

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan mengenai representasi nilai-nilai *bushido* dalam *anime*, diperoleh kesimpulan sebagai berikut, bahwa dari ketiga judul *anime* melalui analisis trikotomi Pierce terdapat 45 *scene* yang merepresentasikan nilai-nilai *bushido* yang terdiri dari 7 *scene* nilai *bushido gi*, 11 *scene* nilai *bushido yu*, 9 *scene* nilai *bushido jin*, 7 *scene* nilai *bushido rei*, 5 *scene* nilai *bushido makoto*, 1 *scene* nilai *bushido meiyo*, dan 5 *scene* nilai *bushido chuugi*. Nilai *bushido yu* menjadi nilai yang paling banyak muncul karena *anime* yang digunakan sebagai sumber data bertemakan perjuangan. Dan nilai *bushido meiyo* menjadi nilai yang paling sedikit muncul karena alur cerita dari *anime* itu sendiri yang kurang memungkinkan untuk merepresentasikannya.

Berdasarkan bentuk representasinya, nilai *bushido* yang direpresentasikan dapat dikategorikan menjadi dua yaitu dialog dan tindakan. Nilai-nilai *bushido gi*, *makoto*, dan *meiyo*, dan *chuugi* termasuk ke dalam kategori representamen dialog karena nilai-nilai tersebut kurang direpresentasikan jika tidak ada dialog. Sedangkan, *yu*, *jin*, dan *rei*, termasuk ke dalam kategori representamen tindakan karena nilai-nilai tersebut kurang direpresentasikan jika tidak ada tindakan.

5.2. Saran

1. Karena *anime* yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini hanya berjumlah 3 judul saja yang mengakibatkan ketidaklengkapan data yang diperoleh, maka bagi peneliti selanjutnya yang hendak melakukan penelitian serupa diharapkan untuk menambah judul *anime* yang akan dijadikan sebagai sumber data penelitian agar data yang diperoleh dapat menjadi lebih lengkap.
2. Karena *anime* yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian nilai-nilai *bushido* ini semuanya bertemakan perjuangan, maka data tentang nilai *bushido yu* (keberanian) lebih banyak dibanding nilai *bushido* lainnya. Maka bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk memilih *anime* dengan tema berbeda seperti *anime-anime* yang bertemakan kehidupan sehari-hari dan sebagainya.
3. Karena penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika, data yang didapat hanya terbatas pada apa yang dapat dirasakan, dilihat dan didengar saja. Maka bagi peneliti selanjutnya diharapkan agar menggunakan metode yang berbeda agar data yang diperoleh tidak terbatas pada apa yang telah disebutkan sebelumnya.