## **BAB IV**

## **PENUTUP**

## A. Kesimpulan

Dari keseluruhan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa bukanlah tanpa sebab, hal tersebut karena adanya kebutuhan bagi mahasiswa itu sendiri. Ada beberapa bentuk hegemoni *gadget* di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yang dapat dijelaskan yaitu hegemoni *gadget*, pengontrolan *gadget*, transformasi mahasiswa, dan ideologi *gadget*. Keseluruhan bentuk tersebut membentuk pola proses hegemoni *gadget* dikalngan mahasiswa.

Proses hegemoni yang dilakukan oleh kaum kapitalis terhadap masyarakat pada umumnya, dan mahasiswa pada khususnya agar membutuhkan *gadget* sebagai kebutuhan sehari-hari. Tentunya hal tersebut sudah terangkai dan tersusun rapi. Hanya perlu proses untuk menguasai masyarakat dan menggiringnya sesuai pola yang diinginkan. Hegemoni yang dilakukan dalam kesadaran masyarakat, sehingga masyarakat atau mahasiswa tidak merasa terhegemoni oleh kaum yang mempunyai kepeningan.

Selain itu hegemoni *gadget* juga memberikan dampak positif dan negatif bagi mahasiswa. Dampak positifnya yaitu: mempermudah aktivitas mahasiswa, media aspirasi mahasiswa, dan menjadi sarana perpustakaan.

Dampak negatifnya yaitu: hilangnya nilai-nilai lokal, melupakan realitas, dan hilangnya daya kritis.

Proses hegemoni menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan mahasiswa. Hal ini merupakan sebuah rantai kemenangan yang disepakati oleh mahasiswa pada khususnya dan masyarakat pada umumnya dengan pihak tertentu tersebut. Karena itu ada sebuah peoses penyamaan persepsi dalam memahami *gadget*.

Mahasiswa telah terkonstruk pemikirannya oleh kecanggihan teknologi *gadget*. Mahasiswa telah digiring oleh pihak-pihak tertentu yang memiliki kepentingan. Pada intinya mahasiswa telah dikendalikan secara tidak sadar oleh teknologi itu sendiri. Saat ini dapat disimpulkan bahwa bukan manusia yang memberikan interpretasi terhadap teknologi, namun teknologi yang mendominasi pemikiran manusia.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan beberapa saran terkait fenomena *gadget* di kalangan mahasiswa agar dalam menggunakan dan memahami *gadget*.

- Gunakanlah gadget seperlunya, jadi jangan terlalu berlebihan dalam menggunakan gadget.
- Pahamilah bahwa realitas yang dberikan oleh *gadget* adalah buatan, bukan realitas riil.
- Pergunakan *gadget* dengan baik dan benar.