

PESAN NONVERBAL DALAM *WEB SERIES* ANIME HAIKYU!! TO THE TOP 2ND SEASON

Melia Tasya Laluyan¹⁾ Altobeli Lobodally²⁾

Ilmu Komunikasi, Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Jalan Yos Sudarso Kav. 85, Jakarta 14350
Email: meliatsy6@gmail.com

Ilmu Komunikasi, Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Jalan Yos Sudarso Kav. 85, Jakarta 14350
Email: altobeli.lobodally@kwikkiangie.ac.id

Abstract: *Nonverbal messages have important meanings in the communication process. Nonverbal messages are messages other than language or communication other than words. Nonverbal messages appear in a number of mass communication products, one of which is anime products. This study aims to determine the meaning of nonverbal messages in the Haikyuu!! To The Top 2nd Season. This study uses a qualitative approach to the Theory of Social Reality Construction in Mass Media and uses Charles Sanders Peirce's semiotic analysis through the triangle of meaning, namely sign, object, and interpretant. The results of this study found that the existence of these nonverbal messages has constructions regarding kinesics, haptics, paralinguistic, proxemics, chronemics so that each nonverbal message has meaning for each player as a form of aggressiveness, focus, controversy, player strategy, to trick the opponent, adjust formation and distance. between players in volleyball.*

Keywords: *nonverbal messages, social reality construction, semiotic, web series*

Abstrak: *Pesan nonverbal memiliki pemaknaan yang penting dalam proses komunikasi. Pesan nonverbal merupakan pesan selain bahasa atau komunikasi selain kata-kata. Pesan nonverbal muncul dalam sejumlah produk komunikasi massa salah satunya dalam produk anime. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna pesan nonverbal dalam web series anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan Teori Konstruksi Realitas Sosial di Media Massa dan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce melalui segitiga makna yaitu sign, objek, dan interpretan. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa adanya pesan nonverbal tersebut memiliki konstruksi mengenai kinesics, haptics, paralinguistic, prosemics, 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.*

Kata kunci: *konstruksi realitas sosial, pesan nonverbal, semiotika, web series*



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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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



A. PENDAHULUAN

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 penyampiannya.

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 juga muncul didalam sejumlah produk komunikasi massa. Contohnya, film *A Quiet Place* yang menceritakan 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.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Copyright © Institut Bina Nusantara (BINUS) dan Infirratka Kwik Kian

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.



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* 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 Para Pemain Saling Merangkul

Dari 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).

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

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.



teori segitiga makna milik Peirce yang terdiri dari tanda, objek dan interpretan, untuk mendapatkan makna pesan nonverbal dalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah teknik-teknik spesifik dalam penelitian (Mulyana, 2013:146). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce melalui segitiga makna yaitu *sign*, *object*, dan *interpretant*. Semiotika digunakan untuk menganalisis teks media dengan asumsi bahwa media itu sendiri dikomunikasikan melalui seperangkat tanda (Sobur, 2018:95).

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Konstruksi Realitas Sosial. Istilah konstruksi atas realitas sosial atau biasa disebut *social construction of reality* pertama kali diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckman menjelaskan konstruksi sosial atas realitas melalui "*The Social Construction of Reality, a Treatise in the Sociological of Knowledge*". Berger dan Thomas menggambarkan proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, yang mana individu menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Asal mula konstruksi sosial dari filsafat konstruktivisme, yang dimulai dari gagasan-gagasan konstruktif kognitif. Menurut Von Glasersfeld, pengertian konstruktif kognitif muncul pada abad ini. Dalam tulisan Mark Baldwin yang secara luas diperdalam dan disebarkan oleh Jean Piaget. Namun apabila ditelusuri, sebenarnya gagasan-gagasan pokok konstruktivisme sebenarnya telah dimulai oleh Giambattista Vico, seorang epistemolog dari Italia, ia adalah cikal bakal konstruktivisme (Bungin, 2013:193).

