



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Majalah *HighEnd Teen* merupakan majalah yang tergolong dalam kelas A+ atau kelas atas, sehingga gaya hidup yang digambarkan didalamnya *terlihat glamour and classy*.

Gaya hidup remaja yang dimaknai khalayak dalam majalah ini tergolong dalam empat hal, yaitu:

##### 1. Gaya Hidup Remaja Identik dengan Gaya Berpakaian

Dari rubrik ini, informan 2, 3, dan 5 memiliki pemaknaan yang Dominan. Pemaknaan ini difaktori latar belakang lingkungan yang mendukung mereka, sesuai dengan gaya hidup yang digambarkan majalah *HighEnd Teen*. Karena itulah pemaknaan dominan ini menunjukkan bahwa pemaknaan isi pesan suatu media diterima sepenuhnya oleh khalayak pembacanya. Sedangkan informan 1 dan 4 berada dalam posisi negosiasi. Hal tersebut dikarenakan gaya hidup keluarga mereka yang sederhana. Pemaknaan ini cenderung menunjukkan bahwa tidak semua isi pesan dalam berbusana sesuai dan diterima oleh khalayak. Khalayak hanya memilih mana yg sesuai dengan gaya hidupnya.

##### 2. Gaya Hidup Remaja Identik dengan Penggunaan Media Sosial/Media Baru

Kelima informan berada dalam pemaknaan dominan terhadap rubrik ini. Hal tersebut difaktori oleh keluarga, lingkungan pergaulan, serta ekonomi. Sesuai

dengan faktor pergaulan dari lingkungan mereka, cara bergaul remaja sekarang ini sangat bergantung terhadap media. Bukan hanya itu, dalam hal berkomunikasi dan mencari informasi remaja sekarang ini tidak terpisahkan oleh teknologi, terutama media sosial. Hasil pemaknaan ini menunjukkan bahwa pemaknaan dominan merepresentasikan remaja saat ini memiliki pemaknaan yg sama dengan isi pesan media bahwa teknologi sangat berperan penting dalam komunikasi saat ini.

### 3. Gaya Hidup Remaja Identik dengan Pergaulan Tempat Tongkrongan

Informan 1, 2, dan 4 memaknai dominan dalam rubrik ini. Faktor yang mempengaruhi adalah lingkungan dan pergaulan mereka serta latar belakang ekonomi. Berbeda dengan informan 5 yang berada pada posisi pemaknaan negosiasi, dari faktor keluarga yang memberikan informan kebebasan dalam lingkungan bergaulnya, tidak semua remaja menurut informan para remaja menghabiskan waktu berkumpul di tempat tertentu. Sedangkan informan 3 berada pada pemaknaan oposisi, dikarenakan faktor keluarga yang disiplin dan lingkungan pergaulan. Pemaknaan oposisi ini menunjukkan bahwa khlayak menolak sepenuhnya tentang isi pesan dari media, melihat dari sisi latar belakang pergaulan yang dianut oleh informan 3 tidak sesuai dengan pemaknaan media.

### 4. Gaya Hidup Remaja Identik dengan Peminatan Musik dan Film

Pemaknaan informan 1 dalam hal ini adalah oposisi. Hal tersebut didasari oleh faktor usia informan yang kurang sesuai dengan isi majalah. Dari faktor usia tersebut, maka informan menunjukkan penolakan sepenuhnya mengenai gambaran pesan media tentang minatan musik dan film yang disuguhkan dikarenakan ketidaksesuaian minat. Informan 2, 3 dan 4 memaknai hal tersebut secara

dominan. Melihat dari faktor pemujaan ketiga informan, majalah tersebut menyuguhkan apa yang diminati banyak remaja. Pemaknaan dominan ini menunjukkan bahwa isi media tentang musik dan film sudah sangat merepresentasikan apa yang diinginkan remaja. Berbeda dengan informan 5, informan berada pada pemaknaan negosiasi, di mana faktor lingkungan pergaulan informan yang mendasari hal tersebut. Pemaknaan ini menunjukkan bahwa informan lebih menegosiasikan atau memilih mana musik dan film yang sesuai dengan kebutuhannya saja.

## 5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan, disarankan kepada pihak manajemen *HighEnd Teen* agar dapat menampilkan rubrik-rubrik yang lebih menarik dan *fresh* bagi kalangan remaja. Untuk dapat menampilkan rubrik yang lebih menarik tersebut, manajemen dapat melakukan tindakan berupa *pooling* pendapat dari para pembaca dengan menyediakan hadiah. Selain itu, untuk menambah kreativitas remaja, manajemen kiranya dapat memberi rubrik tertentu yang berasal dari masyarakat dengan memberikan hadiah bagi yang terpilih. Dengan cara-cara tersebut diharapkan dapat lebih menarik masyarakat terutama kaum remaja yang menjadi sasaran utama pemasaran majalah *HighEnd Teen*.