

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam komunikasi, pesan merupakan salah satu unsur terpenting. Pesan merupakan sebuah informasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Setiap kata-kata dan perilaku yang dilakukan oleh makhluk hidup memiliki pesan-pesan yang terkandung didalamnya. Pesan terdiri dari pesan verbal dan nonverbal. Baik pesan verbal maupun nonverbal merujuk pada sebuah tujuan komunikasi, tetapi keduanya memiliki cara yang berbeda dalam proses penyampaiannya.

Pesan dapat dikomunikasikan secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi verbal adalah bentuk penyampaian pesan atau informasi yang menggunakan kata-kata, baik lisan maupun tulisan. Sedangkan, komunikasi nonverbal adalah segala bentuk komunikasi selain menggunakan lambang-lambang verbal seperti kata-kata secara lisan maupun tulisan. Pesan bisa didefinisikan segala sesuatu (verbal atau nonverbal) yang disampaikan komunikator kepada penerima pesan. Pesan juga memiliki kata lain *message*, *content*, informasi atau isi yang disampaikan komunikator kepada penerima pesan (Nurudin, 2017:47).

Pesan nonverbal merupakan salah satu topik penelitian yang penting dalam Ilmu Komunikasi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Meidyastuti, Jupriono dan Dewi Sri Andika Rusmana dalam Tayangan Kartun Larva *Season 3 Episode Garlic* 1 dan 2, mengatakan bahwa “Lidah kedua larva ini menggambarkan layaknya berpegangan atau berjabat tangan. Hal ini memiliki makna bahwa larva *Red*



menggunakan lidahnya sebagai pengganti tangan untuk menarik larva *Yellow*.”

☉ Sentuhan yang dilakukan kedua larva ini termasuk dalam kategori sentuhan yang menunjukkan hubungan yang akrab atau persahabatan-kehangatan. Didalam kehidupan nyata hal ini memiliki makna bahwa sebagai sesama makhluk hidup kita dianjurkan untuk selalu berbuat kebaikan dan saling tolong-menolong (Meidyastuti, dkk, 2020:120).

Pesan nonverbal juga muncul didalam sejumlah produk komunikasi massa. Contohnya, film *A Quiet Place* yang berceritakan sebuah keluarga tinggal di sebuah daerah terpencil, mereka harus bertahan hidup dalam keheningan. Jika mereka membuat suara sedikitpun, akan muncul makhluk misterius yang nantinya memburu mereka. Dalam penelitian yang berjudul *An Analysis of Gestures Found In “A Quiet Place” Film*, karena hidup dalam keheningan mereka menggunakan gestur atau gerakan tubuh untuk berkomunikasi satu sama lain. Dalam film ada *scene* bapaknya yang bernama John bertanya kepada anak perempuan dan anak laki-laki “apakah kalian baik baik saja” dengan tanda O pada gerakan tangan (Putri, dkk, 2020:10-12).

Selain itu, film ini mempunyai makna moralitas yang disampaikan seperti upaya sebuah keluarga untuk saling melindungi satu sama lain dan bagaimana seseorang bertahan dalam situasi yang tertekan didalam sebuah keheningan.

Selain muncul dalam film, pesan nonverbal juga muncul dalam video klip milik Tulus yang berjudul *Tukar Jiwa*. Didalam musik videonya Tulus berusaha menyampaikan pesan seperti apa rasanya bila seseorang putus asa untuk membuat seseorang memahaminya, berempati dengan apa yang dia rasa dan pikirkan lewat *scene-scene* dia berjalan sendirian menggunakan pakaian serba hitam. Warna hitam dapat melambangkan rasa kesedihan dan keputusasaan yang ditimbulkan dari perasaan tertekan (Nugroho, 2015:64). Dalam video klip juga diambil *close up* wajah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Tulus berwarna abu-abu (Nugroho, 2015:65) menunjukkan bahwa ada rasa kurang percaya diri muncul karena kehabisan cara untuk mengungkapkan apa yang sedang dia alami dan ada kalanya untuk memahami perasaan seseorang harus bertukar jiwa dengan orang lain.

Pesan nonverbal juga muncul dalam produk anime yaitu Haikyuu!! berasal dari Bahasa Jepang yang berarti bola voli, diterbitkan di Indonesia dengan judul Haikyuu!! Fly High! Volleyball!, adalah sebuah seri manga (novel anime) *shōnen* asal Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Haruichi Furudate. Bab-bab tunggalnya telah dimuat dalam majalah *Weekly Shōnen Jump* sejak bulan Februari 2012 hingga bulan Juli 2020. Manga ini pada awalnya dirilis sebagai cerita *one shot* dalam majalah musiman *Jump NEXT!* milik Shueisha sebelum dimuat berseri (myanimelist.net).

