BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

1. Makna denotasi merupakan tataran yang diperoleh berdasarkan tanda sesungguhnya yang nyata pada *scene*. Adapun makna denotasi pada serial animasi *Jujutsu Kaisen Season 2* dianalisis dengan basis teknik menggambar *anime*, penampakan visualisasi, dialog, deskripsi dan interpretasi. Mulai dari *scene* pertama, memperlihatkan adegan sosok wanita berwujud abnormal yang melontarkan pertanyaan tentang kecantikan dirinya. Begitu pula *scene-scene* lainnya dalam uraian tataran makna denotasi.
2. Makna konotasi merupakan tataran yang tersembunyi dari tanda yang muncul dan memiliki makna lain pada *scene*. Seperti *scene* pertama, ketika makhluk tersebut mempertanyakan lawannya dengan “kutanya padamu, apakah aku... cantik?” secara tersirat bermaksud pertanyaan intimidasi yang mengancam. Selain itu, hal ini juga mengkonotasikan perihal komentar sosial tentang kecantikan pada wanita yang berimplikasi pada penerimaan diri dan obsesi.
3. Makna mitos merupakan tataran pengalaman kultural masyarakat populer yang mengkonvensikan suatu hal yang telah tetap. Dalam hal ini, makna mitos diperoleh berdasarkan cerita rakyat, mitos, dan kebudayaan Jepang. Misalnya pada *scene* pertama, memiliki makna mitos makhluk *yokai* Kuchisake Onna dengan cerita sadis saat dahulunya yang dimutilasi, atau variatif lain yang menceritakan kecemburuan perempuan lain mengenai kecantikannya, hingga pada akhirnya terjadilah pembalasan dendam Kuchisake Onna pada dunia.

5.2 Saran

1. Kepada pembaca, khususnya pada pembaca yang bekerja di industri perfilman, diharapkan memiliki perspektif perihal kebudayaan yang seharusnya tetap di-eksiskan. Melalui karya film atau serial animasi, dapat dilihat bagaimana tradisi budaya Jepang melalui *anime Jujutsu Kaisen Season 2* dapat mendominasi suatu industri animasi dan menjadi populer. Oleh karenanya, Indonesia sendiri memiliki berbagai cerita rakyat dan mitos makhluk supernatural yang amat beragam, hal ini bisa menjadi konsistensi industri kreatif perfilman bagaimana sosok makhluk supernatural dapat dikaryakan dalam industri animasi.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membukan pandangan masyarakat terhadap kebudayaan, khususnya dalam sejarah pelbagai makhluk supernatural: yang baik; unik; hingga yang menakutkan. Dengan demikian, identitas kebudayaan, terutama ciptaan dari cerita rakyat mengenai makhluk supernatural di Indonesia akan tetap populer, bahkan dikenal oleh mancanegara.
3. Untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan topik serupa, diharapkan dapat memahami ranah semiotika sebagai ilmu yang mempelajari tanda dengan baik, dan tidak menjadikannya hanya sekadar keperluan untuk teori penelitian. Semiotika memiliki kaitan yang luas, dapat digunakan untuk membedah bagaimana suatu tanda muncul, seperti halnya model Roland Barthes yang mengungkap suatu tanda dalam tataran denotasi, konotasi, dan mitos sehingga dapat mengidentifikasi suatu pemaknaan yang tersembunyi dari suatu tanda.