

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota merupakan pusat perkembangan ekonomi maupun gaya hidup masyarakat di suatu provinsi. Dalam perkembangannya kota menjadi daya tarik masyarakat di desa untuk sengaja datang berkunjung untuk menikmati hal-hal yang ada di kota dan pastinya tidak didapatkan di desa mereka. Salah satunya adalah pusat kebugaran yang saat ini sedang menjadi *trend* dikalangan masyarakat, baik itu laki-laki maupun perempuan.

Pusat kebugaran merupakan sebuah tempat yang menawarkan fasilitas dan alat-alat yang canggih. Mereka yang menggunakan pusat kebugaran tersebut merupakan orang-orang kelas menengah keatas. Pada saat ini pusat kebugaran sudah banyak didirikan dengan bangunan sendiri khusus pusat kebugaran, dengan harga yang terjangkau sehingga semua orang dapat menikmati tempat tersebut.

Dalam perkembangannya pusat kebugaraan saat ini sangat diminati oleh masyarakat di Indonesia dan membuat keberadaan pusat kebugaran di Indonesia semakin banyak, tidak hanya di kota-kota besar saja tetapi di kota-kota kecil pun banyak terdapat pusat kebugaran salah satunya yaitu Kota Pangkalpinang sehingga tidak heran jika keberadaan pusat kebugaran ini menjadi sangat populer di kalangan masyarakat, yang dimana kegiatan ini telah menjadi konsumsi masyarakat luas tanpa terkecuali, tidak memandang status sosial, ekonomi, muda ataupun tua.

Di Pangkalpinang sendiri terdapat banyak pusat kebugaran yang menyediakan fasilitas dan kualitas yang berbeda, diantaranya adalah Sanggar Senam Yuli yang

berada di Jalan Garuda, Formula Fitness dan Aerobic yang berada di Jalan A. Yani Dalam, Cobra Fitness yang berada di Pasir Putih, Apache Fitness Center yang berada di Jalan Jend. Sudirman, Galaxy Fitness yang berada di Jalan Selan, Grisel Aerobic yang berada di jalan Lombok, Sanggar Senam Dewi yang berada di Pangkalbalam, Sanggar Senam Gaby yang berada di Jalan Surabaya, As Fitness Center yang berada di jalan Jend. Sudirman, Eva Fitness Center yang berada di Semabung, Sanggar Senam Cintya di Bukit Intan, Fitness Center, Aston Soll Marina yang berada di Jalan Koba, Akong's Fitness yang berada di Jalan Pasir Putih, dan Angga Fitness yang berada di Jalan Sungai Selan, dari sekian banyak pusat kebugaran yang ada masyarakat hanya harus memilih pusat kebugaran mana yang sesuai dengan keinginan mereka. Dalam penelitian ini yang menjadi fokus kajian peneliti adalah Sanggar Senam Yuli dan Formula Fitness dan Aerobic.

Sanggar Senam Yuli yang berada di Jalan Garuda, merupakan pusat kebugaran yang hanya menawarkan *aerobic* khusus perempuan saja. Tempat ini sendiri merupakan salah satu pencetus *aerobic* pertama kali di Pangkalpinang yang memiliki konsumen terbanyak dari seluruh tempat aerobic lainnya. Sanggar Senam Yuli sendiri mereka yang menggunakan tempat tersebut berasal dari berbagai kalangan, tetapi lebih di dominasi oleh etnis Tionghoa. Tarif per sekali senam di Sanggar Senam yuli adalah Rp.10.000. Berbeda halnya dengan Formula Fitness and Aerobic yang berada di Jalan A.Yani Dalam Pangkalpinang. Tempat ini menawarkan fasilitas *fitness*, *gym* dan *aerobic*. Berbeda dengan Sanggar Senam Yuli, Formula Fitness and Aerobic lebih di dominasi oleh kaum laki-laki yang memilih fasilitas *fitness* dan *nge-gym*, walaupun begitu tempat *aerobic* tetap diminati oleh orang meski tidak seperti Sanggar Senam Yuli. Formula Fitness and Aerobic memasang tarif yang sama seperti Sanggar Senam Yuli yaitu Rp.10.000 per sekali kunjungan atau menjadi

member dengan membayar Rp.100.000 per satu bulan kunjungan. Kedua pusat kebugaran ini merupakan pusat kebugaran yang telah memiliki nama di kalangan masyarakat Pangkalpinang, sehingga eksistensi tempat tersebut sudah diakui oleh masyarakat. Dari kedua pusat kebugaran tersebut dapat dilihat bahwa masyarakat sangat mengapresiasi keberadaan pusat kebugaran tersebut, sehingga membuat kegiatan ini merupakan hal yang wajib untuk dicoba oleh masyarakat Pangkalpinang.

