

BAB VI

PENUTUP

6. 1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas bersama teori yang digunakan, perubahan komunikasi milenial dan gen Z dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Perilaku Milenial dan generasi Z yang semula interaktif sebelum menggunakan gawai, setelah menggunakan gawai proses komunikasinya menjadi pasif di wilayah Kecamatan Kuranji. Sehingga tidak terjadi komunikasi efektif antara Individu dipengaruhi oleh gawai. Berbekal dari pengalaman milenial dan gen Z, bahwa era digital berkurangnya komunikasi tatap muka disebabkan oleh sibuk bermain gawai. Dengan kesibukan yang ada di dunia digital, menyebabkan milenial dan gen Z mendapatkan hambatan dalam berkomunikasi, sehingga tidak fokus berkomunikasi. Perilaku komunikasi online, juga menunjukkan perilaku komunikasi yang tidak jujur kepada lawan bicara, tidak terlihat secara langsung alias hanya berkomunikasi lewat dunia maya bisa melakukan manipulasi antara realitas dengan pernyataan palsu. Sehingga menimbulkan banyak konflik.
2. Degradasi komunikasi face to face telah terjadi disebabkan gawai. Hasilnya tampak pada Penurunan Kualitas Komunikasi interpersonal antar individu, kemudian sudah melahirkan Budaya *Alone Together*, sebuah perilaku dalam kehidupan digital berkumpul bersama tapi serasa sendiri. Perilaku Bertanya Ulang salah satu dampak dari penurunan komunikasi yang terjadi, komunikasi tidak fokus mendengarkan pertanyaan secara utuh. Hal tersebut yang menyebabkan bertanya ulang.

Milenial dan Gen Z di Kecamatan Kuranji yang bermain gawai, membuat komunikasi tidak efektif, berjalan sebagaimana mestinya, pesan disampaikan oleh komunikasi mengalami delay, kemudian diterima oleh komunikator secara samar-samar dan adanya respons yang tidak diharapkan dari komunikasi tersebut.

6.2 Saran

1. Peneliti di bidang komunikasi atau ilmu sosial punya pembahasan yang sama, dapat menggunakan penelitian ini sebagai rujukan dalam akademis. Mengkaji bagaimana komunikasi interpersonal terjadi di lingkungan sehari-hari, terjadi dipengaruhi oleh teknologi .

2. Perlu ada kontrol yang lebih baik dari diri pribadi milenial dan gen Z, membatasi penggunaan digital sesuai kebutuhan. Pembatasan menggunakan gawai akan sangat berarti untuk perkembangan diri milenial dan gen Z. Saran untuk orang tua, agar lebih memberikan pengawasan terhadap anak terkait memperhatikan etika menggunakan media yang tidak merugikan diri sendiri dan orang lain sesuai sepuluh saran poin yang telah peneliti sampaikan pada pembahasan. Perubahan perilaku komunikasi ini perlu mendapat perhatian khusus dari pemerintah Kota Padang, lebih optimal dalam menyosialisasikan program 18-21, sebagai program unggulan yang diketahui oleh warga Kota Padang secara umum. Begitu juga kepada pemerintah pusat, dan tokoh masyarakat dalam kaderisasi generasi positif yang terhindar dari perilaku menyimpang dan antisosial disebabkan gawai. Mengantisipasi lebih baik daripada banyak korban kecanduan gawai yang mengubah sistem sosial menjadi antisosial. Sekiranya perlu ada gagasan untuk membuat tim khusus, tim yang membuat game-game offline kembali berjaya, aktivitas ibadah di Rumah Ibadah dan memperbanyak pertemuantatap muka di ruang publik.