Berger dan Luckmann memulai penjelasan realitas sosial dengan memisahkan pemahaman "kenyataan" dan "pengetahuan". Realitas diartikan sebagai kualitas yang terdapat di dalam realitas-realitas, yang diakui memiliki keberadaan (*being*) yang tidak tergantung kepada kehendak kita sendiri. Sedangkan pengetahuan didefinisikan sebagai kepastian bahwa realitas-realitas itu nyata (*real*) dan memiliki karakteristik yang spesifik. Berger dan Luckmann mengatakan, terjadi dialektika antara individu menciptakan masyarakat dan masyarakat menciptakan individu. Proses dialektika ini terjadi melalui eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi (Bungin, 2013:195).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

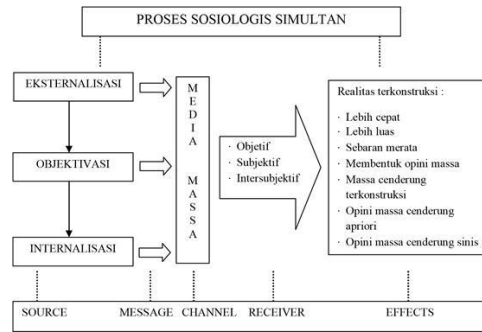
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



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 2 Proses Konstruksi Sosial Media Massa

Tahap eksternalisasi merupakan tahap penyesuaian diri individu dengan dunia sosiokultural sebagai produk manusia. Eksternalisasi juga merupakan tahapan penting dalam kehidupan sebuah individu. eksternalisasi (penyesuaian diri) dengan dunia sosiokultural sebagai produk manusia. Melalui proses dialektika ini, realitas sosial dapat dilihat dari ketiga tahap tersebut. Eksternalisasi adalah bagian penting dalam kehidupan individu dan menjadi bagian dari dunia sosiokulturalnya. Dengan kata lain, eksternalisasi terjadi pada tahap yang sangat mendasar, dalam satu pola perilaku interaksi antara individu dengan produk-produk sosial masyarakatnya (Bungin, 2013:197-198).

Kedua, objektivasi yaitu interaksi sosial yang terjadi dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi. Individu melakukan objektivasi terhadap produk sosial, baik penciptanya maupun individu lain. Kondisi ini berlangsung tanpa harus mereka saling bertemu. Artinya, objektivasi itu bisa terjadi melalui penyebaran opini sebuah produk sosial yang berkembang di masyarakat melalui diskursus opini masyarakat tentang produk sosial, dan tanpa harus terjadi tatap muka antarindividu dan pencipta produksi sosial itu. Hal terpenting dalam objektivasi adalah pembuatan signifikasi, yakni pembuatan tanda-tanda oleh manusia. Berger dan Lukmann mengatakan bahwa, sebuah tanda (*sign*) dapat dibedakan dari objektivasi-objektivasi lainnya, karena tujuannya yang eksplisit untuk digunakan sebagai isyarat atau indeks bagi pemaknaan subjektif, maka objektivasi juga dapat digunakan sebagai tanda, meskipun semula tidak dibuat untuk maksud itu (Bungin, 2013:198-199).

Yang terakhir internalisasi, yaitu proses yang mana individu mengidentifikasi dirinya dengan lembaga-lembaga sosial atau organisasi sosial tempat individu menjadi anggotanya. Berger dan Luckmann mengatakan, dalam kehidupan setiap individu ada



suatu urutan waktu, dan selama itu pula ia diimbaskan sebagai partisipan ke dalam dialektika masyarakat. Titik awal dari proses ini adalah internalisasi; pemahaman atau penafsiran yang langsung dari suatu peristiwa objektif sebagai pengungkapan suatu makna, artinya sebagai suatu manifestasi dari proses-proses subjektif orang lain, yang dengan demikian, menjadi bermakna secara subjektif bagi individu itu sendiri. Tidak peduli apakah subjektif orang lain bersesuaian dengan subjektif individu tertentu, karena bisa jadi individu memahami orang lain itu tersedia secara objektif bagi individu dan menjadi bermakna baginya. Kesesuaian sepenuhnya dari kedua makna subjektif dan pengetahuan timbal balik mengenai kesesuaian itu, mengandaikan terbentuknya pengertian bersama (Bungin, 2013:199-201).

