

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Representasi adalah proses di mana makna dihasilkan dan dipertukarkan di antara anggota suatu budaya. Ini berarti bahwa representasi melibatkan penggunaan bahasa dan tanda untuk menyampaikan ide dan makna. Maka dari itu, representasi berperan dalam membentuk ideologi bagaimana seseorang memandang dan memahami dunia sekitar. Dengan kata lain, identitas seseorang, baik secara langsung maupun tidak, ikut terbentuk dari persepsi orang lain terhadap orang itu. Seperti contoh seseorang dapat menilai orang lain adalah desainer yang ahli, karena orang tersebut menampilkan tanda-tanda yang merepresentasikan sebagai desainer ahli.

Penelitian ini dilaksanakan untuk menjelaskan tentang bagaimana Indonesia direpresentasikan dalam serial TV *The Last of Us*. Seperti yang sudah dijelaskan, representasi Indonesia melalui serial ini dapat membentuk ideologi bagaimana Indonesia dipandang terutama secara sosial budaya khususnya di dunia barat mengingat serial ini dibuat oleh orang Amerika dan tayang secara internasional. Dengan menggunakan analisis semiotika milik Roland Barthes maka dapat diungkap makna atau pesan tersirat yang terdapat pada simbol-simbol atau tanda denotatif, yaitu tanda yang tampak pada beberapa *scene* dalam serial ini. Adapun tanda-tanda tersebut terdapat dalam beberapa *scene* yang menampilkan Indonesia sebagai latar tempat serta satu *scene* yang berbincang tentang Indonesia di *scene* luar.

Dengan menganalisis makna konotatif dan mitos yang ada pada beberapa *scene*, penelitian ini berhasil mengidentifikasi empat representasi utama tentang Indonesia yang disampaikan oleh media barat dalam konteks naratif serial film.

Pertama, Indonesia direpresentasikan sebagai negara yang kurang populer. Hal ini dapat diungkap dari dialog antara tiga tokoh di ruang makan, yaitu Joel, Sarah, dan Tommy. Hal ini mencerminkan pandangan umum di media barat di mana Indonesia sering kali tidak menonjol di panggung internasional, kecuali dalam konteks yang berhubungan langsung dengan peristiwa besar atau krisis tertentu. Representasi ini memperkuat mitos tentang kurangnya pengaruh global

Indonesia, yang dapat mempengaruhi persepsi audiens internasional terhadap peran dan relevansi Indonesia di dunia.

Kedua, Indonesia digambarkan sebagai negara berkembang dengan tata kota yang buruk dan penuh polusi. Hal ini diungkap dari *tone* warna hangat yang digunakan sepanjang *scene* berlatar Indonesia, selain itu juga dengan penggambaran kota yang padat bangunan-bangunannya serta jalanan yang penuh dengan berbagai kendaraan dan pedagang kaki lima di pinggir jalan. Representasi ini mencerminkan stereotip umum yang sering diberikan kepada negara-negara berkembang, di mana masalah infrastruktur dan urbanisasi menjadi sorotan. Dalam konteks ini, Indonesia terlihat sebagai negara yang berjuang dengan modernisasi dan urbanisasi yang cepat namun tidak terkontrol dengan baik, yang dapat memperkuat pandangan negatif tentang kemampuan pemerintah dan masyarakat dalam mengelola perkembangan ekonomi dan sosial.

Ketiga, Indonesia ditampilkan sebagai negara yang multikultural dan menghargai budaya. Hal ini dapat dilihat dari beberapa figuran yang tampak dengan wajah khas etnis tionghoa, serta beberapa mengenakan hijab, menggambarkan Indonesia dengan Islam sebagai agama mayoritas. Representasi ini menunjukkan sisi positif dari keberagaman etnis dan budaya Indonesia, yang sering kali menjadi ciri khas Indonesia. Pengakuan terhadap kekayaan budaya ini dapat membantu mengimbangi pandangan negatif dengan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang kompleksitas dan kekayaan budaya Indonesia.

