

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Pengaruh game roblox dalam penelitian terdahulu dinilai mengandung dampak negatif game roblox mengenai kecenderungan anak dalam bermain game melebihi batas waktu serta anak dinilai belum bisa bertanggung jawab mengenai apa yang telah disetujui oleh orang tua. Selain itu, pemerintah khususnya Menteri Pendidikan juga turut menghimbau orang tua yang memiliki anak pemain aktif game roblox untuk berhati-hati dan lebih memperhatikan bagaimana cara anak bermain game roblox. Hal itu dikarenakan menurut pemerintah masih terdapat sejumlah permainan yang terdapat di dalam game roblox yang mengandung elemen-elemen kekerasan dan terdapat permainan yang dinilai mengandung unsur pornografi yang dikhawatirkan dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak, terutama pada anak-anak yang masih di dalam jenjang sekolah dasar.

Komunikasi interpersonal yang terjadi antara ibu dan anak terkait menghindari dampak negatif yang diberikan oleh game roblox pada saat melakukan permainan game roblox terdapat pemahaman ibu terhadap game roblox dapat memberikan pengaruh dalam proses komunikasi yang dilakukan dengan anak. Sebagai seorang individu yang turut aktif memainkan game roblox, para informan ibu dapat memiliki pengetahuan yang lebih baik mengenai fitur-fitur di dalam permainan game roblox, jenis-jenis permainan yang beragam di dalam game roblox, risiko yang mungkin dapat muncul saat bermain game roblox, serta adanya dampak

positif dan negatif yang dialami anak selama bermain game roblox. Pemahaman tersebut menjadi sebuah salah satu alasan dasar bagi ibu untuk dapat menentukan strategi komunikasi yang tepat saat mendampingi anak bermain game roblox.

Dalam hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat lima permasalahan utama yang dihadapi oleh ibu dalam mencegah dampak negatif game roblox, yaitu bagaimana Pola Komunikasi Ibu Pemain Aktif Game Roblox terhadap Anak untuk Mencegah Dampak Negatif Game Roblox, dapat dilihat bahwa penelitian ini menemukan beberapa dampak negatif yang berpotensi dialami anak ketika menggunakan game Roblox tanpa pendampingan ibu. Dampak negatif yang pertama adalah kecenderungan anak bermain game secara berlebihan, sehingga anak menjadi sulit mengendalikan waktu bermain dan mulai mengabaikan aktivitas lain, seperti belajar, beristirahat, maupun berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dampak kedua adalah paparan konten permainan yang mengandung unsur kekerasan, yang berpotensi memengaruhi cara berpikir, emosi, serta perilaku anak apabila tidak diberikan pemahaman mengenai perbedaan antara dunia virtual dan kehidupan nyata. Dampak ketiga adalah risiko anak berinteraksi dengan orang asing melalui fitur komunikasi dalam Roblox, yang dapat membahayakan keamanan anak karena berpotensi menimbulkan penyalahgunaan informasi pribadi maupun tindakan yang merugikan anak. Selain itu, penelitian juga menemukan bahwa anak masih memiliki pemahaman yang minim mengenai keamanan digital, sehingga belum mampu mengenali berbagai risiko yang terdapat di dalam platform Roblox, seperti pentingnya menjaga privasi akun, tidak membagikan data pribadi, serta berhati-hati terhadap ajakan dari pengguna lain.

Jika dilihat dari perspektif teori dialektika rasional pola komunikasi yang dilakukan oleh ibu dalam mencegah dampak negatif roblox yaitu dengan menggunakan *reason giving* di mana sang ibu tidak hanya memberi sebuah peraturan saja terhadap anak akan tetapi juga memberikan penjelasan mengenai dibalik aturan yang diberikan dengan memberikan alasan yang logis dan mudah dipahami anak terkait aturan penggunaan game roblox, seperti memberikan pembatasan waktu bermain, larangan memainkan permainan tertentu yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi, larangan berinteraksi dengan orang tidak dikenal dan memberikan penjelasan mengenai dampak risiko transaksi digital yang terdapat di dalam game roblox. Melalui pemberian alasan tersebut, ibu juga berupaya untuk membangun pemahaman bagi anak agar mampu memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan saat bermain game roblox. Selain itu, ibu juga melakukan strategi *two-way dialogue* dimana hal itu diterapkan oleh ibu melalui komunikasi dua arah yang memungkinkan anak juga aktif menyampaikan pendapat, alasan, dan keinginannya terkait penggunaan game roblox. Melalui dialog yang terbuka, ibu tidak hanya berperan untuk memberikan sebuah aturan saja, akan tetapi ibu juga dapat sebagai pendengar yang berusaha untuk memahami dari sudut pandang anak. Strategi ini membantu ibu untuk menciptakan hubungan komunikasi yang lebih terbuka sehingga anak merasa dapat dihargai dan lebih mudah untuk menerima arahan yang diberikan oleh ibu. Ibu juga melakukan strategi komunikasi *negotiation and agreement* yang berupa proses diskusi dan penyusunan kesepakatan bersama antara ibu dan anak terkait bagaimana penggunaan game roblox yang baik. Kesepakatan tersebut dapat

mencakup bagaimana durasi bermain anak, waktu bermain, jenis permainan yang diperbolehkan, serta konsekuensi yang diterima apabila aturan yang telah dibuat dilanggar. Melalui proses negosiasi, aturan yang diterapkan tidak bersifat sepihak, akan tetapi dapat menjadi sebuah hasil kesepakatan dan kesepakatan bersama sehingga dapat meningkatkan kepatuhan anak terhadap aturan yang telah ditetapkan.

