BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Menurut data yang diperoleh dari menonton film *"CONCRETE (コンクリート, KONKURITO)"* dan mengumpulkan data melalui dialog dan adegan yang ada pada film, penelitian terkait interaksi simbolik kekerasan pada tokoh utama dalam film *"CONCRETE (コンクリート, KONKURITO)"* didapatkan melalui interaksi antar manusia yang pada akhirnya akan membentuk dua hal yakni dalam sisi negatif dan positif setiap manusia yang pada penelitian kali ini tokoh utama yakni *Tatsuo* terjadi bentuk kekerasan, yang terbentuk dalam pola interaksionisme simbolik dalam hal ini *mind, self and society,* dimana yang terbentuk akibat aksi yang diberikan oleh orang lain terhadap dirinya yakni dimana tokoh utama mendapatkan kekerasan, melihat kekerasan yang akhirnya ada reaksi tokoh utama memiliki *mind* (pikiran) bahwa kekerasan adalah adalah hal wajar dan secara *self* (diri) terbangun karakter kasar dan suka melampiaskan kekerasan terhadap orang lain, timbul karakter eksplosif, pemarah dan merasa memiliki kekuatan. Dimana dalam *society* (sosial) di dukung oleh lingkungan yang ada pada sindikat yang di ikutinya melihat banyak kekerasan, lalu melakukannya, dan meliht banyak reaksi orang yang seolah takut terhadapnya.

Kekerasan yang dilakukan timbul karena adanya *frustative* yang dia rasakan karena merasa terperangkap dalam sindikat yang diikutinya dan tekanan pada saat

dia di rundung dahulu, yang akhirnya terjadi *frustative malefic* yang dimana ia akhirnya melakukan tindak kekerasan berkomitmen atau berulang-ulang dengan menempatkan korban sebagai sosok yang jahat karena tidak sesuai dengan apa yang diinginkannya ketika mendapatkan jawaban dari korban yang seolah merendahkannya, yang pada akhirnya melakukan kekerasan terhadap korban secara berulang karena berfikir kekerasan fisik adalah hal yang sesuai untuk dilakukan. Lalu terjadi *violence offense* dimana tokoh utama *Tatsuo* merasakan bahwa kekerasan merupakan citra dirinya yang terlihat karena timbul perangai pemarah, eksplosif dan merasa kuat.

Seseorang cenderung melakukan tindak kekerasan disebabkan karena mind (pikiran), self (karakter diri) dan society (lingkungan sosial), yang menimbulkan kekerasan *frustative* yakni tekanan yang ada dalam diri, frustative malefic menempatkan diri sebagai korban dan mewajarkan kekerasan, dan violence offense dimana terbentuk perangai pemarah, eksplosif dan merasa memiliki kekuatan.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan setelah meneliti INTERAKSIONISME SIMBOLIK KEKERASAN TOKOH UTAMA TATSUO PADA FILM "CONCRETE (コンクリート, KONKURITO)" penelitian selanjutnya dapat meneliti film dari segi :

1. Kebudayaan yang digambarkan pada film “CONCRETE (コンクリート, KONKURITO)”, terutama dalam pola masyarakat yang ada pada film.
2. Perkembangan remaja secara sosial pada setiap tokoh yang ada pada film.
3. Psikologis para tokoh yang digambarkan dalam film terkait dengan pola sosialnya.
4. Pembahasan terkait gender yang ada pada film “CONCRETE (コンクリート, KONKURITO)”.
5. Sisi pergerakan sosial baru yang ada pada film.
6. Kenakalan remaja yang ada pada film.