Pusat kebugaran pada dasarnya berfungsi sebagai tempat olahraga, yang dimana pusat kebugaran dipilih dikarenakan tempat ini memiliki alat-alat canggih yang dirasa lebih membantu untuk merelaksasi dan membentuk tubuh seperti yang diinginkan dibandingkan dengan berolahraga sendiri dengan memanfaatkan fasilitas umum. Pemerintah Pangkalpinang sendiri telah memberikan fasilitas tempat olahraga bagi masyarakat, yaitu GOR Kacang Pedang, GOR Sahabudin dan Stadion Depati Amir yang dibangun di Kota Pangkalpinang. Masyarakat dapat memanfaatkan tempat tersebut sebagai pusat olahraga tanpa harus mengeluarkan uang. Stadion Depati Amir dulunya menjadi tempat masyarakat untuk berolahraga dan berkumpul, tetapi pada saat ini stadion tersebut kalah bersaing dengan pusat kebugaran.

Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Pangkalpinang saat ini telah mengalami perubahan gaya hidup, yang dimana dulunya mereka hanya berolahraga dengan alat seadanya dan dimana saja, sekarang dengan berkembangnya zaman mereka memilih berolahraga ditempat yang membutuhkan uang untuk menggunakannya. Hal ini tentunya tidak terlepas dari pengaruh teknologi yang semakin canggih sehingga menuntut gaya hidup yang semakin tinggi.

Pada saat ini keberadaan pusat kebugaran sudah mengalami transformasi di Kota Pangkalpinang. Transformasi sendiri merupakan perubahan rupa, bentuk, sifat, dan fungsi suatu benda. Tujuan seseorang melakukan *aerobic* ataupun *fitness* adalah

untuk memperbaiki atau menjaga kesehatan tubuh mereka kini telah mengalami pergeseran fungsi.. Kebanyakan dari mereka yang menggunakan tempat tersebut telah memiliki postur tubuh yang ideal dan juga kebanyakan dari mereka merupakan remaja yang belum mempunyai penghasilan sendiri. Mereka datang ke pusat kebugaran adalah dengan tujuan lain, seperti halnya menambah jaringan pertemanan dan juga memenuhi gengsi mereka sebagai masyarakat kota. Masyarakat Pangkalpinang dapat dikatakan memiliki perilaku keranjingan yaitu perilaku dimana adanya upaya untuk mengejar kepuasan tertentu dan keranjingan dapat menjadi obsesi bagi para pelakunya (Horton, Paul B dan Chester L. Hunt, 1984: 188).

Permasalahan ini tentunya tidak terlepas dari pengaruh media massa. Media dapat menghaluskan paksaan sehingga tampak seperti sebuah bujukan. Media massa telah memberi rasa kepercayaan diri dan eksklusifitas kepada masyarakat, sehingga akan diperoleh juga prestise, status, kelas dan simbol sosial tertentu. Terkait dengan pusat kebugaran, banyak iklan, majalah maupun *talk show* yang membicarakan perihal kesehatan, kecantikan dan gaya hidup. Hal ini menjadi acuan masyarakat untuk meniru gaya hidup layaknya seperti yang telah mereka lihat di media massa. Media mengenalkan masyarakat tentang apa yang sedang menjadi perbincangan khalayak ramai, seperti *aerobic* dan *fitness* yang saat ini menjadi topik hangat dalam media massa dan hal ini membuat orang tidak akan ketinggalan informasi terkini, sehingga media menjadi patokan masyarakat untuk menjadi masyarakat yang modern. Keterbukaan masyarakat terhadap sebuah inovasi memungkinkan mereka untuk cepat mengadopsi dan beradaptasi dengan inovasi tersebut (Bungin, 2006: 156).

