

## Bab IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Film *Mobile Suit Gundam* dimana *Hero* atau pahlawan direpresentasikan melalui beberapa tokoh yang merefleksikan kesuperioritasan negara yaitu Jepang dengan kekuatannya, simbol-simbol dari Gundam dan pendukung-pendukungnya. Peneliti juga menemukan data lain bahwa kentalnya representasi musuh sebagai *gaijin* atau orang non-Jepang dan kekalahan Jepang pada Perang Dunia Kedua yang dimanipulasi. Berdasarkan pengamatan peneliti dan hasil penelitian menggunakan teknik analisis semiotika Barthes, peneliti menetapkan sebuah kesimpulan mengenai Pahlawan dalam bingkai anime Jepang.

1. Konstruksi Hero atau pahlawan yang ditampilkan pada film *anime* *Mobile Suit Gundam* bersifat meninggikan suatu pihak yang dalam film ini digambarkan bahwa Gundam merepresentasikan Jepang yang kuat dan superior.
2. Ideologi yang digunakan pada film ini adalah ideologi dari Perang Dunia Kedua yang menyiratkan pesan bahwa pada saat itu Jepang-lah yang sebenarnya pemenang dan hal itu menimbulkan penggambaran negara lawan secara diskriminatif. Adanya sosok Gundam dan Amuro semakin menguatkan konstruksi pahlawan yang ada di masyarakat bahwa *hero* yang hebat berasal dan didukung oleh negara Jepang dengan representasi

Gundam yang didominasi warna putih dan merah yang merupakan warna dasar bendera Jepang, sehingga merepresentasikan bahwa *hero* yang berasal dari Jepang akan tetap mendominasi dunia dan didukung oleh dunia.

3. Melekatnya konstruksi *other* pada tokoh lawan adalah cara film menggambarkan representasi dari realitas dan menekankan bahwa mereka tidak berasal dari Jepang dan digambarkan bahwa mereka membawa kehancuran. Meskipun mereka hebat, mereka harus tetap memakai dukungan dari Jepang atau harus bersembunyi di balik kebesaran Jepang seperti Char Aznable yang harus bersembunyi di balik topeng dan helm yang menyerupai helm perang pasukan Jepang. Penegasan konstruksi *other* pada ciri tubuh dengan membandingkannya dengan pahlawan yang direpresentasikan oleh barat membuat semakin jelas ideologi nasionalisme yang digunakan oleh sutradara.
4. Ego Jepang yang tinggi dan yang menyatakan bahwa mereka adalah bangsa unggulan menjadi latar belakang ideologi Perang Dunia Kedua yang dipakai pada film ini, juga pada Perang Dunia Kedua yang mana mereka menjadi salah satu penyebabnya.

## **B. Saran**

Peneliti hanya meneliti objek berdasarkan sistem representasi dengan mengambil sudut pandang Hero atau pahlawan dengan menggunakan analisis

penelitian ini, maka peneliti dapat memberi masukan berupa saran-saran sebagai berikut

1. Banyaknya film Anime yang menggambarkan kepahlawanan harus lebih hati-hati tentang ideologi dan simbol-simbol yang diperlihatkan pada masyarakat. Film memiliki efek sangat kuat untuk merubah cara pandang penontonnya. Karena pesan yang disampaikan melalui film bisa berupa pesan positif dan negatif.
2. Film memiliki dualisme yang salah satunya adalah sebagai representasi masyarakat. Film merepresentasikan masyarakat berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi kebudayaan yang dapat mempengaruhi dan membentuk pola pikir masyarakat sesuai pesan yang disampaikan. Selama ini hanya film dari Hollywood yang diteliti. Namun bila melihat ke negeri matahari terbit, masih banyak film yang belum diteliti dan dibeberkan rahasia dibaliknya. Tentang ideologi-ideologi yang dipakai, konvensi kebudayaan atau naturalisasi kebudayaan yang mana memang sempat berasimilasi dengan budaya Jepang, kode-kode yang ditunjukkan dalam film, dan lain sebagainya.
3. Penelitian ini dapat menjadi acuan penelitian selanjutnya atau bisa menjadi dasar fondasi untuk rujukan Komisi Penyiaran Indonesia atau stasiun tv untuk lebih memperhatikan dan meneliti isi dalam sebuah film terutama anime yang akan ditayangkan di televisi nasional agar televisi bisa menjadi sarana hiburan yang aman, mendidik dan tetap menghibur

4. Penelitian ini dapat dikembangkan lebih dalam untuk mengetahui respon masyarakat terhadap representasi pahlawan yang dibawa oleh *anime-anime*, begitu pula pesan dan ideologi yang dibawa dengan menggunakan *Reception Analysis* untuk mengetahui penerimaan masyarakat dan *Discourse Analysis* lebih komprehensif untuk meneliti teks