BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian mengenai Model Komunikasi pada *Meme* Internet (Studi Kasus Tahun 2005-2017), dapat ditarik kesimpulan berdasarkan rumusan masalah dan analisis pada *meme*, yaitu:

1) Terdapat unsur visual pada *meme* seperti warna-warna yang lebih luas lagi untuk dieskplor karena pilihan warna yang sangat banyak dalam media digital, teks dengan ukuran yang sesuai dan jenis huruf yang tebal sehingga mudah untuk dibaca, komposisi dari gambar, teks, warna yang menghasilkan suatu kesatuan yang baik, gaya visual seperti ilustrasi yang muncul dengan terdapat proses edit gambar dengan *software* seperti *crop* figur dan menempatkannya pada figur lain, dan gambar yang menjadi faktor *meme* menyebar. Unsur tersebut membuat orang mempunyai ketertarikan dalam melihat *meme*.
2) Faktor lainnya yaitu tren topik dengan tema humor dan sindiran yang terdapat pada *meme* dan berpengaruh terhadap *meme* yang menyebar. Hal ini menandakan masyarakat cenderung senang dengan situasi yang membuat mereka bahagia walaupun terdapat sifat yang menyindir hingga terkadang membuat sakit hati tetapi tujuannya adalah menghibur dengan candaan.

3) Figur dan adegan juga merupakan salah satu faktor *meme* menyebar dengan figur populer yang muncul dan hal ini menunjukkan adanya faktor sosial yang mempengaruhi karena orang cenderung mengetahui orang lain karena sudah mengenal orang tersebut, sering melihat orang tersebut, atau pernah melakukan interaksi dengan orang tersebut, situasi (ruang) serta adegan yang muncul membuat orang tertarik dalam melihat *meme* dengan *gesture* yang diperlihatkan seperti sedang melakukan aktivitas.
4) Adapun mekanisme yang membuat *meme* menyebar yaitu melalui media dengan berbasis internet seperti situs jejaring sosial, situs berbagi gambar, aplikasi *messenger* yang mengharuskan penikmat memiliki sebuah alat dengan teknologi yang dibutuhkan sebagai wujud fisik untuk mengakses aplikasi tersebut dan adanya internet untuk bisa membuka gambar-gambar yang akan dilihat pada aplikasi tersebut. Hal ini memperlihatkan adanya transformasi komunikasi masyarakat secara langsung menjadi komunikasi masyarakat secara digital dengan perkembangan teknologi yang membuat akses komunikasi yang mudah dan cepat sehingga komunikasi berupa visual seperti *meme* internet menjadi salah satu ketertarikan masyarakat sekarang.
5) Faktor lainnya merupakan persepsi publik dalam melihat *meme* terlepas dari publik yang tidak menyadari bahwa faktor tersebut berpengaruh terhadap *meme* yang menyebar seperti narasi yang terdapat pada *meme* dan biasanya berisi tema-tema humor atau sindiran, hal ini menunjukkan masyarakat yang senang mengekspresikan apa yang dipikirkannya dalam bentuk cerita agar orang lain mengetahuinya. Lalu *meme* cenderung lebih banyak

menggunakan pengambilan gambar secara *close up* dengan ekspresi pada figur yang muncul pada *meme* terlihat lebih jelas, hal ini menunjukkan masyarakat yang senang memperlihatkan keeksistensian dirinya seperti perilaku masyarakat saat ini yang senang melakukan kegiatan *selfie* untuk mengabadikan momen. Teknik yang digunakan dalam *meme* juga berpengaruh sehingga memperlihatkan adanya masyarakat yang mengikuti perkembangan zaman dengan teknologi sekarang yang bisa memanipulasi suatu gambar sehingga menghasilkan bentuk akhir yang membuat perasaan tertarik untuk melihatnya serta menimbulkan imajinasi untuk membuat suatu karya lain yang diwujudkan melalui teknik digital sekarang ini.

5.2 Saran

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat diterapkan untuk penelitian selanjutnya dengan objek penelitian yang serupa. Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memicu penelitian lainnya dengan meneliti secara lebih mendalam lagi mengenai analisis pada *meme* internet yang khusus membahas masalah visual pada *meme* menyebar. Selain itu dalam membuat kuesioner penelitian, perlu mempertimbangkan lagi apakah jenis gender pada *meme* akan diteliti lebih mendalam seperti kecenderungan sifat gender pada *meme* yang menyebar. Lalu, sebagai medium informasi, *meme* juga ternyata dapat disalahgunakan, sehingga sebagai penikmat *meme* kita harus peka dalam menyerap informasi yang disebarkan melalui *meme* internet.