

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan peneliti pada bab ketiga bertujuan menemukan bagaimana representasi nilai *bushido* pada tokoh Roronoa Zoro dalam serial *anime* One Piece bagian Wano dengan menggunakan beberapa teori yakni teori representasi, teori sinematografi, dan teori semiotika John Fiske sebagai media analisis. Karakter Roronoa Zoro secara aktif menunjukkan representasi nilai *bushido* melalui tindakan, visualisasi, serta teks dalam setiap adegan pada hasil temuan data yang telah diolah dengan menggunakan analisis semiotika milik John Fiske melalui tahapan level realitas, level representasi, dan level ideologi. Tahapan-tahapan tersebut mampu mengidentifikasi secara spesifik bagaimana tanda dari representasi nilai *bushido* tersebut dimunculkan pada diri Roronoa Zoro, yang dimulai dari tahap level realitas yang memperlihatkan bahwa Roronoa Zoro digambarkan sebagai objek yang erat hubungannya dengan seorang *samurai*, lalu pada tahap level representasi yang mendukung bahwa adanya teknik-teknik sinematografi yang turut menjadi pondasi bagaimana representasi nilai *bushido* pada karakter Roronoa Zoro diperlihatkan, hingga pada tahap level ideologi nilai *bushido* yang menganalisis bagaimana penerapan nilai *bushido* sebagai ideologi pada karakter Roronoa Zoro.

Representasi nilai *bushido* pada karakter Roronoa Zoro dalam serial *anime* One Piece bagian Wano didukung dengan temuan sebagai berikut: (1) Menampilkan ketujuh nilai *bushido* yang dicerminkan melalui karakter Roronoa Zoro melalui tindakan, visual, dan teks pada kedelapan adegan, ditambah melalui penggambaran tradisi *seppuku* yang merupakan ekspresi dari nilai *bushido* (2) Roronoa Zoro digambarkan sebagai sosok *samurai* yang ditunjukkan melalui penampilannya (3) Penggunaan teknik sinematografi terkhusus pada beberapa teknik yang memperkuat landasan bagaimana nilai *bushido* dilaksanakan serta diterapkan oleh tokoh Roronoa Zoro dalam adegan serial *anime* One Piece bagian Wano (4) *Anime* mampu menjadi media atau sarana untuk memberikan gambaran atau pembelajaran mengenai kebudayaan tertentu, salah satunya nilai *bushido* sebagai budaya Jepang. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, karakter Roronoa Zoro merepresentasikan nilai *bushido* karena memenuhi karakteristik yakni menjalankan tujuh nilai *bushido* yaitu kebenaran, keberanian, kesetiaan, kehormatan, kesopanan, ketulusan hati, dan pengasih yang ditunjukkan dalam adegan-adegan yang menjadi bahan analisis dalam penelitian pada bab ketiga. Karakteristik *bushido* yang dominan dalam tokoh Roronoa Zoro adalah nilai *Gi* (kebenaran) dan nilai *Yu* (keberanian), dimana secara keseluruhan adegan yang ada dalam hasil temuan data selalau menunjukkan nilai *Gi* dan nilai *Yu* yang dibawa oleh karakter Roronoa Zoro.

B. Saran

1. Saran Akademis

Peneliti menyadari bahwa terdapat beberapa keterbatasan ataupun kelemahan dalam penelitian, dimana penelitian ini hanya berfokus pada satu tokoh yakni Roronoa Zoro dalam mengkonstruksikan nilai *bushido*. Sehingga untuk penelitian berikutnya dengan tema serupa dapat membahas secara lebih komperhensif, dengan metode yang berbeda ataupun objek yang berbeda yang bertujuan melihat bagaimana nilai-nilai *bushido* dapat dikonstruksikan pada serial *anime* Jepang dengan menggunakan karakter-karakter lain dalam serial *anime* atau menggunakan keseluruhan objek dalam serial *anime* atau film *anime*.

