

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Resepsi penonton terhadap penggunaan bahasa kasar oleh Windah Basudara tidak seragam, melainkan sangat bervariasi dan terbagi ke dalam tiga posisi pemaknaan Stuart Hall: dominan, negosiasi, dan oposisi (Hall et al., 2018). Fenomena ini menegaskan bahwa audiens bukanlah penerima pesan yang pasif. Proses *decoding* makna secara aktif dipengaruhi oleh kerangka referensi masing-masing informan, yang meliputi faktor lingkungan sosial, latar belakang budaya, nilai pribadi, dan pengalaman personal dalam mengonsumsi media.

Posisi Dominan ditempati oleh informan dari lingkungan Jabodetabek. Mereka menerima sepenuhnya preferred reading yang dikonstruksikan oleh Windah, yaitu bahwa bahasa kasar adalah bagian dari strategi hiburan yang otentik, spontan, dan lucu. Bagi mereka, penggunaan bahasa kasar oleh Windah terasa *relatable* karena selaras dengan gaya komunikasi informal di lingkungan sosial mereka. Bahasa kasar tidak dianggap sebagai pelanggaran norma, melainkan sebagai pelengkap yang membuat konten lebih hidup dan memperkuat ikatan emosional antara kreator dan audiens.

Posisi Negosiasi merupakan posisi yang paling banyak ditempati oleh informan. Audiens pada posisi ini memahami dan menerima kode dominan bahwa bahasa kasar digunakan untuk tujuan hiburan. Namun, mereka tidak menerimanya secara mutlak. Penerimaan mereka bersyarat pada konteks. Mereka dapat menikmati bahasa kasar jika digunakan sebagai respons spontan terhadap situasi dalam game (misalnya frustrasi karena kalah atau diganggu pemain lain). Sebaliknya, mereka akan merasa tidak nyaman (risih) dan menolak jika bahasa kasar digunakan tanpa konteks yang jelas, berlebihan, atau terasa menyerang personal. Informan yang berada dalam posisi negosiasi ini cenderung menerima dalam bentuk konsumsi konten yang menggunakan bahasa kasar namun menolak penggunaannya.

Posisi Oposisi diwakili oleh informan dengan latar belakang budaya dan religius yang konservatif. Mereka secara konsisten menolak preferred reading dari konten tersebut. Bagi mereka, penggunaan bahasa kasar, terutama yang bersifat vulgar, secara fundamental bertentangan dengan norma kesopanan, etika, dan nilai-nilai agama yang mereka anut. Mereka memaknai bahasa kasar bukan sebagai hiburan, melainkan sebagai sesuatu yang negatif, tidak pantas, dan berpotensi memberikan pengaruh buruk, khususnya bagi audiens anak-anak.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Saran akademis yang dapat disampaikan oleh peneliti setelah melakukan penelitian tentang Resepsi Penonton Pada Penggunaan Bahasa Kasar Dalam Video “*Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys*” Di Channel Youtube Windah Basudara adalah:

1. Menggunakan informan lintas budaya dari berbagai generasi seperti generasi Boomers, Millennial, Gen Z dan Alpha untuk mendapatkan perspektif yang lebih mendalam terkait penggunaan bahasa kasar.
2. Memperluas media sosial yang dianalisis seperti Instagram, Tiktok dan Facebook.
3. Lebih memperdalam variasi budaya dan lingkungan sosial yang diteliti seperti wilayah urban dan wilayah rural

5.2.1 Saran Praktis

Saran praktis yang dapat disampaikan oleh peneliti setelah melakukan penelitian tentang Resepsi Penonton Pada Penggunaan Bahasa Kasar Dalam Video “*Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys*” Di Channel Youtube Windah Basudara adalah:

1. Windah Basudara perlu menyadari bahwa audiens mereka tidak bersifat pasif. Setiap pesan, terutama yang kontroversial seperti bahasa kasar, akan diterima dan dimaknai secara berbeda.
2. Hendaknya Windah Basudara memperhatikan pentingnya konteks dalam penggunaan bahasa kasar dan disarankan agar Windah mempertahankan spontanitas sebagai respons emosional dalam videogame, namun lebih berhati-hati dalam menggunakan bahasa kasar secara acak atau tanpa pemicu yang jelas.
3. Sebaiknya, Windah Basudara untuk mempertimbangkan untuk memberikan penanda atau peringatan konten (*content warning*) pada video yang mengandung bahasa kasar secara intensif, atau secara sadar mengurangi frekuensi penggunaan bahasa kasar dalam sesi *livestream* ataupun video Youtube yang berpotensi ditonton oleh audiens di bawah umur.