Dalam hal ini juga tidak hanya media massa yang berkontribusi atas timbulnya budaya *aerobic* dan *gym* tersebut. Masyarakat menggunakan sistem komunikasi sebagai sebuah forum atau ajang diskusi (Rivers, 2008: 34). Mereka yang

menggunakan tempat tersebut nantinya akan meningkatkan gengsi mereka di kalangan masyarakat. Seperti yang banyak dilakukan oleh pengguna tempat tersebut dengan cara mem-*posting* foto maupun status kegiatan mereka yang sedang melakukan *aerobic* atau *fitness* di sosial media. Dengan cara seperti itu maka mereka akan mendapatkan pengakuan di masyarakat. Hal inilah yang kemudian menimbulkan kehidupan *hipperrealitas* dan simulasi bagi masyarakat modern saat ini. Media massa sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat modern. Media menciptakan kesadaran palsu dalam kehidupan masyarakat, dimana kesadaran palsu tersebut bersifat berlebihan, khayalan dan tidak nyata.

Masyarakat Pangkalpinang memandang pusat kebugaran sebagai tempat yang elit, banyak digunakan oleh kalangan menengah keatas, sehingga jika mereka ikut menggunakan tempat tersebut maka akan terdapat kebanggaan tersendiri bagi mereka yang menggunakan tempat tersebut dan memperoleh kesenangan yang dimana kemudian kesenangan tersebut menjadi budaya manusia (Bungin, 2006: 51).

Hal tersebut yang kemudian menjadi daya tarik dan alasan bagi peneliti untuk meneliti lebih dalam mengenai “ Hiperrealitas dalam Transformasi Eksistensi Pusat Kebugaran Menurut Jean Baudrillard (Studi Pada Sanggar Senam Yuli dan Formula Fitness & Aerobic di Pangkalpinang) ”. Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui bagaimana karakteristik pengunjung pusat kebugaran, bentuk-bentuk transformasi eksistensi yang ada pada pusat kebugaran dan faktor-faktor apakah yang menyebabkan terjadinya transformasi eksistensi pada pusat kebugaran”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah karakteristik pengunjung pusat kebugaran Sanggar Senam Yuli dan Formula Fitness dan Aerobic?
2. Bagaimanakah bentuk transformasi eksistensi pusat kebugaran Sanggar Senam Yuli dan Formula Fitness dan Aerobic?
3. Faktor-faktor apa sajakah yang menyebabkan transformasi eksistensi pada Sanggar Senam Yuli dan Formula Fitness dan Aerobic?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang penulis ambil untuk menjawab permasalahan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan karakteristik pengunjung pusat kebugaran Sanggar Senam Yuli dan Formula Fitness dan Aerobic.
2. Menganalisis bentuk transformasi eksistensi pada pusat kebugaran Sanggar Senam Yuli dan Formula Fitness and Aerobic.
3. Menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya transformasi eksistensi pada Sanggar Senam Yuli dan Formulan Fitness dan Aerobic.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoretis

- a. Diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan disiplin sosiologi, dan dapat menjadi acuan penelitian selanjutnya dengan tema yang sama.
- b. Memberikan pemahaman dan pengetahuan baru dari penemuan-penemuan yang ditemukan dalam penelitian tentang perubahan fungsi suatu tempat dalam meningkatkan eksistensi diri di masyarakat

2. Manfaat praktis

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan terhadap masyarakat Kota Pangkalpinang, khususnya kepada masyarakat yang menjadi konsumen pusat kebugaran dan memberikan acuan untuk tidak terlalu membiarkan diri terlalu mengikuti perkembangan zaman yang dirasa tidak begitu dibutuhkan.

E. Tinjauan Pustaka

Sebagai bahan pertimbangan, dalam penelitian ini akan peneliti cantumkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Pertama dalam skripsi yang berjudul Fenomena Pusat Kebugaran Dalam Perkembangan Kota (Studi kasus: Celebrity Fitness Mall Puri Indah dan Fitness First Menara BCA Thamrin) yang diteliti oleh Kurnia Wijayanti. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada gaya hidup masyarakat Jakarta. Dalam penelitian ini kehadiran pusat kebugaran disesuaikan dengan aspek kebutuhan manusia pada tingkat menengah atas dengan gaya hidup masyarakat eksklusif yang menjadi anggota pada masing-masing pusat kebugaran tersebut. Selain itu, kompleksitas juga terjadi karena Jakarta sebagai kota metropolitan memiliki lahan terbatas dengan kepadatan manusia dan aktifitasnya yang majemuk, sehingga memungkinkan terciptanya ruang kebugaran yang

