

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penulis telah melakukan kajian semiotika pada karakter Piglet dalam film Winnie The Pooh Movie yang terdapat pada 4 *scene* terpilih dapat mewakili gangguan jiwa pada kecemasan menggunakan analisis semiotika John Fiske berupa Kode-kode Televisi melalui level realitas, level representasi, dan level ideologi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan antara lain:

1. Level Realitas dalam kode perilaku, gerakan, ekspresi, caraberbicara. Pada kode perilaku Piglet terlihat melakukan penghindaran diri dan mudah tersinggung (marah). Melakukan gerakan anggota tubuh gemetar, namun mengekspresikan wajah yang mudah panik dan terkejut, dengan cara berbicara yang bergetar dan bernafas pendek.
2. Level Representasi dilihat dari kode teknis, seperti sudut pengambilan gambar menggunakan kamera, pencahayaan dan suara latar belakang. Pada pengambilan gambar mendominasi dengan teknik *close up* menegaskan ekspresi wajah tokoh dan teknik *long shot* menginformasikan lokasi adegan sehingga menimbulkan interaksi. Pada pencahayaan dengan awan kelabu menggambarkan cuaca sedang mendung sehingga memicu emosi negatif yang mempengaruhi konsentrasinya. Dan pada suara latar belakang dengan munculnya suara misterius yang tidak menampakkan wajahnya namun bernada tinggi, menimbulkan kesan menegangkan. Kemudian, dilihat dari kode representasi konvensional: Konflik terjadi berusaha meyakinkan diri ke orang lain terhadap ketidakmampuannya (memunculkan keraguan) dan kebimbangan. Aksi yang terjadi mengumpat atau bersembunyi didalam saku dan menjatuhkan dirinya ke lantai hutan dengan menghindar pembicaraan.
3. Level Ideologi, karakter Piglet dalam film Winnie The Pooh Movie mampu merepresentasikan keempat gangguan jiwa pada kecemasan yang dibentuk diantaranya gangguan pascatrauma, gangguan kecemasan menyeluruh, dan gangguan panik.

Selain itu, film Winnie The Pooh Movie juga mampu merepresentasikan dalam bagaimana menangani seseorang yang mengalami gangguan jiwa pada kecemasan. Sehingga film ini, baik untuk ditonton oleh anak-anak, semua usia. Supaya masyarakat dapat saling menghargai dan saling tolong menolong yang memungkinkan secara kepribadian sangat berbeda-beda.

## 5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang penulis ajukan kepada penelitian ini. Saran tersebut antara lain:

1. Pentingnya topik penelitian ini, sebagai upaya kritis dalam membongkar kepentingan dibalik sebuah makna yang terdapat pada media film, khususnya film animasi yang identik disukai oleh anak-anak. Dengan menggambarkan kondisi jiwa yang mencerminkan gangguan kecemasan pada sebuah konten hiburan. Hal ini menjadikan membuka pemahaman bahwa melalui tayangan film animasi yang sangat menghibur tidak semata-mata untuk menghibur, melainkan memiliki kepentingan lain yang tersirat dan hadir lebih dari sekadar hiburan.
2. Dalam Ilmu Komunikasi, kehadiran semiotika sebagai teori analisis yang sangat penting, karena tidak ada komunikasi yang tidak melibatkan sebuah tanda. Semiotika mempunyai model didalamnya yang cukup banyak. Untuk itu, pemahaman komprehensif mengenai semiotika sangat perlu dimiliki oleh mahasiswa untuk mencari alternatif dari beberapa pakar ahli semiotika beserta teoritisnya. Sehingga pemahaman tersebut menjadi bermanfaat secara akademis. Namun, juga akan bermanfaat secara praktis bahwa akan pentingnya sebuah tanda untuk mengirim makna terkait objek, yang kemudian orang lain akan menginterpretasikannya dalam proses berkomunikasi.