

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Video klip musik “Satu-satu” yang diciptakan oleh Idgitaf menceritakan bagaimana perjalanan seorang anak perempuan yang menjadi karakter utama mengalami berbagai macam konflik dalam dirinya. Kesehatan mental menjadi salah satu permasalahan yang erat kaitannya dengan video klip musik ini. Self-esteem menjadi fenomena penting dalam terbentuknya kesehatan mental tergantung dari positif-negatif atau tinggi-rendahnya self-esteem tersebut. Sudut pandang sang anak perempuan ditampilkan dan direpresentasikan sebagai bentuk self-esteem dirinya.

Penelitian yang telah peneliti lakukan terkait Representasi *Self-esteem* dalam video klip musik “Satu-Satu” Idgitaf (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce) menghasilkan 4 scene yang pada setiap *scene*-nya terdapat 3 *shot* yang membuktikan adanya representasi *self-esteem* terkhususnya pada karakter utama anak perempuan. Peneliti menemukan tiga aspek *Self-esteem* yang terdapat pada karakter utama anak perempuan yaitu *Performance self-esteem*, *Social self-esteem*, dan *Physical self-esteem*. *Social self-esteem* menjadi aspek yang paling banyak ditunjukkan dalam video klip musik “Satu-satu”, meskipun demikian, hal tersebut tidak berarti aspek lainya kalah penting dalam membangun *self-esteem* yang baik.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Praktis

1. Peneliti berharap kepada para Pencipta konten (*Content creator*) dan Seniman agar Video klip musik dapat digunakan sebagai medium yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan edukasi dan kesadaran tentang isu-isu psikologis seperti self-esteem. Para pembuat konten sebaiknya memanfaatkan elemen-elemen komunikasi visual seperti ikon, indeks, dan simbol dengan lebih efektif untuk menjangkau audiens secara emosional dan intelektual. Selain itu, para profesional di bidang komunikasi dapat menjadikan video klip ini sebagai studi kasus untuk memahami bagaimana pesan kompleks dapat dikemas secara kreatif dan relevan bagi audiens muda. Kampanye komunikasi yang memanfaatkan video musik sebagai media utama juga dapat memperkuat pesan-pesan yang bertujuan untuk meningkatkan self-esteem masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja.
2. Peneliti berharap kepada orangtua dan keluarga dapat memberikan dukungan emosional yang positif kepada anak seperti memberikan penghargaan, perhatian, dan ruang untuk berekspresi sehingga dapat membantu anak membangun self-esteem yang sehat.

5.2.2 Saran Teoritis

Harapan dari peneliti, penelitian mendatang menggunakan video klip ini sebagai referensi untuk mengeksplorasi representasi self-esteem dalam media populer lainnya, guna memahami lebih dalam pengaruhnya terhadap audiens. Penelitian mendatang dapat mengembangkan penelitian tentang bagaimana aspek-aspek self-esteem dalam media dapat memengaruhi perilaku dan persepsi diri masyarakat. Pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce yang digunakan dalam penelitian ini dapat menjadi dasar bagi kajian lanjutan untuk mengeksplorasi elemen tanda seperti ikon, indeks, dan simbol dalam menggambarkan aspek self-esteem. Selain itu, aspek *self-esteem* seperti *Performance self-esteem*, *Social self-esteem*, dan *Physical self-esteem* dapat diperluas untuk mencakup dimensi modern seperti representasi digital di media sosial.