. Informan kunci empat disini memberikan informasi kepada anak dalam rangka mengingatkan, pada contoh ini, kerusakan pada mata anaknya.

Peneliti menanyakan pemaknaan dan pandangan narasumber merencanakan strategi komunikasi persuasif untuk mengubah perilaku anak narasumber dalam mengurangi waktu bermain game online. Seluruh key informan memiliki pandangan masing masing terkait hal tersebut. Berikut merupakan pendapat key informan terkait pertanyaan pertama terkait strategi komunikasi persuasif orang tua terhadap anak dalam mengurangi perilaku candu bermain game online. Narasumber masing-masing memberikan tanggapan yang unik, dengan fokus pada pemahaman anak dan menekankan perlunya keseimbangan dalam hidup. Informan kunci lima mendukung anaknya dengan cara mengarahkan anaknya ke komunitas yang baik seperti bergabung ke komunitas One Eighty. Lalu Informan kunci enam untuk menyeimbangkan aktivitas anaknya, pada saat bermain dia menanyakan apakah anaknya sudah mengerjakan tugas sebagai contoh mengingatkan.

Informan kunci satu, salah satu narasumber mengungkapkan, pihaknya menyusun strategi komunikasi persuasif dengan memahami motivasi dan keinginan anak-anaknya. Dia memodifikasi strategi komunikasinya sesuai dengan minat unik anak-anaknya dan membahas manfaat moderasi dan keseimbangan dalam bermain game. Informan kunci satu berharap dengan menekankan manfaat mengurangi waktu bermain game yang berlebihan, anak-anaknya akan termotivasi untuk mengubah perilakunya.

Sebelum menyusun strategi komunikasi persuasif, Informan kunci dua, menurut sumber kedua, berupaya memahami perspektif, motivasi, dan preferensi anak-anaknya. Dalam pendekatannya, ia memadukan informasi faktual, anekdot pribadi, dan penguatan positif. Selain itu, Informan kunci dua menekankan keuntungan jangka panjang dari pengurangan waktu bermain game, seperti peningkatan prestasi akademik dan kesejahteraan umum. Karena itu, ia berharap anak-anaknya menyadari pentingnya mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain game online. Informan kunci tiga, informan ketiga, menunjukkan empati dengan mendengarkan keluh kesah anak-anaknya dan merenungkan sudut pandang mereka. Dia menekankan nilai keseimbangan dalam hidup dan bekerja sama dengan anak-anaknya untuk menetapkan batasan permainan yang masuk akal. Dengan pendekatan empatik dan kolaboratif, Informan kunci tiga bertujuan untuk mengubah perilaku game online anak-anaknya.

Dalam penelitian ini, narasumber mendiskusikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keputusan mereka untuk mengubah perilaku terkait bermain game online. Memahami potensi efek negatif pada kesehatan mental dan fisiknya, serta tujuan akademik atau pribadinya, dapat memengaruhi keputusan Informan satu untuk mengubah kebiasaan bermain game online-nya, katanya. Dukungan dan dorongan dari individu tepercaya, seperti orang tua atau mentor, juga dapat berdampak signifikan pada keputusan mereka.

Informan dua mengungkapkan bahwa dia lebih cenderung mengubah pendapatnya jika orang tuanya menunjukkan bahwa bermain game online berdampak negatif terhadap nilai atau kehidupan sosialnya, atau jika dia menyadari bahwa dia kehilangan aktivitas yang pernah dia nikmati. Jika orang tuanya atau tokoh otoritas lainnya menyatakan keprihatinan tentang seberapa banyak dia bermain video game dan mengusulkan kegiatan alternatif yang mungkin dia nikmati, ini bisa menjadi faktor dalam keputusannya, menurut Informan tiga. Informan empat menyebutkan adanya potensi terganggunya kesehatan fisik dan mental akibat kecanduan bermain, tidak terurusnya hal lain yang penting seperti sosialisasi atau istirahat. Informan lima menyatakan bahwa perilaku candunya mengakibatkan kurangnya waktu untuk melakukan aktivitas lain karena terlupa prioritas mana yang harus diutamakan. Informan lima menyebutkan dari hasil wawancaranya, kalau dirinya juga berusaha untuk memprioritaskan hal yang lebih penting dulu, karena jika dirinya terus bermain akan terlupa waktu yang alhasil aktivitas lain terbengkalai.

