

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian diatas yang membahas berbagai substansi pada penelitian terdahulu mengenai komunikasi interpersonal orang tua dengan anak serta dampak negatif *game online* di wilayah kelurahan kuningan barat. Dari hasil penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari ketiga informan yang telah diwawancarai seluruh orang tua telah mengupayakan komunikasi interpersonal kepada anaknya dengan berupa nasehat untuk mengutamakan Pendidikan dari pada bermain *game online*, orang tua menekankan bahwa bermain *game online* boleh saja tetapi harus diingat akan waktu dan tanggung jawab anak yakni belajar. Keefektifan dalam komunikasi interpersonal didukung dengan beberapa indikator seperti Keterbukaan, Empati, Sikap Mendukung, Rasa positif, dan Kesetaraan.

Pada hasil temuan wawancara komunikasi interpersonal yang didukung oleh indikator-indikator diatas ialah belum sepenuhnya terealisasikan. Pada ketiga informan yang memakai pendukung komunikasi interpersonal yakni keterbukaan hanya pada informan pertama, informan pertama yakni orang tua dan anak, indikator mendukung sang anak dengan kegiatan positif yang anak lakukan. Indikator kesetaraan yakni orang tua yang menghargai segala sesuatu

yang dilakukan anak, indikator empati yakni orang tua yang mengerti perasaan sang anak, yang terakhir indikator positif, orang tua sang anak membangun suasana kondusif untuk berinteraksi antara sesama mereka. Sedangkan pada informan kedua yang menetapkan pola komunikasi otoriter terhadap anaknya belum memenuhi indikator-indikator diatas, dan yang terakhir pada informan ketiga yang terpenuhi hanya pada indikator keterbukaan, hal ini dikarenakan sang orang tua yang menerapkan pola komunikasi demokratis yang dimana orang tua membebaskan sang anak, dan anak akan manja, sehingga sifat menghargai hanya terjadi pada satu sisi yakni orang tua sedangkan sang anak tidak.

2. Hambatan dari komunikasi interpersonal yang terlihat pada berlangsungnya proses komunikasi orang tua dengan anak adalah hambatan personal, seperti hambatan media, Bahasa dan simbol. Efek positifnya, sang anak mengerti dan memahami nasehat yang diberikan oleh orang tuanya dan efek negatifnya terdapat Sebagian anak yang tidak mau mendengarkan dan memahami nasehat tersebut sehingga akibatnya anak akan berkata-kata kasar dan membangkang perintah dari orang tua.

Bentuk hambatan yang dilakukan oleh orang tua dengan anak mereka yang kecanduan game online yaitu, dengan komunikasi verbal dan non verbal. Kemudian terdapat beberapa bentuk lain yang digunakan dalam komunikasi antara orang tua dan anak yaitu komunikasi non verbal yang meliputi *body movement, posture, and gesture* (Gerakan tubuh), *eye*

contact (kontak mata), *facial expressions* (ekspresi wajah), dan *vocal cues* (intonasi suara).

5.2. Saran

Setelah penelitian ini telah diselesaikan kemudian peneliti membahas sedikit mengenai skripsi ini yang dimana pada bab penutup peneliti ingin memberikan beberapa saran yang sesuai dengan hasil pengamatan, diantaranya :

1. Untuk pihak orang tua diharapkan bersikap demokratis (*authoritative*) dalam mendidik anak dan menghadapi mereka dengan berkomunikasi seefektif mungkin supaya tercipta hubungan yang harmonis.
2. Untuk pihak orang tua diharapkan agar dapat lebih memperhatikan segala kegiatan anak supaya dapat memantau perkembangan anak.
3. Kepada orang tua untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, memahami peran dan memberikan solusi yang tepat dan memberikan jalan keluar kepada anak
4. Untuk anak diharapkan untuk mengisi waktu luang dengan hal-hal yang positif dan mendekatkan diri kepada orang tua, lebih terbuka dan mau menceritakan apa masalah yang sedang dihadapi agar hubungan dengan orang tua lebih baik.
5. Untuk anak diharapkan agar dapat mendengarkan segala masukan dari orang tua selagi mengarah ke arah yang positif.