

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Melalui hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penerimaan generasi Z terhadap konten gaya hidup hedonisme pada akun TikTok @dave.stn berbeda-beda. Informan cenderung memberikan pandangan yang berbeda terhadap konten-konten berkaitan dengan kemewahan, konsumsi berlebih, dan kesenangan. Pada ranah kemewahan, informan menunjukkan pemaknaan hedonisme yang didasarkan dalam pemakaian barang-barang premium atau bermerek yang ditampilkan. Beberapa informan memiliki pandangan bahwa pemakain barang dengan nilai yang tinggi tidak selalu memperlihatkan hedonisme jika sudah menjadi bagian sehari-hari, kemampuan ekonomi, dan kebutuhan dari seorang *content creator*.

Pada kategori lain yaitu konsumsi berlebih, informan dapat mengaitkan gaya hidup hedonisme berkaitan dengan aktivitas yang ditunjukkan *content creator*. Beberapa informan memahami pembelian barang yang dilakukan lebih dari satu kali dan berulanh, pengeluaran dengan harga yang besar, dan aktivitas konsumsi diluar kebutuhan utama merupakan faktor yang mendukung *creator* membentuk gaya hidup hedonisme. Namun disisi lain, informan juga memberikan pertimbangan bahwa tidak semua hal dapat dikaitkan dengan hedonisme apabila pembelian dilatarbelakangi dengan melihat fungsi dan kebutuhan *content creator*.

Kebutuhan *creator* juga dapat dikategorikan pada ranah kesenangan. Pada ranah ini, informan juga menunjukkan pandangan yang beragam. Aktivitas yang dilakukan oleh *creator* tidak serta merta disimpulkan sebagai gaya hidup hedonisme. Beberapa informan justru memberikan pandangan bahwa hobi, hiburan, dan pemberian hadiah kepada orang lain masih terbilang sesuatu yang normal dan tidak ada yang salah. Hal ini selaras dengan analisis resepsi yang dikemukakan oleh Stuart Hall yang menyatakan bahwa khalayak bisa berada pada posisi menerima sepenuhnya (*dominan*), penerimaan bersyarat (*negotiated*), dan melakukan penolakan (*oppositional*).

Posisi penerimaan (*dominan*) dapat diketahui melalui penerimaan konten @dave.stn sebagai bentuk gaya hidup hedonisme yang ditunjukkan melalui penggunaan barang-barang mewah, besar nominal yang dikeluarkan dalam berbelanja, konsumsi barang berlebihan hingga berulang kali, dan hanya mementingkan kesenangan semata. Posisi penerimaan bersyarat (*negotiated*) dapat terlihat dari penerimaan sebagian makna hedonisme, namun masih memandang tujuan konten berdasarkan pengalaman masing-masing. Posisi negosiasi ditunjukkan melalui pertimbangan faktor lain seperti manfaat dari pembelian barang, tujuan pembuatan konten, kemampuan finansial *creator*, hingga peluang dalam berinvestasi. Selanjutnya, posisi penolakan (*oppositional*) diperlihatkan dari tanggapan yang cenderung menolak pemaknaan hedonisme dimana pemenuhan kebutuhan tertentu dapat dikaitkan dengan kebiasaan sehari-hari *creator* dan bentuk kepemilikan sebuah barang mewah merupakan hal yang wajar. Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti maka hasil menunjukkan bahwa khalayak tidak menerima

pesan secara pasif, akan tetapi khalayak dapat membangun pemaknaan yang berbeda yang didasarkan pada pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki.

5.2 Saran

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. Peneliti memiliki harapan agar penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti penerimaan khalayak lebih luas lagi berkaitan dengan konten gaya hidup hedonisme dengan jumlah informan yang lebih banyak dan latar belakang berbeda atau lebih beragam.
2. Peneliti memiliki harapan bagi pengguna media sosial TikTok khususnya generasi Z agar lebih mempertimbangkan dan kritis dalam memaknai konten yang menampilkan kemewahan, konsumsi, dan sebuah kesenangan. Mengingat aktivitas yang terlihat di media sosial tidak bisa serta merta disebut gaya hidup hedonisme karena masing-masing konten memiliki tujuan yang tidak sama.
3. Peneliti memiliki harapan bagi *content creator* untuk mempertimbangkan kembali dari pesan yang ditampilkan dari konten-konten yang diunggah agar tidak menimbulkan pro kontra penonton. Selain sebagai sarana berkreasi dan hiburan, konten yang telah diposting juga diharapkan dapat memberikan pemahaman yang baik agar pesan yang disampaikan dapat diterima oleh khalayak.