

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisa yang telah dijelaskan, bahwa fenomena tren *adventure* ini juga dikonsumsi sebagai gaya hidup oleh sebagian mahasiswa Universitas Bangka Belitung dikarenakan pemikiran mereka tentang tren itu sendiri, bahwa tren yang sedang populer memang harus dikonsumsi sebagai gaya hidup. Dari hasil penelitian yang telah dijabarkan dalam pembahasan, maka peneliti dapat menjawab rumusan masalah dari penelitian Analisis Fenomena Tren *Adventure* Pada mahasiswa Universitas Bangka Belitung Dalam Kajian Posmodernisme Jean Baudrillard. Dari pembahasan penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu;

1. Fenomena tren *adventure* pada kalangan mahasiswa universitas Bangka Belitung, terdapat tiga bagian yang menjelaskan fenomena tren *adventure* ini, yaitu:
 - a. Peningkatan jumlah mahasiswa yang mengikuti tren *adventure*; Banyak mahasiswa yang mengikuti tren *adventure* karena perkembangannya yang semakin meningkat setiap tahunnya sejak awal tahun 2015.
 - b. Kegiatan-kegiatan *adventure* yang dilakukan mahasiswa; Banyak mahasiswa Universitas Bangka Belitung

melakukan kegiatan *adventure*, seperti berkegiatan di alam bebas, perkemahan, melakukan perjalanan, berpakaian ala-ala anak *adventure*, dan membeli merek yang terkenal di dunia *adventure*.

c. Perubahan gaya berpakaian dan gaya hidup; Mahasiswa Universitas Bangka Belitung setelah mengikuti tren *adventure* kini mulai banyak yang merubah gaya busana dan gaya hidup mereka.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Bangka Belitung mengikuti tren *adventure*, yaitu sebagai berikut:

a. Pengaruh program acara televise bernuansa petualangan; Karena tayangan berbagai program televisi yang berbau dengan petualangan dapat memberikan inspirasi kepada mahasiswa Universitas Bangka Belitung untuk mengikuti perkembangan tren *adventure*. Seperti film *5cm*, film *everest*, film *into the wild*, dan film *sanctum*.

b. Pengaruh media film; bahwa sebuah film yang menginspirasi dan yang berbau dengan petualangan akan sangat menarik minat mahasiswa untuk mengikuti hal yang sama dengan tema film tersebut. Ini artinya bahwa industri perfilman telah berhasil mempengaruhi masyarakat dengan apa yang dihadirkan oleh kaum kapitalis. Secara tidak

langsung dengan munculnya sebuah film yang bertemakan tentang petualangan yang sedang banyak digemari oleh kalangan muda akan cepat di konsumsi.

- c. Ikut-ikutan tren; Banyak yang mengikuti mengikuti tren *adventure* karena ikut-ikutan teman dan ikut-ikutan tren.
- d. Pengaruh sosial media; Dengan sosial media mahasiswa dapat mencari referensi yang bagus untuk perjalanan selanjutnya dan mereka dapat selalu meng-*upload* foto dan video selama berkegiatan *adventure*. Sosial media yang digunakan yaitu *facebook*, *instagram*, *BBM*, *twitter*, dan *whatsapp*.
- e. Kepuasan psikologis; Dapat memberikan kepuasan secara psikologis kepada mahasiswa Universitas Bangka Belitung dan dapat menenangkan pikiran.

3. Wacana simulasi dan hiperealitas pada mahasiswa di Universitas Bangka Belitung; Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dunia simulasi dan hiperealitas yang dikemukakan oleh Baudrillard memiliki korelasi yang pas dengan perkembangan tren *adventure* pada saat ini, bahwa mahasiswa mengkonsumsi tren ini lebih mengarah pada keinginan bukan pada manfaat yang didapat, sehingga mahasiswa Universitas Bangka Bangka Belitung mengkonsumsi tren *adventure* secara berlebihan.

B. Implikasi Teoretis

Implikasi teoretis merupakan penjelasan tentang teori yang digunakan sebagai alat analisis. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori masyarakat konsumsi Jean Baudrillard tentang simulasi dan hiperrealitas.

Pada dunia simulasi kita tidak dapat lagi membedakan mana yang asli, palsu maupun semu. Integritas dari berbagai realitas ini lah yang kemudian disebut Baudrillard sebagai simulacra atau simulasi. Simulacra adalah perpaduan antara nilai, tanda, fakta, citra, dan kode. Dalam dunia simulasi, batas antara yang nyata dan yang palsu, tiruan tidak hanya berbaur tetapi kini simulasi atau pencitraan lebih unggul dan lebih dipercaya dari fakta.

Bila dikaitkan dengan fenomena tren *adventure* pada Mahasiswa Universitas Bangka Belitung ini, tentu konsep simulasi sangat erat kaitannya. Pada mahasiswa Universitas Bangka Belitung yang mengikuti tren *adventure* ini dapat dilihat bahwa hal tersebut menunjukkan eksistensi dunia *adventure* yang menggemari kegiatan dan *fashion* yang seragam sehingga menjadikan mereka manusia satu dimensi. Konsep simulasi mampu menjadikan keberadaan citra mengalahkan yang asli pada budaya massa yang modern saat ini.

Baudrillard dalam Bungin (2008: 120) mengatakan bahwa penciptaan realitas menggunakan satu model produksi yang disebutnya dengan simulasi, yaitu penciptaan model-model nyata tanpa asal-asul

realitas awal. Hal ini olehnya disebut (hiper-realitas). Melalui model simulasi, manusia dijebak dalam satu ruang yang disadarinya sebagai nyata, meskipun sesungguhnya semu, maya, atau khayalan belaka.

C. Saran

Dengan adanya penelitian ini peneliti memiliki banyak harapan dan memberikan saran kepada berbagai pihak seperti:

- a. Bagi Mahasiswa, sebagai seorang mahasiswa yang terus mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern dengan mengikuti tren *adventure*, yang selalu ingin menampilkan gaya *adventure* dan berbagai kegiatannya agar tidak terlalu mengkonsumsi secara berlebihan. Mereka harus memahami dan dapat menggunakannya dengan sewajarnya.
- b. Bagi peneliti, diharapkan dapat membantu peneliti-peneliti lainnya dalam meneliti tentang tren *adventure* yang masih tergolong baru dan dapat lebih memperkaya ilmu pengetahuan.