

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menarik kesimpulan dan saran dari analisis representasi kelas sosial dalam film *Free Guy*. Di antara hasil – hasil penelitian yang telah ditulis di bab sebelumnya, tentu saja merupakan jawaban dari rumusan masalah yang sudah disebutkan pada bab sebelumnya. Lalu, bagian saran muncul dengan bentuk saran untuk penelitian lanjut tentang representasi .

#### 5.1 Simpulan

Setelah menganalisis penulis menyimpulkan hasil dari representasi kelas dalam film *Free Guy*, yaitu:

Analisis kelas sosial dalam film *Free Guy* menghasilkan dua kelas sosial yaitu kelas proletar dan kelas borjuis. Karakter yang ada dalam film *Free Guy* dibangun dari dua kelas sosial yang berbeda di dunia nyata dan di dunia game (*Free City*) film yang bercerita tentang video game ini, berputar di sekitar permainan yang disebut '*Free City*', dan karakter NPC Guy. Guy menjadi kecerdasan buatan sejati pertama yang diketahui karena dia (menurut logika film ini) pada dasarnya 'hidup' di dalam game dan peneliti menganalisis karakter Guy merupakan tokoh proletar dengan ciri ciri yang sesuai dengan teori kelas Karl Marx. Sedangkan tokoh borjuis di perankan oleh Antwain yang memiliki perusahaan yang menciptakan game *Free City*.

Representasi perjuangan kelas dalam film *Free Guy* mengarah ke revolusi kelas, Perjuangan kelas social disini dilakukan dengan cara ingin

mengubah kebiasaan yang biasa dilakukan oleh Guy. Keinginan untuk melawan kelas sosial atau perjuangan kelas di dalam film ini dimulai saat Guy merubah beberapa rutinitasnya, seperti memesan rasa kopi yang tidak sesuai dengan 'jalur' yang sudah ditentukan oleh kaum borjuis di dalam game Free City . lalu aktifitas yang di lakukan diluar kebiasaannya sehari hari. Hal itu di lakukan setelah muncul kesadaran dari karakter Guy bahwa ternyata kehidupannya selama ini ada dalam kendali penguasa.

Guy mencoba menularkan kesadarannya kepada NPC yang lain. Dengan orasi dan aksi sebagai bentuk perjuangan kelas. Perjuangan Guy lewat orasi dan aksi nya membuahkan hasil. Aksi personal Guy dan di dukung oleh kelompok NPC juga di bantu oleh Molotov tetang informasi menemukan pulau untuk membuktikan bahwa Free City bukanlah game buatan Antwain. Guy berhasil merubah arah dari game Free City menjadi Free Life dimana kehidupan NPC tidak lagi dalam genggamannya karakter borjuis yakni Antwain. Mereka menjadi hidup damai pada akhirnya.

## **5.2 Saran**

Setelah melakukan proses analisis dan menarik kesimpulan dari penelitian ini, masih banyak kemungkinan untuk penelitian selanjutnya yang lebih terperinci serta lebih variatif mengenai representasi kelas sosial. Penulis menyarankan kepada pembaca atau penulis yang ingin menganalisis representasi kelas untuk melakukan penelitian dengan teori lain seperti analisis semiotika John Fiske dalam tanda dan makna dalam menelaah film , gambar atau teori yang lain karena banyak hal dari

poster film termasuk poster film *Free Guy* yang bisa dibahas dan di teliti selain dari representasi kelas . Tidak hanya dari film, tapi juga media lain seperti media sosial dan yang sejenis lainnya. Penulis juga berharap penelitian ini dapat menjadi bahan acuan referensi bagi mahasiswa dapat memberikan pengetahuan tentang representasi kelas sosial dalam berbagai media baik cetak maupun digital.