

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan kesimpulan dan saran dari penelitian mengenai bentuk eksistensi postmodernisme yang tercermin dari perpaduan budaya tinggi dan rendah dalam serial anime sepanjang 26 episode ini.

4.1 Kesimpulan

Aktivitas kebudayaan manusia silih berganti seiring dengan perkembangan pemikiran akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebudayaan yang dimunculkan pada fase Modernisme menciptakan kebudayaan yang dikotomis mengikuti hirarki kelas sosial yang tercipta pada zaman tersebut. Selain itu, perkembangan pemikiran yang berorientasi pada rasio pada zaman tersebut menciptakan kebudayaan yang struktural, orisinal, berusaha untuk mencapai kesempurnaan dan keseragaman, dan tidak memberi posisi yang sederajat terhadap kebudayaan alternatif yang tidak mengikuti pemikiran arus utama.

Sebagai bentuk kritik terhadap pemikiran-pemikiran Modernisme lahir fase baru yang disebut Postmodernisme. Ketidakpercayaan pada Modernisme menyebabkan karakter kebudayaan pada fase Posmodernisme bertolak belakang dengan karakter kebudayaan Modernisme. Batas hirarki tradisional runtuh, karya-karya yang tidak orisinal diakui, tidak struktural, kebudayaan alternatif yang tidak

mengikuti pakem arus utama diberi tempat, diapresiasi, diproduksi, dan dikonsumsi.

Anime Samurai Champloo mencerminkan prinsip utama postmodern, yaitu hirarki yang hilang dalam konsep kebudayaan tinggi dan rendah karena ketertarikan untuk mereproduksi elemen-elemen budaya pada masa lampau (*pastiche*) yang kemudian dimassakan (*kitsch*) dengan memparodikan kehidupan samurai di zaman Edo (parodi), memperkaya pengayaan terhadap dandanan para karakter (*camp*), serta mematah-matahkan keselarasan dialog antar elemen pada umur pembangun cerita (skizofrenia) akibatnya budaya tinggi dan budaya rendah dapat bertemu dan berpadu.

Berdasarkan temuan dan pembahasan pada bab 3, *pastiche* dapat ditemukan dari *setting* cerita yang menggambarkan lingkungan zaman Edo, *kitsch* dapat ditemukan dari upaya pemassaan budaya samurai, *camp* dapat ditemukan dari banyak elemen cerita yang hanya bersifat dekoratif dan tidak mempengaruhi jalan cerita, skizofrenia dapat ditemukan dari munculnya benda dan aktivitas lakon yang anakronis tidak mengikuti kronologi *setting* cerita, sedangkan parodi dapat ditemukan dari plesetan-plesetan yang muncul sepanjang *anime* Samurai Champloo.

4.2 Saran

Penulis berharap dengan kajian terhadap *anime* Samurai Champloo ini dapat menambah pengetahuan mengenai bagaimana mengkaji sebuah karya dengan dasar teori Postmodernisme, sehingga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca terutama bagi mahasiswa Sastra Jepang yang tertarik untuk melakukan

penelitian lebih dalam mengenai Postmodernisme. Selain itu, dengan mengetahui elemen-elemen dalam sebuah karya Postmodernisme tidak saja dapat digunakan sebagai alat untuk mengkaji sebuah karya Postmodernisme tapi juga dapat digunakan sebagai pengetahuan dasar untuk menciptakan karya-karya Postmodernisme, mengingat karya-karya postmodern telah banyak mendapat tempat dan apresiasi dalam masyarakat dewasa ini.

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti serial *anime* Samurai Champloo ini, masih dapat melakukan pendekatan lewat teori postmodern karena masih banyak elemen-elemen postmodern yang muncul pada *anime* ini selain perpaduan budaya tinggi dan budaya rendah. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian dengan pendekatan historis karena terdapat perkembangan agama Katolik di Jepang dan pemberontakan Shimabara pada zaman Edo menjadi *setting* cerita pada *anime* ini.