BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Budaya populer merupakan suatu fenomena sosial masyarakat Indonesia yang sudah biasa ditemui seperti, *fanatisme, konsumarisme, matrealisme, popularitas, hedonisme*, kontemporer, budaya istan dan hiperrealitas. Kini budaya populer menjadi suatu yang mempunyai nilai dalam pandangan kapitalis, berkat adanya proses komodifikasi. Dari penelitian mengenai "Komodifikasi Budaya Populer dalam Acara Televisi", peneliti mendapatkan kesimpulan dari tiga pertanyaan penelitian yang telah disentukan sebelumnya, diantaranya:

I la level realitas, tanda-tanda buda populer ditampilkan da kara secara jelas, mul perilaku masyarakat yang masa padangan terhadap suatu hal tertentu.

Dari episode "Sami Duit" yang bercerita tentang penggandaan uang oleh Dimas Kanjeng, lalu terdapat perilaku

yang lusuh, rumahnya yang sangat sederhana dan sekarang

natica is bada masyarakan itu na mendiginaan uang tengal cara yang instan. Selain itu gambaran para korban setelah tenipa te hadap imil gaming uang ata Haris salah satu korban yang ditonjolkan pada episode "Sulit Demi Duit" yang saat ini menjadi tukang bangunan, digambarkan dengan pakaiannya

kehidupannya memprihatinkan yang disebabkan perilaku yang fanatik dan matrealis.

Pada episode "Selfie Luar Biasa" terlihat jelas tanda-tanda budaya populer, seperti popularitas, hedonisme dan tergambar budaya baru yang dikonsumsi secara berlebihan sehingga tidak jarang menimbulkan korban jiwa/ mati konyol demi sebuah swafoto. Tentu tanda-tanda tersebut ada berdasarkan level realitas pada teori semiotika Jhon Fiske.

Kisah dari para korban penipuan penggandaan uang dan perilaku aneh swafoto yang ditayangkan disini, dilihat sebagai la moditas dalam pandangan kaum labitah yang mana labitah sebagai mendatangkan untung yan sesar hanya dengan na pronkan budaya yang uran populer yang terjadi di tengah sakat Inda salam hal ini, telah terjadi komodifikasi dina saya proses transformasi pesan yang

berawal dari teks yang kemudian diwujudkan menjadi produk

neda yang menglasilkan terunungan endiri bagi medil tersebut. Kini tayangan yang mengangkat seputar budaya populer yang biasi alihat da lingkungan sekitar ternyata dijadikan sebuah tontonan favorit di media massa.

2. Dalam level representasi, peneliti mendapat kesimpulan bahwa representasi budaya populer dalam acara ini telah didramatisir dengan bantuan teknik-teknik editing. *Sound bite* (suara yang

menggigit), teknik pengambilan gambar, *backsound*, dan editing lainnya memberi berbagai kesan perasaan, sedih, senang, iba, prihatin dan dramatis dalam tayangan ini, sehingga mampu menggugah emosi para audiens yang menontonnya. Selain itu, dalam tayangan ini ditemukan adanya hipperealitas, yaitu beberapa scene yang dinilai dilebih-lebihkan. Terdapat beberapa penekanan di titik-titik tertentu sehingga visualisasi kesedihan dan keanehan tokoh utama terlihat dominan dalam acara ini.

3. Dilihat dari level ideologi, terlihat bahwa ideologi kapitalis sagat erat hubungannya dengan tayangan ini. Budaya populer tayangan ini merupakan suatu oditas, yang mana na salah satu jantung kemandakan karakteristik budaya populer yang mesandaksi, demi mengeruk keuntungan

yang sebesar-besarnya. Keuntungan tersebut mereka raih dari tengapa finak, hantaranya pasa temasolahkan yang tertarik memasarkan iklannya di sela-sela acara bertema budaya populer sang mereka produksi.

B. Saran

Acara "Rupa Indonesia" sebenarnya merupakan acara yang positif dan menginspirasi banyak pihak, selain itu banyak juga nilai-nilai kehidupan yang bisa dipetik dalam tayangan ini. Namun ternyata, acara ini secara tidak langsung telah memanfaatkan budaya populer. Harusnya mereka tetap bisa membuat acara yang inspiratif tanpa harus mengeksploitasi budaya populer yang selalu menjadi masalah di masyarakat Indonesia. Budaya populer tidak seharusnya dijadikan sebuah "tahan bisnis".

Selain itu, audiens dalam menomon sebuah acara televisi, sebaiknya bi a bersifat lebih kritis dan tidak langang menerima saja produk medang ditawarkan. Audiens harus sa dihadapkan dengan stereotip - sa ang dibuat oleh pihak per ara tersebut sebagai penggambaran realita. Vijnginka

realitas dihadapan pemirsa yang begitu saja dipindahkan ke dalam layar belevisi, sapi di nila-nalai Mag dimiliti sleft pembuat ya yang ingin la masukan. Sehingga realitas itu menjadi sebuah representasi saja, yaitu sebuah gambana ang sudah di modifikan melahi tahapan tertentu. Selain itu, jika audiens melihat suatu acara yang menyimpang, dalam hal ini misalnya bertambah marak korban akibat budaya populer yang kebablasan, sebaiknya audiens bisa melaporkannya pada KPI sebagai pihak pengambil kebijakan, agar acara seperti itu mendapat teguran.