Narasumber penelitian ini mengukur keberhasilan dalam mencapai tujuan pengurangan perilaku kecanduan game online dengan berbagai cara. Informan kunci enam mengungkapkan ketika dia memperhatikan anaknya mengerjakan tugas sekolahnya, tekun beribadah bisa menjadi tanda keberhasilan pribadi untuk dirinya. Informan kunci lima menyatakan kalau anaknya sudah ia lihat jarang bermain telah menjadi indikator keberhasilan pribadi juga. Sebagai tanda keberhasilan, Informan kunci satu mengamati perubahan yang menguntungkan dalam perilaku dan sikap putranya terhadap game online. Dia mengamati penurunan dalam permainan video game, peningkatan partisipasi dalam kegiatan alternatif, dan peningkatan prestasi akademik atau pribadi anaknya. Selain itu, Informan kunci satu menilai pemahaman, penerimaan, dan kemauan putranya untuk melakukan penyesuaian positif melalui komunikasi yang terus menerus dan terbuka.

Informan kunci dua juga mempertimbangkan perspektif, motivasi, dan preferensi anak-anaknya dalam mengukur kesuksesan. Dia menekankan keuntungan jangka panjang dari mengurangi waktu bermain game, termasuk peningkatan kinerja akademik dan kesejahteraan umum. Menurutnya, indikator keberhasilan meliputi penurunan waktu bermain, peningkatan minat anak pada aktivitas lain, dan peningkatan kesehatan dan kepuasan secara keseluruhan. Selain itu, Informan kunci tiga menerapkan berbagai metrik untuk mengevaluasi kesuksesan. Kesuksesan diukur dengan pengurangan jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak untuk bermain, peningkatan minat mereka pada aktivitas lain, dan peningkatan kesehatan dan kepuasan mereka secara keseluruhan. Dengan mengamati perubahan positif di area ini, Informan kunci tiga dapat menentukan apakah dia telah mencapai tujuannya untuk mengurangi perilaku aktif saat bermain game online.

Dari hasil wawancara keenam informan narasumber membuktikan hasil yang positif, Informan satu, menyebutkan bahwa komunikasi yang disampaikan oleh orang tua nya efektif, karena guna dari komunikasinya untuk kebaikan dirinya sendiri. Informan dua menyatakan bahwa komunikasi yang disampaikan oleh orang tuanya juga efektif, dari usaha yang dilakukan oleh orang tuanya seperti mempertimbangkan keadaan dirinya, mengkomunikasikan di waktu yang tepat membuat dia memikirkan perilaku candunya kembali. Informan tiga menyatakan bahwa dari dulu dirinya juga ingin mengurangi perilaku candu, dengan tambahan komunikasi dan usaha yang dilakukan oleh Informan kunci tiga, ia merasakan adanya dorongan perubahan yang efektif. Informan empat menyatakan kalau dia sayang kepada orang tuanya, jadi dia mendengarkan dan mematuhi apa yang disampaikan kepadanya, dari hasil ini bisa dikatakan efektif. Informan lima, menyatakan kalau komunikasi yang dilakukan oleh orang tuanya efektif, dia mulai berpikir kembali kalau bermain game itu hanya membuang waktu, jadi dia mengurangi waktu bermainnya ketika dikomunikasikan oleh ayahnya. Informan lima menyatakan juga kalau usaha komunikasi yang dilakukan oleh orang tuanya efektif, ketika disampaikan adanya potensi kerusakan mata dan merusak hubungan sosial

dengan orang lain jika bermain terlalu lama di depan layar membuat dia berpikir kembali dan mengurangi perilaku candunya.

Secara keseluruhan, data yang diperoleh dari hasil wawancara merujuk kepada sebuah pembahasan ke- enam keluarga. Terdapat titik temu yang seimbang, yaitu bagaimana orang tua menyampaikan pesan dalam kalimat persuasif, dan juga usaha mereka untuk memahami karakter anaknya masing-masing. Seluruh anak dari semua narasumber orang tua bisa disimpulkan bahwa komunikasi yang orang tuanya gunakan efektif terhadap dirinya, berdasarkan pernyataan yang diberikan ketika ditanya oleh peneliti apakah komunikasi yang digunakan oleh orang tua efektif.

