

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1. Kesimpulan

Perkembangan teknologi *smartphone* saat ini memberikan kemudahan dalam mencari dan menyampaikan informasi secara cepat. Melalui berbagai macam aplikasi *instant messenger* dan media sosial yang terdapat pada *smartphone* telah memberikan sebuah pengalaman baru bagi para remaja yang berada di Kecamatan Padang Timur dalam berkomunikasi. Sehingga penggunaan *smartphone* tersebut telah mempengaruhi kehidupan dan perilaku para remaja. Hal ini dikarenakan mereka dapat melakukan interaksi secara cepat dan mudah.

Sehingga realitas yang diciptakan *smartphone* melalui berbagai aplikasi *instant messenger* dan media sosial menimbulkan kesan yang nyata. Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan terhadap dua belas informan yang berada di Kecamatan Padang Timur diketahui bahwa penggunaan *smartphone* melalui *instant messenger* dan media sosial pada remaja telah memasuki dunia hiperrealitas sebagai berikut:

1. Bentuk hiperrealitas penggunaan *smartphone* melalui *instant messenger* dan media sosial pada kalangan remaja dikaji menggunakan teori hiperrealitas milik Jean Baudrillard yang menyatakan bahwa kondisi hiperrealitas sejatinya hanyalah sebuah konsekuensi logis dari perkembangan dunia simulasi dan simulakra. Sehingga kedua konsep inilah yang digunakan dalam penelitian ini. Simulasi didasarkan pada tanda-tanda realitas dimana tanda-tanda kehidupan tidak dimaksudkan untuk mewakili realitas yang sebenarnya namun ada untuk merujuk pada dirinya sendiri. Terdapat tiga simulasi yang ditemukan pada remaja sebagai pengguna *smartphone* melalui *instant messenger* dan media sosial yaitu pertama, remaja hidup dalam sebuah simulasi digital dimana sebagai pengguna *smartphone* membentuk realitas semu yang dihasilkan dari proses kegiatan mereka di *instant messenger* dan media sosial yang menampilkan berbagai model yang terlihat ideal sehingga batasan antara

simulasi dengan kenyataan menjadi tercampur aduk. Kedua, akronim dan emotikon dalam berkomunikasi kehilangan referensinya karena maknanya telah direkayasa dan diberi efek citraan yang digunakan untuk representasi kepentingan diri sehingga tidak lagi mencerminkan realitas yang sesungguhnya. Ketiga, terobsesi menjalin pertemanan di dunia maya dimana realita hubungan pertemanan antar remaja saat ini tidak lagi tercipta melalui interaksi dan komunikasi secara langsung melainkan remaja memanfaatkan keberadaan *instant messenger* seperti saling simpan kontak Whatsapp dan memanfaatkan simbol-simbol di dalam media sosial untuk membangun relasi pertemanan dengan saling *tag, follow, like* dan komentar dengan tujuan agar orang lain berasumsi bahwa mereka berteman dekat meskipun aslinya hubungan mereka begitu asing. Sedangkan simulakra diartikan sebagai sesuatu yang tampak atau dibuat tampak seperti sesuatu yang lain atau salinan. Terdapat lima simulakra yang ditemukan pada remaja sebagai pengguna *smartphone* melalui *instant messenger* dan media sosial yaitu pertama, mengaburkan identitas diri dimana remaja merasa tidak puas dengan dirinya sendiri lalu mencari pelarian dengan membangun dunia yang sesuai dengan keinginannya melalui *instant messenger* dan media sosial walaupun sebenarnya yang ia tampilkan tidak lagi mencerminkan dunia nyata yang sebenarnya. Kedua, berubahnya nilai guna ke nilai tanda dimana dunia hiperrealitas sungguh menyerap keinginan remaja untuk selalu mengonsumsi sehingga kini remaja tidak lagi mengandalkan pola konsumsinya pada urgensi kebutuhan melainkan pada gaya hidup karena telah termakan oleh pengaruh rayuan dunia hiperrealitas. Ketiga, kaburnya dunia real dimana tayangan yang disuguhkan di *instant messenger* dan media sosial telah menjajah dunia real para remaja dan fantasi telah menggantikan realitas nyata itu sendiri. Keempat, memburu popularitas instan dimana melalui *followers* yang banyak remaja berimajinasi bisa memiliki kehidupan seperti orang-orang yang telah viral sebelumnya sehingga remaja seolah hidup di dunia yang tidak nyata dan lebih menikmati popularitas semu yang muncul sementara. Kelima, menampilkan kepalsuan dimana remaja sebagai

penggunaan *smartphone* dengan ada *instant messenger* dan media sosial telah menghadirkan distorsi makna dan kenyataan yang direkayasa sedemikian rupa yang memunculkan realitas khayakan seperti yang diinginkan bukan realitas nyata sehingga remaja hidup dalam situasi kepura-puraan.

