



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Penelitian ini berjudul “Pesan Nonverbal dalam *Web Series* Anime Haikyuu!! To The Top 2<sup>nd</sup> Season”. Teori Konstruksi Realitas Sosial adalah teori yang digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode analisis isi Semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna pesan nonverbal dalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2<sup>nd</sup> Season.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan pesan nonverbal yang terdapat di dalam *web series* Haikyuu!! To The Top 2<sup>nd</sup> Season yaitu pesan nonverbal *kinesics* digunakan untuk menunjukkan sebuah agresivitas, fokus dan konsentrasi dari seorang pemain voli, gerakan tangan dan mata juga digunakan untuk tanda mengatur strategi permainan, selain itu gerakan mata juga digunakan sebagai sebuah ketertarikan untuk menjadikan lawans sebagai target pukulan servis, mengepalkan tangan digunakan sebagai tanda optimisme dan selebrasi seorang pemain voli, dan terakhir *kinesics* digunakan sebagai gerakan manipulatif untuk mengelabui lawan.

Makna selanjutnya, pesan nonverbal *haptics* yaitu merangkul digunakan sebagai sebuah kekompakan dan rasa solidaritas sebuah tim voli. Selanjutnya pesan nonverbal *paralinguistic* menunjukkan kontroversi antara pendukung lawan dengan pemain voli untuk mengganggu konsentrasi pemain. Pesan nonverbal *proxemics* digunakan pemain voli untuk mengatur jarak saat melakukan servis untuk menghindari pelanggaran dan untuk mengatur formasi pemain dimasing-masing posisi. Terakhir, pesan nonverbal *chronemics* digunakan pemain voli untuk mengatur dan memanfaatkan waktu untuk fokus, berkonsentrasi dan mengumpulkan tenaga sebelum melakukan servis.

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.



Konstruksi realitas sosial dalam media terbagi menjadi tiga momen dialektisnya. Peneliti menunjukkan bahwa ekstrenalisasi terjadi ketika *frame of reference* dan *field of experience* dari *anime maker* membentuk pesan nonverbal dalam *web series* Haikyuu!! To The Top 2<sup>nd</sup> Season. Objektivasi muncul dalam setiap pemaknaan akan pesan nonverbal yaitu *kinesics*, *haptics*, *paralinguistic*, *proxemics*, *chronemics*. Sementara internalisasi muncul dalam setiap *scene* yang ada didalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2<sup>nd</sup> Season.

Melalui penelitian ini, peneliti menemukan bahwa adanya konstruksi pesan nonverbal dalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2<sup>nd</sup> Season. Peneliti menemukan bahwa pesan nonverbal tersebut memiliki konstruksi mengenai *kinesics*, *haptics*, *paralinguistic*, *proxemics*, *chronemics* sehingga setiap pesan nonverbal memiliki pemaknaan bagi setiap pemain sebagai bentuk agresivitas, fokus, kontroversi, strategi pemain, untuk mengelabui lawan, mengatur formasi serta jarak antar pemain dalam permainan bola voli. Sehingga melalui penelitian ini peneliti menemukan bahwa *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2<sup>nd</sup> Season melakukan upaya konstruksi pesan nonverbal khususnya mengenai *kinesics*, *haptics*, *paralinguistic*, *proxemics*, *chronemics*.

## B. Saran

### 1. Saran Akademis

Penelitian berikutnya dapat dilakukan dengan menggunakan teori lain, seperti Teori Budaya Populer. Melalui penelitian ini dapat ditemukan ideologi, latar belakang dan juga aspek-aspek industrialisasi dan komersialisasi dari *web series* tersebut.

Penelitian lain juga dapat dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Melalui penelitian ini dapat ditemukan pengaruh tayangan *web series* Haikyuu!! To The Top 2<sup>nd</sup> Season terhadap minat menonton.



## 2. Saran Praktis

Penelitian ini menyarankan bagi pembuat *web series* agar memahami bahwa ada pesan dibalik setiap adegan yang ditunjukkannya. Hal ini termasuk mengenai permainan voli. Sehingga pembuat *web series* harus menyadari bahwa *web series* ini dapat memberikan pemahaman positif mengenai permainan voli dan juga strategi untuk memasyarakatkan kembali permainan bola voli. *Web series* anime ini ingin mengkonstruksikan peminat terhadap permainan olahraga bola voli.

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