

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab di atas tentang peranan dan komunikasi interpersonal orang tua dalam mengatasi perilaku anak bermain game online di Padukuhan Kadisono, Kalurahan Tegaltirto, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Orang tua menyarankan maupun memberikan kebebasan terhadap anaknya untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang lebih positif dan memiliki banyak manfaat seperti contohnya kegiatan olahraga bermain sepak bola, voli bersama teman-temannya dan lain sebagainya. Sebenarnya orang tua tidak melarang anaknya untuk bermain game online, hanya saja sang anak terlalu berlebihan untuk bermain game online, sehingga orang tua mempunyai rasa khawatir terhadap perilaku anaknya yang akan mengakibatkan dampak negatif bagi anak.
2. Proses komunikasi yang dilakukan oleh orang tua lebih kearah selalu mengontrol dan memberikan pengertian, nasehat maupun pemahaman tentang dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game online. Hambatan yang terjadi saat berlangsungnya proses komunikasi ini juga diakibatkan dari perilaku anak yang bermain game online secara berlebihan. Hambatan tersebut adalah sang anak tidak dapat mengontrol emosinya yang diakibatkan dari berkecanduan game online, sehingga ketika berkomunikasi dengan orang tua, sang anak menjawabnya dengan emosi dan akibatnya proses komunikasi yang berjalan kurang efektif. Sebagai

orang tua harus memiliki sifat yang sabar dan selalu memberikan contoh dan pemahaman tentang hal yang baik kepada anak.

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, penulis memberikan saran-saran terkait peranan dan komunikasi orang tua dalam mengatasi perilaku anak bermain game online antara lain :

1. Untuk orang tua, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendekatan terhadap anak, misalnya memberikan pengawasan, mendampingi, mengontrol aktifitas sang anak, memberi perhatian kepada anak, sehingga hubungan antara orang tua dengan anak akan semakin baik.
2. Untuk anak-anak, diharapkan lebih mementingkan kegiatan-kegiatan pendidikan ataupun kegiatan-kegiatan yang lebih mempunyai banyak manfaat dan lebih bijak dalam membagi waktu antara bermain, belajar maupun beribadah.
3. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan agar lebih mendalami permasalahan-permasalahan dalam kecanduan bermain game online tidak hanya pada anak-anak dan diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian yang lebih luas tentang kecanduan game online.