

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Pertama, berdasarkan hasil analisis semiotika John Fiske yang menggunakan tiga level kode televisi terdiri atas level realitas, representasi dan ideologi. Pada level realitas terlihat dari aspek penampilan, perilaku, dan ekspresi yang menunjukkan representasi *gaman*. Pada level representasi terlihat dari aspek teknik kamera, potongan dialog dan latar tempat. Kemudian pada level ideologi terdapat penjelasan ideologi *gaman* tentang gigih, sabar dan tekun.

Kedua, terdapat delapan data yang menunjukkan representasi dan ideologi *gaman* yang dilihat dari tokoh Kudou Chika dengan pembagian sebagai berikut: gigih/*shitsukoi*, yang berarti teguh pada pendirian. Kemudian sabar/*shinbou*, yang memiliki arti pengendalian diri, menahan emosi dan keinginan. Terakhir, tekun/*kennin* yang berarti bekerja atau berusaha dengan kesungguhan hati. Terdapat tiga data yang merefleksikan gigih, dua data merepresentasikan sabar dan tiga data menunjukkan tekun. Representasi *gaman* berupa gigih dan tekun diwujudkan melalui perjuangan Kudou Chika untuk mempelajari *koto* dari dasar, terlepas dari citranya yang dikenal buruk tetap bertekad untuk terus memainkan *koto* walaupun diremehkan, ditertawakan bahkan ditegur oleh orang lain bahkan tangannya sampai lecet karena terus berlatih sampai ke tahap mampu mengikuti kejuaraan nasional. Sementara representasi *gaman* berupa sabar direfleksikan

melalui sikap Kudou yang meskipun mudah marah, tetap mempertimbangkan pendapat orang lain dan memilih mengalah agar tidak memperpanjang masalah.

Ketiga, dari hasil analisis yang telah dilakukan, representasi *gaman* yang diperlihatkan oleh tokoh Kudou Chika telah merubahnya dari yang sama sekali tidak dapat bermain *koto* sampai akhirnya bisa lulus kompetisi babak kualifikasi nasional.

5.2 Saran

Penelitian ini diharapkan dapat dikaji secara lebih lanjut menggunakan pendekatan analisis selain semiotika dan menggunakan sumber referensi yang lebih banyak terkait konsep *gaman* sehingga hasil penelitian akan menjadi semakin baik dan mendetail. Pada penelitian selanjutnya diharapkan lebih banyak membahas tentang konsep *gaman* agar semakin membuktikan bahwa penerapannya telah membawa dampak positif dalam kehidupan sehari-hari.

