

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi remaja Kalimantan dalam penggunaan aplikasi Litmatch berlangsung secara fleksibel, dinamis, dan cepat berubah, serta sangat dipengaruhi oleh karakter pengguna lain yang mereka temui. Pola komunikasi yang terbentuk mencakup komunikasi satu arah (linear) dan komunikasi dua arah (interaksional). Komunikasi satu arah terlihat ketika pengguna menyampaikan pesan tanpa adanya umpan balik, sehingga interaksi bersifat pasif dan tidak berkembang. Sementara itu, komunikasi dua arah lebih dominan terjadi melalui percakapan yang saling merespons, baik dalam bentuk teks maupun suara, sehingga menciptakan interaksi yang lebih aktif dan dinamis.

Interaksi dalam Litmatch cenderung tidak mengikuti struktur komunikasi yang baku, ditandai dengan penggunaan bahasa nonformal dan terkadang kosakata kasar. Hal ini menunjukkan bahwa pola komunikasi yang terbentuk bersifat spontan dan kurang terkontrol, sehingga membuka peluang terjadinya kesalahpahaman dalam proses komunikasi. Kualitas komunikasi sangat ditentukan oleh kepribadian dan gaya komunikasi lawan bicara, di mana remaja dapat berinteraksi dengan pengguna yang bersikap positif maupun yang berperilaku negatif (toxic). Selain itu, kecocokan gaya

komunikasi dan kesamaan minat terbukti menjadi faktor penting dalam menciptakan komunikasi yang lebih efektif dan nyaman. Di sisi lain, kurangnya verifikasi identitas dalam aplikasi memungkinkan terjadinya pemalsuan informasi pribadi, seperti usia dan identitas pengguna, yang berdampak pada meningkatnya risiko manipulasi, kebohongan, serta ketidakstabilan emosi dalam interaksi digital. Remaja juga sering terpapar penggunaan bahasa yang tidak etis, seperti bahasa vulgar, percakapan bermuatan dewasa, serta candaan sensitif, yang berpotensi memengaruhi pola komunikasi mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, Litmatch menjadi ruang interaksi digital yang menampilkan beragam pola komunikasi remaja Kalimantan. Aplikasi ini memberikan manfaat sebagai sarana bersosialisasi dan mengekspresikan diri, namun juga menghadirkan tantangan dalam bentuk komunikasi yang kurang terkontrol, potensi kesalahpahaman, serta interaksi yang tidak selalu efektif. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan pemahaman mengenai etika komunikasi digital agar pola komunikasi yang terbentuk dapat lebih positif dan konstruktif.

## **B. Saran**

Bagi remaja Kalimantan pengguna Litmatch gunakan aplikasi secara lebih bijak dan selektif, mengendalikan emosi, mengontrol diri, menggunakan fitur secara sehat dan bertanggung jawab, mengurangi ketergantungan pada validasi digital. Untuk pengembang aplikasi Litmatch

sebisanya mungkin meningkatkan sistem keamanan interaksi, mengembangkan edukasi penggunaan yang aman. Saran untuk peneliti selanjutnya bisa memperluas jumlah informan dan lokasi penelitian seperti memperluas cakupan wilayah agar mendapatkan gambaran pola komunikasi yang komprehensif bagi pengembang aplikasi Litmatch, diharapkan dapat meningkatkan sistem pengawasan serta menyediakan fitur yang dapat meminimalisasi terjadinya konflik antar pengguna, sehingga tercipta lingkungan digital yang lebih sehat dan aman.

Jumlah informan dalam penelitian ini masih terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh pengguna Litmatch di Kalimantan. Penelitian ini hanya berfokus pada satu grup, yaitu Grup Bastard Kalimantan, sehingga belum mencerminkan keseluruhan dinamika komunikasi yang terjadi pada grup lain. Keterbatasan waktu penelitian yang relatif singkat juga memengaruhi kedalaman data yang diperoleh. Selain itu, data yang dikumpulkan sebagian besar bersifat kualitatif dan bergantung pada subjektivitas informan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah informan yang lebih banyak serta menggunakan pendekatan yang lebih beragam agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.