2. Saran Praktis

Peneliti menemukan bahwa adegan dalam serial *anime* One Piece bagian Wano didominasi oleh adegan-adegan pertarungan dengan teknik sinematografi yang terlalu monoton dengan beberapa penggunaan teknik pengambilan gambar didominasi dengan *close up*. Saran utama yakni penggunaan teknik-teknik sinematografi yang lebih variatif yang bertujuan mengurangi unsur monoton yang menyebabkan kebosanan pada penonton. Berikutnya, perlu disadari bahwa setiap karya dan film secara tidak langsung membawa pesan-pesan tertentu yang mampu memberikan efek atau dampak pada masyarakat. Peneliti menyarankan agar setiap serial atau film terkait dengan *anime* khususnya One Piece, mampu membangun pesan dengan berbagai metode yang variatif dalam adegan, tidak hanya melalui narasi atau pertarungan atau dialog, namun melalui keseluruhan aspek dari apa yang ditampilkan dalam setiap adegan pada serial atau film terkait *anime*

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, A.G. (2001). *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spritual*. Jakarta: Penerbit Arga.
- Al Ikhsan, Abimanyu Zidane. (2022). *Representasi Gaya Kepemimpinan dalam Budaya Jepang pada Film Anime (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Tokoh Monkey. D. Luffy di Film One Piece Stampade)*. Skripsi. Jakarta: Universitas Mercu Buana Jakarta
- Anshari, Irham Nur. (2020). *Representasi Independensi Perempuan dalam Komik (Analisis Semiotika Representasi Indenpendensi Perempuan pada Karakter Boa Hancock dalam Komik One Piece)*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Ardianto, Elvinaro. (2004). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Asri, Rahman. (2020). *Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKTCHI)"*. Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial.
- Bellah, R.N. (1992). *Religi Tokugawa Akar-akar Budaya Jepang*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Benedict, R. (1982). *Pedang Samurai dan Bunga Seruni*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- Berger, A. A. (2000). *Teknik-teknik Analisis Media (Terj. Setyo Budi HH)*. Yogyakarta: Penerbitan Universitas Atma Jaya.
- Brenner, R.E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Greenwood: Publishing Group.
- Bryant, A. J. (2008). *Samurai 1550-1600*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

- Budianto, F. (2015). *Tinjauan Buku: Anime, Cool Japan, dan Globalisasi Budaya Populer Jepang*. Jurnal Kajian Wilayah. Vol.6, h. 179-185. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/235985649.pdf>.
- Bungin, Burhan. (2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bungin, Burhan. (2003). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Burton, Graeme. (2008). *Yang Tersembunyi Di Balik Media (Pengantar Kepada Kajian Media)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Burton, Graeme. (2011). *Membincangkan Televisi: Sebuah Pengantar Kepada Studi Televisi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Burton, Graeme. (2012). *Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Chandler, Daniel. (2002). *Semiotics: The Basic*. New York, United State America: Routhledge.
- Danesi, Mbagianel. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra
- Danesi, Mbagianel. (2010). *Pesan, tanda, dan makna: Buku teks dasar mengenai semiotika dan teori komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Effendy, Onong Uchjana. (2000). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Fiske, John. (1987). *Television Culture*. New York: Routledge Publishing
- Fiske, John. (2011). *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Frost, J. B. (2009). *Cinematography for Directors: A Guide for Creative Collaboration*. Studio City, California: Michael Wiese Production.

- Ghassani, A., & Nugroho, C. (2019). Pemaknaan Rasisme Dalam Film (Analisis Resepsi Film Get Out). Vol.18, hal.127-134.
- Grunebaum, Dan (2012). *Is Japan Loosing Its Cool?*. Diakses pada 22 November 2022, melalui <https://www.cnbc.com/id/100294139>.
- Hadiati, Agustina Nunung. (2013). *Representasi Waria Dalam Film Indonesia (Studi Analisis Film Indonesia dari Tahun 2003 – 2006)*. S1 thesis. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Halik, Abdul. (2012). *Tradisi Semiotika dalam Teori dan Penelitian Komunikasi*. Makassar: Universitas Alauddin.
- Hall, Stuart. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. London: Sage Publications.
- Hall, Stuart. (2016). *The Work of Representation*. Dalam *Representation: Cultural Representation and Sgnifying Pratices*. London; Sage.
- Herdiannanda, D. (2010). *Pemanfaatan Audio Visual (Film Kartun) Sebagai Media Bantu Siswa dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin di SMA Negeri 4 Surakarta*. Laporan Tugas Akhir (D III). UNS, Surakarta. Diakses dari http://eprints.uns.ac.id/501/1/1668_10209201012171.pdf.
- Irawan, Dedy. (2016). *Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*. Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Diakses dari <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/22119/>.
- Iwabuchi, K. (2015). *Pop Culture Diplomacy in Japan: Soft Power Nation Branding and the Wustion of Internatioal Cultural Exchange*. International Journal of Cultural Policy. vol. 21, no. 4, h. 423.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: RinekaCipta.
- Kuncorojati, Dominicus Wirawan. (2015). *Bentuk – bentuk Resistensi Group Band Sex Pistols dalam Film The Filth and The Fury (Suatu Kajian Semiotika Roland Barthes)*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