Keempat, Indonesia digambarkan sebagai negara yang represif. Hal ini dapat dilihat dari dialog antara profesor Ratna, seorang ahli mikologi dan Agus, perwira tinggi militer. Di mana mereka sedang berbincang mengenai solusi masalah infeksi jamur *Cordyceps* pertama di dunia, solusi yang disarankan Ratna untuk mengebom kota cukup memberikan kesan Indonesia dapat mengambil keputusan ekstrem ketika menghadapi keadaan darurat nasional, walaupun mengorbankan warga. Mitos ini menciptakan gambaran bahwa dalam situasi krisis, tindakan represif adalah sah dan diperlukan untuk menjaga ketertiban dan mencegah bencana yang lebih besar. Pandangan ini dapat

memperkuat mitos tentang otoritarianisme dan kurangnya kebebasan di Indonesia, yang berdampak pada citra negara di mata dunia.

Meskipun dalam serial TV *The Last of Us* Indonesia digambarkan sebagai negara yang cukup agresif dengan segala kekurangan yang ditampilkan dan disebutkan sebelumnya, aktris dan aktor Indonesia tetap bersedia menjalankan tugasnya. Walaupun Indonesia ditampilkan dengan kesan cenderung negatif, Christine Hakim dan Yuyu Unru secara profesional berakting dengan baik sebagai perwakilan tokoh dalam *scene* berlatar Indonesia ini. Selain karena kekuatan bisnis, kesediaan mereka tampil dalam serial TV *The Last of Us* karena serial ini menjadi kesempatan untuk tampilnya potret Indonesia sebagai latar film di tingkat internasional.

Dari keempat temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa negara Indonesia dalam serial TV *The Last of Us* direpresentasikan dengan berbagai stereotip dan pandangan yang kompleks. Media barat, dalam hal ini adalah serial TV *The Last of Us* cenderung menggambarkan Indonesia melalui lensa yang mencampurkan kenyataan dan mitos yang dibentuk. Walaupun representasi ini dibuat untuk kebutuhan narasi film yang merupakan realitas buatan, penting bagi penonton untuk memahami bagaimana media dapat membentuk dan mempengaruhi citra negara Indonesia, terutama bagi penonton yang belum pernah melihat, mendengar, atau mengetahui negara Indonesia. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mengungkap tentang bagaimana Indonesia direpresentasikan dalam serial TV *The Last of Us*, tetapi juga membuka diskusi tentang peran media dalam membentuk pemahaman tentang suatu bangsa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil analisis semiotika komunikasi visual pada serial TV *The Last of Us*, peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

### **1. Secara Akademis**

Penelitian mendatang diharapkan dapat mengeksplorasi pemaknaan pada Serial TV *The Last of Us* atau topik yang serupa dari perspektif yang berbeda yang belum dibahas dalam pengkajian ini. Metode analisis lainnya yang relevan juga dapat diterapkan untuk memperoleh hasil yang berbeda

atau bahkan lebih komprehensif untuk melengkapi penelitian ini. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta dalam melakukan penelitian lanjutan terkait pengungkapan makna pada media film, terutama untuk penelitian di bidang desain komunikasi visual.

## 2. Secara Teoretis

Peneliti menyarankan untuk menggunakan pendekatan analisis berdasarkan teori semiotika dalam penelitian lain yang ingin membahas atau menganalisis media audio visual, terutama film. Terdapat banyak pandangan atau pemikiran tentang teori semiotika yang dikemukakan oleh para ahli atau filsuf semiotika yang dapat diterapkan. Penerapan teori ini tidak hanya membantu dalam memahami makna tanda dan simbol, tetapi juga mengembangkan kepekaan dan kemampuan analitis peneliti, khususnya terutama mahasiswa, dalam menganalisis dan mengungkapkan makna tanda atau peristiwa yang terkait erat dengan bidang desain komunikasi visual. Dengan demikian, penelitian di bidang desain komunikasi visual dapat menjadi lebih mendalam dan komprehensif. Selain itu, pendekatan semiotika dapat membuka peluang untuk menemukan interpretasi baru dan lebih luas terhadap media film.

