

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Penulis telah melakukan kajian semiotika John Fiske yang berupa Kode-Kode Televisi terhadap tokoh Saitama pada *anime* One-Punch Man. Dengan melakukan kategorisasi *sequence* menggunakan fungsi narasi Propp, kemudian melakukan analisis semiotika John Fiske terhadap 7 *sequences* terpilih menggunakan Kode-Kode televisi yang melalui level realitas, level representasi, dan level ideologi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan antara lain:

1. Pada level realitas dengan melihat kode penampilan dan kostum; kode lingkungan; dan kode perilaku, Saitama ditampilkan sebagai manusia yang memiliki jiwa kepahlawanan; rasa keadilan; namun impulsif, yang berperan sebagai pahlawan profesional dimana kemunculan monster di sekitar kota adalah hal yang wajar dan kegiatan kepahlawanan adalah sebuah pekerjaan/profesi untuk melindungi masyarakat. Saat melakukan aksi kepahlawanan, Saitama selalu mengenakan jubah pahlawan yaitu *jumpsuit* kuning dengan *cape* putih dan sarung tangan serta sepatu *boots* merah.
2. Pada level representasi, *anime* One-Punch Man menggunakan berbagai kode teknis seperti teknik pengambilan gambar; tata cahaya; editing; dan musik latar belakang untuk menegaskan berbagai *sequence*. Pada kode representasi konvensional seperti naratif; konflik; karakter; aksi; dan dialog. Terbentuk sebuah narasi bahwa Saitama telah berusaha keras untuk menjadi pahlawan terkuat meskipun kurang mendapatkan pengakuan dari masyarakat.
3. Pada level ideologi, tokoh Saitama dalam serial *anime* One-Punch Man mampu merepresentasikan ketujuh nilai *bushido* sebagai nilai moral budaya Jepang yang juga bertindak sebagai ideologi bangsa, yaitu *Gi* –Integritas–, *Yu* –Keberanian–, *Jin* –Kemurahan Hati–, *Rei* –Menghormati–, *Makoto/Shin* –Kejujuran dan Tulus Ikhlas–, *Meiyo* –Harga Diri–, dan *Chugo* –Kesetiaan–.

4.2 Saran

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, adapun beberapa saran yang penulis ajukan kepada diri sendiri; institusi; peneliti lain; maupun pembaca sekalian mengenai bagaimana mengatasi kendala yang mungkin akan muncul pada proses pengkajian atau analisis. Saran tersebut antara lain:

1. Karena sifat analisis semiotika yang merupakan analisis interpretatif, maka relevansi hasil analisa sangat tergantung pada wawasan yang dimiliki oleh interpretator –dalam hal ini peneliti–. Wawasan tersebut tentu dapat diperkaya dengan menempuh langkah seperti kajian dokumen dan studi pustaka sehingga memperbanyak khasanah referensi literatur. Namun waktu merupakan batasan yang dimiliki semua makhluk hidup –termasuk peneliti–, sehingga keterbatasan wawasan pada waktu tertentu adalah hal yang pasti terjadi namun dapat diminimalisir dengan memperbanyak kegiatan membaca, terutama wawasan teoritis yakni semiotika.
2. Pentingnya topik penelitian ini sebagai upaya kritis dalam membongkar kepentingan dibalik makna yang terdapat pada setiap produk budaya, khususnya *anime*. Dengan menunjukkan nilai-nilai moral kebangsaan pada sebuah konten hiburan, hal tersebut akan membukakan pemahaman bahwa hiburan tidak semata-mata untuk menghibur melainkan terdapat kepentingan yang tersirat dan hadir baik secara sadar maupun bawah sadar. Maka kepekaan insan berfikir menjadi ujung tombak untuk selalu mawas diri terhadap nilai-nilai sosial pada produk budaya yang mungkin bisa memicu terjadinya sebuah perubahan.
3. Kehadiran semiotika sebagai teori pisau bedah dalam Ilmu Komunikasi dirasa sangat penting karena tidak ada komunikasi yang tidak melibatkan tanda. Dan karena cukup banyak model semiotika, maka pemahaman komprehensif tentang semiotika perlu dimiliki oleh mahasiswa untuk mencari kemungkinan alternatif dari beberapa pakar semiotika beserta argumen teoritisnya. Pemahaman tersebut selain bermanfaat secara akademis, kelak akan berguna secara praktis dalam dunia kerja terutama pemahaman akan pentingnya tanda dalam sebuah proses komunikasi.