

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Generasi Z disebut juga dengan istilah Internet Generation (IGen) karena mereka lahir dan tumbuh disaat internet sudah berkembang pesat dan mengglobal. Keseharian Gen Z yang terpapar internet membuatnya lebih tanggap terhadap segala perubahan apapun terutama informasi. Besarnya rata-rata waktu bermedia sosial oleh Gen Z, dan pesatnya kemajuan teknologi berdampak pada munculnya perasaan untuk *Hustling* atau budaya *hustle*. Terpapar unggahan konten media sosial berisi tentang produktivitas pada masa pandemi, membuat sebagian Gen Z terpacu untuk tetap produktif. Terlebih dengan hadirnya berbagai postingan quotes atau video yang mengandung makna “harus tetap produktif apapun situasinya” di Instagram disebut dengan *Toxic Positivity*.

Akibatnya banyak Gen Z berlomba-lomba untuk melakukan aktivitas produktif—menurut mereka—secara terus menerus, tanpa kenal waktu, dan tempat. Bersaing untuk menjadi orang yang paling sibuk dengan melakukan berbagai aktivitas untuk meningkatkan produktivitas. Gen Z mengalami kontaminasi budaya *hustle*, dengan mengembangkan gaya hidup sibuk berproduktif secara terus menerus. Predikat sebagai orang yang menyukai *hustling* menjadi kebanggaan sebagian Generasi Z. Kondisi *Toxic Positivity* dengan *hustling* lebih banyak melanda Generasi Z yang tinggal di kota-kota besar. Instagram sangat mempengaruhi pergeseran budaya, bagaimana cara orang berkomunikasi, hingga mengubah kebiasaan konsumtif. Instagram tidak hanya digunakan untuk berbagi kehidupan pribadi dalam bentuk foto, tetapi juga sebagai sarana untuk berbisnis, menyampaikan pikiran, dan menggerakkan aktivitas sosial.

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut: (a). Peran sosial media Instagram sangat tinggi dalam proses media making suatu konten yang akan mempengaruhi para *user*, hal tersebut dikarenakan *user* berperan aktif dalam memproduksi hingga menyebarkan konten didalam Instagram, (b). *Toxic Positivity* mengembangkan budaya *hustle* melalui postingan *feeds*, *reels*, *IGTV* hingga *IG Story* yang dipengaruhi oleh intensitas penggunaan, jenis konten yang dikonsumsi, dan cara informan terpapar konten *toxic positivity*, (c). Faktor *field experience* dan *frame of reference* individu menjadi penguat motivasi dalam bertindak *hustle*, (d). Selain itu, peneliti menemukan FOMO (*Fear of Missing Out*) perasaan takut tertinggal yang terjadi pada para informan, sehingga sikap *hustle* menjadi pilihan untuk terhindar dari perasaan tersebut.

Dalam hal ini Instagram sebagai media sosial berperan aktif dalam proses pertukaran makna dalam pesan pada konten yang mempengaruhi para informan untuk bertindak *hustle*.

5.2 Saran

Penelitian mengenai fenomena *toxic positivity* dan *hustle culture* sangat menarik untuk diteliti, mengenai bagaimana proses media making dalam Instagram dapat mengubah suatu konten sebagai bahan bakar dalam tindak tanduk para penggunanya bersikap hingga menentukan sesuatu hanya dengan mengkonsumsinya dengan jangka waktu tertentu. Konten yang mengandung *Toxic Positivity* dapat menyebabkan konsumennya menjadi *impulsive* dalam memutuskan bertindak *hustle*. Hal tersebut disebabkan oleh jenis konten yang diterima dan dicari di dalam Instagram, yang menurut para konsumennya memiliki relevansi dengan pengalaman dan motivasi yang dimiliki.

Oleh sebab itu peneliti mengharapkan pada penelitian berikutnya untuk dapat meneliti fenomena *toxic positivity* dan *hustle culture* ini dengan judul atau headline yang berbeda dan mengulik lebih dalam mengenai perkembangan fenomena *toxic positivity* serta *hustle culture*

sehingga penelitian ini dapat bersifat lebih komperhensif dan lebih dalam mengenai, bagaimana sosial media berperan aktif dalam mengubah perilaku dan pola pikir penggunanya mengenai isu *toxic positivity* yang menjadi bahan bakar berperilaku *hustling*. Penelitian ini diharapkan dapat berfungsi menjadi sumber informasi yang memberikan pemahaman kepada masyarakat luas terutama pada Generasi Z mengenai *Toxic Positivity* Instagram mengembangkan budaya *hustle* dan sumber wacana yang memperkaya penelitian pada bidang kajian ilmu teknologi komunikasi dan etnografi virtual.