

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penulisan secara langsung yang juga didukung oleh hasil wawancara dengan para informan yakni mahasiswa prodi Pendidikan Antropologi pada angkatan 2013 dan 2014 yang sedang maupun sesudah menggunakan akun *facebook* milik pribadinya, penulis kemudian merumuskan beberapa hal yang menjadi kesimpulan dalam penulisan ini, yakni :

1. Proses resisprositas dalam sosial media *facebook* dikalangan mahasiswa Prodi Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Medan dapat terlihat pada saat penggunaan *facebook*, yaitu ketika merespon apa yang diupdate oleh pengguna lain. Respon yang diberikan biasanya dengan cara memberi *like* dan memberi komentar, tetapi yang paling sering dilakukan ialah memberi *like*. Memberi *like* merupakan salah satu proses yang unik dalam hal, karena terjadi memberi dan menerima kembali *like*. Ketika memberi *like* kepada pengguna *facebook* lain, kita juga akan mendapat *like* kembali dari mereka. Jadi kita akan mendapat *like* ketika kita memberi *like* juga. Umumnya semakin banyak kita beri *like*, maka akan semakin banyak juga *like* yang kita terima
2. Fungsi dari simbol-simbol yang ada di *facebook* di kalangan mahasiswa Pendidikan Antropologi ini cukup menarik yaitu memiliki makna-makna

tersirat dari simbol dan diberikan kepada pengguna *facebook* lainnya. Dari hasil observasi penulis melihat simbol yang paling sering diberi dan digunakan ialah simbol (jari jempol) yang artinya *like*. Ternyata setelah hasil wawancara dengan informan, memberi *like* ini tidak hanya sebatas memberi *like* biasa saja, namun ada maknanya. *Like* tersebut dimaksudkan sebagai bentuk apresiasi atau penghargaan atau juga turut merasakan suka duka atau apapun yang sedang dirasakan oleh pengguna *facebook* lainnya baik dalam jarang ruang dan waktu yang dekat maupun yang jauh.

3. Dampak penggunaan *facebook* dikalangan mahasiswa prodi Pendidikan Antropologi ini ialah tentu ada dua hal yaitu *facebook* bisa menjadi kelemahan sekaligus kekuatan. Ketika mampu menggunakan *facebook* dengan baik dan benar tentu akan menjadi kekuatan bagi kita, sebab kita bisa memperoleh informasi dan pengetahuan dari *facebook*. Namun tentu bisa juga menjadi kelemahan bagi kita, ketika kita menyalanggunakan misalnya kita bermain *game* secara tidak teratur, ketergantungan secara berlebihan dan lainnya. Jadi *facebook* bisa menjadi teman dan musuh kita, tergantung bagaimana cara kita memperlakukannya.
4. Dalam penggunaan *facebook* ternyata ada resiprositas terutama dalam hal memberi dan menerima kembali *like*. Jika seorang pengguna *facebook* tidak memberi *like* kepada pengguna lain maka pengguna tersebut tidak akan mendapat *like* begitu pun sebaliknya. Oleh karena itu untuk mendapat *like* yang banyak, kita juga harus memberi banyak *like*. kini *like*

menjadi kebanggaan tersendiri bagi seseorang, semakin banyak jumlah *like* yang diterima seseorang dia merasa semakin eksis dan pengguna *facebook* terutama kaum muda mahasiswa berlomba-lomba mengumpulkan jumlah *like* sebanyak-banyaknya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penulisan yang telah dilakukan, penulis kemudian dapat merumuskan beberapa hal yang menjadi saran ataupun masukan yaitu :

1. Menggunakan *facebook* terutama dalam kalangan mahasiswa prodi Pendidikan Antropologi, sebaiknya digunakan secara tepat, seperti mengakses informasi dan pengetahuan dan menjadikannya sebagai hiburan yang positif. Serta bijak didalam memilih informasi yang bermanfaat serta berguna. *Facebook* juga dapat digunakan sebagai salah satu media untuk berinteraksi satu sama lain sekaligus juga bisa menjadi wadah dari resiprositas.
2. Menggunakan *facebook* sebagai salah satu hiburan yang menarik bagi kalangan mahasiswa Pendidikan Antropologi tentu bisa, namun bersosialisasi maupun berinteraksi dengan manusia disekitar juga jauh lebih penting. Penggunaan *facebook* jangan justru menghalangi kita ke orang lain maupun orang lain ke kita menjadi tertinggal, tetapi harus tetap menjaga keharmonisan, interaksi serta komunikasi dengan orang-orang disekitar kita.