

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perkembangan internet dan budaya digital telah mengubah cara manusia membangun identitas, menjalin relasi sosial, dan menampilkan diri di masyarakat. Dalam hal ini, media seperti video musik tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi media untuk menyapaikan pesan atas pengalaman emosional yang kompleks, khususnya terkait relasi antara individu dan dunia maya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana konsep *ura omote* sebagai representasi internet ditampilkan dalam video musik *Internet Overdose* dan *Internet Yamero* yang merupakan bagian dari *original soundtrack* dari game *Needy Streamer Overload*.

Melalui metode analisis perbandingan tetap, penelitian ini menempuh empat tahap utama, yaitu reduksi data, kategorisasi, sintesisasi, dan penyusunan hipotesis kerja. Reduksi dilakukan dengan menyeleksi data visual dan lirik yang paling relevan dengan fokus representasi internet. Data yang terpilih kemudian dikategorikan ke dalam dua belas *scene* berdasarkan urutan *timestampi* video musik yang kemudian diolah dengan pendekatan semiotika. Setelah itu, dilakukan sintesis terhadap makna mitos yang terbentuk dari setiap *scene*, untuk menemukan pola makna kolektif yang saling berhubungan. Tahap terakhir yaitu penyusunan hipotesis kerja yang mengarahkan pada simpulan menyeluruh mengenai representasi internet dalam dua video musik tersebut.

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang membagi makna tanda menjadi tiga tingkat yaitu denotasi (makna literal), konotasi (makna kultural atau emosional), dan mitos (makna ideologis) (Wibowo, 2013). Melalui proses pembacaan ini, ditemukan bahwa simbol visual dan lirik dalam kedua video tidak hanya menyampaikan makna eksplisit, tetapi membentuk konstruksi ideologis tentang peran dan fungsi internet dalam kehidupan karakter utamanya, Ame.

Hasil analisis menunjukkan bahwa internet dalam *Internet Overdose* dan *Internet Yamero* digambarkan sebagai simbol dari konsep budaya Jepang *ura omote* (裏表). *Omote* (表) merujuk pada wajah luar atau citra diri ideal yang ditampilkan kepada publik, sementara *ura* (裏) adalah sisi batin atau wajah asli yang tersembunyi dari pandangan sosial (Watanabe, 2024). Dalam dua belas *scene* yang dianalisis, terlihat jelas bagaimana Ame membagi dirinya ke dalam dua sisi yaitu persona digital Chouten-chan sebagai *omote* yang tampil ceria, imut, penuh cinta serta sisi *ura* yang menyimpan luka, kelelahan emosional, tekanan sosial, dan keinginan untuk menyerah.

Terdapat ketidaksesuaian antara judul dan isi dalam kedua video musik dimana judul *Internet Overdose* yang berkonotasi negatif dan *Internet Yamero* yang berarti ‘berhentilah menggunakan internet’, namun isi narasinya justru menunjukkan keterikatan dan keinginan untuk tetap terhubung dengan internet. Hal ini juga memperkuat konstruksi makna ganda ini. Judul menjadi *omote* yang bersifat peringatan publik, sedangkan isi menjadi *ura* yang menunjukkan pesan emosional yang lebih dalam dan kompleks.

Internet dalam video ini digambarkan sebagai ruang simbolik tempat dua sisi tersebut tidak hanya muncul, tetapi hidup berdampingan dan saling menopang. Internet menjadi tempat pelarian dari kenyataan, ruang pencitraan diri, tempat mencari validasi, sekaligus wadah ekspresi kehancuran yang dibungkus dalam tampilan yang diterima publik. Hal ini tidak menunjukkan pertentangan mutlak antara *ura* dan *omote*, melainkan keterikatan yang erat, di mana keduanya justru saling melengkapi dalam membentuk wajah ganda seorang individu di era digital.

Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa internet dalam video musik *Internet Overdose* dan *Internet Yamero* merepresentasikan konsep *ura omote* secara keseluruhan. Internet tidak hanya diposisikan sebagai teknologi atau alat komunikasi, tetapi sebagai ruang eksistensial yang mencerminkan wajah ganda individu di dunia digital. Internet menjadi tempat di mana citra ideal ditampilkan demi penerimaan sosial, sementara sisi batin yang rapuh dan penuh tekanan disimpan. Representasi ini menunjukkan bahwa kehidupan di internet memungkinkan dan bahkan mendorong kehadiran dua wajah tersebut secara bersamaan. Maka internet menjadi simbol dari dinamika *ura omote*, suatu bentuk eksistensi ganda yang tidak bisa dipisahkan dari cara individu memaknai dirinya di era digital.

5.2 Saran

Penelitian ini masih memiliki ruang pengembangan lebih lanjut di masa mendatang. Beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1) Saran untuk peneliti selanjutnya

Peneliti berikutnya dapat memperluas objek kajian ke bentuk media lain seperti film, *game*, atau platform media sosial untuk melihat bagaimana representasi internet atau konsep *ura omote* dimunculkan dalam berbagai medium. Selain itu, pendekatan teori lain seperti psikoanalisis atau studi budaya Jepang kontemporer juga dapat digunakan untuk memperkaya pemahaman.

2) Saran untuk masyarakat dan penikmat media

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pesan simbolik dalam video musik, serta membuka ruang refleksi tentang bagaimana dunia maya memengaruhi pembentukan identitas dan psikologis. Pemahaman tentang konsep *ura omote* dapat menjadi bekal dalam menghadapi dinamika kehidupan digital yang menuntut kita terus menampilkan sisi terbaik, bahkan saat sisi terdalam kita sedang terluka.

3) Saran untuk pengajar dan pelajar

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pembelajaran dalam kajian semiotika, budaya populer, atau komunikasi digital. Peneliti menyarankan agar pelajar dapat memanfaatkan pendekatan Barthes untuk membaca media secara lebih kritis, dan melihat bagaimana budaya dan ideologi tersampaikan secara tersirat melalui simbol-simbol visual maupun naratif.