

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil perolehan data mengenai *style of humor* pada Anggota GAMSU Universitas X Bandung, maka dapat disimpulkan:

1. *Style of humor* yang paling sering digunakan oleh anggota GAMSU adalah *style of humor* jenis *Self Enhancing*. Selanjutnya adalah *Affiliative*.
2. Hanya sedikit sekali anggota GAMSU yang menggunakan *style of humor* jenis *Aggressive*, *Self Defeating*, dan *style of humor* kombinasi antara *Self Enhancing* dan *Self Defeating*.
3. Faktor yang memiliki kecenderungan keterkaitan dengan penggunaan *style of humor* adalah *reinforcement*.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat peneliti ajukan melihat dari hasil penelitian dan keterbatasan dari penelitian yang dilakukan:

5.2.1 Saran Teoretis

1. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti lebih dalam lagi mengenai kaitan antara *style of humor* dengan *reinforcement*.
2. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif deskriptif yang mana hasilnya kurang mendalam dan hanya berlaku untuk saat itu saja, sehingga untuk peneliti

selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain penelitian yang dapat meneliti dengan lebih mendalam seperti korelasi atau hubungan maupun pengaruh.

3. Penelitian ini juga memiliki jumlah sampel yang terbatas sehingga kurang menggambarkan secara mendalam, oleh karena itu disarankan untuk peneliti selanjutnya juga dapat mengambil sampel penelitian yang jumlah populasinya lebih banyak sehingga data yang diperoleh dapat beragam terutama dalam hal jenis kelamin.

5.2.2 Saran Praktis

1. Penelitian ini dapat menjadi informasi tambahan untuk anggota GAMSU mengenai *style of humor* yang digunakan oleh masing-masing anggota sehingga dapat mengenali *style of humor* mana yang sehat dan cocok masing-masing anggota.

2. Dengan mengenali *style of humor* yang sehat dan cocok maka anggota GAMSU dapat menghindari pemakaian *style of humor* yang dapat meningkatkan stress dan ketegangan yang dimiliki. Seperti menghindari *style of humor* jenis *Self Defeating* yang merendahkan diri sendiri demi membuat orang lain tertawa walaupun dirinya merasa bahwa hal itu tidak menyenangkan.

3. Untuk GAMSU sebagai komunitas, penelitian ini dapat menjadi masukan bermanfaat untuk komunitas GAMSU untuk mengembangkan diri dengan menggunakan humor secara kreatif seperti melakukan kegiatan yang berhubungan dengan humor misalkan seperti *Stand Up Comedy* atau teater yang berhubungan dengan humor, dan juga untuk mengembangkan diri sekaligus meningkatkan kepedulian sosial seperti melakukan pertunjukan humor di panti jompo untuk menghibur para lansia.