

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB V ini, merupakan akhir dari penelitian yang dilakukan. Dimana dalam BAB V peneliti akan menjabarkan kesimpulan dari seluruh hasil penelitian dan juga saran-saran yang peneliti berikan baik bagi Komika Guzman Sige maupun bagi peneliti selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

1. **Sensasi** yang mengawali atau stimulus yang dialami Komika Guzman Sige, yaitu berdasarkan pengalaman atau keresahan (yang melibatkan indera pendengaran, indera penglihatan, indera penciuman, inderah) dan melalui pengamatan (observasi melalui pencarian informasi pada platform *twitter*)
2. **Persepsi** yang dialami Komika Guzman Sige dengan pemilihan atau penyimpulan informasi, persepsi alternatif, metode *mind mapping*, persepsi dari teori dan teknik *stand up comedy*, pengembangan atau *crafting* dan yang terakhir dalam proses persepsi ini yaitu rasionalisasi persepsi.
3. **Memori** yang dialami Komika Guzman Sige dengan 3 tahap yaitu perekaman, penyimpanan, dan pemanggilan kembali memori atau ingatan Komika Guzman Sige. Dengan memanggil kembali ingatan berdasarkan pengalaman pribadi, ataupun pengalaman orang lain yang dirasa menarik untuk dijadikan sebuah materi *stand up comedy*.

- 4. Berpikir** yang dialami Komika Guzman Sige yaitu dengan pengumpulan dan penyortiran sebuah informasi, penambahan teknik- teknik *stand up comedy*, pengembangan (*crafting*), dan *comedy buddy*.

Pada penelitian dan observasi yang sudah dilakukan peneliti, bahwa Komika Guzman Sige mengalami proses komunikasi intrapribadi dengan melewati 4 tahap diantaranya.

Proses komunikasi intrapribadi yang dialami Komika Guzman Sige dalam merancang materi *stand up comedy* melalui 4 tahap seperti yang dikatakan oleh Djalaludin Rakhmat yaitu sensasi, persepsi, memori dan berpikir. Tahap awal dalam pembentukan sebuah materi *stand up comedy* yaitu sensasi, sensasi merupakan penerimaan stimulus (rangsangan) melalui indera, dan sensasi cenderung berhubungan dengan perasaan. Dan alat penginderaan itulah yang menghubungkan organisme dengan lingkungannya. Sensasi itu sebagai proses atau pengalaman elementer yang timbul apabila satu perangsang merangsang satu reseptor atau proses merasakan. Sensasi yang dialami Komika Guzman Sige yaitu metode berdasarkan pengalaman dan keresahan ini pasti tidak luput dari penggunaan indera (melibatkan indera pendengaran, indera penglihatan, indera penciuman, indera pengecap). Metode yang kedua yaitu berasalkan dari pengamatan, apa yang Komika Guzman Sige rasa itu menarik untuk dijadikan sebuah ide awal materi maka akan dijadikan sebuah materi, biasanya Komika Guzman Sige melakukan pengamatan pada apa yang sedang terjadi dan ramai diperbincangkan Masyarakat umum, dan selanjutnya Komika Guzman Sige akan mencari tahu lebih dalam mengenai peristiwa tersebut seperti halnya pada platform *twitter*.

Tahap kedua, proses persepsi menjadi sangat menarik, karena dimulai tahap individu, yaitu Komika Guzman Sige mampu memberikan penilaian dan penafsiran yang sangat pribadi dari kesan indera dan reaksi terhadapnya. Membandingkan rangsangan yang diterima dengan ingatan dan pengalaman, menyatukannya dalam konteks yang bergantung pada pengalaman dan pengetahuan, memahaminya, menilainya secara individu, dan akhirnya bereaksi sesuai dengan penilaian Komika Guzman Sige terhadap sebuah persepsi.

