

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penjelajahan semiotika sebagai metode kajian ke dalam berbagai cabang keilmuan-dalam hal ini internet meme yang erat kaitannya dengan desain visual - dimungkinkan, karena ada kecenderungan untuk memandang berbagai fenomena budaya, wacana sosial sebagai fenomena bahasa. Artinya, bahasa dijadikan model dalam berbagai fenomena budaya dan wacana sosial. Bertolak dari pandangan semiotika tersebut, jika sebuah praktik sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya termasuk meme, dapat juga dilihat sebagai tanda-tanda.

Meskipun meme dibuat untuk hiburan, keempat meme dalam penelitian ini merepresentasikan fenomena budaya dan sosial. Meme yang merupakan produk turunan dari budaya populer dapat dengan mudah dibuat ulang dan disebar sesuai dengan keinginan pembuat. Meme memiliki kaitan erat dengan hiburan ataupun lelucon, disinilah peneliti melihat adanya aspek gaya humor yang pasti termuat dalam meme baik itu mengkritik, beropini, berkomentar jika dalam bentuk meme, pasti terdapat aspek humor.

Hasil analisis representasi gaya humor generasi milenial pada Meme Pengabdian Setan dan Meme Dilan 1990 menggunakan metode analisis Roland Barthes dapat disimpulkan sebagai berikut;

1. Gaya humor yang terepresentasikan dalam Meme Pengabdian Setan dan Dilan 1990 cenderung menggambarkan humor yang bersifat *self-defeating* yakni humor yang digunakan untuk menghina dan meremehkan diri sendiri
2. Gaya humor dalam Meme Pengabdian Setan dan Dilan 1990 dibangun oleh pembuat meme melalui teknik plesetan, ironi, dan satir.
3. Terbangunnya rasa dan selera humor antar generasi milenial, dibutuhkan *universality* dalam hal ini kesepahan isu satu antar pembuat, penyebar dan penerima, yakni generasi milenial itu sendiri sehingga membuat meme tersebut lucu bagi generasi milenial. Semakin populer sebuah meme berarti semakin *relatable* pula topik dan segala aspek dalam meme tersebut dengan generasi milenial.
4. Meme bersifat kontekstual, artinya sangat bergantung pada konteks tempat meme tersebut hadir dan menyebar di suatu tempat dan waktu. Pakar media baru bahkan menyebutnya sebagai genre dalam kultur media baru.

Penelitian ini membuktikan bahwa meme adalah sebuah artefak digital yang sanggup menunjukkan konteks dan situasi sosial melalui aspek humor serta sikap generasinya pada saat itu. Melaluinya, kita bisa lebih mudah melihat keberagaman dimensi kognitif generasi muda ketika meme tersebut bertebaran di media baru.

B. Saran

Semiotika memiliki daya tarik tersendiri dalam sebuah penelitian, karena semiotika memiliki jangkauan yang luas dalam wilayah kajian yang aplikatif, dan tersebar dalam beberapa disiplin ilmu. Semiotika dalam wilayah kajian ilmu komunikasi dapat diterapkan pada berbagai level bentuk komunikasi. Penelitian semiotika hendaklah memerhatikan beberapa hal agar keilmiahannya penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Walaupun dalam teori semiotika makna bersifat *arbiter* (semena-mena), tetapi harus tetap mengacu pada aksiologis metode semiotika yang digunakan (Vera, 2014: 11)

Melalui penelitian ini, peneliti berharap menambah kajian semiotika mengenai humor yang dilihat dari kacamata berbeda tidak hanya soal opini dan kritik pada meme. Selain itu, peneliti juga mengharapkan untuk adanya penelitian berikutnya terkait studi tentang internet meme yang memuat berbagai aspek komunikasi dan budaya guna memperluas dan memperbanyak referensi dan kajian mengenai meme dimana masih banyak yang beranggapan bahwa meme hanyalah bentuk hiburan dan terlalu sepele untuk dikaji lebih dalam.

Kajian-kajian mengenai meme sebagai salah satu bentuk komunikasi visual yang merupakan produk budaya populer, *digital culture*, fenomena sosial-budaya sangat perlu dilakukan mengenai hal-hal tersebut erat kaitannya dengan ilmu komunikasi di era digital seperti saat ini. Mengetahui perkembangan hal-hal tersebut dapat memberikan manfaat yang banyak bagi

pengamat fenomena sosial-budaya dan juga pelaku industri komunikasi serta orang-orang yang berkaitan langsung dengan hal-hal tersebut.