2. Konsekuensi Penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja. *Smartphone* digunakan sebagai alat komunikasi yang modern dan penggunaannya dapat membuat aktivitas manusia menjadi lebih mudah dan tidak memakan banyak waktu untuk mengirimkan pesan. Sehingga benda tersebut dapat memberikan konsekuensi positif bagi orang yang menggunakannya dengan cara yang benar namun juga bisa memberikan konsekuensi untuk orang yang menggunakannya untuk tujuan yang salah. Dalam penelitian ini ditemukan dua konsekuensi penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja yaitu konsensi positif dan negatif. Konsekuensi positif diantaranya yaitu pertama, mendapatkan penghasilan dimana remaja memanfaatkan dengan baik teknologi *smartphone* untuk menambah uang saku mereka dengan cara buka jasa *endorse*, mengikuti *give away* yang kemudian hadiah yang dimenangkannya dapat dijual kembali dan membuka bisnis *online*. Kedua, meningkatkan prestasi akademik dimana keberadaan *smartphone* memberikan kemudahan bagi para remaja untuk memanfaatkannya sebagai media untuk belajar dan mencari informasi sehingga hal ini menambah pengetahuannya dan meningkatkan nilai akademik disekolah. Sedangkan konsekuensi negatif penggunaan *smartphone* diantaranya yaitu pertama, menurunkan prestasi akademik dimana dengan kemudahan dari *smartphone* membuat remaja menjadi kecanduan sehingga mengalihakn perhatian mereka dari pelajaran yang kemudian hal ini berpengaruh terhadap penurunan nilai akademiknya di sekolah. Kedua, mengubah perilaku remaja dimana segala kecanggihan yang ditawarkan oleh *smartphone* tidak hanya memberikan konsekuensi yang positif namun juga negatif seperti merasa cemas jika berada jauh dari *smartphone*, renggangnya hubungan dengan lingkungan sosial, lalai dan menunda mengerjakan hal yang penting. ketiga, boros dimana

kecanggihan *smartphone* menjadikan remaja lebih mudah dalam memenuhi keinginannya sehingga mereka tergiur untuk berbelanja terus-menerus. Keempat, tidak menentukannya waktu dimana kemudahan yang ditawarkan oleh *smartphone* membuat bisa diakses dimanapun dan kapanpun yang membuat remaja menjadi ketagihan sehingga lupa akan waktu karena terlalu asik dengan dunianya sendiri.

## 6.2 Saran

Dari pemaparan yang telah disampaikan, penulis perlu menyampaikan saran untuk beberapa pihak yaitu sebagai berikut:

1. Kepada kalangan remaja, terkait menyikapi perkembangan teknologi *smartphone* melalui *instant messenger* dan media sosial yang mana kini komunikasi dan informasi berkembang secara pesat sehingga para remaja sebagai pengguna harus perlu mengetahui kebutuhannya agar tidak terjebak dalam ilusi yang disuguhkan oleh media yang digunakan tersebut. Selain itu, sebaiknya remaja dapat mengontrol waktu dan tempat penggunaan *smartphone* agar kegiatan lain tidak terganggu.
2. Kepada orang tua, perlu memberikan arahan pada sang anak dalam penggunaan *smartphone* agar anak tersebut tidak melupakan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya. Selain itu, orang tua juga harus bersifat tegas dan membatasi penggunaan *smartphone* sehari-hari.
3. Kepada pemerintah, penulis menyarankan untuk membuat konten-konten edukasi mengenai penggunaan *smartphone* dan pentingnya menyaring informasi yang tersebar baik di aplikasi *instant messenger* maupun media sosial.
4. Kepada peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran ataupun sumber informasi dengan tema sejenis.