

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Interaksi antara orang tua dan anak pecandu *game online* dilakukan baik secara verbal maupun non-verbal. Dalam interaksi verbal, orang tua cenderung menggunakan pendekatan yang positif dan empatik, dengan mendiskusikan batasan waktu dan dampak bermain *game online* secara terbuka. Sementara itu, interaksi non-verbal digunakan sebagai alat untuk menegaskan aturan dan batasan dengan cara yang tegas namun tetap mendukung.
2. Penyampaian pesan oleh orang tua kepada anak yang kecanduan *game online* melibatkan berbagai pendekatan. Orang tua lebih memilih komunikasi tatap muka langsung untuk menangkap reaksi verbal dan non-verbal anak, orang tua juga menggunakan media edukatif seperti video untuk memperkuat pesan, dan menyampaikan pesan yang bersifat intruksi, informatif, serta nasihat sesuai konteks. Gaya bahasa yang digunakan mencakup gaya jelas tegas, dan persuasif, dan kolaboratif untuk memastikan anak memahami dan menerima batasan waktu bermain game.
3. *Feedback* dari orang tua terhadap anak pecandu *game online* memiliki dampak yang dapat bersifat positif maupun negatif tergantung pada kondisi emosional anak dan pendekatan yang digunakan oleh orang tua. Respon positif anak seperti menghentikan aktivitas bermain game sementara waktu, seringkali tidak bertahan lama, sedangkan respon negatif bisa mencakup

emosi kuat dan perilaku yang agresif. Anak-anak cenderung merespons *feedback* dengan memberikan alasan terkait pentingnya game dalam kehidupan mereka, serta persepsi tentang kebebasan dan keadilan

4. Hambatan komunikasi antara orang tua dan anak pecandu *game online* meliputi faktor lingkungan, ketidakpatuhan anak, jarak fisik, dan hambatan psikis yang mengganggu proses penyampaian dan penerimaan pesan. Anak-anak dipengaruhi oleh teman sebaya, sering menolak aturan, dan orang tua yang kurang memahami dunia game mengalami kesulitan dalam menyampaikan pesan secara efektif. Jarak fisik dan kondisi emosional anak yang cemas atau marah semakin memperburuk komunikasi.

Proses Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Pecandu *Game Online* dalam mengurangi kecanduan bermain *game online*, orang tua melibatkan interaksi dengan pendekatan verbal dan non-verbal yang positif, sabar, dan konsisten, yang bertujuan membangun hubungan emosional yang kuat dan membantu anak menghindari kecanduan. Orang tua menggunakan komunikasi tatap muka, menggunakan media saluran dan gaya bahasa yang jelas, tegas, persuasif, serta kolaboratif untuk memastikan pesan tentang batasan waktu bermain game dipahami oleh anak. Namun, *feedback* orang tua bisa berdampak positif atau negatif tergantung pada kondisi emosional anak dan pendekatan yang digunakan. Hambatan komunikasi, seperti pengaruh lingkungan, ketidakpatuhan anak, jarak fisik, dan hambatan psikis, dapat mengganggu proses komunikasi antara orang tua dan anak pecandu *game online*. dalam Proses Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu *Game Online*, dalam tiga

keluarga ini Ayah lebih dominan dalam berupaya mengurangi kecanduan *game online* kepada anak.

5.2 Saran

Setelah Peneliti melakukan proses penelitian, peneliti dapat memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh Orang Tua sebagai berikut:

5.2.1 Saran Bagi Orang Tua

1. Orang tua disarankan untuk menetapkan komunikasi dua arah dalam pembentukan konsistensi pada anak untuk menerapkan batasan waktu bermain *game online* dan menunjukkan empati yang besar kepada anak. Dengan demikian, anak akan lebih mudah memahami dan menerima batasan tersebut.
2. Orang tua disarankan untuk membentuk dan mengembangkan perilaku anak ke arah yang lebih baik dengan cara menerapkan pendekatan komunikasi interpersonal, seperti mendengarkan secara aktif, memberikan dorongan positif, selama waktu kebersamaan dengan keluarga, sehingga anak merasa didukung dan dipahami.
3. Orang tua disarankan memperdalam pengetahuan tentang cara mengawasi aktivitas bermain *game online* anak-anak mereka. sehingga orang tua memiliki strategi komunikasi interpersonal yang lebih baik dalam memahami serta menangani masalah yang timbul akibat kecanduan *game online*.

5.2.2 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya

Adapun saran untuk peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Disarankan bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian ini untuk membaca berbagai referensi tambahan guna memperkaya perspektif dan mendalami topik lebih mendalam.
2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih memfokuskan kajian pada Proses Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Pecandu *Game Online* dengan detail yang lebih spesifik, terutama dalam konteks Jawa Barat.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berguna bagi penelitian selanjutnya, terutama dalam program studi Ilmu Komunikasi.