Pola komunikasi yang telah dilakukan oleh ibu tidak hanya berfungsi sebagai sebuah bentuk pengawasan terhadap anak dalam penggunaan game roblox saja, akan tetapi juga sebagai sebuah saran edukasi, perlindungan, serta pembentukan mengenai bagaimana penggunaan digital yang baik terhadap anak yang masih di bawah umur. Komunikasi yang dilakukan secara konsisten dapat membantu anak untuk memahami berbagai risiko yang terdapat di dalam game roblox serta dapat mendorong anak untuk dapat menggunakan permainan game roblox tersebut secara lebih aman dan dapat bertanggung jawab. Keberhasilan ibu dalam mencegah dampak negatif game roblox tidak hanya ditentukan oleh aturan yang diberikan kepada anak saja, akan tetapi juga karena kemampuan ibu dalam membangun komunikasi yang rasional, terbuka, dan partisipatif. Melalui penerapan strategi reason giving, two-way dialogue, dan negotiation and agreement, dapat membantu ibu untuk menciptakan pola komunikasi yang lebih efektif dalam mendampingi anak bermain game roblox sehingga dapat menghindari dampak negatif yang muncul.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademik

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi ilmiah bagi mahasiswa atau peneliti dalam bidang ilmu komunikasi, pendidikan, dan psikologi yang tertarik untuk meneliti terkait fenomena komunikasi interpersonal dalam keluarga, khususnya terkait mencegah dampak negatif game Roblox.

5.2.2 Saran Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, baik dari segi jumlah informan maupun ruang lingkup pada penelitian yang hanya berfokus terhadap pola komunikasi ibu yang merupakan pemain aktif game Roblox terhadap anak. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan jumlah informan yang lebih beragam serta memperluas karakteristik subjek penelitian, adapun dengan melibatkan ayah, wali, guru, maupun anggota keluarga lainnya yang memiliki peran dalam mendampingi anak pada penggunaan media digital. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji pola komunikasi keluarga secara menyeluruh dalam menghadapi berbagai bentuk permainan digital, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai strategi komunikasi dalam lingkungan keluarga. Peneliti berikutnya juga disarankan untuk menggunakan pendekatan atau teori komunikasi yang berbeda, seperti teori komunikasi keluarga, komunikasi persuasif, atau literasi digital, sehingga dapat memberikan sudut pandang baru dalam memahami upaya pencegahan dampak negatif game online. Tidak hanya itu, penelitian selanjutnya juga dapat memperluas objek penelitian dengan membandingkan Roblox dengan

platform permainan daring lainnya yang juga banyak dimainkan oleh anak-anak, sehingga hasil penelitian dapat menjadi referensi yang lebih luas dalam pengembangan kajian komunikasi digital dan komunikasi keluarga.

5.2.3 Saran Untuk Masyarakat Umum

Berdasarkan hasil penelitian, masyarakat, khususnya orang tua, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya peran komunikasi interpersonal dalam mendampingi anak saat menggunakan game online. Pendampingan yang dilakukan hendaknya tidak hanya berupa pembatasan atau larangan bermain, tetapi juga disertai dengan komunikasi yang terbuka, pemberian edukasi mengenai risiko penggunaan media digital, serta pengawasan yang dilakukan secara konsisten sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. Orang tua juga diharapkan mampu membangun hubungan komunikasi yang dialogis dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pendapat dan pengalamannya selama bermain game, sehingga anak merasa nyaman untuk berdiskusi ketika menghadapi permasalahan di dunia digital. Selain itu, masyarakat perlu meningkatkan pemahaman mengenai literasi digital agar mampu mengenali berbagai potensi risiko yang terdapat pada platform permainan daring, seperti paparan konten yang tidak sesuai dengan usia, interaksi dengan orang asing, serta ancaman terhadap keamanan data pribadi anak. Melalui komunikasi yang efektif, pengawasan yang berkelanjutan, dan peningkatan literasi digital, diharapkan orang tua dapat menciptakan lingkungan digital yang aman, sehat, dan mendukung tumbuh kembang anak. Di samping itu, masyarakat juga diharapkan tidak hanya memandang game online sebagai hiburan semata, tetapi sebagai media digital yang

memerlukan pendampingan aktif agar manfaat yang diperoleh anak dapat lebih optimal, sementara berbagai dampak negatifnya dapat diminimalkan sejak dini.