

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang sudah di bahas oleh penulis pada bab sebelumnya, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Meminimalisir Dampak Negatif Bermain *Game Online Mobile Legends* Di Kalangan Remaja (Studi Kasus Warga Desa Cikasungka, Kecamatan Solear, Kabupaten Tangerang), maka dari itu penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian mengenai pola komunikasi interpersonal orang tua dalam meminimalisir dampak negatif bermain *game online* Di kalangan remaja bahwa terdapat 3 (tiga) pola komunikasi yang digunakan orang tua yaitu pola komunikasi permisif, pola komunikasi otoriter, dan pola komunikasi demokratis. Pada pola komunikasi permisif menggambarkan orang tua yang cenderung memberikan kebebasan terhadap remaja tanpa adanya kontrol atau Batasan yang jelas sehingga hal ini dapat menyebabkan remaja yang kurang paham tentang resiko yang timbul dari penggunaan *game online* yang berlebihan. Kemudian pada pola komunikasi otoriter menggambarkan orang tua yang menekankan kontrol penuh terhadap remaja namun lemahnya ruang diskusi bagi remaja. Pada pola komunikasi ini kerap kali terjadinya ketegangan antara orang tua dan remaja atau sikap perlawanan yang timbul dari remaja. Kemudian pola komunikasi demokratis yang menggambarkan komunikasi yang berjalan dua arah dan saling terbuka antara orang tua dan remaja. Dalam pembuatan aturan dan Batasan, baik orang tua dan remaja saling berdiskusi untuk membuat kesepakatan bersama sehingga komunikasi berjalan lebih

efektif karena remaja dapat memahami makna dari kesepakatan yang dibuat, kemudian dapat membangun rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri, dan remaja dapat melakukan aktivitas bermain game online dan menjalankan kewajiban pada lingkungan keluarga secara berdampingan.

2. Kemudian terdapat juga hambatan-hambatan komunikasi yang dirasakan orang tua dalam berinteraksi dengan remaja. Pada penelitian ini ditemukan terdapat 3 (tiga) hambatan komunikasi seperti hambatan emosional, persepsi selektif dan perbedaan persepsi, dan petunjuk nonverbal. Pada hambatan emosional orang tua yang mengeluhkan terdapat ketidakstabilan situasi emosional remaja yang tentu hal tersebut sangat menghambat komunikasi antara orang tua dan remaja. Ada beberapa faktor seperti kalah saat bermain *game online* dan mengajak interaksi ketika remaja sedang bermain *game online* yang membuat emosional remaja seakan menunjukan amarah. Kondisi seperti ini tentunya sangat menghambat komunikasi antara orang tua dan remaja karena ketika situasi emosional remaja tidak stabil, maka pesan yang disampaikan orang tua tidak dapat diterima baik oleh remaja. Kemudian terdapat persepsi selektif dan perbedaan persepsi pada remaja dimana ketika orang tua menyampaikan suatu pesan, mereka hanya mendengarkan beberapa bagian pesan yang mereka suka, dengan kata lain pesan tidak di terima secara utuh. Persepsi selektif ini terjadi karena adanya perbedaan persepsi antara orang tua dan remaja. mereka beranggapan bahwa bermain *game online* dapat memberikan kesenangan dan hiburan, maka dari itu masukan-masukan yang diberikan orang tua seperti pembatasan waktu bermain tidak akan didengarkan oleh mereka karena hal tersebut justru dapat menjadi

ancaman terhadap kesenangan mereka. Kemudian terdapat juga petunjuk nonverbal yang juga dianggap menjadi penghambat komunikasi antara orang tua dan remaja. Hal ini terbukti bahwa terdapat petunjuk-petunjuk nonverbal yang dikeluarkan remaja seperti sikap menutup diri dan tidak terbuka kepada orang tua, mengabaikan pesan yang disampaikan orang tua, dan bahasa-bahasa tubuh seperti ketika emosional anak tidak stabil maka anak menjadi mudah marah. Hal tersebut tentunya dapat menghambat komunikasi antara orang tua dan remaja.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang sudah di bahas oleh penulis pada bab sebelumnya, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Meminimalisir Dampak Negatif Bermain *Game Online Mobile Legends* Di Kalangan Remaja (Studi Kasus Warga Desa Cikasungka, Kecamatan Solear, Kabupaten Tangerang), maka dari itu penulis akan membarikan saran sebagai berikut:

1. Akademis

Pada penelitian selanjutnya disarankan dapat memperkuat pengumpulan data observasi secara langsung dan wawancara kepada informan yang meliputi keberagaman informan seperti dari segi latar belakang sosial, ekonomi, serta Pendidikan yang bertujuan agar hasil dari penelitian mendapatkan lebih banyak lagi data tentang pola komunikasi interpersonal orang tua dalam meminimalisir dampak negatif bermain *game online* di kalangan remaja. Hal tersebut meliputi analisis pola komunikasi interpersonal yang digunakan orang tua dengan remaja menggunakan teori *uses*

and gratification yang berfokus pada alasan penggunaan *game online* pada remaja dan teori ini juga dapat membantun dalam memahami motivasi penggunaan media. Maka dari itu teori *uses and gratification* dapat memperdalam analisis tentang cara orang tua dalam membangun pola komunikasi yang sesuai dengan remaja. Kemudian hambatan-hambatan komunikasi yang dialami orang tua. Maka dari itu, ketika melakukan penelitian secara lebih mendalam, disarankan pada penelitian selanjutnya bisa memberikan lebih banyak manfaat khususnya kepada orang tua dalam memahami dunia *game online* beserta dampaknya dan juga dapat membangun pola komunikasi yang efektif dengan anak.

2. Praktis

Pada saran praktis, orang tua disarankan untuk lebih meningkatkan kemampuan dalam memahami pengaruh dari teknologi digital terutama pada dunia *game online* yang bertujuan orang tua dapat lebih memahami kehidupan remaja termasuk pada dunia *game online*. Kemudian orang tua juga disarankan untuk lebih memahami karakter remaja, hal ini bertujuan agar orang tua dapat menerapkan pola komunikasi yang tepat pada remaja agar komunikasi dapat berjalan secara efektif. Orang tua juga disarankan untuk memperkuat hubungan emosional dengan remaja seperti memberikan lebih banyak waktu bersama anak, melakukan dialog bersama secara konsisten dan memberikan perhatian-perhatian guna membangun komunikasi yang sehat antara orang tua dan remaja serta orang tua juga harus lebih terbuka kepada remaja terutama dalam proses pengawasan aktivitas remaja dalam bermain *game online*, hal ini bertujuan agar nasehat tentang penggunaan *game online* yang bijak dan bertanggung jawab yang diberikan kepada

remaja dapat diterima dengan baik dan remaja dapat lebih mengerti maksud dan tujuan dari arahan tersebut.