Hubungan komunikasi dengan Informan kunci enam dan Informan enam menyebutkan bahwa, efek negatif seperti kerusakan pada mata, lalu adanya potensi berkurangnya hubungan sosial dengan orang lain membuat dirinya mempertimbangkan perilaku candunya dalam bermain game online. Dari hasil yang dikatakan oleh Informan lima juga merasakan kalau pesan yang disampaikan efektif untuk dirinya sendiri.

Temuan dalam hasil memperlihatkan adanya korelasi apa yang disampaikan dengan Informan kunci satu, dengan isi pesan seperti potensi mengalami kurang energi dan lelah untuk melakukan aktivitas lainnya membuat Informan satu berpikir pesan yang disampaikan oleh ayahnya untuk kebaikan dirinya sendiri. Dengan adanya proses pertimbangan ini, maka Informan satu mengurangi perilaku candunya dalam bermain game online.

Dari hasil penelitian terhadap Informan kunci dua dan anaknya Informan dua, adanya pengaruh pesan persuasif seperti dorongan olahraga untuk anaknya, membuat Informan dua lupa dengan bermain game dan tanpa disadari olehnya, waktu yang tadinya digunakan untuk bermain game terganti ke aktivitas yang lebih produktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang tertuju pada Informan kunci tiga dan Informan tiga, ayahnya bersikap suportif terhadap anaknya, mereka mencoba menyeimbangkan jadwal di mana bisa menikmati bermain game, tapi juga menyempatkan waktu berkumpul dengan keluarga, mengejar hobi, dan belajar. Kak RW menyatakan bahwa dari dulu juga dia ingin mengurangi perilaku candunya bermain, orang tuanya berusaha dengan contoh yang ayahnya sampaikan untuk memberikan solusi mengurangi perilaku candunya.

Hasil penelitian dari Informan kunci empat dan Informan empat menunjukkan pesan yang disampaikan oleh ayahnya membuat Informan empat merasa di pedulikan, sehingga apa yang di pesankan oleh orang tuanya dia indahkan. Informan kunci empat juga menyinggung seberapa banyak waktu yang bisa dihabiskan oleh Informan empat jika anaknya keterusan bermain game online. Dengan hasil percakapan tersebut, bisa dikatakan bahwa komunikasi persuasif yang disampaikan oleh orang tuanya efektif diterima kepada anaknya.

Titik temu komunikasi persuasif yang ditemukan dalam hasil penelitian antara Informan kunci lima

dan Informan lima, yaitu kesadaran yang dirasakan oleh Informan lima ketika contoh pesan yang disampaikan oleh Informan kunci lima yang mengatakan kalau dirinya tidak ingin membatasi jam bermain anaknya karena dia menganggap anaknya sudah dewasa. Anaknya pun berpersepsi bahwa orang tuanya telah berusaha semaksimal mungkin untuk dirinya dalam melakukan usaha persuasif mengurangi perilaku candu bermain game online.

Menurut tanggapan para narasumber, dapat ditarik tiga strategi untuk mempengaruhi sikap anak-anak terhadap bermain game online dan efek negatifnya. Strategi pertama yang ditemukan adalah melibatkan anak-anak dalam dialog yang terbuka dan jujur. Keenam narasumber orang tua menyadari pentingnya membangun saluran komunikasi yang efektif dengan anak-anak mereka. Dalam percakapan contoh yang dibahas, adanya pesan yang berisi dampak negatif & kalimat

persuasif untuk mengurangi perilaku candu dari game online yang berlebihan dibahas. Strategi ini memungkinkan anak-anak merasakan dukungan dan pengertian orang tua, memengaruhi sikap mereka terhadap permainan.

