

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil analisis terhadap 60 data visual dan naratif dalam anime *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury*, diperoleh simpulan sebagai berikut.

Kesatu, bentuk tanda semiotik yang merepresentasikan trauma teknologi pada tokoh Gundam *Aerial* hadir dalam wujud ikon, indeks, dan simbol yang saling berkaitan. Ikon tampak melalui kemiripan visual antara tubuh Gundam dan gestur manusia, indeks terlihat dari hubungan sebab-akibat antara sistem teknologi (*Permet* dan *GUND*) dengan dampak fisik serta psikologis tokoh, sedangkan simbol bekerja melalui bahasa, penamaan, serta wacana institusional. Ketiga jenis tanda tersebut membentuk sistem makna yang kompleks dan berlapis.

Kedua, tanda-tanda semiotik tersebut tidak hanya membangun representasi trauma teknologi, tetapi juga mengonstruksi makna harapan generasi baru terhadap teknologi. Harapan dimaknai melalui relasi empatik antara manusia dan mesin, tindakan protektif terhadap kehidupan, serta rekonstruksi fungsi teknologi sebagai sarana yang lebih etis dan humanis. Harapan tersebut tidak meniadakan trauma, melainkan lahir dari proses negosiasi makna yang berkelanjutan antara risiko dan kemungkinan teknologi.

Ketiga, hubungan antara representasi visual dan naratif mengartikulasikan kemanusiaan sebagai nilai ideologis utama. Kemanusiaan tidak dipahami semata-mata sebagai kondisi biologis, tetapi sebagai prinsip etis yang mencakup empati, tanggung jawab, dan pilihan moral dalam penggunaan teknologi. Gundam *Aerial* merepresentasikan relasi manusia dan teknologi yang dinamis, ambivalen, dan kontekstual.

Keempat, hasil analisis semiotika dan representasi memiliki implikasi sebagai upaya pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia di SMA, khususnya pada materi analisis teks multimodal dan fenomena teknologi dalam buku pelajaran Kurikulum Merdeka kelas XII Bab 3: Memahami dan Menulis Fenomena

Kecerdasan Buatan. Anime sebagai teks audiovisual dapat dimanfaatkan untuk melatih literasi kritis, penafsiran makna ideologis, serta keterampilan menulis teks eksplanasi yang relevan dengan isu teknologi dan nilai kemanusiaan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan memperluas objek kajian, baik pada serial Gundam lainnya maupun pada teks multimodal lain yang mengangkat tema teknologi dan kemanusiaan. Pendekatan semiotika Peirce juga dapat dipadukan dengan kerangka teori lain, seperti posthumanisme, etika teknologi, kajian budaya visual, atau teori representasi yang lebih mutakhir, guna memperkaya perspektif analisis terhadap media populer.

Bagi pendidik Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teks multimodal yang relevan dengan pengalaman generasi muda. Pemanfaatan anime sebagai bahan ajar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus melatih literasi kritis, terutama dalam menafsirkan representasi teknologi, nilai kemanusiaan, dan isu sosial dalam media populer. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran bahasa dan sastra menjadi lebih kontekstual, reflektif, dan responsif terhadap perkembangan budaya digital.

Bagi pengembang kurikulum dan penulis buku pelajaran, temuan penelitian ini menunjukkan pentingnya menghadirkan teks-teks multimodal yang dekat dengan realitas generasi digital, khususnya yang mengangkat fenomena teknologi dan kecerdasan buatan. Integrasi karya audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi analisis teks multimodal dan fenomena teknologi dalam Kurikulum Merdeka kelas XII, dapat memperkaya materi ajar tidak hanya dari aspek kebahasaan, tetapi juga dalam pembentukan sikap kritis, kesadaran sosial, dan kepekaan etis peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berperan lebih aktif dalam membekali peserta didik menghadapi dinamika budaya dan perkembangan teknologi modern.