sekaligus berfungsi *leisure* (kesenggangan) dan *socialite* (interaksi). Hasil analisis menunjukkan bahwa peran perancang terhadap fenomena perkembangan pusat kebugaran sangat besar. Peran perancang disini adalah menuangkan ide-ide untuk merancang pusat kebugaran pada lahan terbatas tetapi kreatif dan inovatif sesuai sasaran pengunjung. Hal utama yang dilakukan arsitek adalah memaksimalkan aspek sesuai dengan kebutuhan individu dan gaya hidup masyarakat yang tinggal didalamnya.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dalam penelitian keduanya memfokuskan pada perkembangan pusat kebugaran dan gaya hidup masyarakat kota. Sedangkan perbedaan antara kedua penelitian ini adalah terletak pada penelitian Wijayanti (2009), menitikberatkan penelitian pada masyarakat menengah keatas, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti ditujukan pada semua kalangan masyarakat tanpa terkecuali serta, dalam penelitian Wijayanti (2009) peneliti lebih melihat peran arsitek dalam merancang pusat kebugaran untuk menarik perhatian konsumen, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti melihat transformasi fungsi pusat kebugaran pada masyarakat.

Penelitian kedua dengan judul Analisa Perbedaan Motivasi Melakukan Fitness Pada Usia Dewasa dan Muda yang diteliti oleh Jayanti. Dalam penelitian ini, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi melakukan Fitness antara wanita dan laki-laki pada usia dewasa muda. Dalam jurnal ini menunjukkan beberapa penelitian mengenai perbedaan motivasi laki-laki dan perempuan untuk datang kepusat kebugaran, salah satunya harapan atau keinginan utama member berdasarkan usia menunjukkan bahwa member yang berusia 18 sampai dengan 29 tahun lebih dari separuh (62,5%) menyatakan harapan utama mereka adalah

menurunkan berat badan dan 31,2% harapan agar tubuh menjadi segar dan sehat, Sedangkan member berusia diatas 30 tahun 46,4% menyatakan keinginan mengikuti olahraga di pusat kebugaran adalah untuk menurunkan berat badan, namun 50% menyatakan harapan mereka adalah untuk kesegaran dan kesehatan. Terdapat hubungan antara keinginan utama individu dan usianya, dimana terdapat kecenderungan yang positif, yaitu dengan semakin meningkatnya usia maka cenderung individu tidak menempatkan penurunan berat badan (*appearance*) sebagai keinginan utama, sebaliknya individu yang berusia lebih muda cenderung mengharapkan penurunan berat badan (*appearance*) sebagai keinginan utama

Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama melihat apa yang menjadi daya tarik pusat kebugaran untuk menarik minat konsumen untuk mengunjungi pusat kebugaran tersebut, dan tentunya apa yang memotivasi individu untuk datang ketempat tersebut. Perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada penelitian yang dilakukan peneliti tidak memfokuskan pada umur, penelitian yang dilakukan Jayanti hanya memfokuskan pada umur, mengapa seseorang mengkonsumsi pusat kebugaran sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti melihat dari seluruh aspek, baik itu dari pusat kebugaran itu sendiri maupun konsumen.

Penelitian ketiga dengan judul Pola Konsumsi Masyarakat Perkotaan (Studi Deskriptif Pemanfaatan *Foodcourt* oleh Keluarga) yang diteliti oleh Nur Lailatul Mufidah. Dalam penelitian ini mengatakan perilaku konsumtif yang dilakukan oleh masyarakat perkotaan saat ini tidak lagi mempertimbangkan fungsi atau kegunaan dari suatu barang yang dibeli lagi tetapi mereka lebih mempertimbangkan gengsi yang melekat pada barang tersebut. Hal itu disebabkan karena pengaruh modernisasi dan globalisasi yang telah membuat seseorang dengan mudah mendapatkan status

sosial yang lebih tinggi. Jika dulunya merupakan sebuah mimpi, maka sekarang karena pengaruh modernisasi dan globalisasi tersebut dapat menjadi sebuah kenyataan yang dapat dirasakan oleh sebagian besar masyarakat perkotaan khususnya keluarga di Surabaya mengenai pola konsumsi dalam pemanfaatan *foodcourt* di Tunjungan Plaza. Makanan siap saji memperoleh kedudukan atau tempat pada segmentasi tertentu pada masyarakat kota yaitu masyarakat kelas menengah ke atas tetapi kenyataannya saat ini, tidak hanya masyarakat kelas menengah ke atas saja yang bisa menikmati *fastfood* dan makan di luar rumah bahkan masyarakat dari golongan menengah dan menengah ke bawah pun bisa menikmatinya.

