

BAB III

METODE PENELITIAN



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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

A. Subjek Penelitian

Seri Haikyu!! diadopsi dari sebuah seri manga lalu diproduksi oleh rumah produksi Production I.G. menjadi sebuah *web series*. *Web series* ini diproduksi berdasarkan pengalaman-pengalaman dan pengetahuan *anime maker* yang bernama Haruichi Furudate yang dahulunya merupakan anggota klub bola voli waktu SMP sampai SMA, Furudate pemain *middle blocker*. Dalam penelitian ini peneliti mengalisis *web series* Haikyu!! To The Top 2nd Season.

Haikyu!! To The Top 2nd Season adalah *web series* anime Haikyu!! musim keempat bagian kedua yang berjumlah 12 episode. *Web series* anime Haikyu!! To The Top 2nd Season merupakan kelanjutan cerita Haikyu!! dari musim-musim sebelumnya. Dimusim keempat bagian kedua ini bercerita tentang SMA Karasuno yang pernah disebut sebagai pembangkit tenaga listrik yang jatuh dan dikenal sebagai “Gagak Tak Terbang” yang akhirnya terbang kembali di kompetisi tingkat nasional. Dengan tekad yang kuat SMA Karasuno melawan SMA Tsubakihara di pertandingan pertama mereka, dan sekarang ini SMA Karasuno sedang menghadapi lawan terberatnya yaitu *runner up* Turnamen Musim Semi terakhir yaitu SMA Inarizaki.

B. Desain Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Paradigma pengetahuan dapat didefinisikan secara sederhana sebagai sistem kepercayaan dasar pengetahuan. Dalam “*The Structure of Scientific Revolution*” oleh Thomas S. Kuhn menyatakan bahwa paradigma sebagai

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.



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.

basic belief system. Khun merupakan ilmuwan pertama yang secara konseptual mendefinisikan paradigma secara modern yang kemudian dikembangkan para ahli setelahnya hingga dewasa ini banyak diartikan sebagai “cara berpikir” atau “pendekatan terhadap masalah (Ronda, 2018:3). Guba dan Lincoln menjelaskan bahwa paradigma sebagai sekumpulan kepercayaan dasar sulit dibuktikan dalam pengertian konvensional; tidak ada cara untuk menyatakan bahwa satu paradigma lebih mumpuni daripada paradigma lainnya (Ronda, 2018:33). Dalam berbagai literatur yang ada (Denzin & Lincoln; Miller; McCharty; Craig & Muller; Littlejohn & Foss; Creswell) terdapat sejumlah paradigma pengetahuan yang selalu hadir dalam setiap waktu. Adapun beberapa paradigma dari literatur-literatur yang diatas adalah: positivism, postpositivisme, konstruktivisme, interpretif, kritis, dan postmodern atau postsruktural. Salah satu paradigma yang ada adalah paradigma konstruktivisme.

Paradigma konstruktivisme adalah paradigma pengetahuan yang berpegang pada pandangan yang menyatakan bahwa pengetahuan dan kebenaran objektif merupakan hasil perspektif. Pengetahuan dan kebenaran diciptakan, tidak ditemukan oleh pikiran. Paradigma ini menekankan karakter realitas yang jamak dan lentur. Jamak dalam pengertian bahwa realitas bisa direntangkan dan dibentuk sesuai dengan tindakan-tindakan bertujuan dari pelaku-manusia yang juga memiliki tujuan (Ronda, 2018:13-14). Sehingga penelitian ini melihat makna pesan nonverbal dalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season yang merupakan hasil perspektif yang dikonstruksikan pada sebuah media.



Dalam pandangan paradigma definisi sosial, realitas merupakan hasil ciptaan manusia kreatif melalui kekuatan konstruksi sosial terhadap dunia sosial dan sekelilingnya. Dunia sosial itu dimaksud sebagai yang disebut oleh George Simmel, adalah realitas dunia sosial itu berdiri sendiri di luar individu, yang menurut kesan kita bahwa realitas itu “ada” dalam diri sendiri dan hukum yang menguasainya (Bungin, 2012:4). Realitas merupakan konstruksi sosial. Kebenaran suatu realitas bersifat relatif, berlaku sesuatu konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial. Realitas adalah hasil konstruksi mental dari individu pelaku sosial, sehingga realitas dipahami secara beragam dan dipengaruhi oleh pengalaman, konteks dan waktu (Kriyantono, 2014: 51).

Realitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pesan nonverbal. Dalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season, pesan nonverbal merupakan pesan yang dibangun sebagai hasil konstruksi dari pembuatan *web series*. Sehingga, penelitian ini akan berupaya mengetahui pesan nonverbal yang di konstruksi dalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season.

2. Pendekatan Penelitian

Menurut Sugiyono setiap penelitian baik penelitian kuantitatif maupun penelitian kualitatif selalu berangkat dari masalah. Namun terdapat perbedaan yang mendasar dari kedua teori yaitu dari segi pandang mereka melihat suatu masalah. Dalam teori kualitatif melihat masalah yang akan diselesaikan harus jelas dan spesifik, sedangkan teori kuantitatif bersifat sementara atau tentatif (Sugiyono, 2017:205).

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana penelitian adalah sebagai

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.



instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017:9). Pada penelitian kualitatif, data bisa diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus sampai data jenuh. Dengan pengamatan yang terus menerus tersebut mengakibatkan variasi data tinggi sekali (Ronda, 2018:102).

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi-semiotika. Metode merupakan cara atau jalan untuk mencapai tujuan. Metode mengatur langkah-langkah dalam melakukan riset. Metode ini disesuaikan dengan permasalahan, pendekatan, juga bentuk data yang diinginkan (Rakhmat, 2017:65).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis isi, karena bahan utama dari penelitian ini adalah *scene-scene* yang terdapat pada *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season. Analisis isi banyak dipakai dalam lapangan ilmu komunikasi. Analisis isi terutama dipakai untuk menganalisis isi media baik cetak ataupun elektronik. Dalam studi analisis isi, peneliti mengumpulkan data dan menganalisis isi teks. Isi tersebut dapat berupa kata-kata, makna, gambar, simbol, ide, tema, atau pesan komunikasi lainnya. Teks adalah apa pun yang ditulis, divisualkan atau diucapkan yang berfungsi sebagai media komunikasi. Analisis isi digunakan dalam berbagai bidang, seperti sastra, sejarah, jurnalisik, ilmu politik, pendidikan, psikologi, dan lain sebagainya (Ronda, 2018:120-121).

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika. Metode adalah cara atau teknik yang digunakan untuk riset. Metode mengatur langkah-langkah dalam melakukan riset. Sedangkan penentuan metode riset, priset memilih yang dipakai dalam mendekati dan mencari data. Metode ini disesuaikan dengan permasalahan, pendekatan, juga bentuk data yang diinginkan (Kriyantono, 2012:84).

Semiotika merupakan cabang ilmu yang membahas tentang bagaimana cara memahami simbol atau lambing, dikenal dengan semiologi. Semiologi sendiri adalah salah satu ilmu atau cabang yang digunakan untuk menginterpretasikan pesan (tanda) dalam proses komunikasi. Berbicara tentang konsep simbol harus diawali dengan pemahaman tentang konsep tanda (*sign*), dimana tanda merupakan unsur yang mewakili unsur yang lain. Pengembangan semiotika dalam bidang studi dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu *semantic*, *syntactics*, dan *pragmatics*. Semiotika sering digunakan dalam analisis teks. Teks tersebut dapat berupa verbal maupun nonverbal dan bisa berada dalam media apapun. Istilah teks mengacu pada pesan, dan kumpulan tanda-tanda yang dikonstruksi dengan mengacu dalam genre atau media tertentu (Vera, 2014:8).

Metode dan analisis semiotika bersifat kualitatif. Hal itu disebabkan karena asumsi dasar semiotika adalah kajian tentang tanda, dimana dalam memaknainya setiap orang akan berbeda-beda sesuai dengan budaya, ideologi, pengalaman, dan sebagainya. Oleh sebab itu, semiotika sebagai metode tafsir tanda memiliki sifat yang subjektif. Dengan demikian, analisis semiotika akan lebih sesuai menggunakan pendekatan kualitatif karena

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.



metode penelitian kualitatif bersifat subjektif sehingga instrumen penelitiannya adalah peneliti sendiri (Vera, 2014:9).

