

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada bab ini penulis akan mengambil kesimpulan dari analisis makna konotasi yang berhasil didapatkan dan dimunculkan pada karakter Gundam RX-78-2 sebagai *Hero* yang akan dibagi menjadi 3 poin sebagai berikut :

1. Dilihat dari perpaduan warna pada Gundam yang melekat pada *armour* nya bahwa dari setiap warna tersebut memiliki makna yang melambangkan kekuatan (*power*), ketenangan, kehormatan, keagungan, kemurnian, harapan itu semua merupakan sifat-sifat dasar yang dimiliki oleh para pahlawan yang melawan kejahatan.

Makna konotasi lainnya yang berhasil didapat adalah berhasil membuktikan bahwa Gundam adalah merupakan *Hero* penyelamat manusia dilihat dari posenya saat pertama kali muncul yaitu kamera selalu mengarah dari bawah ke atas, dimana disitu menunjukkan kesuperioritasan Gundam sebagai pahlawan yang selalu tampil penuh keberanian dan percaya diri dalam situasi sulit apapun.

Makna dari perpaduan warna dan juga pose yang ditampilkan pada Gundam bila dipahami dengan seksama mirip dengan prinsip-prinsip hidup seorang samurai dari ajaran mereka yang dinamakan prinsip *Bushido* yang didalamnya terdapat isi pokok dari ajaran *Bushido* (samurai) yang berjumlah 7 diantaranya, *Gi* yang artinya kebenaran, *Yuu* artinya keberanian, *Jin* artinya kebajikan, *Rei* artinya kesopanan, *Makoto* yang artinya kejujuran, *Yo* yang artinya kehormatan dan yang terakhir *Chuu* artinya kesetiaan. dilihat dari kemahirannya dalam bertempur, serta ketangkasannya dalam memainkan pedang.

Seorang samurai harus mampu senantiasa menghidupkan prinsip tersebut agar memperoleh sumber cahaya dan keyakinan pada dirinya dari dalam hatinya. Dan pada analisis makna konotasi yang didapat pada karakter Gundam RX 78-2, Sebagaimana arti dari nama 'Samurai' yang berarti melayani atau membantu orang-orang, Gundam sebagai sosok *hero* disini juga ditampilkan demikian, melindungi manusia dan setia melayani Federasi Bumi dalam melawan musuh nya yakni bangsa Zeon.

2. Gundam RX-78-2 disini memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh *Mobile Suit* musuhnya yakni kekuatan yang ada kaitannya dengan *armour* yang dipakainya, yang mana *armour* tersebut dibuat dari bahan yang dinamakan *Gundanium alloy*, yang sangat kuat hingga tak mampu ditembak oleh senapan peluru musuhnya. Gundam disini dimunculkan dalam film animasinya seakan-akan berbeda dan memiliki derajat yang jauh lebih tinggi dari *Mobile Suit* musuhnya, dikarenakan *armour* yang digunakan Gundam memiliki kesamaan dengan baju tempur jenderal samurai Jepang, yang mana mitos yang dipercaya terdapat pada *armour* nya yakni siapa saja yang menggunakan *armour* tersebut maka akan diberkahi dan dilindungi oleh para roh leluhur mereka.
3. Penulis mendapatkan bahwa film animasi *Mobile Suit Gundam* ini merupakan film animasi yang menjadi tolak ukur pertama dalam kesuksesan Jepang di bidang industri animasi dengan tema *sci-fi*, *mecha*, dan luar angkasa pertama yang merebut hati banyak penggemar nya sampai saat ini. Hal ini terbukti dari Gundam sendiri yang telah dijadikan sebagai ikon dalam budaya Jepang dan telah menjadi sebuah *franchise* dari serial waralaba Gundam yang telah membuat banyak cerita tambahan atau *side story*, mainan plastik modelnya atau GunPla dan juga komik nya yang disebar keseluruh dunia.

Kesimpulan lainnya didapat dari sisi sang animator yang merasa bahwa Gundam adalah perwujudan atau kesuperioritas dari Jepang yang direpresentasi dari sosok pahlawan dari masa lalu yang berasal dari Jepang yang disebut Samurai yang kini dihidupkan kembali di zaman modern oleh yang dikembangkan kedalam sebuah wujud robot raksasa penyelamat umat manusia yakni RX-78-2 Gundam.

Hal ini dikuatkan dari adanya karakter Gundam dan juga pilotnya Amuro ray yang merekonstruksikan bahwa pahlawan yang kuat selalu berasal dari Jepang, karena mendapat dukungan langsung oleh matahari sebagai jelmaan dari dewa *Amaterasu* bagi mereka. Disisi lain Gundam dan pilotnya juga memakai warna yang didominasi oleh putih dan merah yang mana warna tersebut sama seperti warna berndera negara Jepang, sehingga merepresentasikan bahwa *hero* yang kuat selalu berasal dari Jepang seperti Samurai, dan *hero* yang kuat akan tetap mendominasi dunia dan didukung oleh dunia, hal ini ditunjukkan dari Gundam yang berasal dari Federasi Bumi yang merupakan kesatuan dari negara-negara besar yang ada di bumi.

