

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan yang disajikan pada bab sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa film “Suzume” telah memenuhi berbagai kriteria untuk dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Hal ini terkait dengan cara makna tanda-tanda representasi mitologi Jepang disajikan dalam film tersebut. Maka dari itu, hasil penelitian yang berjudul "Representasi Mitologi Jepang dalam Film Animasi Suzume (Analisis Semiotika Roland Barthes Mengenai Representasi Mitologi Jepang dalam Film Animasi Suzume Karya Makoto Shinkai)", dapat disimpulkan bahwa:

1. **Makna tanda denotasi** merupakan makna sebenarnya dan tidak merubah arti atau menggambarkan suatu objek dengan sebenarnya. Dalam film Suzume, makna denotatif mencakup bagian dari plot, karakter, dan setting. Suzume Iwato, seorang siswi SMA, memulai perjalanan untuk menutup pintu-pintu misterius yang menyebabkan bencana alam seperti gempa bumi. Pintu ini menghubungkan dunia manusia dengan dunia yang berada di dimensi lain. Bencana gempa bumi ini disebabkan oleh cacing merah yang keluar dari pintu. Bersama dengan Souta, Suzume melakukan petualangannya untuk menutup pintu-pintu lain dan mencegah terjadinya bencana alam di kota Jepang. Film ini menggambarkan setting di berbagai kota di Jepang yang terkena dampak bencana atau tempat yang tak terurus lagi, serta interaksi antara Suzume dan karakter lainnya dalam misi penyelamatan ini.

2. **Makna tanda konotasi** merupakan makna kiasan atau bukan makna sebenarnya dalam mengartikan sesuatu. Makna konotasi dalam film *Suzume* menunjukkan beberapa bentuk mitologi Jepang melalui visual maupun dialog. Cacing merah yang menyebabkan terjadinya bencana alam gempa bumi dalam film ini merupakan seekor makhluk mitologi bernama Namazu. Namazu dianggap sebagai dewa atau roh penjaga bawah tanah di Jepang yang menyebabkan gempa bumi berbentuk ikan lele besar. Lalu pintu kayu tempat keluarnya cacing merah tersebut dalam mitologi Jepang disebut dengan Torii. Torii ini dipercayai sebagai gerbang masuk kediaman para dewa di Jepang dan menandai pintu masuk ke ruang yang telah disucikan. Alam yang berada di dalam Torii merupakan Yomi atau dunia dari dimensi lain tempat beradanya jiwa-jiwa yang telah mati. Kemudian seekor kucing Daijin merupakan makhluk mitologi Jepang bernama Bakeneko atau penyihir kucing. Sedangkan Sadaijin merupakan makhluk mitologi Jepang bernama Byakko, seekor harimau putih penjaga pintu barat Jepang. Konstruksi pemaknaan mitologi Jepang ini disajikan melalui makna konotatif film *Suzume*.
3. **Makna tanda mitos** merupakan perkembangan dari konotasi yang sudah terbentuk lama di masyarakat. Berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Makna mitos yang terdapat dalam film *Suzume* adalah bagaimana masyarakat Jepang memandang dan memahami bahwa sikap dan perilaku sehari-hari terhubung dalam mitologi Jepang. Masyarakat Jepang yang dikenal sebagai sosok yang individualis dan tidak peduli dengan hal

sekitar dan menganggap bahwa bencana alam yang terjadi datang sendirinya tanpa campur tangan manusia.

Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes ini menunjukkan adanya tanda mengenai makna tanda mitologi Jepang yang terlihat dengan pemaknaan denotasi, konotasi, maupun mitos yang tergambar oleh film Suzume.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Bagi Universitas

Peneliti sangat berharap agar program studi dapat menyediakan mata kuliah khusus yang membahas analisis semiotika, mencakup berbagai media seperti film, lagu, videografi, fotografi, dan lain-lain yang berkaitan dengan komunikasi. Dengan adanya mata kuliah ini, diharapkan mahasiswa dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mereka dalam menganalisis fenomena yang berkaitan dengan Ilmu Komunikasi.

5.2.2 Saran Bagi Masyarakat

1. Bagi masyarakat, penting untuk mengontrol pemikiran saat menonton film. Setiap film seringkali menyimpan pesan tersembunyi yang dapat mempengaruhi cara berpikir seseorang. Oleh karena itu, usahakan untuk mengambil pesan positif yang disampaikan oleh setiap film yang ditonton.
2. Film Suzume dapat menjadi pembelajaran tentang menghargai suatu mitologi yang terdapat dalam budaya. Terlebih lagi jenis film ini adalah animasi sehingga dapat masuk ke segala kalangan. Film Suzume juga

menunjukkan bagaimana seorang manusia harus menghargai alam dengan tidak merusaknya dan bersyukur dengan cara merawatnya. Maka dari itu film ini layak ditonton agar membuka pikiran bahwa mempelajari mitologi Jepang dan budaya yang relevan dapat membantu penonton menghargai nuansa dan makna yang mungkin tidak langsung terlihat tentang menghargai alam.

5.2.3 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk memperluas referensi dengan membaca buku, jurnal, dan sumber dari internet untuk mendalami penelitian dengan desain semiotika. Selain itu, penting untuk memahami secara mendalam tentang semiotika, karena ilmu ini sangat luas dan mencakup kajian mengenai tanda-tanda serta bagaimana tanda-tanda tersebut direpresentasikan