

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang dilakukan penulis di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut mengenai Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Gemers Game Online di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut. Bahwa dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut, Ketika peneliti melakukan sesi wawancara, peneliti bisa menyimpulkan dari hasil wawancara tersebut ada beberapa orang tua yang tidak terlalu memperdulikan apa yang dilakukan anak mereka, bahkan ketika anak mereka bermain game online pun ada orang tua yang cenderung cuek dan tidak membatasi anak nya bermain game online. Dari sini peneliti mengetagui bahwa ada beberapa pola komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu game online di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut ini kurang baik, artinya dalam keseharian nya mereka jarang berinteraksi dan berkomunikasi.

Terdapat setidaknya tiga pola komunikasi interpersonal yang dilakukan para orang tua terhadap anak pecandu *game online*. Yang pertama adalah dengan pola komunikasi dengan cara membujuk, perlahan, dan juga sabar. Pola penyampaian yang seperti ini terkadang bisa diterima oleh anak *gemers game*

online tersebut, membuat anak *gamers game online* ini merasa bahwa waktu bermain mereka sudah mencukupi waktu batas bermain, dengan itu mereka akan menuruti apa kata orang tua.

Memahami apa yang dikehendaki oleh anak *gamers game online* itu sangat penting, dikarenakan ketika mereka sudah mulai fokus dan asik bermain, mereka cenderung tidak memperhatikan keadaan sekitar. Dalam pola komunikasi interpersonal yang kedua ini, orang cenderung memberikan tekanan terhadap anak, hal itu akan mendapatkan respon yang tidak baik dari anak, mereka cenderung menolaknya atau tidak mengindahkan teguran dari orang tuanya. Karena kembali kesifat dari anak pecandu *game online*, ada yang penurut dan ada juga yang sedikit bandel ketika diberikan teguran.

Pola komunikasi interpersonal yang ketiga ini adalah pola komunikasi yang sering diberikan orang tua terhadap anak pecandu *game online* itu berupa nasehat dan teguran. Adapun nasehat yang sering diberikan ialah jangan sampai terpengaruh dan belajar dari kasus-kasus yang sudah ada, seperti penipuan, pembajakan akun, dan berutang sejumlah uang. Nasehat yang diberikan orang tua kepada anak pecandu *game online* ini oleh beberapa anak diserap dan diterapkan dalam bermain, mereka cenderung tidak terpengaruh dengan hal apapun. Sedangkan dalam bentuk teguran, orang tua sering mengingatkan mengenai jam bermain, karena ketika anak pecandu *game online* ini sudah bermain *game* mereka akan lupa akan kewajibannya yaitu belajar dan mengaji.

Jadi dengan tiga pola komunikasi interpersonal diatas peneliti bisa mengetahui bagaimana pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah laut.

2. Dampak yang ditimbulkan dari pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut, dengan pola komunikasi yang berbeda-beda di setiap orang tua, maka respon atau dampak yang ditimbulkan setiap anak pun menjadi berbeda pula. Ada orang tua yang sedikit keras dan tegas ketika memberi sebuah pola komunikasi, maka dampak yang ditimbulkan dari anak pun berbeda dengan orang tua yang memberikan pola komunikasi nya secara halus atau lembut. Anak yang diberikan pola komunikasi tegas berdampak pada prilaku nya, mereka cenderung disiplin dan menuruti apa yang orang tua mereka katakan. Dan anak yang diberikan pola komunikasi lembut, mereka cenderung melawan ketika orang tua nya memberi teguran.

Orang tua sendiri merasakan dampak yang ditimbulkan itu berpengaruh dari sifat anak, contohnya saja ketika anak diberi sebuah teguran untuk berhenti bermain dan disuruh untuk belajar, ada beberapa anak yang tidak menuruti apa yang orang tua mereka katakan. Akan tetapi ada juga anak yang sudah mengerti akan jam bermain mereka tanpa harus ada teguran dari orang tua, itu berarti apa yang disampaikan oleh orang tua bisa dipahami dengan jelas oleh anak pecandu *game online*.

Mengenai masalah dampak yang ditimbulkan dari pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online*, dampak tersebut bukan hanya dari pola komunikasi interpersonal tapi ada juga faktor dari *game online* tersebut, dan bahkan ada juga dampak dari kesehatan fisik para anak pecandu *game online*.

Salah satu dampak yang ditimbulkan dari *game online* nya adalah ketika anak pecandu *game online* tidak bermain *game online* satu hari saja, maka mereka akan merasa gelisah dan merasa ada yang kurang dalam kehidupannya sehari-hari. Dampak yang lainnya adalah masalah kesehatan fisik anak pecandu *game online*, membahas masalah fisik yang ditimbulkan dari dampak bermain *game online* setiap anak memiliki dampak kesehatan yang berbeda-beda, ada yang berdampak dimata dan ada juga yang berdampak pada kelelahan fisik.

Dari penjelasan diatas peneliti menemukan dua dampak pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online*. Dampak yang pertama adalah sifat anak menjadi melawan ketika diberi teguran, dikarenakan beberapa hal yaitu ketika anak pecandu *game online* ini sedang asik bermain mereka ditegur dan disuruh belajar jadi mereka melawan, teguran-teguran yang sering diucapkan oleh orang tua adalah jangan terlalu sering bermain *game online* karena berdampak terhadap kesehatan.

B. Rekomendasi

Saran-saran dari peneliti yaitu sebagai berikut.

1. Untuk Orang tua Pecandu *Game Online*, sebaiknya lebih mengerti dengan apa yang di inginkan oleh anak, dengan memberikan pola komunikasi yang benar terhadap anak maka mereka akan paham dan menurut dengan apa yang di sampaikan oleh orang tua.
2. Untuk Anak Pecandu *Game Online*, sebaiknya lebih mendengarkan dan menuruti lagi apa yang orang tua sampaikan, agar kedepannya tidak terlalu berdampak pada kesehatan dan juga psikologis.

