



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

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil survei dan analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa motif penggunaan media sosial oleh remaja usia 15-19 tahun di kalangan remaja siswa SMAN 2 Tangerang adalah sebagai berikut di bawah ini:

- Tiga urutan pertama lokasi yang sering siswa gunakan untuk mengakses media sosial adalah rumah sendiri, sekolah, dan kendaraan.
- Tiga urutan pertama *gadget* yang sering siswa gunakan untuk mengakses media sosial adalah handphone, laptop, dan komputer.
- Rata-rata siswa memiliki motif informasi yang sangat kuat untuk mencari/berbagi informasi yang bersifat akademis di media sosial. Sedangkan motif informasi lainnya yang masuk kategori tinggi adalah mencari/berbagi informasi tentang keadaan seseorang; informasi terkait keterampilan, minat, dan hobi tertentu; informasi tentang berbagai macam peristiwa yg berasal dari pengalaman sendiri maupun orang lain; berita yang berasal dari media online; dan mencari/berbagi informasi tentang keadaan *public figure*.
- Rata-rata siswa memiliki motif identitas pribadi yang kuat untuk melakukan ekspresi/deskripsi diri tentang diri sendiri yang sesuai kepribadian aslinya di media sosial. Sedangkan motif identitas pribadi lainnya yang masuk kategori tinggi adalah ekspresi diri tentang orang lain dan tentang peristiwa tertentu.

- Rata-rata siswa ketika menggunakan media sosial memiliki motif integrasi dan interaksi sosial yang kuat untuk berinteraksi dengan teman yang saat ini sedang sering bertemu secara langsung. Sedangkan motif integrasi dan interaksi sosial lainnya yang masuk kategori tinggi adalah berinteraksi dengan teman yang sudah lama tidak bertemu secara langsung, dengan orang yang ada hubungan keluarga dengan kita, dengan grup pertemanan/komunitas tertentu, dengan orang yang spesial, seperti pacar atau orang yang disukai (dalam konteks hubungan percintaan); dan berinteraksi hanya dengan orang-orang tertentu saja.
- Rata-rata siswa ketika menggunakan media sosial memiliki motif hiburan yang kuat untuk browsing demi mengisi waktu senggang. Sedangkan motif hiburan lainnya yang masuk kategori tinggi adalah *browsing*, *chatting*, *update/posting*, dan bermain game online untuk mengisi waktu senggang serta menghilangkan stres atau ketegangan

5.2 Saran

Penelitian mengenai motif penggunaan media sosial ini dapat menjadi acuan kepada penelitian berikutnya yang bersifat kualitatif untuk berfokus menggali salah satu motif penggunaan media sosial yang rata-rata dilakukan oleh siswa.

Penelitian ini pun bisa dilanjutkan untuk bentuk penelitian *focus group* yang secara khusus meneliti motif penggunaan media sosial oleh suatu kelompok atau komunitas tertentu berdasarkan usia, jenis kelamin, ras, suku, penduduk suatu

daerah atau golongan orang lainnya. Setiap orang bisa memiliki motif penggunaan media sosial yang berbeda, tergantung (1) tingkat ketergantungan terhadap suatu jenis media sosial, (2) minat atau kegemaran personal, (3) kebutuhan, dan (4) kemampuan ICT—mengacu kepada ketersediaan akses, pengetahuan, keterampilan, ada-tidaknya perangkat penunjang, dan tingkat kemajuan pendidikan (Notley, 2009).

Penelitian selanjutnya bisa berfokus untuk menggali tingkat keaktifan atau kepasifan pengguna di media sosial. Penelitian itu bisa menemukan apakah pengguna aktif dalam aktivitas penciptaan konten (*content-creating activities*), atau justru pasif dan sekadar menjadi konsumen.

Untuk memperoleh hasil generalisasi yang dapat mencakup golongan secara luas, penelitian berikutnya dapat mengambil populasi yang lebih besar, tentunya dengan ukuran sampel yang juga lebih besar. Pemilihan sampel pun sebaiknya berdasarkan karakteristik yang menunjukkan homogenitas yang tinggi antara sampel yang satu dengan yang lain.

Pelaksanaan survei akan lebih mudah dilaksanakan oleh beberapa orang dalam suatu tim.

Selain itu, penelitian berikutnya dapat fokus hanya meneliti satu jenis media sosial saja dan menggali lebih dalam kegiatan apa saja yang dilakukan dalam media sosial tersebut demi mendapatkan rincian kegiatan yang lebih spesifik. Bentuk media sosial yang satu dengan yang lain memiliki keunikan layanan masing-masing, sehingga memberikan pengalaman dan sensasi berbeda bagi

pengguna. Keunikan suatu layanan komunikasi di suatu media sosial tidak bisa dipenuhi sepenuhnya oleh bentuk yang lain (Quan-Haase dan Young, 2010).

Manfaat praktis bagi SMAN 2 Tangerang adalah bisa menjadikan hasil penelitian ini untuk mengetahui lebih jauh motif penggunaan media sosial para siswanya sehingga menjadikannya acuan untuk semakin mengembangkan pemanfaatan media sosial sebagai wadah komunikasi antar-anggota sekolah supaya terus produktif.



UMN