

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas yang membahas mengenai komunikasi interpersonal orangtua dan anak yang mengalami kecanduan *game* di Dusun Dukuh Desa Jatikuwung Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar, maka peneliti menyampaikan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

Komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orangtua dengan anak pecandu *game online* pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan Proses komunikasi interpersonal dua arah (*two way communication*). Dimana proses ini dilakukan ketika orangtua menjadi komunikator atau pengirim pesan dan seorang anak menjadi komunikan atau penerima pesan. Orangtua memberikan pesan berupa nasihat yang mendidik kepada anaknya dan mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan lain yang lebih positif, kemudian seorang anak sebagai komunikan menerima pesan tersebut lalu memproses hingga memaknai pesan yang disampaikan oleh orangtuanya sehingga anak dapat memberikan respon dengan cepat. Tujuan dalam komunikasi dua arah antara orangtua dan anak mendapatkan *feedback* berupa efek seperti berdiri diam, patuh, cuek bahkan marah. Dengan adanya hal tersebut dapat menjadi jawaban atas permasalahan dalam penelitian ini yang memfokuskan pada bagaimana proses komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak yang mengalami kecanduan *game*. Permasalahan tersebut kemudian mencoba dikaitkan dengan teori interaksi simbolik dengan pemahaman 3 konsep oleh Goerge Herbert Mead yaitu cara manusia mengartikan dunia (*mind*) dan diri sendiri (*self*) berhubungan erat dengan masyarakatnya (*society*).

Dalam proses komunikasi antara orangtua dengan anak yang mengalami kecanduan *game online*, orangtua seringkali mudah tersulut emosinya. Perasaan emosi tersebut muncul ketika orangtua mengajak

anaknya untuk berkomunikasi akan tetapi sang anak masih terpaku dalam *game online*. Sehingga pada akhirnya emosi orangtua tidak dapat dikendalikan, dan kemudian melampiaskan amarahnya tersebut kepada anak baik berupa teguran maupun amarah dengan intonasi yang tinggi. Hal tersebut kemudian menjadi hambatan orangtua dalam berkomunikasi dengan anaknya.

Pada penelitian ini, proses komunikasi yang dilakukan oleh orangtua terhadap anaknya yang mengalami kecanduan *game online* menghasilkan efek atau pengaruh. Dimana pada seorang anak mengalami perubahan baik itu sikap maupun kebiasaan dalam bermain *game online*. Perubahan tersebut terjadi ketika orangtua memberikan pesan kepada anaknya. Pesan tersebut berupa nasehat maupun tindakan secara langsung.

5.2 Saran

Mengacu pada kesimpulan dan hasil diatas, penulis merekomendasikan saran sebagai alternatif dan tindakan sebagai berikut :

1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya mengenai komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak dengan lebih sempurna lagi. Dengan mengacu pada teori interaksi simbolik dan komunikasi dua arah (*two way communication*), dimana dalam komunikasi terjadi secara timbal balik dan terdapat *feedback* di antara orangtua dan anak. Sehingga komunikasi antara orangtua dan anak dapat berjalan dengan baik.
2. Untuk peneliti selanjutnya dapat mengkaji penelitian ini dengan menggali lebih dalam tentang komunikasi interpersonal dalam keluarga antara orangtua dan anak yang mengalami kecanduan *game online* dengan menambah variabel yang terkait lainnya. Sehingga penelitian dengan permasalahan komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak akan terus berkembang.

3. Untuk pemerintah dan tokoh setempat supaya memberikan edukasi terhadap remaja maupun orangtua mengenai bahaya kecanduan *game online*. Pemerintah setempat juga dapat memberikan kegiatan yang positif terhadap para remaja, seperti kegiatan perlombaan olahraga, pentas seni, pelatihan dan yang lainnya. Tujuan dengan kegiatan tersebut, agar para remaja dapat mengurangi bahkan menghentikan dalam bermain *game online*.
4. Untuk orangtua seharusnya lebih memperhatikan lagi dalam kegiatan seorang anak. Orangtua sebagai teladan bagi anaknya, dapat memberikan edukasi terhadap anaknya mengenai bahaya bermain *game online* dan membatasi mereka dalam memegang gawai.