## 3. Secara Praktis

Pandangan subjektif setiap individu pasti akan menghasilkan variasi dalam menafsirkan serial TV *The Last of Us*. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah yang bermanfaat bagi pihak-pihak terkait, seperti industri film dan penggemar film, dalam memahami cara penyampaian dan pemaknaan pesan dalam serial TV *The Last of Us*. Selain itu, audiens diharapkan tidak hanya menikmati karya film dari segi visual dan hiburan saja, tetapi juga mampu memahami pesan, makna, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan pemahaman yang lebih mendalam, film dapat menjadi media audio visual yang lebih bermakna dan edukatif bagi masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Arikunto, S., (2006), *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Barthes, Roland., (2006), *Mitologi*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, diterjemahkan oleh Nurhadi, A. Sihabul Millah.
- Barthes, Roland., (2010), *Imaji, Musik dan Teks*, Yogyakarta: Jalastura..
- Barthes, Roland., (2017), *Elemen-Elemen Semiologi*, Yogyakarta: BASABASI diterjemahkan oleh M. Ardiansyah.
- Bignell, J., (2004), *An Introduction to Television Studies*, London: Routledge
- Cresswell, John W., (2008), *Research Design*, Yogyakarta: Pustaka Belajar diterjemahkan oleh Achmad Fawaid.
- Hall, S., (1997), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, London: Sage Publications.
- Sobur, A., (2009), *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prasetya, Arif B., (2019), *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*, Bandung: Intrans Publishing.
- Pratista, Himawan., (2008), *Memahami Film edisi 1*, Yogyakarta: Montase Press
- Pratista, Himawan., (2017), *Memahami Film edisi 2*, Yogyakarta: Montase Press
- Sugiyono., (2014), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sanyoto, Sadjiman E., (2010), *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Storey, John., (2006)., *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Tinarbuko, Sumbo., (2009)., *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Vera, Nawiroh (2014), *Semiotika dalam Riset Komunikasi*, Bogor: Ghalia Indonesia.

## **Jurnal**

Indrayana, Andika., Nurmala, Putri M., Mitos Maskulinitas Sebagai Konsep Konten Produk Kecap ABC Di Media Sosial Instagram (Studi Kasus: Konten "Akademi Suami Sejati")., *Jurnal Dekave Vol.13, No.1, 2020.*

Fatonah, Khusnul., Suyuti, Ahmad., Representasi Indonesia Dalam Video musik "Wonderland Indonesia"., *Jurnal Eduscience Volume 7 Nomor 2, Februari 2022.*

Yusriana, Amida., Representasi India Dan Bali (Indonesia) Sebagai Dependent Dalam Film Eat Pray Love., *Jurnal Ilmial Komunikasi Makna Vol 5, No 1, Juli 2014.*

Nurhidayat, F.S., Representasi Warna Merah Pada Wayang Golek Si Cepot., *Jurnal Ilmial Komunikasi ProListik Vol. 1 No. 1, Desember 2016.*

Widiawaty, A. W., Faktor-faktor Urbanisasi di Indonesia., *INA-Rxiv Papers, April 2019.*

## **Web**

<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-denotasi-dan-konotasi/8808> (diakses pada 10 Maret 2023)

<https://www.sanglah-institute.org/2020/04/sekilas-representasi-menurut-stuart-hall.html> (diakses 2 Mei 2023)

<https://www.sanglah-institute.org/2020/07/encoding-dan-decoding-menurut-stuart.html?m=1> (diakses 5 Juni 2023)

[https://thelastofus.fandom.com/wiki/The\\_Last\\_of\\_Us\\_Wiki](https://thelastofus.fandom.com/wiki/The_Last_of_Us_Wiki) (diakses pada 1 mei 2024)

[https://www.gramedia.com/literasi/keadaan-geografis-indonesia/#Pengaruh\\_Letak\\_Geografis\\_Negara\\_Indonesia](https://www.gramedia.com/literasi/keadaan-geografis-indonesia/#Pengaruh_Letak_Geografis_Negara_Indonesia) (diakses pada 10 Juni 2024)

<https://www.janes.com/osint-insights/defence-news> (diakses pada 10 juni 2024)