

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam kehidupan manusia humor merupakan salah satu wujud aktivitas yang tidak dapat diabaikan. Manfaat humor tidak saja sebagai wahana hiburan, tetapi berguna juga sebagai sarana pendidikan dan kritik sosial bagi semesta ketimpangan yang akan, sedang, atau telah terjadi di tengah masyarakat penciptanya. Humor pada hakikatnya merupakan salah satu cara manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Dalam penelitian ini dapat diketahui, bahwa semua teknik humor dalam *thirteen comic devices* digunakan dalam pembuatan *meme* bertema *gender* yang ada di akun Instagram :Dagelan. *Meme* ini juga memiliki pola yang sama di setiap indikatornya. Di mana penggambaran tentang perempuan di setiap indikator selalu jauh lebih besar, dibandingkan dengan penggambaran laki-laki. Sedangkan untuk urutan teknik humor yang paling banyak digunakan hingga yang paling sedikit berturut-turut : *satire* 32,9%, *wordplay* 21,4%, *irony* 12,9%, *parody* 9,0%, *surprise* 4,3%, *misunderstanding* 4,3%, *clownish / silly* 3,8%, *invective* 3,5%, *logical implausibility* 3,3%, *socially inappropriate humor* 2,4%, *self deprecation* 1,5%, *slapstick* 0,4%, dan di urutan akhir ada *gross* 0,3%.

Teknik humor *satire*, *wordplay*, *irony*, dan *parody*, merupakan teknik yang paling banyak digunakan dalam *meme* bertema *gender* di akun Instagram :Dagelan. Hal ini menunjukkan adanya sebuah tujuan yang berhubungan dengan *Superiority Theory*. Di mana humor yang digunakan berhubungan dengan tindakan untuk mengekspresikan superioritas seseorang atau kelompok, dengan seseorang tau kelompok yang lain. Dalam hal ini, yang dimaksudkan adalah kedudukan antara laki-laki dan perempuan. Selain itu, teknik humor ini juga menunjukkan adanya nilai kolektivistis, yang menimbulkan sebuah kecenderungan di masyarakat, untuk menggunakan sindiran guna memperhalus tutur, bahkan berbohong agar tetap menjaga hubungan baik dengan masyarakat. Hal tersebut dilakukan, agar humor dalam *meme* dapat diterima bukan sebagai hal yang digunakan untuk menyakiti perasaan orang lain.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan tentang adanya perbedaan yang terjadi antara identitas :Dagelan sebagai sebuah media hiburan, yang justru lebih banyak menghasilkan *meme* yang digunakan untuk memberikan kritikan tentang konstruksi dan realitas sosial di masyarakat, terutama yang berkaitan dengan *gender*.

Dalam hal ini, *meme* sebagai sebuah cara berkomunikasi baru dalam media massa juga sedang menjalankan fungsinya untuk memberikan informasi, dengan cara yang menghibur. Hal ini, dapat digunakan sebagai *alternative* untuk memberikan informasi yang tepat dan benar, terutama yang terkait dengan masalah *gender* untu menjadi sebuah informasi yang edukatif dan dapat dengan mudah dan cepat diterima oleh masyarakat, sesuai dengan hasil prediksi sebuah perusahaan jasa solusi marketing (*email marketing service*), *Campaigner* yang mengatakan pada tahun 2015 ini, 90 persen informasi di internet dapat ditransmisikan ke otak dengan cara visual dan informasi visual 60.000 kali lebih cepat diproses oleh otak daripada tulisan. *Campaigner* menambahkan bahwa 40 persen orang akan merespons informasi visual lebih baik daripada pesan teks. Dan *meme* merupakan salah satu *trend* berkomunikasi saat ini.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademik

Penelitian Teknik humor dengan subjek *meme* yang bertema *gender* ini dapat dilanjutkan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hal ini dikarenakan sifat penelitian analisis isi yang terbatas dan tidak mendalam. Selain itu, *gender* dalam *meme* juga dapat menjadi sebuah objek penelitian yang dapat dilakukan selanjutnya, selain melihat teknik humor yang digunakan.

5.2.2 Saran Non Akademik

5.2.2.1 Bagi Masyarakat

Hendaknya masyarakat lebih dapat memahami dengan cermat setiap *meme* yang ada di internet, terutama yang membawa tema *gender*. Hal itu disebabkan karena banyaknya pesan implisit yang tertuang dalam sebuah *meme* gambar. Dengan mengetahui adanya teknik humor yang

digunakan dalam *meme*, masyarakat diajak untuk lebih jeli dalam memahami dan mengartikan makna dan nilai dari *meme* tersebut. Terutama yang berhubungan dengan isu *gender*. Meskipun digambarkan dengan banyak permainan kata, sesuatu yang nyeleneh, dan membingungkan, masyarakat harus tetap memiliki kekritisan dan pemahaman lebih untuk mendapatkan makna yang sesungguhnya.

5.2.2.1 Bagi Media Massa

Dari penelitian ini, orang-orang yang ingin membuat *meme* dapat belajar bagaimana caranya *meme* yang dapat disukai oleh semua kalangan dan mampu bertahan lama. Selain itu, *meme* sebagai sebuah media massa, yang memiliki konsep baru dan unik ini, juga dapat digunakan sebagai salah satu media untuk memberikan edukasi dan informasi yang lebih cepat dan mudah diterima oleh masyarakat, terutama yang terkait dengan isu *gender*.