

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melihat hasil analisis data pada penelitian bab terdahulu maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

Gadged sangat mempengaruhi pemuda-pemuda sehingga membuat banyak dampak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka, seperti antisosial, tidak memiliki batasan penggunaan gadged.

1. Maka dari itu perlunya kesadaran dari pemuda pemilik gadged dalam membatasi atau memberi jadwal pemakaian gadged agar komunikasi langsung seperti halnya dahulu tetap terjalin baik dan hubungan sosial pun tidak merenggang hanya karena hal yang disebabkan gadged canggih dizaman modern ini. Komunikasi yang berhasil yaitu komunikasi yang dilakukan secara langsung tatap muka, karena bahwasanya komunikasi langsung tatap muka kita bisa mengetahui respon yang diterima komunikan apa pesan yang telah diberikan oleh komunikator. Sehingga komunikator dapat mengetahui respon apa yang ditangkap oleh komunikan tersebut.
2. Masih banyaknya pemuda yang memiliki gadged lebih dari satu dengan sesuai kegunaannya. Bahwa komunikasi tatap muka berkurang disebabkan karena pemuda menggunakan gadgetnya berlebihan tidak membatasi pemakaian.

3. Gadget telah merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu, seperti halnya para pemuda bertemu atau berkumpul selalu berbincang-bincang disuatu acara seperti karang taruna. Tetapi setelah adanya gadget yang dilengkapi fitur-fitur dan aplikasi berbagai macam-macam contohnya *Facebook, Instagram, WhatsApp*, hal yang biasanya mereka para pemuda selalu berbincang saat berkumpul kini tidak pernah terjadi.
4. Masih kurang rasa kepedulian para pemuda dengan keadaan sekitar yang menyebabkan komunikasi tatap muka yang biasanya terjadi ini membuat seakan tidak terjadi karena pemakaian gadget yang berlebihan tidak tepat waktu dan dikondisi yang pas, dimana mereka dan kapan mereka harus menggunakannya.

B. Saran

1. Kepada orang tua harus lebih memperhatikan perilaku anaknya dalam penggunaan gadget yang berlebihan.
2. Perlunya batasan-batasan dalam penggunaan gadget.