

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dapat disimpulkan dalam berbagai macam pengaplikasian desain yang ada, sosok Sakera mampu memaparkan bagaimana keberadaan sosok tersebut sangatlah bermanfaat bagi masyarakat Madura. Dimana sosok Sakera kini tidak hanya menjadi sebuah objek mitos bagi masyarakat Madura, melainkan keberadaan sosok tersebut mampu menjadi ideologi tersendiri bagi masyarakat Madura untuk berkembang. Nyatanya salah satu sosok Sakera yang menggantikan sosok super hero Hulk sebagai *sculpture gate*, membuktikan bahwa masyarakat Madura memiliki identitas tersendiri melalui sosok Sakera tersebut, sehingga sikap dari keberanian itu menggambarkan bagaimana masyarakat Madura memandang sosok Sakera atas ketokohnya.

Keberadaan sosok Sakera dalam berbagai objek penelitian ini juga dapat menunjukkan bahwasanya ilmu semiotika sangat mampu untuk membongkar tanda-tanda yang ada dalam sebuah desain, sehingga dapat memunculkan kemaknaan yang lebih mendalam dari setiap objek yang diteliti. Berbagai interpretasi yang muncul dari berbagai tanda visual dan verbal yang ada, menunjukkan bagaimana Sakera dapat menjadi sosok yang menggambarkan realitas sosial yang terdapat di masyarakat dalam pendekatan semiotika. Maka fenomena yang muncul pada berbagai pengaplikasian desain yang ada, sosok Sakera merefleksikan bahwasanya

masyarakat merindukan sosok yang mampu menjadi panutan dalam membimbing, mengayomi dan menginspirasi masyarakat kearah yang lebih baik.

Kemudian dalam penelitian kali ini, bahwa kehidupan manusia tidaklah lepas dari segala realitas tanda yang muncul disekitarnya dengan meliputi berbagai kemaknaan yang terkandung didalamnya, serta membukakan pemikiran bahwasanya ilmu semiotika merupakan suatu ilmu yang mampu memunculkan berbagai interpretasi yang tidak tunggal. Dimana ketidaktunggalan tersebut merupakan logika dari berbagai interpretasi yang diukur melalui kelogisan makna yang muncul dari setiap tanda yang ada. Karena kelogisan tersebut berjalan melalui hubungan tanda yang satu dengan lainnya dalam konteks yang berbeda-beda.

Kemudian diharapkan dalam penelitian ini yang dilakukan melalui pendekatan ilmu semiotika yang digunakan sebagai teori yang mampu membedah objek kajian dapat diterapkan oleh siapapun, sehingga semiotika tidak hanya digunakan sebagai ilmu untuk mengkaji suatu realitas yang ada saja, melainkan juga mampu menjadikan pegangan untuk menciptakan suatu karya desain yang lebih baik lagi.

B. Saran

Sosok Sakera yang memiliki berbagai macam makna yang mampu menginspirasi dan menjadi identitas masyarakat Madura akan berkurang kemaknaannya ketika sosok tersebut di aplikasikan pada tempat yang salah. Sebagai salah satu contoh pada objek kajian iklan layanan

masyarakat yang terdapat pada *rontage* yang di pasangkan pada tiang jalan.

Media tersebut menjadi salah satu kategori karya desain berupa sampah visual di karenakan objek tersebut dipasangkan bukan pada tempatnya, sehingga dapat mengotori ruang publik. Seharusnya pemerintahan maupun dinas tata kota yang ada peka terhadap itu, sehingga diadakannya tempat yang khusus untuk menaruh iklan layanan masyarakat maupun iklan komersil. Agar nantinya lingkungan tempat tinggal masyarakat tetap terjaga dengan baik dan tidak menimbulkan suatu kawasan yang kurang baik, karena suatu lingkungan juga merepresentasikan kehidupan warganya.

Dengan sering munculnya perwujudan sosok Sakera dalam berbagai media desain, diharapkan masyarakat tidak terhanyut dalam hegemoni atas keberadaan sosok Sakera pada ruang lingkup desain. Maka diharapkan masyarakat juga mampu mengabdikan tanda-tanda dan kemaknaan yang muncul dari sosok Sakera tersebut sehingga masyarakat nantinya mampu mewujudkan realitas kehidupan yang lebih baik lagi untuk membangun suatu daerah dengan konsep yang benar.

Daftar Pustaka

- Alex Sobur. *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2003.
- Malcolm Barnard. *Fashion Sebagai Komunikasi*. Jogjakarta: Jalasutra, 2007.
- Hasan Shadily. *Sosiologi Untuk Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- Jalaluddin Rakhmat. *Psikologi Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001
- Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Radar Jaya Offset, 2000.
- Koentjaraningrat. *Kebudayaan Mentalitas Dan Pembangunan*. Jakarta: Pustaka Utama, 1994.
- Lexy J Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Lexy J Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Marcel Danesi. *Pesan, Tanda, dan Makna (Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi)*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Nina W Syam. *Model – Model Komunikasi (Perspektif pohon komunikasi)* Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2013.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. *Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra, 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2006.
- Surianto Rustan. *Font & Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia, 2011.
- Surianto Rustan. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia, 2009.
- Sumbo Tinarbuko. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra, 2009.
- Umar Hadi. *Memahami Desain Grafis (Katalog Pameran Desain Grafis)*. Yogyakarta: LPK Visi, 1998.
- Umberto Eco. *Teori Semiotika (Signifikasi Komunikasi, Teori Kode, Serta Teori Produksi – Tanda)*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2011.