Sebagai disiplin ilmu, pendekatan, metodologi, atau bidang kajian-kajian, semiotika kini tampaknya mulai banyak diakrabi, tidak saja oleh para akademisi, tetapi juga oleh para mahasiswa, khususnya pada program studi ilmu komunikasi. Semiotika memang telah menjadi bidang kajian yang sangat penting dalam disiplin komunikasi (Sobur, 2018:3). Semiotika merujuk pada bidang studi yang mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang. Istilah semiotika atau semiotik yang dimunculkan pada akhir abad ke-19 oleh filsuf aliran pragmatik Amerika, Charles Sanders Pierce, merujuk pada “doktrin formal tentang tanda-tanda” (Sobur, 2018:11-13).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, karena penelitian ini menganalisis dokumen yaitu berupa *web series* anime. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Metode deskriptif adalah satu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu subjek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran atau pun kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Nazir, 2011: 52).

4. Bahan Penelitian

Pada Penelitian ini yang dijadikan sebagai bahan penelitian adalah potongan *scene-scene web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season yang berupa Audio-Visual. Visual adalah sekumpulan gambar yang dirangkai dan tersusun dalam suatu waktu. Unsur bahasa film kedua adalah suara, hal

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.



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.

tersebut dikarenakan sarana gambar belum mampu menjelaskan atau kurang efektif dan efisien, selain juga kurang realistis (Mabruri, 2013:14). Unsur visual di dalam *web series* ini berupa gambar animasi, sedangkan unsur audio didapatkan dari dialog, *background music*, dan *sound effect* yang ada didalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season.

Tabel 3.1
Bahan Penelitian

Audio	Visual
1. Dialog	1. Gambar Animasi
2. <i>Background Music</i>	2. <i>Subtitles</i>
3. <i>Sound Effect</i>	

C. Jenis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis data untuk mengumpulkan data yang akan diteliti.

1. Data Primer

Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan pengamatan atau observasi terhadap dokumen. Marshall menyatakan bahwa “*through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior.*” Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut (Sugiyono, 2017:225-226).

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan atau observasi terhadap dokumen. Penelitian ini menggunakan dokumen, kemudian melakukan *screenshot*. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat



berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2017:240). Data di dalam penelitian ini diambil atau *men-screenshot scene-scene* atau potongan adegan-adegan pada *web series* anime Haikyu!! To The Top 2nd Season yang memiliki makna pesan nonverbal didalamnya dan dianalisis menggunakan semiotika Charles S. Peirce.

2. Data Sekunder

Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, sumber sekunder menjadi data pendukung dan pelengkap data primer. Data Sekunder dalam penelitian ini berupa literatur buku, jurnal dan rujukan elektronik yang relevan dengan topik penelitian yang diteliti.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian kualitatif teknik pengumpulan data dapat diperoleh dengan berbagai macam cara, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi atau gabungan. Bila di lihat sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder (Sugiyono, 2017:224-225). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan adalah observasi terhadap dokumen, kemudian melakukan *screenshoot*. Sementara data sekunder yaitu berupa literatur buku, jurnal dan rujukan elektronik yang relevan dengan topik penelitian yang diteliti.



E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasi data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2017:244).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis semiotika. Fokus utama pendekatan semiotika ialah teks. Teks dalam hal ini diartikan secara luas, bukan hanya teks tertulis saja; segala sesuatu yang mempunyai sistem tanda tersendiri dapat dianggap sebagai teks. Tanda bisa berupa gerakan anggota badan, gerak bola mata, gerak mulut, bentuk tulisan, warna, bentuk, potongan rumah, pakaian, karya seni (film, patung, drama, musik), dan lain sebagainya yang hadir di sekitar kita (Ronda, 2018:125).

Penelitian ini menggunakan segitiga makna Charles Sanders Peirce, yaitu *sign*, *object*, *interpretant* untuk menganalisis data. Menurut Peirce, salah satu bentuk tanda adalah kata. Sedangkan objek adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Sementara interpretan adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Apabila ketiga elemen makna itu berinteraksi dalam benak seseorang, maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut. yang dikupas teori segitiga makna adalah persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah ketika tanda itu digunakan orang pada waktu berkomunikasi (Sobur, 2018: 114-115).