Dalam kesimpulan sebelumnya dijelaskan bahwa karakter Gundam memiliki kemiripan dengan semangat *Bushido* pada samurai untuk terus berjuang pantang menyerah dalam menegakkan keadilan dan menumpas kejahatan. Semangat tersebut masih dipertahankan oleh orang Jepang dan disisipkan lewat karakter-karakter *hero* fiksi dalam film yang mereka buat. Dalam hal inipun bukan hanya orang Jepang saja yang berpikir demikian namun, di Indonesia sendiri sosok Gundam sebagai *Hero* juga harus dapat mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku untuk bisa menjadi seorang sosok pembela kebenaran dan penegak keadilan bukan hanya polisi dan aparat hukum saja, namun seseorang dalam hal ini para penikmat dan penggemarnya yang sudah bisa memahami Gundam juga bisa dianggap sebagai sosok panutan yang wajib ditiru dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya *Hero* lainnya.

B. Saran

Pada penelitian ini penulis merasa kesulitan dalam hal mencari kepustakaan yang membahas tentang karakter animasi dari Jepang seperti Gundam dan lain sebagainya pada lingkungan kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini, maka penulis akan memberikan saran untuk pihak yang berkepentingan yakni mahasiswa dan akademik, karena bagi penulis sendiri analisis penelitian ini masih jauh dari hasil yang sempurna, oleh karena itu apabila di lain waktu ada analisis semiotika yang berkaitan mengenai karakter animasi dari Jepang maka, diharapkan untuk bisa lebih mendalami lagi latar belakang dari karakter animasi tersebut dan juga cerita didalamnya, sehingga data yang diambil dapat sesuai dan tepat juga menghasilkan analisis yang tepat pula.

Penulis juga berharap agar kedepannya pihak kepustakaan bisa lebih melengkapi lagi buku-buku yang berkaitan dengan teori-teori semiotika dan teori animasi khususnya animasi Jepang dan juga kebudayaan Jepang agar lebih mempermudah dalam proses analisis semiotika di lain waktu, lalu materi untuk Tugas Akhir pengkajian lebih diperbanyak lagi dan diberikan ruang untuk pengkajian agar bisa lebihimbang tidak hanya perancangan aja yang diminati.

Selain itu materi pelajaran untuk semiotika pada mata kuliah dikembalikan menjadi mata kuliah yang utuh dan diperluas lagi, agar mahasiswa baru dapat lebih mengenal dan mendalami semiotika dan menjadikan semiotika sebagai ilmu yang dipakai di kehidupan sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Bendazzi. 1994. *Cartoons, One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana University Press.
- Darmaprawira W.A., Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan kreativitas*, Bandung: ITB.
- Fiske, John. 2004. *Cultural and Communication Studies : Sebuah Pengantar Paling Komperhensif*, Yogyakarta: Jalansutra.
- Hall, Stuart. 1997, *Representation, Cultural Representation and Signifying Practices*, London: Sage Publication.
- Hoed, Benny H. 2014. *Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya*, Depok: Komunitas Bambu.
- Howard Bear, Jacci. 2008. *What Colors Appeal to Men?*, About, Inc, The New York Times Company.
- Kopacz, Jeanne. 2004. *Color in Three Dimensional Design*, New York: McGraw Hill.
- Miller, Katherine. 2005. *Communication Theories*, McGraw Hill.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*, Edisi Kedua. Yogyakarta: Jalansutra.
- Storey, John. 2011. *Cultural Theory and Popular Culture*, London: Pearson Longman.

Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Jalansutra.

Tsukamoto, Hiroshi. 2012. *Super Manga Matrix: Create Amazing Characters with the Matrix System*. Harper Design Publisher: New York.

Wulan, Anda Rahayu Retno. 2006. Tesis: *Makna Pembungkusan dalam Budaya Saling Memberi di Jepang*. Depok: Perpustakaan Universitas Indonesia.

Skripsi

Meyrina, Priscilia P. 2015. *Kajian Perubahan Maskot Majalah Anak-Anak 'Bobo' pada Tahun 1973, 2007, 2009*. Yogyakarta, FSR ISI.

Wardana, Ryan Aditya Pratama. 2015. *Semiotika Logo Video Game The Last Story*. Yogyakarta. FSR ISI.

Sumber Internet

<http://www.animepjm.com/2014/11/genre-anime.html>,
(diakses pada 10/10/ 2016, 20:00)

http://gundam.wikia.com/wiki/Mobile_Suit_Gundam.
(diakses pada 19/01/2017, 21:30)

<http://www.Gundam.jp/movie/index.html>, (diakses pada 12/10/2016, 19:00).

<https://gundamfront.wordpress.com> (diakses pada 15/10/2016, 21:00).

<http://www.sunrise-inc.co.jp/international/works/detail.php?cid=284>,
(diakses 19/01/2017, 20:05)

<http://indonesia.animeotaku.tokyo/sejarah-nama-dan-konsep-franchise-gundam/>, (diakses 20/03/2017, 11:45)

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/robot>,
(diakses pada 20/03/2017, 11:30)

<http://www.cs.cmu.edu/~chuck/robotpg/robofaq/1.html#1.1>,
(diakses pada 20/03/2017, 11:40)