

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian cukup memberikan gambaran bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi orang tua dan anak pecandu game online. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses komunikasi yang terdapat pada orang tua dan anak pecandu game online adalah proses komunikasi primer dan sekunder. Pada Proses Komunikasi Primer yang terjadi antara orang tua dan anak pecandu game online ialah Bahasa dan Gestur, sedangkan Proses Komunikasi Sekunder yang terjadi adalah Melalui media aplikasi whatsapp dan telepon seluler.
2. Hambatan komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak pecandu game online adalah hambatan psikologis ketika anak terkadang tidak setuju dengan pendapat orang tuanya sehingga terjadinya komunikasi yang tidak efektif.
3. Pola komunikasi dari kedua keluarga tersebut menghasilkan pola komunikasi yang berbeda, yaitu dari pola komunikasi *Authoritarian* (Otoriter) yang cenderung bermusuhan dan pola komunikasi *Permissive* (Membebaskan), dimana pola komunikasi *Authoritarian* sikap orang tua untuk menerima kemauan pada anak sangat rendah, namun kontrolnya tinggi, terdapat beberapa hukuman apabila sang anak melakukan kesalahan, sedangkan pola komunikasi *Permissive* sikap orang tua untuk menerima sangat tinggi namun kontrolnya sangat rendah, mendukung setiap yang terbaik untuk anaknya.

5.2 Saran

Sebagai masukan bagi pengembangan dan kemajuan pola komunikasi orang tua dan anak pecandu game online, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

5.2.1 Saran Bagi Orang Tua

1. Bagi orang tua disarankan untuk meningkatkan kualitas pendekatan serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi kepada anak, agar anak dapat menangkap dan menginterpretasikan dengan cepat apa yang disampaikan orang tua tentang bahaya kecanduan bermain *game*.
2. Orang tua bisa melakukan pendekatan dengan komunikasi yang mudah dipahami oleh anak dan selalu menghargai pendapat anak, sehingga anak memiliki rasa nyaman dan terbuka kepada orang tua.
3. Orang tua disarankan mampu memberikan waktu terhadap anaknya, agar anak tidak merasa kehilangan orang tuanya, sesibuk apapun orang tua diharapkan memberikan sedikit waktu untuk anaknya agar anak tidak merasa kehilangan kasih sayang dari orang tuanya.
4. Untuk orang tua seharusnya memberi solusi yang tepat dan memberikan jalan keluar kepada anak agar anak tidak kecanduan bermain *game*.

5.2.2 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Adapun saran bagi peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, disarankan untuk mencari dan membaca referensi lain sehingga hasil penelitian

selanjutnya akan semakin baik serta dapat memperoleh ilmu-ilmu yang baru.

2. Untuk peneliti selanjutnya harus lebih spesifik lagi dalam membahas Pola Komunikasi Antara Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kabupaten Subang.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yakni dalam program studi ilmu komunikasi konsentrasi humas.