Strategi kedua adalah memberikan contoh teladan dan mendistribusikan informasi terkait. Sumber Informan kunci dua, Informan kunci tiga, Informan kunci lima menjelaskan bahwa mereka memberi contoh positif dengan membatasi waktu layar mereka sendiri dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan fisik. Selain itu, mereka berbagi artikel, video, dan pengalaman pribadi yang menekankan efek negatif dari game online yang berlebihan. Anak diberi informasi yang dapat memengaruhi sikap mereka terhadap game melalui pemahaman yang lebih baik tentang bahaya dan konsekuensinya.

Strategi ketiga yang teridentifikasi adalah mendorong anak untuk mengejar minat dan aktivitas di luar ranah permainan. Narasumber mengungkapkan, mereka melibatkan anak-anak dalam kegiatan alternatif yang menarik. Ini membantu mengalihkan perhatian anak-anak dari game online ke aktivitas yang lebih beragam dan bermanfaat. Sikap anak-anak terhadap bermain game online dapat berubah seiring waktu jika mereka dihadapkan pada minat dan hobi lain.

Secara keseluruhan, strategi komunikasi persuasif orang tua dalam wawancara terdiri dari dialog terbuka, memberikan contoh positif, berbagi informasi terkait, dan mendorong anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang lebih seimbang. Strategi ini mempengaruhi persepsi anak terhadap dampak negatif bermain game online. Berdasarkan tanggapan narasumber mengenai strategi komunikasi persuasif pada tahap kognisi untuk mengurangi perilaku adiktif anak saat bermain game online, dapat didiskusikan sembilan poin berikut ini.

1. Memahami motivasi dan keinginan anak: Narasumber menyatakan bahwa sebelum menyusun strategi komunikasi persuasif, ia fokus pada pemahaman motivasi dan keinginan anak. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman yang komprehensif tentang apa yang memotivasi anak-anak untuk bermain game online sangat penting untuk mengembangkan strategi persuasi yang efektif.
2. Modifikasi strategi: Key Informan menyatakan bahwa ia memodifikasi strategi komunikasi berdasarkan minat unik anaknya. Modifikasi disini yang dimaksudkan adalah, keenam narasumber memahami dulu karakter anaknya sebelum menyesuaikan pesan yang akan disampaikan. Hal ini menunjukkan kemampuan untuk didekati dan kemampuan narasumber untuk menyesuaikan pesan persuasif dengan minat dan kebutuhan anak.
3. Menekankan manfaat jangka panjang: Anak yang diwawancarai menekankan pentingnya manfaat jangka panjang dari pengurangan perilaku candu bermain game, seperti peningkatan kinerja akademik dan kesehatan. Dalam strategi komunikasi persuasif, menyoroti pentingnya moderasi dalam game online dapat disampaikan kepada anak-anak dengan menekankan manfaat jangka panjang.
4. Hubungan yang kuat dan saling terbuka: Dalam pembahasan masalah ini, narasumber menyampaikan keyakinannya bahwa ia memiliki hubungan yang kuat dan saling terbuka dengan anaknya. Hubungan positif antara orang tua dan anak sangat penting untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif dan mendukung proses modifikasi perilaku.
5. Penggunaan pesan yang menarik: Narasumber menyampaikan pesan penting terkait bermain game online dengan menggunakan video berita atau cerita yang relevan dan dapat menarik perhatian anak. Menggunakan pesan yang menarik dan relevan dengan emosi dan pengalaman anak dapat membantu mempertahankan perhatian mereka dan meningkatkan persuasif pesan tersebut.
6. Mengukur keberhasilan: Narasumber mengamati perubahan perilaku dan sikap anak sebagai indikator keberhasilan dalam mencapai tujuan mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan dalam

bermain & melakukan aktivitas lain seperti berolahraga untuk menggantikan waktu bermain game online. Menetapkan indikator keberhasilan yang terukur, seperti penurunan waktu bermain, peningkatan partisipasi dalam aktivitas fisik seperti olahraga atau sosial seperti bergabung didalam komunitas, dan peningkatan hasil akademik atau pribadi, dapat bermanfaat untuk memantau kemajuan.

