

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan dilapangan dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku remaja sebelum dan sesudah adanya Bes Cinema di kota Pangkalpinang, yaitu: sebelum adanya Bes Cinema di kota Pangkalpinang meliputi menonton televisi di rumah, nongkrong ke *Bangka Trade Center* (BTC), kafe, karaoke, pantai, dan menghemat biaya untuk menonton film di bioskop. Sedangkan pasca Bes Cinema meliputi: intensitas yang tinggi menonton film di bioskop, bioskop menjadi prioritas utama tempat hiburan, dan bioskop sebagai arena simbolisasi gaya hidup. Terdapat faktor yang menyebabkan perubahan perilaku remaja pasca bes cinema di kota pangkalpinang adalah gaya hidup modern, kepuasan, rasa ingin tahu, dan kesenangan.

Pengunjung Bes Cinema memiliki gaya hidup yang berbeda-beda. Dimulai dari cara mereka menonton, membeli makanan dan minuman, memesan tiket, juga perilaku ketika berada di Bes Cinema. Dengan pergi ke Bes Cinema membuat remaja menjadi *up to date* mengenai film yang tayang di bioskop. Semakin meningkatnya kebutuhan gaya hidup maka semakin besar pula peluang untuk terus mengikuti *trend* hidup yang terjadi. Dimana usia remaja pola pikirnya masih labil, pola pikir yang sangat mudah untuk dipengaruhi dan akan mengikuti apa yang teman

lakukan dan *trend* hidup yang terjadi. Kebiasaan berkunjung ke Bes Cinema merupakan salah satu bentuk gaya hidup yang memberikan kesenangan bagi remaja karena menawarkan berbagai kenikmatan yang dirasakan langsung oleh pengunjung. Rasa ingin tahu dan pengalaman yang dimiliki oleh remaja membuat mereka ingin tahu bagaimana rasanya menonton dan ketika mereka menonton pengalaman yang membantu mereka untuk menonton film di bioskop. Perasaan bangga saat dapat menonton memberikan kepuasan tersendiri bagi remaja.

Menurut Jean Baudrillard bahwa Bes Cinema merupakan salah satu media yang menjadikan manusia tenggelam dalam hiperealitas. Manusia mengalami sesuatu yang melebihi realitas dan semakin lama kehilangan realitas atau kehidupan sebenarnya yang riil. Seperti halnya menonton film di bioskop. Remaja tidak berinteraksi dengan siapapun, tetapi ia dapat menghayati isi cerita dalam film tersebut misalnya menangis ketika cerita dalam film menyedihkan atau tertawa ketika ceritanya lucu seperti halnya ia menangis dan tertawa di dunia nyata atau realitas. Dengan menonton di bioskop dianggap sebagai suatu kesenangan bagi remaja. Tanpa disadari remaja tenggelam dalam kehidupan yang tidak nyata karena kecanduan dalam fantasi dan imajinasi yang disajikan film yang ditayangkan dan lambat laun mulai kehilangan kehidupan nyata atau riil dimana ia biasa bermain dengan teman-temannya.

B. Implikasi Teoritis

Penelitian ini menggunakan teori Hiperrealitas. Sebagaimana dijelaskan oleh Jean Baudrillard bahwa hiperrealitas sebagai sesuatu yang tidak menduplikasi sesuatu yang lain sebagai model rujukannya, akan tetapi menduplikasi dirinya sendiri, dalam hal ini salinan dan asli adalah obyek yang sama. Dunia hiperrealitas merupakan sebuah produk dari simulasi, representasi bukan merupakan prinsip pembentuk hiperrealitas. Dunia kita saat ini adalah dunia simulasi di mana keberadaan simulasi telah tersebar luas di berbagai media, termasuk film.

Pada budaya massa, Baudrillard menunjukkan bagaimana sesungguhnya pergeseran yang terjadi pada nilai-nilai dari media ke dalam kesadaran masyarakat massa yang telah memaksakan kesadaran agar mengikuti perkembangan zaman. Dalam kenyataan ini yang diungkapkan oleh Baudrillard yang menjelaskan bahwa manusia modern telah terpesona dan tergoda oleh citra yang ditampilkan tentang Amerika melalui media.

Dari penjelasan yang diuraikan bahwa Bes Cinema merupakan salah satu media yang menjadikan manusia tenggelam dalam hiperrealitas. Manusia mengalami sesuatu yang melebihi realitas dan semakin lama kehilangan realitas atau kehidupan sebenarnya yang riil. Seperti halnya menonton film di bioskop. Remaja tidak berinteraksi dengan siapapun, tetapi ia dapat meghayati isi cerita dalam film tersebut misalnya menangis ketika cerita dalam film menyedihkan atau tertawa ketika ceritanya lucu seperti halnya ia menangis dan tertawa di dunia nyata atau realitas. Dengan

menonton di bioskop dianggap sebagai suatu kesenangan bagi remaja. Tanpa disadari remaja tenggelam dalam kehidupan yang tidak nyata karena kecanduan dalam fantasi dan imajinasi yang disajikan film yang ditayangkan dan lambat laun mulai kehilangan kehidupan nyata atau rill dimana ia biasa bermain dengan teman-temannya.

C. Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan dilapangan maka ada beberapa saran yang dapat peneliti berikan yaitu sebagai berikut:

1. Remaja lebih cermat dalam menerima objek hiburan yang bermanfaat dan berdampak positif bagi dirinya.
2. Remaja mencari kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat untuk mengurangi intensitas menonton di bioskop.
3. Orangtua agar lebih berperan penting dalam mengontrol anaknya agar tidak berlebihan dalam hal mengkonsumsi objek-objek hiburan.
4. Bagi peneliti apabila melakukan penelitian dengan judul atau tema sejenisnya hendaknya lebih di lakukan secara mendalam agar lebih mendapatkan hasil yang maksimal dan lengkap.