

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mencari bagaimana resepsi atau penerimaan, pemaknaan khalayak (*Subscriber Channel Youtube Dhot Design*) terhadap pesan satire dan humor dalam video animasi pada *Channel Youtube Dhot Design* segmen video “Ditipu Tukang Slot Feat @Bang Toink”, ketertarikan khalayak terhadap animasi *Dhot Design* menimbang animasi ini masih terbilang sederhana dan masih menggunakan gambar dua dimensi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif pendekatan studi kasus dengan menggunakan analisis resepsi khalayak. Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dengan cara studi pustaka yaitu melalui artikel, observasi dan wawancara.

Dalam proses *Decoding*, pada segmen video “Ditipu Tukang Slot Feat @Bang Toink” yang berkaitan dengan sindiran untuk selalu berhati-hati terhadap kasus penipuan, dari seluruh informan yaitu delapan menempatkan lima informan pada posisi hegemoni dominan dan tiga informan pada posisi negosiasi. Keseluruhan informan menggunakan pengalaman serta pengetahuannya dalam pemaknaan pesan satire humor, sehingga timbulah perbedaan penerimaan, pemaknaan terhadap pesan satire humor pada segmen video tersebut.

Peneliti menyadari bahwasanya makna yang khalayak pegang dari segmen video ini tidak lepas dari pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki khalayak. Beberapa diantaranya adalah:

1. Untuk tidak mudah percaya terhadap orang yang baru dikenal walaupun dengan niat baik, terlebih saat melakukan transaksi. Terlebih dahulu untuk memastikan dan memperhatikan dengan baik serta meningkatkan kehati-hatian yang tinggi.
2. Menginginkan adanya sebuah tindakan yang cepat tanggap dengan berbagai solusi dari pihak yang berwenang dalam mengatasi kasus penipuan demi kesejahteraan masyarakat.
3. Harapan untuk Lembaga yang berwenang untuk mengurus secara sigap dan cepat guna menumpas semua jenis tindakan penipuan yang ada.

Ketertarikan khalayak pada animasi ini adalah pada segi tema dan cerita yang diangkat. Dimana cerita dan tema yang diangkat sangat sesuai, relevan dan pas dengan kehidupan sekarang. Animasi yang lucu dan simple serta tema yang diangkat dari kisah yang terjadi saat ini (*Up to Date*). Mereka tidak terlalu mempermasalahkan pada grafik animasi *Dhot Design* yang masih menggunakan gambar dua dimensi.

B. Saran

Dalam penelitian kali ini, peneliti menyadari terdapat kekurangan dalam mengupas secara tuntas pada proses *encoding* atau proses pembuatan pesan pada segmen video penipuan ini. Hal tersebut dikarenakan kurangnya

data yang dapat diperoleh oleh peneliti dari *Dhot Design* sebagai *encoding* dari konten penipuan tersebut. Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menghubungi kreator *Dhot Design* melalui beberapa media sosial seperti *Instagram, Facebook, Youtube, Snack Video, Tik Tok*, akan tetapi tidak membuahkan hasil. Hingga saat ini peneliti belum menemukan kontak yang dapat dihubungi secara personal karena keterangan identitas kreator *Dhot Design* tidak di sebutkan secara lengkap, sehingga peneliti kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai data *encoding*.