

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

. Berdasarkan analisis representasi kekerasan dalam film *Scream VI* menggunakan teori semiotika Roland Barthes, film ini memperlihatkan berbagai bentuk kekerasan yang tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga verbal dan psikologis. Kekerasan dalam film ini direpresentasikan melalui berbagai adegan penikaman, pengejaran, serta ancaman yang dilakukan oleh karakter Ghostface,

Secara keseluruhan, film ini menunjukkan bahwa kekerasan membawa dampak negatif bagi semua pihak yang terlibat, baik bagi korban maupun pelaku. Korban kekerasan tidak hanya mengalami luka fisik, tetapi juga tekanan mental yang mendalam, sementara pelaku juga menghadapi dampak emosional serta konsekuensi sosial dari tindakan mereka. Selain itu, film ini menggambarkan bagaimana tindakan kekerasan cenderung menciptakan lingkaran agresi yang terus berulang, menegaskan bahwa kekerasan bukanlah cara yang efektif untuk menyelesaikan konflik.

Kekerasan remaja di Amerika Serikat telah menjadi fenomena yang memprihatinkan, dengan tingginya angka kejahatan, perundungan, dan penyerangan di lingkungan sekolah serta komunitas. Representasi kekerasan dalam film ini dapat membentuk persepsi bahwa agresi adalah cara yang sah untuk menyelesaikan konflik, yang berisiko bagi remaja yang masih dalam tahap perkembangan psikologis dan emosional.

Oleh karena itu, penting bagi masyarakat, terutama remaja, untuk memahami bahwa kekerasan bukanlah solusi dalam menghadapi masalah. Kesadaran akan dampak negatif kekerasan, serta edukasi mengenai penyelesaian konflik yang sehat melalui komunikasi dan empati, sangat diperlukan untuk mencegah normalisasi kekerasan dalam kehidupan sosial remaja di Amerika Serikat. Dengan demikian, film seperti *Scream VI* dapat menjadi bahan refleksi untuk membangun kesadaran kritis terhadap dampak media dalam membentuk cara pandang terhadap kekerasan dan perilaku sosial di masyarakat.

5.2 Saran

Peneliti menyadari bahwa terdapat keterbatasan dalam penelitian ini, terutama dalam hal ketersediaan referensi dan sumber data yang secara spesifik membahas representasi kekerasan dalam film horor. Meskipun demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan bagi penelitian selanjutnya yang mengeksplorasi bagaimana kekerasan direpresentasikan dalam berbagai bentuk media, seperti film, serial televisi, maupun permainan video.

Penelitian mendatang disarankan untuk menggunakan metode alternatif, seperti analisis wacana atau studi kasus, guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak representasi kekerasan terhadap pola pikir dan perilaku remaja. Selain itu, studi lebih lanjut juga dapat mengkaji aspek sosial dan psikologis yang berperan dalam membentuk penerimaan masyarakat terhadap kekerasan dalam budaya populer.

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan baru kepada masyarakat terkait dampak representasi kekerasan dalam film terhadap remaja, khususnya di Amerika Serikat. Selain itu, dukungan dari keluarga, lingkungan pendidikan, dan komunitas sangat diperlukan untuk membantu remaja memahami bahwa kekerasan bukanlah solusi dalam menghadapi konflik. Dengan edukasi yang tepat serta pendekatan yang lebih humanis, masyarakat dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan sosial yang lebih aman serta membantu mengurangi potensi peningkatan perilaku agresif di kalangan remaja.