

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dirangkum tentang film Soul adalah sebagai berikut:

1. Penelitian mencakup lima poin semiotika yang ada di dalam Film Soul, penanda, petanda, denotatif, dan konotatif, dan mitos. Dari kelima unsur yang ada di dalam Film Soul, unsur yang dominan di dalam film tersebut adalah unsur kehidupan sehari-hari. Unsur tersebut ditunjukkan dengan Joe Gardner dan Nomor 22 saat bersama-sama menghadapi masalah yang ada di dalam kehidupan. Joe Gardner di dalam tubuh seekor kucing mengawasi dan mengarahkan bagaimana seharusnya Nomor 22 bertindak menggunakan tubuh Joe Gardner layaknya sosok dirinya sendiri. Sepanjang cerita, Nomor 22 dihadapkan dengan beberapa skenario yang biasanya dihadapi oleh Joe Gardner di kehidupan sehari-harinya. Nomor 22 secara langsung harus menghadapi masalah yang hadir di depan matanya sembari mendalami makna hidup di dunia hingga suatu waktu Nomor 22 dan Joe Gardner ditarik Kembali ke *The Great Before*.
2. Film Soul merepresentasikan kehidupan sehari-hari manusia pada umumnya seperti munculnya peluang di dalam hidup, masalah yang seharusnya dihadapi dan dipecahkan, mengejar impian hidup yang sudah diharapkan, dan kemampuan mengatasi problematika yang muncul secara tiba-tiba. Joe Gardner dihadapkan dengan masalah berupa pengarahan tentang nilai-nilai kehidupan di dunia kepada Nomor 22. Hal tersebut terjadi pada orang tua yang memberikan pengarahan kepada anak-anaknya dalam menghadapi masalah di kehidupan sehari-hari dan memecahkan masalah tersebut seefisien mungkin.
3. Mitos yang dimunculkan secara umum dalam film yaitu adanya gambaran mengenai dua kehidupan, dalam hal ini yaitu kehidupan sebelum kematian dan kehidupan setelah kematian. Hal ini ditandai dengan munculnya tangga setelah kematian Joe Gardner, dan nomor 22 yang merepresentasikan jiwa yang belum dilahirkan ke dunia. Hal tersebut merupakan referensi berdasarkan kepercayaan berupa mati suri yang diambil dari kepercayaan di Agama Islam

dan tangga menuju surga setelah kematian terjadi seperti yang menjadi kepercayaan di Agama Kristen,

4. Film *Soul* memiliki pesan moral yang berhubungan dengan ambisi dan perjalanan hidup seseorang. Rencana mengenai cita-cita tidak selalu dapat dikejar secara tidak terduga hal tersebut tidak bisa dikendalikan oleh seseorang. Film *Soul* memberikan ilustrasi kepada khalayak yang menonton untuk tidak terpaku pada satu titik sehingga mengaburkan atau mengabaikan hal-hal sederhana lainnya. Setiap orang dapat memperluas perspektif atau mencari pandangan lain mengenai kehidupan agar tidak terlalu ambisius dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan memperluas perspektif maka seseorang dapat memahami sebagian cara pandang seseorang dalam mengambil keputusan dan merasakan apa yang orang lain rasakan.

5. Penanda yang ditunjukkan pada film terletak pada karakter utamanya Joe Gardner yang sejak awal sangat ingin sekali mewujudkan cita-citanya bermain musik jazz secara langsung dan disaksikan penonton. Hal tersebut ditunjukkan dengan Joe Gardner yang berambisi agar bisa bermain musik Jazz di *Pub* dimana Joe Gardner diperkenalkan pertamakalinya oleh mendiang ayahnya. Seiring berjalannya jalan cerita film Joe Gardner mendapatkan tujuan hidup lainnya yaitu untuk membimbing Nomor 22 untuk mempersiapkan kehidupannya di dunia kelak. Serangkaian penanda yang muncul yaitu interaksi yang terjadi antara Joe Gardner dan Nomor 22 sepanjang perjalanan cerita berlangsung seperti bagaimana Nomor 22 merespon tentang hal-hal yang ada di dunia seperti perut yang bergemuruh, mencium aroma yang lezat, merasakan hembusan angin, dan melihat interaksi antara orang tua dan anak di tepi jalan. Hal tersebut memberikan pemahaman kepada Joe Gardner yang awalnya bersikeras mengejar impiannya untuk bermain Jazz dan kemudian memiliki tujuan hidup lainnya yaitu membimbing Nomor 22. Berkat usaha Joe Gardner membimbing Jiwa Nomor 22, Joe Gardner berhasil menghindari kematian yang awalnya Joe Gardner sudah tidak berada di dunia lagi karena terjerebab ke dalam lubang jalan raya. Setelah serangkaian penanda dan petanda yang muncul di dalam Film *Soul*, Joe Gardner berusaha untuk bisa lebih menikmati hidup lagi dimulai dari hal-hal sederhana. Hal tersebut dicapai karena Joe Gardner merupakan sosok yang sudah melewati masa-masa

suramnya ketika tubuh dan jiwanya tidak berada di tempat yang tepat dan bertemu dengan Nomor 22.

B. Saran

1. Film Soul hampir sama dengan film garapan Disney Pixar sebelumnya yang mendapatkan penghargaan seperti Inside Out dan Coco. Meskipun berbeda cerita namun kesan yang mendalam dalam tiap detail scene sungguh memberi dampak positif bagi kalangan penonton yang sudah beranjak usia dewasa maupun masih anak-anak. Saran dari peneliti adalah kita harus tetap memiliki kemampuan untuk memahami makna apa saja yang ada di dalam suatu film baik makna yang bersifat penanda, petanda, ataupun mitos yang ada di dalam film sambil menikmati film tersebut sehingga kita sebagai penonton dapat memahami makna apa yang muncul di dalam suatu adegan film.