- Kurniawan, Yahya. (2006). *Belajar Sendiri MacroMedia Flash*. Jakarta: Elex Media Komputido.
- Lidov, David. (2005). *Is Language a Music?: Writings on Musical Form and Signification*. Amerika Serikat: Indiana University Press.
- Macwilliams, Mark. W. (2011). *Japanese Visual Culture: Exploration in Manga and Anime*. United State of America: M.E Sharpe. Inc
- McLuhan, Marshall. (1967). *The Medium is the Message*. New York: Bantam Books.
- McQuail, Dennis. (2000). *McQuail's Communication Theory*. London: Sage Publications.
- Mudjiono, Yoyon. (2011). *Kajian Semiotika dalam Film*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 1, No. 1, April, ISSN, h. 2088-981X, hal. 125-138.
- Mursito, J.A. (2006). *Representasi Nilai-Nilai Bushido dalam Film Produksi Hollywood (Studi Semiotik Tentang Representasi Nilai- Nilai Bushido dalam Film The Last Samurai)*. Skripsi. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Nitobe, Inazo. (1972). *The Work of Nitobe Inazo*. Tokyo: University of Tokyo Press.
- Nitobe, Inazo. (2008). *Bushido, h. The soul of Japan (Bushido: Jiwa Jepang)*. Surabaya: Era Media.
- Oematan, Richard. (2020). *Representasi Budaya Nusa Tenggara Timur Dalam Kumpulan Cerpen Sai Rai Karya Dicky Senda*. Tesis. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Prince, S. (2014). *Movies and meaning: pearson new international edition*. London: Pearson.

- Rahmah, Yuliani. (2018). *Nilai-nilai Bushido dalam Minwa*. Jurnal Studi Kejepangan. Kiryoku Vol.2, h. 2-9. Di akses dari <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku/article/view/18515/12966>.
- Safriani, Putri. (2017). *Penyebaran Pop Culture Jepang Oleh Anime Festival Asia (AFA) Di Indonesia Tahun 2012-2016*. Vol. 5, h. 729-744. FISIP Universitas Mulawarman
- Schopenhauer, Arthur. (2010). *The World as Will and Representation: Volume I*. Terjemahan: Judith Norman, dkk. London: Cambridge University Press.
- Siswantara, Yusuf. (2021). *Semangat Bushido Analisa Kultural untuk Pengembangan Karakter Masyarakat*. Jurnal Sosial Humaniora. Vol. 1, h. 31. Diakses dari <https://journal.unpar.ac.id/index.php/Sapientia/article/download/4970/3392/13407#:~:text=Bushido%20merupakan%20tradisi%20yang%20terbentuk,bagi%20pembentukan%20karakter%20masyarakat%20Jepang>.
- Sobur, Alex. (2009) *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Straubhaar, dkk. (2004). *Media Now, Understanding Media, Culture, and Technology*. United States Of America: Wadsworth.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Vera, Nawiroh. (2015). *Semiotika dalam Riset Komunikasi (Cetakan Kedua)*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

- West, Richard dan Lynn H Turner. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi 1*. Penerjemah: Maria Natalia Damayanti Maer. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Wibowo, I. S. (2011). *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Wibowo, I. S. (2013). *Semiotika Komunikasi - Aplikasi Praktis Bagi penelitian dan Skripsi Komunikasi (Edisi Kedua)*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Widiususeno, I. (2017). *Mengenal Etos Kerja Bangsa Jepang: Langkah Menggali Nilai-Nilai Moral Bushido Bangsa Jepang, Kiryoku*. Jurnal Studi Kejepangan. Vol. 1, h.54-59.
- Yusuf, Muri. (2017). *METODE PENELITIAN: KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN PENELITIAN GABUNGAN*. Jakarta: Kencana