Persamaan penelitian yang dilakukan Nur Lailatul Mufidah dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah kedua penelitian ini memilih pusat pelayanan konsumsi sebagai tempat penelitian serta melihat pola hidup masyarakat baik itu kelas menengah maupun kelas atas yang mengkonsumsi tempat tersebut dan juga melihat perubahan fungsi dan makna sebuah tempat. Perbedaan terdapat pada penelitian Nur Lailatul Mufidah dilakukan di *foodcourt* sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dilakukan di pusat kebugaran. Penelitian Nur Lailatul Mufidah memfokuskan pada perilaku konsumtif masyarakat sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti memfokuskan pada perubahan fungsi dan makna pada pusat kebugaran.

F. Kerangka Teoretis

Penelitian ini menggunakan teori posmodernisme yang mengacu pada pemikiran Jean Baudrillard mengenai simulasi dan hiperrealitas. Modernisme merupakan diferensiasi, maka posmodernisme adalah dediferensiasi budaya yang muncul bersamaan dengan kapitalisme konsumen masa kini, berusaha menentang seni dan budaya tinggi dan para pendahulunya.

Gaya Posmodernisme selain menghargai budaya pop, tetapi juga meniru dan memproduksinya dalam budaya tinggi. Posmodernisme kini tidak hanya menjangkau kelas elit, melainkan juga dapat menjangkau masyarakat biasa yang mempunyai ciri khas terbiasa dengan keadaan masyarakat yang tetap menghargai budaya pop dan media massa. Baudrillard dalam hal ini mengungkapkan bahwa kebudayaan posmodernisme mempunyai beberapa ciri-ciri, antara lain sebagai berikut: *Pertama*, kebudayaan posmodernisme adalah uang. *Kedua*, kebudayaan modern lebih mengutamakan media ketimbang pesan. *Ketiga*, kebudayaan modern merupakan dunia simulasi dibandingkan dengan dunia yang dibentuk pengaturan tanda. Di sini dapat dibedakan keberadaan antara citra dan fakta saling tumpang tindih. *Keempat*, kebudayaan posmodernisme juga dapat ditandai hiperrealitas. *Kelima*, kebudayaan posmodernisme ditandai dengan meledaknya budaya massa, budaya populer serta media massa.

Budaya massa menunjukkan bagaimana sesungguhnya pergeseran yang terjadi pada nilai-nilai dari media ke dalam kesadaran masyarakat massa yang telah memaksakan kesadaran agar mengikuti perkembangan zaman. Massa tidak dipandang pada posisi dimanipulasi oleh media, tetapi media dipaksa untuk memenuhi tuntutan mereka yang terus meningkat akan objek dan tontonan (Ritzer, 2012: 1088).

Nilai-tanda dan nilai-simbol yang berupa status, prestise, ekspresi gaya dan gaya hidup, kemewahan dan kehormatan adalah motif utama aktivitas konsumsi masyarakat konsumen. Sesuatu tidak lagi dinilai berdasarkan manfaat atau harganya, melainkan berdasarkan prestise dan makna simbolisnya.

Masyarakat konsumen yang berkembang saat ini adalah masyarakat yang menjalankan logika sosial konsumsi dimana kegunaan dan pelayanan bukanlah motif terakhir tindakan konsumsi, melainkan lebih kepada produksi dan manipulasi penanda-penanda sosial. Individu menerima identitas mereka dalam hubungannya dengan orang lain bukan dari siapa dan apa yang dilakukannya, namun dari tanda dan makna yang mereka konsumsi, miliki dan tampilkan interaksi sosial. Dalam masyarakat konsumen, tanda adalah cerminan aktualisasi diri individu yang paling meyakinkan.

Rasionalitas konsumsi dalam sistem masyarakat konsumen telah mengalami pergeseran, yang dimana masyarakat saat ini dalam membeli barang bukan bermaksud untuk memenuhi kebutuhan (*needs*), tetapi lebih kepada pemenuhan hasrat (*desire*). Kebutuhan mungkin dapat dipenuhi dengan mengkonsumsi objek, tetapi hasrat tidak akan pernah terpenuhi (Martono, 2011: 134).