7. Pertimbangan faktor saat memilih strategi : Narasumber mempertimbangkan faktor seperti usia dan preferensi anak, sifat masalah yang dihadapi, hasil yang diinginkan, dan sumber daya yang tersedia saat memilih strategi komunikasi yang efektif. Pertimbangan ini menyarankan pendekatan pengembangan strategi yang berpusat pada anak dan situasi khusus.
8. Mengarahkan anak pada pengalaman positif yang sejalan dengan nilai-nilai orang tua: Narasumber memberikan contoh positif. Jika dan memberikan bimbingan berdasarkan nilai-nilai keluarga dalam membimbing anak menuju pengalaman positif yang konsisten dengan otoritas dan nilai-nilai orang tua. Hal ini menunjukkan upaya nara sumber untuk membantu anak dalam memilih aktivitas yang sesuai dengan nilai-nilai keluarga.
9. Menjelaskan dampak negatif dan mengurangi perilaku bermain game online: Narasumber menjelaskan dampak negatif bermain game online terhadap anak dengan menggunakan informasi faktual, berita, dan contoh dunia nyata. Selain upaya untuk mengurangi perilaku bermain game online, narasumber melibatkan anak-anak dalam mengidentifikasi alternatif solusi dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.

Tahap afeksi komunikasi persuasif menuju kepada perubahan sikap atau perilaku berdasarkan pesan dan usaha yang disampaikan di tahap kognisi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa narasumber menggunakan pendekatan yang berfokus pada pemahaman anak, yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak, dan yang menekankan manfaat jangka panjang dari pengurangan waktu yang dihabiskan untuk bermain game online. Selain itu, nara sumber memiliki hubungan yang terbuka dan kuat dengan anak-anak mereka, yang memfasilitasi komunikasi yang efektif. Komponen penting dari strategi komunikasi persuasif adalah penggunaan pesan yang menarik dan pengukuran keberhasilan dengan indikator yang jelas. Selain itu, nara sumber mempertimbangkan usia dan preferensi anak, serta membimbing anak menuju pengalaman positif yang konsisten dengan nilai-nilai keluarga.

Berdasarkan tanggapan anak-anak yang gemar bermain game online, ada tujuh poin yang bisa didiskusikan pada tahap afeksi.

1. Sikap terhadap bermain game online Informan satu menyatakan bahwa ia memiliki sikap positif terhadap bermain game online, karena ia memandangnya sebagai hiburan yang menyenangkan yang memfasilitasi interaksi sosial. Informan dua menikmati bermain game online dan menganggapnya sebagai aktivitas yang mudah didekati. Informan tiga juga senang bermain game online sebagai selingan dari aktivitas lain. Informan lima, enam, empat, memiliki sikap yang antusias juga terhadap bermain game online. Penjelasan ini mengkonfirmasi adanya perilaku candu yang bisa dipengaruhi oleh komunikasi persuasif dari orang tuanya.
2. Informan menyebutkan karakteristik game, aspek sosial, dan informasi dari teman sebaya atau media sebagai faktor yang dapat mempengaruhi sikap mereka terhadap bermain game online. Informan satu menyatakan bahwa narasi, estetika, dan gameplay yang menarik berkontribusi pada sikap optimisnya. Informan dua juga mengklaim bahwa mendengar tentang penyempurnaan game atau fitur baru dapat menarik minatnya. Informan tiga mengatakan, cara media mengiklankan game online juga bisa memengaruhi cara pandangnya. Informan empat menyebutkan tergantung dengan genre gamenya. Informan lima mengatakan bahwa pengaruh

