

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Tingkat Kecanduan *Gadget* dan Intensitas Komunikasi Dalam Keluarga” yang dilakukan melalui wawancara secara mendalam serta dilakukan adanya pengamatan untuk membuktikan kebenaran dari pernyataan yang sampaikan informan, banyak hal yang membuktikan *gadget* tidak hanya berdampak positif bagi penggunanya, melainkan banyak juga terdapat dampak yang tidak baik saat dipakai secara berlebihan yang mengganggu intensitas komunikasi dalam keluarga. Seperti berikut:

1. Tingkat kecanduan keluarga yang menggunakan *gadget* terdiri dari tingkat yang sangat tinggi, cukup tinggi, tidak terlalu tinggi. Kecanduan *gadget* sangat tinggi menurut Dr. David Greenfield (James Roberts, 2016) berpendapat bahwa “Anda kecanduan *gadget* apabila:”
 - 1) Tidak bisa lepas dari handphone atau *gadget*, bukan hanya orang lain, tetapi disadari juga oleh diri sendiri.
 - 2) Merasa cemas, ingin marah atau merasa tidak nyaman saat *handphone* atau *gadget* tidak ada didekat si pengguna.
 - 3) Tetap nekat menggunakan *gadget* disaat-saat yang beresiko tinggi dan mengetahui bahwa seharusnya hal tersebut tidak dilakukan. Ini berarti pengguna *gadget* tidak dapat mengendalikan keinginan menggunakan *gadget* tersebut.
 - 4) Sudah berlama-lama memainkan *gadget*, namun masih ada hasrat menambahkan “dosis” penggunaannya seperti orang yang menggunakan narkoba atau meminum alkohol.

Keluarga Bapak AS memiliki tingkat kecanduan *gadget* yang sangat tinggi. Dimana *gadget* selalu dimainkan meskipun saat sedang beraktivitas. Pada awalnya *gadget* memang sangat bermanfaat untuk keluarga Bapak AS, dari segi kepentingan yang diambil dari *gadget* maupun kecanggihan fiturnya, hingga akhirnya banyak di salahgunakan.

Sedangkan keluarga Bapak DS memiliki tingkat kecanduan *gadget* yang cukup tinggi. Keluarga Bapak DS lebih sering berkomunikasi melalui *gadget* daripada berkomunikasi secara langsung atau bertatap muka. Keluarga Bapak AH memiliki tingkat kecanduan *gadget* yang sangat tinggi, sampai sering memainkannya pada saat ke toilet atau kamar mandi dan juga saat beraktivitas.

2. Intensitas komunikasi dalam keluarga yang menggunakan *gadget* pada tiga keluarga ini memang memiliki tingkatan yang cukup terlihat perbedaannya. Keluarga Bapak AS memiliki intensitas komunikasi yang tidak baik. Seperti sering terjadinya pertengkaran dan kesenjangan komunikasi satu sama lain, bahkan hampir menimbulkan perpecahan dalam rumah tangga nya. Keluarga Bapak DS memiliki intensitas komunikasi yang tidak terlalu baik, tetapi juga tidak terlalu buruk. Kadang anggota keluarga Bapak DS jarang berkomunikasi langsung satu sama lain, bahkan pada saat terjadi konflik mereka membahas permasalahan melalui *gadget*. Keluarga Bapak AH memiliki intensitas komunikasi yang sangat baik. Keluarga Bapak AH sering melakukan aktivitas bersama saat sedang bosan, bahkan mereka sering bercerita hingga larut malam, menyalurkan kesamaan hobi mereka bersama menggunakan *gadget*.
3. Tingkat kecanduan *gadget* yang dialami pada keluarga Bapak AS memang sangat tinggi dan intensitas komunikasinya pun sangat buruk. Sedangkan Tingkat kecanduan *gadget* yang dialami keluarga Bapak DS cukup tinggi dan intensitas komunikasinya tidak terlalu baik, tetapi juga tidak terlalu buruk. Berbeda dengan keluarga Bapak AS dan Bapak DS, keluarga Bapak AS memang mengalami tingkat kecanduan *gadget* yang sangat tinggi, tetapi intensitas komunikasinya justru sangat baik.

B. Saran

Menggunakan *gadget* bukan hanya sekedar gaya hidup, tetapi juga untuk digunakan manfaat dan kepentingannya dengan bijak. Karena, teknologi bersifat dinamis setiap waktunya. Penggunaan *gadget* yang sudah sampai menginjak titik kecanduan adalah hasil dari penyalahgunaan barang elektronik tersebut.

Apa yang terjadi pada keluarga yang sudah kecanduan *gadget* dan intensitas komunikasinya bermasalah memang dirasa sulit untuk dikembalikan ke masa sebelum semuanya aktif menggunakan *gadget*. Paling tidak bisa dibiasakan untuk mengurangi intensitas penggunaan *gadget* untuk hal yang tidak terlalu bermanfaat agar komunikasi dalam rumah tetap terjaga dan kembali ke tujuan utamanya. Yaitu, mempromosikan usaha yang di geluti dan sisanya untuk aktivitas komunikasi. Semua itu bisa dilakukan secara bertahap dan kembali meluangkan waktu 1 jam untuk berkumpul bersama sebelum tidur. Sehingga meskipun aktif dengan *gadget* masing-masing, tapi intensitas komunikasi dalam keluarga tetap baik dan harmonis.

Jika dirasa sudah sangat kecanduan yang berakibat buruk, lebih baik intensitas berbicara satu sama lain lebih ditingkatkan dan lebih sering bermain bersama sekeluarga agar hubungan satu sama lain semakin baik.

Place Your Gadget And Using When You Need-