Masyarakat konsumsi akan “membeli” simbol-simbol yang melekat pada suatu objek, sehingga objek-objek konsumsi banyak yang terkikis nilai guna dan nilai tukarnya. Simbol dan citra dalam sistem masyarakat saat ini semakin mengalahkan kenyataan. Penampakan lebih penting dari esensi, *imej* sebuah objek mampu mengubah objek yang fungsinya sama menjadi berbeda. *Imej* sebuah objek mampu memotivasi seseorang untuk rela berkorban demi mengkonsumsi sebuah benda yang tidak signifikan fungsinya (Martono, 2011: 135).

Konsumsi dimaknai sebagai sebuah proses pemenuhan kebutuhan pokok manusia, namun konsumsi dialihfungsikan sebagai sarana mengekspresikan posisi seseorang dan identitas kultural seseorang di dalam masyarakat, yang dikonsumsi tidak sekedar objek atau barang, namun juga makna-makna sosial yang tersembunyi dibaliknya konsumsi telah beralih makna menjadi “suatu proses menghabiskan atau mentransformasikan nilai-nilai yang tersimpan dalam sebuah barang” (Martono, 2011: 136).

Adapun kata kuncinya untuk menjelaskan penelitian ini adalah sebagai berikut: *Pertama*, dalam kehidupan masyarakat massa, Baudrillard menjelaskan munculnya simulasi. Simulasi adalah penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan mitos yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan. Proses simulasi mengarah pada penciptaan *simulacra* atau “reproduksi objek atau peristiwa”, dengan meleburnya perbedaan antara tanda dengan kenyataan sehingga semakin sulit untuk mengatakan mana yang nyata dan mana hal-hal yang mensimulasikan yang nyata (Ritzer, 2012: 1087). Simulasi sebagai lorong utama menuju kode dan nilai-tanda dan masih merupakan bentuk masyarakat tontonan (Baudrillard, 2006: 69).

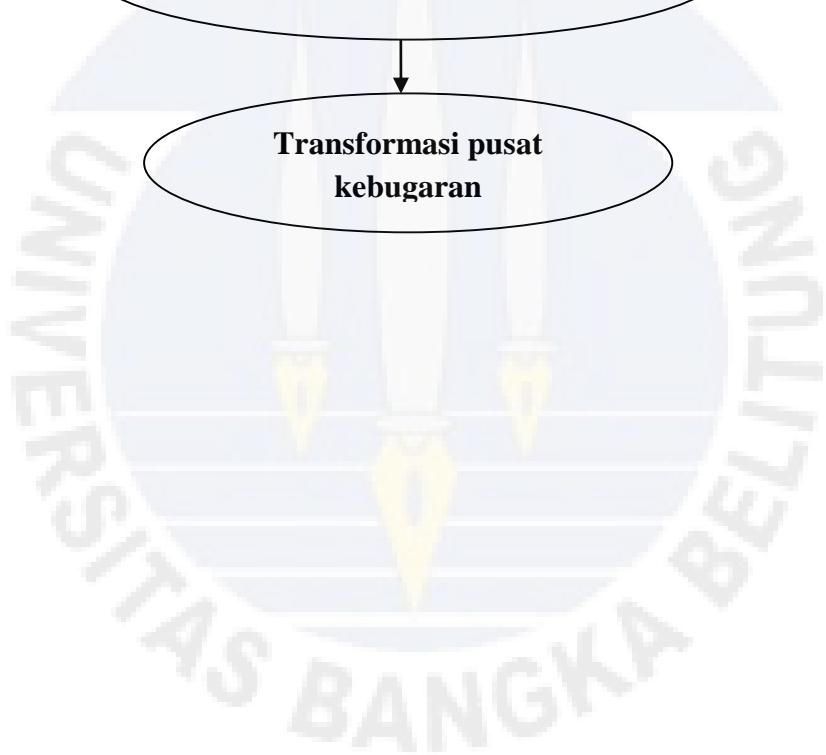
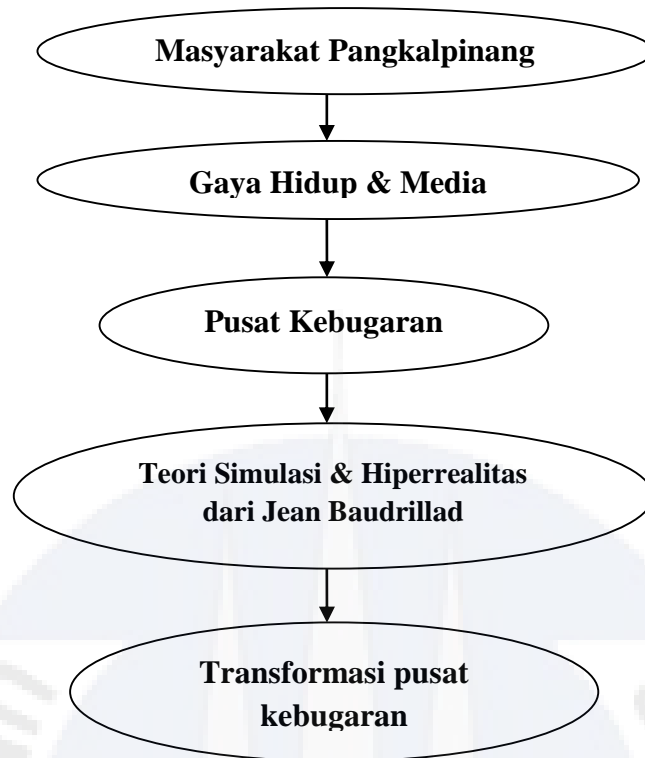
Dalam hal ini dapat dilihat bagaimana media massa menampilkan bentuk tubuh yang dipandang ideal di masyarakat. Bentuk tubuh ideal adalah memiliki tubuh langsing dan tinggi, hal ini bisa didapatkan dengan cara berolahraga dengan alat-alat yang canggih. Hal inilah yang mengkonstruksi masyarakat untuk menggunakan pusat kebugaran, walaupun hasil yang didapatkan belum tentu seperti apa yang dibayangkan.

