BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa unggahan visual yang diposting pada akun *@teamliquid.id* sebagian besar berisi gambar dan video. Setelah diamati, ditemukan bahwa unggahan ini dapat terbagi menjadi dua kategori, yaitu unggahan *meme* dan unggahan *viral*. Kedua jenis unggahan ini memiliki karakteristik dan pendekatan yang berbeda, tetapi tetap bisa menjangkau audiens dengan baik.

Perbedaan antara unggahan *meme* dan unggahan *viral* tersebut terlihat sangat jelas. *Meme* umumnya dapat berupa gambar dan video yang mengandung modifikasi dari sesuatu yang populer, baik *template meme* ataupun video lucu dan aneh. Pada *meme* gambar, elemen *memetic* sering kali muncul melalui proses pengeditan menggunakan aplikasi dengan tambahan teks yang relevan dan penambahan elemen TLID seperti foto pemain sebagai identitas *meme* tersebut. Lalu pada *meme* video, tidak banyak yang berubah dari bentuk aslinya, tetapi ditambahkan elemen teks dan logo TLID untuk memberikan konteks.

Unggahan *meme* umumnya akan memuat konten yang membahas mengenai hasil pertandingan atau momen pada saat pertandingan di MPL Indonesia *Season* 14. Dalam bentuknya, *meme* ini sering menggunakan *template meme* yang populer lalu dimodifikasi dengan tambahan foto pemain dan teks yang lucu serta relevan. Sikap yang muncul dari unggahan *meme-meme* ini kebanyakan bersifat emotif dengan perasaan arogan, ironis, atau bahkan mengandung *self-deprecating humor*.

Sementara untuk unggahan *viral* yang diposting oleh akun *@teamliquid.id* umumnya akan lebih fokus kepada humor sederhana dengan konteks mengenai hasil pertandingan ataupun momen pertandingan. Unggahan ini dapat langsung dipahami oleh banyak orang, meskipun tidak selalu memiliki dimensi *memetic*. Serta memiliki *engagement* yang lebih unggul jika dibandingkan dengan *meme* dalam bentuk gambar. Menariknya, jika dibandingkan dengan *engagement meme* dalam bentuk video, maka akan lebih rendah *engagement* unggahan *viral* nya.

Analisis Dimensi.., Dea Febrianti, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan yang dilakukan, peneliti memiliki saran yang bertujuan untuk dapat berguna bagi orang lain yang membaca penelitian ini dan bagi peneliti selanjutnya.

5.2.1 Saran Akademis

Saran untuk penelitian selanjutnya, maka akan lebih bagus jika dapat melakukan pembahasan yang lebih mendalam untuk menganalisis *meme* lebih luas bukan hanya dari Team Liquid ID, tetapi juga dapat menjangkau industri lainnya atau komunitas *meme* yang lebih besar. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat memfokuskan pada efektivitas penggunaan *meme* dalam membangun sebuah *branding* di industri *Esports*.

5.2.2 Saran Praktis

Saran peneliti untuk Team Liquid ID untuk terus dapat memanfaatkan tren *meme* populer dengan fokus pada elemen *meme* yang paling menarik perhatian audiens khususnya penggemar *Esports* generasi muda untuk meningkatkan *engagement*. Tetapi Team Liquid ID tetap harus menjaga keseimbangan antara humor dan profesionalitas dalam unggahannya.