



### **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 penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat memberi kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Fenomena bahasa gaul muncul tidak lagi sebagai bahasa rahasia suatu komunitas saja, namun bahasa gaul digunakan berbagai kalangan termasuk kalangan remaja sebagai wujud bahwa remaja tidak ketinggalan zaman, terlihat lebih *update*, modern, dan berkesan lebih maju dibanding ketika berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini berkembang karena, remaja tidak pernah lepas dari interaksi sosial dan interaksi dalam masyarakat mewujudkan dalam simbol-simbol tertentu yang sifatnya cenderung dinamis yaitu bahasa.
2. Perkembangan bahasa gaul dipengaruhi tidak hanya dari penuturnya saja (remaja) namun dari *social networking* (jejaring sosial) yang ada dan digunakan. *Twitter*, menjadi salah satunya keterbatasan 140 karakter menjadi faktor pengguna remaja sering membuat simbol-simbol berupa singkatan baik dari

bahasa Indonesia maupun bahasa asing yang digabungkan dengan bahasa Indonesia.

3. Bahasa gaul yang digunakan kalangan remaja di *Twitter* muncul melalui proses interaksi yang terbentuk secara simbolik, meliputi unsur bahasa yaitu berupa singkatan, pergeseran kata, atau pergantian kata, unsur objek sosial yaitu berdasarkan pemaknaan terhadap suatu objek, lambang berupa tanda-tanda seperti *emoticon* untuk merepresentasikan suatu kata, dan pandangan yaitu pemaknaan atau pemberian arti terhadap sesuatu seperti makna *Twitter* bagi masing-masing remaja.
4. Proses interaksi secara simbolik oleh kalangan remaja mampu menghasilkan tiga perubahan hidup para remaja yaitu realitas sosial remaja, kehidupan sosial remaja, dan kehidupan remaja itu sendiri.

## 5.2 SARAN

Mengutip *quote* dari Brain Solls dalam *Principal of Future Works* yaitu *Social Media is about sociology and psychology more than technology*. Peneliti ingin menyampaikan lebih dahulu bahwasannya teknologi dan *new media* bukanlah sekadar pemahaman mengenai segala bentuk perangkat yang menghubungkan individu satu sama lain, namun

teknologi dan *new media* melingkupi persoalan sosiologi dan psikologi yang terjadi pada individu.

Saran yang diberikan peneliti dalam penelitian ini antara lain:

1. Berdasarkan hasil penelitian, karya ilmiah ini masih memiliki kekurangan yang didapati oleh peneliti. Salah satunya adalah perbedaan pemaknaan *Twitter* dan penggunaan *tweet* oleh remaja yang ditemukan peneliti namun tidak sepenuhnya dianalisis. Perbedaan ini dapat diteliti kembali menggunakan metode yang sama Interaksionisme Simbolik dengan acuan teori *New Media*, *Computer Mediated Communication*, dan Komunikasi Antar Pribadi.
2. Analisis penelitian ini hanya menggunakan unsur dari proses interaksi secara simbolik menurut Joel Charon, saran peneliti agar penelitian yang berkembang dapat menggunakan tiga tema besar dari tujuh asumsi mendasar Interaksionisme Simbolik, yaitu pentingnya makna bagi perilaku manusia, pentingnya konsep mengenal diri, dan hubungan antara individu dengan masyarakat.