Model Peirce ini akan digunakan peneliti untuk menganalisis *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season yang mempunyai makna dalam setiap pesan nonverbalnya. *Sign* di dalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season yaitu

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.



potongan-potongan *scene* dalam *web series* yang menggunakan pesan nonverbal didalamnya. Sedangkan *object*, berisikan penjelasan deskriptif tentang segala yang terlihat didalam *sign* atau tanda. Dan *interpretant* yang berisikan pemaknaan terhadap *sign* dan *object* sehingga dapat menghasilkan makna.

Tabel 3.2
Contoh Analisis Data Semiotika Charles S. Peirce
Sign

Gambar 3.1
Pemain Merentangkan Tangan



<i>Object</i>	<i>Interpretant</i>
Gambar 3.10 nampak seorang laki-laki sedang merentangkan tanganya. Laki-laki tersebut mengenakan kaos, celana pendek diatas lutut berwarna hitam dan memakai sepatu olahraga. Terlihat bagian leher, nomor dada dan logo berwarna. Pada <i>scene</i> ini laki-laki itu sedang fokus menatap bola yang sedang melambung diatas yang mengarah kepadanya. Laki-laki tersebut merentangkan tangannya sambil	Gambar 3.1 nampak seorang laki-laki sedang merentangkan tanganya. Laki-laki tersebut mengenakan kaos, celana pendek diatas lutut berwarna hitam dan memakai sepatu olahraga. Terlihat bagian leher, nomor dada dan logo berwarna. Pakaian digunakan untuk memenuhi sejumlah fungsi sebagai manusia, termasuk dekorasi perlindungan fisik dan psikologis, pernyataan diri, daya tarik seksual,

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.



mendongakan kepala ke atas dan dia juga mengeluarkan suara dengan nada yang sedikit keras. Pemain tersebut mengatakan yang artinya “Aku dapat!” yang tertera pada <i>subtitle</i>. Terlihat garis putih yaitu pembatas antara lapangan dalam dan luar lapangan. Warna lapangan bagian dalam berwarna salem dan berwarna biru muda dibagian luar. <i>Background music</i> pada <i>scene</i> ini adalah musik yang sedikit menegangkan	penyembunyian, indikasi kelompok, dan penampilan status atau peran (Ruben, 2013:185). Menurut Nugroho (2015:60-64) warna hitam dapat mengasosiasikan kegelapan malam, kesengasaraan, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan dan keputusan, warna merah memiliki karakter yang kuat, energik, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, panas. Sehingga dapat dimaknai tim voli Inarizaki merupakan sebuah tim yang kuat, berenergi dan misterius. Pada <i>scene</i> ini laki-laki itu sedang fokus menatap bola yang sedang melambung diatas yang mengarah kepadanya. Laki-laki tersebut merentangkan tangannya sambil mendongakan kepala ke atas dan dia juga mengeluarkan suara dengan nada yang sedikit keras. Merentangkan tangan untuk memberi jarak antar orang dalam senam (Evayanti, dkk, 2020:101). Husna M. A (2009:1) mengatakan dalam permainan <i>gobag</i>
---	--

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.



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.

sodor, merentangkan tangan supaya tidak dapat dilalui lawan. Sehingga dapat dimaknai merentangkan tangan disini untuk pemain voli sebagai tanda bahwa orang tersebutlah yang akan menerima bola dan agar tidak terjadi perebutan dalam menerima bola. Gerakan ini juga didukung dengan pemain tersebut mengatakan yang artinya “Aku dapat!” yang tertera pada *subtitle*. Terlihat garis putih yaitu pembatas antara lapangan dalam dan luar lapangan. Warna lapangan bagian dalam berwarna salem dan berwarna biru muda dibagian luar. Untuk lapangan voli *indoor*, lapangan bermain harus menggunakan warna yang terang. Sehingga pesan nonverbal yang ditemukan dalam *scene* ini adalah *gesture* merentangkan tangan yang digunakan dalam permainan bola voli sebagai tanda bahwa pemain tersebut yang mengambil atau menerima sebuah bola untuk di-*passing*.