



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Hasil penelitian yang diperoleh penulis dari hasil wawancara mendalam maupun observasi mendalam dengan *key informan* dan *informan* mengenai Pola Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Dampak Negatif Bermain *Game* Melalui *Gadget*. (Studi Kasus Pada Anak Usia 8-9 Tahun di GKNS Agape Kids Lippo Karawaci) Penulis dapat menarik simpulan sebagai berikut :

Peneliti menemukan adanya pola komunikasi keluarga antara orang tua dengan anak yang memiliki tujuan untuk menghindari adanya dampak negatif dari kebiasaan anak mereka dalam bermain *Game* melalui *Gadget* yaitu dengan membangun komunikasi interpersonal yang efektif. Setiap keluarga memiliki strategi komunikasi yang berbeda-beda. Hal ini juga dipengaruhi oleh sifat dan kepribadian orang tua dan anak, pola asuh keluarga, dan juga tergantung pada situasi dan kondisi tertentu.

Kecondongan strategi komunikasi interpersonal yang digunakan oleh keluarga Bapak Nata, Ibu Gloria, dan Ibu Natalia cenderung bersifat *Authoritatif* (Demokrasi) dan masuk ke dalam kategori tipe *Consensual Families* terlihat dari hasil wawancara maupun hasil observasi yang di dapatkan penulis, orang tua lebih banyak menggunakan kompromi dalam menyelesaikan masalah dan juga keinginan dan pendapat anak diperhatikan.

Sedangkan kecondongan strategi komunikasi interpersonal yang digunakan oleh keluarga Ibu Nelda dan Ibu Helly cenderung bersifat *Authoritarian* (Otoriter) dan masuk ke dalam kategori tipe *Protective Families* terlihat dari hasil wawancara maupun hasil observasi yang di dapatkan penulis, orang tua dalam memberikan sebuah peraturan kepada anak lebih banyak memerintah dan memaksa tanpa kompromi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini atas pengalaman penulis yang didapat dari hasil wawancara mendalam dan observasi selama masa penelitian, penulis menemukan bahwa pola komunikasi keluarga antara orang tua dengan anak dalam mencegah dampak negatif bermain *Game* melalui *Gadget* sudah berjalan dengan baik. Berikut saran yang diberikan penulis bagi orang tua terkait penelitian ini antara lain sebagai berikut :

5.2.1 Saran Akademis

Disarankan bagi penelitian selanjutnya dengan topik yang serupa agar mampu melakukan penelitian yang berbeda melalui metode lain seperti metodologi kuantitatif.

5.2.2 Saran Praktis

Orang tua perlu membedakan apa kebutuhan anak dan keinginan anak terutama kaitannya dalam memberikan *Gadget* kepada anak dalam bermain *Game*. Kebiasaan bermain *Game* melalui *Gadget* merupakan bentuk perkembangan teknologi yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif bagi pemakainya, terutama bagi anak-anak yang masih terlalu dini untuk

memahami *Gadget* secara menyeluruh. Dalam hal ini orang tua perlu mengawasi dan mengendalikan penggunaan *Gadget* pada anaknya seperti memberikan peraturan waktu yang tepat dan mengawasi jenis permainan apa yang boleh dimainkan anak yang sesuai dengan usianya.

Orang tua juga perlu menyediakan waktu untuk berkomunikasi dengan anak secara intensif, menciptakan sikap terbuka, menunjukkan rasa peduli dan kasih sayang. Karena hal ini merupakan faktor yang paling utama dalam menjalin hubungan yang baik dan dekat. Sehingga anak dapat memaknai pesan-pesan dari orang tua nya dengan sikap positif yakni dapat menghindari adanya dampak negatif dalam penggunaan *Gadget* dalam bermain *Game*.

