



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa *web series* Lady Giga merepresentasikan obsesi seorang anak SMA yang ingin menjadi terkenal sebagai selebgram dari setiap tanda, simbol, makna yang terkandung di setiap alur cerita dalam *web series* ini.

Obsesi yang digambarkan dalam *web series* termasuk pada obsesi seorang anak SMA yang ingin merasa diakui, dianggap, diperhatikan oleh lingkungan sekitarnya agar masa SMAnya menjadi masa yang indah untuk dikenang. Sosok Anya memberikan makna bahwa dia adalah siswi SMA yang memiliki obsesi yang disebabkan oleh pengaruh dari adanya kelompok-kelompok sosial yang terbentuk di SMA. Keinginan kuat Anya bukan lah suatu bentuk ambisi yang positif ataupun gangguan kecemasan yang bernama obsesif kompulsif.

Dari setiap *scene* yang diteliti, keinginan kuat Anya untuk menjadi selebgram secara definisi maupun ciri-ciri sesuai dengan konsep obsesi yang diberikan oleh Oltmanns & Emery. Representasi obsesi Anya digambarkan dengan Anya yang berandai-andai untuk menjadi selebgram, sampai akhirnya Anya memaksa teman-temannya untuk membantunya mewujudkan hal tersebut, bahkan sampai menggunakan cara-cara yang kurang baik, yaitu berbohong kepada *followers* yang menonton Anya.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Saran Akademis**

Peneliti berharap ada penelitian-penelitian lain yang dapat membahas tentang topik obsesi yang muncul di anak SMA dengan metode studi kasus maupun fenomenologi untuk mencari tahu lebih dalam mengenai apa yang sesungguhnya terjadi dalam kehidupan nyata.

### **5.2.2 Saran Praktis**

Peneliti berharap dari penelitian ini bagi para sutradara atau pembuat iklan dalam bentuk *web series* dapat mengangkat tema-tema cerita yang sesuai dengan target pasarnya, sehingga setiap *web series* bisa mendapatkan respon positif walaupun ada iklan di dalamnya.