

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pertama, kegiatan informan dalam melihat konten Tik Tok yang saat ini bukan hanya media informasi dan hiburan saat ini mereka tidak bisa terhindar dari perilaku konsumtif dari konten Tik Tok yang mereka lihat. Perilaku konsumtif yang biasa dilakukan informan dilandasi karena produk tersebut harganya murah, adanya hadiah yang ditawarkan, membeli produk karena menjaga citra diri, dan membeli produk karena kemasannya menarik. Perilaku konsumtif yang informan lakukan sudah termasuk dalam tiga kategori yaitu pembelian secara impulsif, pembelian tidak rasional dan pemborosan. Selain itu nilai fungsi dan nilai guna pada penelitian ini secara keseluruhan kurang diutamakan oleh informan.

Kedua, adanya nilai tanda yang ada pada produk Baudrillard mengembangkan pemikirannya mengenai nilai tanda atau simbol. Nilai tanda biasanya berupa status, prestige, ekspresi, dan lain-lain. Konteks ini lebih menjelaskan kepada perilaku konsumtif yang dilakukan informan didasarkan atas adanya makna yang melekat pada barang yang dibeli akibat konten Tik Tok yang informan tonton. Setelah informan memiliki produk yang ada dalam konten Tik Tok ataupun produk viral di Tik Tok, informan mendapatkan kepuasan tersendiri yang mereka rasakan. Perasaan tersebut akibat dari peran nilai tanda yang terkandung dalam produk tersebut. Adanya trend dan konten kreator juga alasan yang membangun adanya nilai tanda pada produk tersebut. Sehingga komoditas yang dibeli atau dikonsumsi bukan hanya karena manfaat dari produk tersebut melainkan produk yang sedang trend dan muncul pada konten dari konten kreator sebagai simbol atau tanda berupa status, prestige, dan lain-lain.

Ketiga, adanya simulakra. Simulakra atau simulasi dalam hal ini adalah percobaan dalam pergeseran makna dari nilai guna kepentingan dari

bentuk fungsional ke nilai simbolik atau bentuk simbolik. Simulasi tersebut menghasilkan sebuah ruang, yang disebut simulakra, yang berisi realitas semu yang diciptakan oleh transisi dari nilai guna ke nilai simbol. Baudrillard mengibaratkan proses pembuatan peta sebelum wilayahnya, sehingga yang terlihat adalah wilayah (kenyataan) yang tidak diketahui asal usulnya. Simulasi dimulai dari dereferensi hingga mengalikan bentuk (simbol) yang sama. Baudrillard menekankan bahwa tujuan simulasi adalah proses mereproduksi bentuk yang sama dalam bentuk objek yang dibuat secara simulasi, yaitu objek berdasarkan referensi yang tidak nyata atau tidak diketahui asalnya. Dalam hal ini, simulacrum adalah kepuasan dan kebanggaan yang diperoleh informan ketika dapat memiliki produk viral TikTok, produk yang sedang trend, produk yang memiliki kemasan menarik.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti akan memberikan beberapa saran yang diharapkan berguna dan bermanfaat. Berikut ialah saran yang telah dirangkum oleh peneliti :

1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah literatur pada penelitian kualitatif di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta, khususnya mengenai analisis lirik lagu dan dapat memberikan partisipasi dan kontribusi yang positif bagi pengembangan penelitian yang selanjutnya. Peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang topik serupa disarankan untuk mencari dan membaca lebih banyak referensi agar hasil penelitian selanjutnya dapat lebih baik dan pengetahuan baru dapat diperoleh melalui metode analisis lainnya.
2. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat membantu membuka pikiran perempuan terutama generasi Z untuk menggunakan uangnya sesuai dengan kebutuhannya, juga

menyisihkan penghasilannya untuk masa depan daripada membeli produk viral sementara sehingga terhindar dari perilaku konsumtif.

3. Peneliti juga berharap agar perempuan generasi Z lebih meningkatkan produktivitasnya yaitu dengan cara melakukan kegiatan diluar dan mengurangi menonton konten Tik Tok.

