

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V ini, penulis akan menguraikan menjadi subbab yang terdiri atas kesimpulan mengenai pembahasan keseluruhan dari hasil penelitian serta saran yang dibuat agar penelitian skripsi yang mendatang semakin lebih baik.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh penulis tentang *Hiperrealitas* dalam Film *Sword Art Online the Movie: Ordinal Scale*, kesimpulan yang disajikan memfokuskan pada hubungan antara perilaku konsumtif dan *hiperrealitas*. Munculnya perilaku konsumtif dapat dilihat sebagai dampak dari fenomena *hiperrealitas* yang ditunjukkan melalui penggunaan teknologi “Augma”. Dalam dunia yang begitu terhubung antara realitas dan dunia virtual, pemain terlibat dalam pengalaman permainan yang sangat mendalam. Hal ini dapat mendorong pemain untuk terus mengonsumsi lebih banyak konten permainan karena kecanduan akan pengalaman yang semakin sulit dibedakan dari kenyataan.

Dalam konteks *hiperrealitas*, di mana batas antara kenyataan dan dunia virtual semakin samar, perilaku konsumtif dapat menjadi respons alami terhadap dorongan untuk terus terlibat dalam pengalaman yang semakin mendalam dan memenuhi. Film ini memberikan pandangan tentang bagaimana teknologi yang menyatu antara realitas dan virtual dapat memengaruhi pola perilaku konsumtif dalam kehidupan karakter dalam cerita.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa penelitian ini hanya berfokus dalam kajian fenomena *hiperrealitas* yang terdapat pada film *SAO the Movie: OS*. Selain fenomena *hiperrealitas* penulis berharap untuk penelitian selanjutnya menggunakan sumber data yang sama dengan pendekatan yang berbeda, misalnya ideologi fanatisme karakter Eiji pada film *SAO the Movie: OS*.

