

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Film *Black Panther* sebenarnya adalah film yang menceritakan tentang pahlawan berkulit hitam pertama. Film ini juga menampilkan ras kulit hitam yang memiliki kemajuan teknologi yang jauh lebih maju daripada orang kulit putih, selain itu juga menggambarkan bahwa orang kulit hitam memiliki nilai budaya, nilai sosial dan bisa hidup berdampingan dengan orang kulit putih namun akan tetapi tetap saja ada beberapa *sequence* yang menceritakan bagaimana tertindas dan orang kulit hitam mengalami rasisme melalui *dialogi* (percakapan).

Kemudian muncul tokoh antagonis yang bernama N'Jobu dan anaknya Erik Killmonger yang sebenarnya ingin memberikan perlawanan terhadap rasisme dan penindasan serta diskriminasi yang dilakukan orang kulit putih terhadap orang kulit hitam di Oakland, California, Amerika Serikat. Tapi apa yang dilakukan dua tokoh tersebut merupakan pelanggaran dan berdampak pada perdamaian serta keamanan negara Wakanda yang menyembunyikan sumber daya alamnya dari dunia.

Dari analisis yang telah dilakukan, peneliti dapat menangkap makna rasisme dalam film ini dengan memadukan teori *The Codes of Television* dari John Fiske yang menghasilkan pengambilan *sequence* yang mengacu kepada prolog (awal cerita), *ideological content* (inti cerita), dan epilog (akhir cerita) dan agar analisis tidak keluar jalur dan terstruktur. Setelah itu kemudian peneliti menggabungkan

kode-kode dalam *level* realitas dan *level* representasi sehingga muncul dalam *level* ideologi dengan yang terdapat dalam *The Codes of Television* dari John Fiske.

1. Level Realitas Dalam Film *Black Panther*

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa setiap kode-kode yang ditransmisikan melalui kode realitas merepresentasikan rasisme dalam film *Black Panther* itu sendiri. Level realitas sendiri mewakili bagaimana kode-kode berupa kode sosial ditampilkan dan merepresentasikan ideologi tertentu. Terlihat dari kode realitas berupa *Behavior* (perilaku), *Expression* (Ekspresi), *Speech* (cara berbicara), *Environment* (Lingkungan) dan *Gesture* (gerakan). Dapat dilihat pada *sequence* pertama yang menampilkan bagaimana bentuk rasisme dari orang kulit putih yang mengusir orang kulit hitam yang menanyakan barang di museum.

2. Level Representasi Dalam Film *Black Panther*

Level representasi ini, peneliti mengambil kode-kode representasional kemudian ditransmisikan dan direpresentasikan melalui kode-kode konvensional, yang terdiri dari *Narrative* (narasi), *Conflict* (konflik), *Charackter* (karakter), *Dialogue* (dialog) dan *Setting* (latar tempat). Elemen-elemen tersebut merepresentasikan rasisme yang terdapat dalam film *Black Panther*. Rasisme dalam film *Black Panther* ditransmisikan melalui beberapa kode konvensional yang terdapat dalam *level* representasi, dapat dilihat dari dialog yang dilakukan N'Jobu dan Raja T'Chaka yang sedang melakukan percakapan tentang diskriminasi,

penindasan serta rasisme yang dilakukan orang kulit putih terhadap orang kulit hitam di Oakland, California, Amerika Serikat pada tahun 1992.

3. Level Ideologi Dalam Film *Black Panther*

Level ideologi adalah aspek penting dalam penelitian ini, karena tujuan dari penelitian berdasarkan *The Codes of Television* dari John Fiske adalah sama elemen yang terdapat dalam film ini termasuk didalamnya kode sosial (realitas) dan kode representasional yang ditransmisikan melalui kode konvensional diorganisasikan dalam koherensi dan kode ideologi, yang mana terdapat ideologi rasisme dimana orang kulit adalah penjajah dan menganggap orang kulit hitam adalah budak.

Film *Black Panther* menggambarkan kondisi sosial yang dialami orang kulit hitam dalam *sequence* yang sudah peneliti pilih untuk diteliti dimana ras kulit hitam mengalami penindasan, diskriminasi dan rasisme dari ras kulit putih. T'Challa merupakan tokoh protagonis utama dalam film ini dimana ia menginginkan perdamaian dan kesetaraan sosial antara ras kulit hitam dan ras kulit putih agar bisa kedua ras tersebut bisa hidup berdampingan tanpa harus ada bentuk penindasan, diskriminasi dan rasisme.

Film ini juga memberikan pesan positif bahwa orang kulit hitam juga memiliki kemampuan yang sama dengan orang kulit putih dan bisa hidup berdampingan, saling memberikan bantuan tanpa melihat suku, agama, ras dan antar golongan demi mencapai suatu perdamaian sesama manusia.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Bagi Universitas

1. Peneliti berharap pada program studi agar dapat diadakan mata kuliah khusus yang membahas analisis semiotika dari sebuah film, videografi, fotografi, lagu, iklan dan lain-lain yang merupakan media komunikasi. Serta dengan adanya mata kuliah yang mengkaji analisis semiotika, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa dalam mengungkap fenomena yang terkait dengan Ilmu Komunikasi.

5.2.2 Saran Bagi Masyarakat

1. Untuk masyarakat, film-film yang ditonton harus dapat dikontrol pemikirannya. Di dalam film ada saja pesan-pesan yang tersembunyi yang dapat mempengaruhi cara berpikir seseorang. Ambilah pesan positif dari setiap film yang ditayangkan.
2. Untuk masyarakat, pembelajaran pengetahuan mengenai rasisme sehingga rasisme dapat diketahui sebagaimana semestinya dengan cara memahami apa itu rasisme dan juga bentuk diskriminasi. Sadarilah bahwa dalam kehidupan sosial sehari-hari masih ada bentuk rasisme dan diskriminasi ras atau golongan tertentu yang berupa tindakan dan juga ucapan.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Untuk peneliti selanjutnya, mengenai masalah-masalah demokrasi peneliti selanjutnya harus lebih menguasai kajian-kajian demokrasi dengan memperbanyak bacaan yang bersumber dari buku. Melakukan penelitian dengan desain semiotika hendaklah memahami semiotika itu sendiri, karena semiotika memiliki relasi yang luas. Semiotika merupakan kajian ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda yang di representasikan.