Tahap ke tiga yaitu proses memori, apa yang pernah dialami, atau memori orang disekitar Komika Guzman Sige. Memang ketika peneliti melakukan wawancara dengan informan pendukung II yaitu Kamaludin didapatnyalah informasi bahwa Komika Guzman Sige membawakan materi berdasarkan personal atau pengalamannya sendiri sih jadi dipanggil kembali lah ingatan peristiwa tersebut. Dalam proses memori ini Komika Guzman Sige mencoba mengingat kembali atau memanggil kembali ingatan yang pernah dialami, entah itu dalam ingatan jangka pendek (*short term memory*) maupun memori jangka panjang (*long term memory*).

Tahap terakhir yaitu proses berpikir yang dialami Komika Guzman Sige. Berpikir adalah berkembangnya suatu ide, konsep, pemikiran yang baru yang keluar dari dalam diri seseorang. Dan berkembangnya pemikiran itu sendiri dari informasi yang telah didapat dan disimpan oleh Komika Guzman Sige dalam yang berupa pengertian-pengertian. Berpikir juga adalah suatu pekerjaan yang melibatkan kerja otak seorang Komika Guzman Sige, dan terkadang ide atau konsep itu akan muncul dengan sendirinya ketika seseorang itu merasa terdesak

jadi, tidak selamanya berpikir itu keluar setelah seseorang mendapatkan informasi-informasi yang telah disimpan seperti halnya ketika Komika Guzman Sige mendapatkan atau mengalami *stuck* pada saat merancang materi *stand up comedy* dan Komika Guzman Sige akan mulai berpikir bagaimana cara agar bisa mendapat jalan keluar dari masalah tersebut, yaitu dengan cara penerapan *comedy buddy* atau kegiatan meminta saran kepada kerabat atau rekan sesama Komika Kota Bandung.

5.2 Saran

Dalam sebuah penelitian, peneliti harus mampu memberikan masukan berupa saran-saran yang bermanfaat bagi semua pihak yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun saran-saran yang peneliti berikan setelah meneliti permasalahan ini adalah sebagai berikut:

5.2.1 Saran Bagi Komika Guzman Sige

1. Mengenai sensasi akan lebih mempermudah bila fokus pada penggunaan indera karena sensasi disini yaitu merujuk pada pesan yang dikirim ke otak lewat penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman dan pengecapan.
2. Dalam persepsi, selain sudah adanya keterlibatan teori dan sudut pandang orang lain juga adanya persepsi alternatif, sebaiknya Komika Guzman Sige juga mengambil persepsi yang benar untuk diangkat menjadi sebuah materi *stand up comedy*, dan tidak selalu membiarkan persepsi yang salah yang diangkat menjadi materi *stand up comedy*.
3. Pemanggilan memori atau ingatan yang panjang, akan memerlukan waktu yang cukup menguras apalagi ketika Komika Guzman Sige dalam tuntutan.

Akan tetapi memori atau ingatan jangka panjang yang kerap mengundang gelap tawa.

4. Dalam proses berfikir, baiknya diberi waktu yang cukup agar bisa lebih mengembangkan materi dan pada penampilan diatas panggung *stand up comedy* nanti supaya Komika Guzman tidak membawa *handphone*, karena materi sudah diluar kepala.

5.2.2 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Peneliti harus jeli dalam menggali informasi mengenai proses komunikasi intrapribadi karena hal komunikasi intrapribadi ini mempunyai bahasan yang cukup rumit dan terbatas.
2. Peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya disarankan untuk mencari dan membaca referensi lain lebih banyak lagi sehingga hasil penelitian selanjutnya akan semakin baik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang baru.
3. Penelitian tentang proses komunikasi intrapribadi merupakan penelitian yang sedikit rumit karena didalamnya membahas apa saja yang dirasakan objek penelitian yang mungkin bagi sebagian orang sensitiv karena menyangkut apa yang dialami, oleh karena itu lebih baik peneliti mengenal terlebih dahulu orang atau objek penelitian yang akan diteliti.