Kedua, masyarakat dijadikan obyek sebagai tolak ukur sebuah kesenangan dalam pandangan Baudrillard muncul istilah hiperrealitas. Hiperrealitas selalu

diproduksi oleh perilaku simulasi. Dalam pandangan Jean Baudrillard hiperrealitas adalah simulasi yang lebih nyata. Keadaan dari hiperrealitas ini membuat masyarakat modern menjadi berlebihan dalam pola mengkonsumsi sesuatu yang tidak jelas esensinya. Kebanyakan dari masyarakat mengkonsumsi bukan karena kebutuhan ekonominya melainkan karena pengaruh model-model dari simulasi yang menyebabkan gaya hidup masyarakat menjadi lebih mementingkan gaya hidup dan nilai yang mereka junjung tinggi.

Dalam penelitian ini, pusat kebugaran dipandang sebagai tempat elit yang banyak digunakan oleh kalangan menengah keatas. Hal ini menjadikan mereka yang menggunakan tempat ini merasa menjadi bagian dari kalangan menengah keatas seperti yang ada dalam ekspektasi mereka pada pusat kebugaran tersebut. Aktivitas olahraga di pusat kebugaran saat ini tidak lagi untuk memenuhi kebutuhan, namun lebih sebagai pemenuhan hasrat mereka untuk meningkatkan prestise mereka di dalam kelompoknya maupun di masyarakat.

Gambar 1.1. Alur Pikir Penelitian



Maksud dari alur pikir diatas adalah peneliti akan menganalisis persoalan masyarakat modern saat ini yaitu gaya hidup modern dan media massa yang dimana kedua hal ini sangat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat. Media massa berperan penting dalam merubah pola pikir dan gaya hidup masyarakat. Hal ini yang menimbulkan kehidupan simulasi dan hiperrealitas yang penuh dengan khayalan dan kepalsuan, yang dimana media menjadi panutan masyarakat dalam bersikap.

Masyarakat saat ini mengkonsumsi suatu barang maupun jasa bukan berdasarkan fungsi dan manfaatnya melainkan untuk memenuhi hasrat untuk eksis dalam masyarakat. Penggunaan pusat kebugaran saat ini tidak lagi dimaksudkan untuk berolahraga melainkan untuk meningkatkan gengsi, sehingga pusat kebugaran saat ini mengalami transformasi. Dalam penelitian ini peneliti juga menganalisis bagaimana bentuk transformasi eksistensi pusat kebugaran dan mengapa hal itu bisa terjadi. Sebagai acuan dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan teori posmodernisme, mengenai simulasi dan hiperrealitas dari Jean Baudrillard.