- dari Youtube menarik perhatiannya bermain. Informan enam menyebutkan kalau kelompok temannya yang mempengaruhinya bermain game online yang sama.
3. Pendapat tentang game online yang berlebihan: Keenam narasumber menyadari dengan jawaban yang unik, bahwa perilaku candu bermain game online itu merupakan hal yang negatif. Informan satu dan Informan dua melihatnya sebagai bentuk relaksasi dan hiburan, sedangkan Informan tiga melihatnya sebagai salah satu sumber kebahagiaan. Namun, mereka menyatakan bahwa pendapat mereka dapat berubah jika informasi tambahan tentang efek negatif diberikan.
 4. Perubahan pendapat: Keenam anak yang diwawancarai menunjukkan bahwa bukti persuasif, pengalaman pribadi, kesaksian, atau penelitian empiris dapat memengaruhi mereka untuk mengubah pendapat mereka tentang bermain game online. Bukti dampak negatif pada aspek kehidupan mereka, menurut Informan satu, dapat meyakinkan mereka untuk mempertimbangkan kembali posisinya. Informan dua menyatakan bahwa dia dapat diyakinkan sebaliknya jika orang yang dapat dipercaya memberikan bukti tentang efek negatif dari bermain game online. Informan tiga mengaku juga terpengaruh dengan cerita orang-orang yang pernah mengalami kecanduan game.
 5. Pengaruh kewibawaan orang tua menurut keenam sumber, kewibawaan orang tua berpengaruh signifikan terhadap pengelolaan waktu bermain game online. Mereka menyadari bahwa menetapkan batasan dan pengawasan orang tua dapat membantu dalam pengembangan pengendalian diri dan manajemen waktu.
 6. Pengelolaan dampak negatif: Narasumber menjelaskan berbagai langkah yang telah mereka ambil untuk mengelola dampak negatif dari game online yang berlebihan. Dengan himbauan persuasif dari orang tua, mereka berusaha menyeimbangkan antara bermain dan aktivitas lain, seperti hobi, aktivitas fisik, dan mempertahankan pola tidur yang teratur. Narasumber juga menyadari perlunya mengurangi perilaku adiktif dalam bermain video game untuk mengurangi potensi konsekuensi negatif.
 7. Pembahasan mengungkapkan bahwa informan memiliki pandangan positif tentang bermain game online, tetapi menyadari konsekuensi negatif yang dapat ditimbulkan dari perilaku berlebihan. Mereka bersedia mempertimbangkan untuk mengubah sikap mereka jika disajikan dengan bukti atau informasi yang meyakinkan mengenai dampak negatif tersebut. Otoritas orang tua juga terbukti sebagai faktor penting dalam mengatur waktu bermain game online. Keenam anak berusaha untuk mengurangi efek samping dengan mencapai keseimbangan menggunakan caranya uniknya sendiri antara bermain game dan aktivitas lain dan mengembangkan keterampilan pengendalian diri.

IV. CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian mengenai komunikasi persuasif antara orang tua dan remaja dalam mengurangi perilaku adiksi dalam bermain game online di komunitas One Eighty BSD, dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga strategi yang efektif untuk mempengaruhi sikap anak terhadap bermain game online dan mengurangi dampak negatif mereka. Strategi ini terdiri dari komunikasi terbuka, memberikan contoh positif, berbagi informasi terkait, dan mendorong anak untuk terlibat dalam aktivitas yang lebih seimbang. Orang tua harus memahami keinginan dan motivasi anak mereka dan menyesuaikan strategi komunikasi mereka dengan minat khusus anak mereka. Selain menekankan manfaat jangka panjang dari mengurangi waktu permainan, mengembangkan hubungan yang kuat dan terbuka, dan menggunakan pesan persuasif, strategi persuasif juga menekankan manfaat jangka panjang dari pengurangan waktu permainan.

REFERENCES

- Dewi, Nita (2014). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja. Skripsi. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Effendy, Onong Uchjana. (2002). Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hayuningrat, Prabowo. (2010). Media Literacy Khalayak Dewasa Dini Pada Tayangan Reality Show di Televisi. Skripsi. Universitas Indonesia.
- Malik, Djameludin, Irintara, Yosol. (1994). Komunikasi persuasive. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mufid, Muhammad. (2009). Etika dan Filsafat Komunikasi. Yogyakarta: Kencana.
- Muhammad, Arni. (2009). Komunikasi Organisasi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyana, Deddy. (2007). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Oblinger, Diana, & Oblinger, James. (2005). Is It Age or IT: First Steps towards Understanding the Netgeneration. In D. Oblinger, & J. Oblinger (Eds.), *Educating the Net Generation* (pp. 2.1–2.20). Boulder, CO: EDUCAUSE.
- Perloff, Richard. (2010). *The Dynamics of Persuasion: Communication and Attitudes in the 21st Century* (4th ed). New York: Routledge.
- Sugiarto, Eko. (2017). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis: Suaka Media* (2nd ed.). Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Susanto, Ahmad. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Prenada Media Grup.