

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan kesimpulan yang ditarik dari hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya. Selain itu, bab ini juga merumuskan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian akademis selanjutnya dan bagi para praktisi di media massa.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Konsep tayangan dalam program "Main Hakim Sendiri" episode 161 menrapkan kelima elemen *sense of humor* dari Richard A. Shade. Identifikasi humor (*Humor Identification*) diciptakan melalui *Gimmick* dan alur cerita utama dengan menciptakan ketidaksesuaian (*incongruity*), yaitu menampilkan segmen komedi yang di tengah latar persidangan yang formal untuk memancing tawa. Pemanfaatan figur Mang Saswi dan strategi nostalgia pada program "Ini Talkshow" mempermudah melalui penggunaan strategi humor dipahami (*Humor Comprehension*). Strategi nostalgia ini tidak hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga membangun apresiasi humor (*Humor Appreciation*) pada level emosional, menciptakan rasa hangat dan kerinduan yang membuat audiens lebih terbuka untuk menerima pesan. Puncaknya, keberhasilan ini terwujud dalam respons kegembiraan (*Mirth Respons*) yang nyata, seperti tawa dan partisipasi aktif dari para pemain serta penonton di studio. Seluruh rangkaian ini didukung oleh proses produksi humor (*Humor Production*) yang bersifat kolaboratif antara tim kreatif yang merancang alur cerita dan properti dengan Mang Saswi sebagai kreator utama materi parodi.

2. Representasi kuliner lokal dalam humor parodi lagu dibentuk melalui proses semiotis sistematis yang mengubah objek kuliner sehari-hari menjadi sebuah simbol perayaan. Proses ini dimulai dengan mengakar pada level realitas yang familiar bagi audiens, seperti ritual sosial menawarkan minuman atau membawa oleh-oleh. Realitas ini kemudian diubah menjadi sebuah tontonan spektakuler pada level representasi melalui penggunaan kode-kode teknis media seperti pencahayaan dinamis, musik energik, dan teknik kamera *close-up*. Pada puncaknya, konstruksi ini menyiarkan pesan-pesan pada level ideologi. Representasi ini menyebarkan gagasan bahwa kuliner lokal memiliki nilai tinggi, dapat berkolaborasi dengan bentuk budaya global, dan perlu terus berinovasi agar tetap relevan.

Meskipun humor parodi terbukti dapat dijadikan media dalam memperkenalkan kuliner lokal, penting untuk mencatat bahwa humor jenis ini dapat menyederhanakan budaya yang kompleks menjadi karikatur. Ketergantungan pada stereotip atau penggambaran yang berlebihan terhadap jenis makanan tertentu dapat mereduksi makna yang lebih dalam dari warisan budaya tersebut. Oleh karena itu, perlu ada kesadaran kritis dalam penggunaan humor parodi agar tidak mengurangi nilai budaya yang sesungguhnya.

Dengan demikian, humor parodi lagu terbukti mampu menjadi media yang inovatif memperkenalkan kuliner lokal kepada audiens modern. Namun, di balik kemampuannya, terdapat sebuah catatan kritis yang penting, strategi ini berisiko menyederhanakan makna budaya yang kompleks menjadi sekadar karikatur hiburan. Ketika kuliner direduksi menjadi lelucon yang mudah diingat, ada potensi nilai autentik dan kedalaman filosofis dari warisan budaya itu sendiri dapat terkikis. Penggunaan humor parodi dalam media massa perlu diimbangi dengan kesadaran kritis agar tidak jatuh pada penyederhanaan, stereotip, atau komersialisasi berlebihan yang dapat mendegradasi makna budaya itu sendiri.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penelitian ini secara spesifik hanya menganalisis satu episode, yaitu "Main Hakim Sendiri Episode 161". Pembatasan objek ini menyebabkan temuan penelitian tidak dapat digeneralisasi untuk merepresentasikan keseluruhan program "Main Hakim Sendiri" maupun program televisi hiburan lainnya. Hal ini didasari oleh kemungkinan adanya perbedaan konsep, dinamika humor, dan representasi konten pada setiap episode yang berbeda. Kedua, keterbatasan metodologis. Fokus penelitian ini adalah analisis teks media dan wawancara pada level produksi. Penelitian ini tidak melibatkan studi resepsi audiens untuk mengkaji bagaimana penonton menerima, memaknai, dan menginterpretasikan humor parodi lagu. Akibatnya, kesimpulan mengenai pemanfaatan humor parodi lagu sebagai media pengenalan kuliner lokal hanya bersifat asumtif berdasarkan interpretasi teks dan pengalaman narasumber, bukan didukung oleh data empiris dari tanggapan audiens secara langsung. Untuk itu, beberapa saran dapat diberikan guna memperkuat penelitian ini, antara lain:

5.2.1 Saran Akademis

1. Perluasan Metode Penelitian.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan studi resepsi audiens (misalnya melalui survei atau *focus group discussion*) untuk mengukur sejauh mana audiens benar-benar mengingat informasi kuliner yang disajikan dan apakah tayangan tersebut mengubah persepsi mereka terhadap kuliner lokal.

2. Studi Komparatif:

Dapat dilakukan penelitian komparatif yang membandingkan efektivitas metode pengenalan kuliner melalui humor parodi lagu ini dengan metode lain yang lebih konvensional, seperti program masak atau program jalan-jalan kuliner.

3. Perluasan Objek Penelitian:

Muhamad Rayhan Alfikri Pribadie, 2025

HUMOR PARODI LAGU SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KULINER LOKAL DALAM PROGRAM "MAIN HAKIM SENDIRI" EPISODE 161

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Peneliti selanjutnya dapat meneliti bagaimana elemen budaya lain (seperti bahasa daerah, musik tradisional, atau busana adat) direpresentasikan dan dikemas dalam program-program komedi televisi lainnya di Indonesia.

5.2.2 Saran Praktis

1. Bagi Program Acara televisi:

Disarankan untuk dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk mengembangkan konten yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengedukasi audiens mengenai budaya lokal, termasuk kuliner lokal. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah dengan mengintegrasikan humor parodi lagu yang mengangkat tema kuliner lokal, sebagaimana yang dilakukan dalam *Main Hakim Sendiri* episode 161. Hal ini akan membantu meningkatkan kesadaran audiens tentang kekayaan budaya Indonesia dalam cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, eksplorasi bentuk humor visual yang lebih kreatif, seperti penggunaan animasi atau efek visual dalam parodi lagu, dapat menambah daya tarik segmen dan memperkaya pengalaman audiens. Pengembangan segmentasi yang edukatif dalam program ini juga bisa lebih ditekankan, misalnya dengan menghadirkan informasi lebih mendalam tentang sejarah atau keunikan kuliner lokal, sembari tetap mempertahankan unsur hiburannya. Dengan demikian, konsistensi dalam menyajikan segmen kreatif seperti ini dapat memperkuat identitas program sebagai hiburan yang cerdas dan berwawasan budaya.

2. Bagi Praktisi Media Lainnya:

Disarankan untuk lebih terbuka dalam mengadopsi strategi konten edukatif dalam format hiburan. Mencari talenta atau ikon yang memiliki identitas yang sudah dikenal audiens di bidang budaya lain (misalnya musik, tari, sastra) dan memberi mereka

panggung dalam format modern dapat menjadi kunci untuk menciptakan konten yang unik dan berdampak, karena keakraban audiens terhadap figur tersebut dapat mempermudah proses pemahaman dan apresiasi humor.