Pesan nonverbal pada *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season ditunjukkan dalam beberapa *scene*. Seperti *scene* Wasit melakukan gerakan nonverbal dengan meluruskan tangan disatu sisi lalu dia gerakan kesamping sisi lainnya sambil meniup peluit menandakan bahwa itu bunyi peluit untuk *service*. Seperti gambar yang ditunjukkan pada gambar 1.1 dan gambar 1.2.

Gambar 1.1
Gerakan Tangan Wasit



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Gambar 1.2

Gerakan Tangan Wasit Kesamping



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Scene lain menunjukkan para pemain voli dari tim Karasuno saling merangkul satu sama lain. Rangkulan tersebut dilakukan didalam lapangan dan para pemain membuat lingkaran untuk saling mendukung satu sama lain. Terlihat juga ada pemain voli yang menggunakan baju berbeda warna dengan rekan setimnya. Pesan nonverbal yang ditunjukkan dalam *scene* ini berupa penampilan fisik dan sentuhan yang dilakukan oleh setiap pemain.

Gambar 1.3

Para Pemain Saling Merangkul



Sedangkan dalam *scene* lainnya menunjukkan posisi yang sama terlihat ketiga pemain dengan kedua kaki terbuka lebih lebar dari bahu dan lutut ditekuk,



berat badan bertumpuh pada kaki, kedua lengan didepan tubuh dan siku ditekuk sedikit ini merupakan posisi *defence* dimana pemain bersiap-siap untuk menerima bola *smash* atau *service* dari lawan. Terlihat juga ada pemain voli yang menggunakan baju berbeda warna dengan rekan setimnya. Pesan nonverbal ditunjukkan lewat penampilan fisik orang yang berada ditengah karena baju yang dikenakannya berbeda.

Gambar 1.4
Libero



Dari beberapa gambar yang ada diatas penulis dapat melihat bahwa pesan nonverbal dalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season akan dianggap sebagai sebuah tanda. Ilmu yang mempelajari sebuah tanda adalah semiotik. Charles Sanders Peirce adalah seorang filsuf asal, Peirce dikenal karena teori tandanya. Di dalam lingkup semiotika, ia mengatakan bahwa secara umum tanda adalah yang mewakili sesuatu bagi seseorang. Menurut Peirce, “*sign is something which stands to somebody for something in some respect or capacity*”. Sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi, oleh Peirce disebut *ground*. Konsekuensinya, tanda (*sign* atau representamen) selalu terdapat dalam hubungan triadik, yakni *ground*, *object*, dan interpretant (Lantowa, dkk, 2017:2-7).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Peirce menyebut tanda sebagai representamen dan konsep, benda, gagasan yang diacu sebagai objek. Makna yang kita peroleh dari sebuah tanda oleh Peirce diberi istilah interpretan. Tiga dimensi ini selalu hadir dalam signifikasi. Peneliti akan menggunakan teori segitiga makna milik Peirce yang terdiri dari tanda, objek dan interpretan, untuk mendapatkan makna pesan nonverbal dalam *web series* anime Haikyu!! To The Top 2nd Season.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dipaparkan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah “Bagaimana pesan nonverbal dalam *web series* anime Haikyu!! To The Top 2nd Season?”.

C. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah makna pesan nonverbal dalam *web series* anime Haikyu!! To The Top 2nd Season.

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna pesan nonverbal dalam *web series* anime Haikyu!! To The Top 2nd Season.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan Ilmu Komunikasi, khususnya mengenai penelitian semiotika pada *web series* anime. Dalam hal ini, mengeksplorasi pesan-pesan nonverbal yang berkaitan dengan bidang komunikasi termasuk dalam bidang olahraga yang muncul dalam *web series* khususnya anime.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi para *creator web series* anime. Sehingga, mereka dapat memahami tanda yang dipilihnya dalam membentuk sebuah produk komunikasi massa.

Tanda-tanda mengenai pemaknaan *kinesics*, *haptics*, *paralinguistic*, *proxemics*, dan *chronemics* yang perlu dikonstruksikan dengan realitas sehingga tidak menjadi multitafsir. Komunikasi olahraga melalui *web series* anime ini dapat mengetahui regulasi permainan bola voli.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.