Dalam penelitian ini untuk mengetahui pemaknaan dari pesan nonverbal dalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season. Paradigma yang digunakan adalah paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme adalah paradigma yang berpegang pada pandangan yang menyatakan bahwa pengetahuan dan kebenaran diciptakan, tidak ditemukan oleh pikiran. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif. Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Sobur menjelaskan bahwa dalam semiotika Peirce dikenal istilah segitiga makna (*triangle meaning*) yang terdiri dari *sign*, objek, dan interpretan (Sobur, 2018:114).

Vera (2015:22) mengatakan sesuatu dapat disebut tanda jika memenuhi dua syarat, yakni bisa dipersepsi baik secara panca indera maupun dengan pikiran atau perasaan, dan berfungsi sebagai tanda atau mewakili sesuatu yang lain. Sedangkan objek adalah sesuatu yang ditunjuk 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 tanda ketika tanda itu digunakan orang pada waktu berkomunikasi (Sobur, 2018:115).

C. HASIL dan PEMBAHASAN

Haikyuu!! Fly High! Volleyball!, adalah sebuah seri manga shōnen asal Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Haruichi Furudate. Manga ini diadaptasi menjadi *web series* anime yang diproduksi oleh Production I.G. *Web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd

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.



Season merupakan kelanjutan cerita Haikyuu!! 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 (myanimelist.net).

Dan pada akhirnya tim voli SMA Karasuno harus berurusan dengan Miya Bersaudara yaitu Miya Atsumu dan Miya Osamu yang kuat dan hebat yang membuat segalanya lebih sulit bagi SMA Karasuno. Pada saat pertandingan dimulai antara SMA Karasuno dan SMA Inarizaki, pemain Karasuno mendapati suara dan cemoohan dari para pendukung SMA Inarizaki tetapi tidak membuat mereka menyerah begitu saja. Setelah melewati pertandingan yang seru dan menegangkan sampai poin diantara kedua tim seri, dan pada akhirnya SMA Karasuno berhasil mengalah SMA Inarizaki (myanimelist.net).

1. Hasil Analisis

Sign:



Gambar 3
Episode 5
Durasi 07:38 – 07:42

Object:

Terlihat dua laki-laki sedang jalan beriringan dengan dibatasi net. Laki-laki yang memiliki rambut berwarna Kuning itu bernama Kenma. Terlihat Kenma menggunakan pakaian baju berbahan kaos berwarna putih bergaris merah pada bagian kerah, bagian samping kanan-kiri baju dan bernomor punggung lima

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.



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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

berwarna merah, celana pendek diatas lutut berwarna merah dan sepatunya juga berwarna putih. Sebelum memberikan umpan Kenma terlihat sedang melangkah mundur sambil mendongakan kepala.

Sementara laki-laki disisi lain net yang menggunakan ikat kepala merah hati sedang melangkah maju mengikuti arah gerakan Kenma. Laki-laki berikat kepala itu menggunakan pakaian berbahan kaos berwarna biru yang memiliki detil seperti nomor dada delapan, tulisan berwarna putih dan celana pendek diatas lutut berwarna merah hati. Laki-laki itu juga menggunakan sepatu berwarna putih. Laki-laki berikat kepala merah hati juga mendongakkan kepalanya ke atas dan arah mata tertuju pada bola yang akan datang sedang berjalan didepan. Di sebelah kiri net terdapat dua laki-laki yang memakai pakaian sama dengan Kenma, kedua laki-laki tersebut sedang berlari-lari pelan dan mata tertuju pada bola yang melambung bola yang ada diatas. Disebelah kanan net, terdapat sebuah kaki yang menggunakan pelindung lutut dengan celana pendek diatas lutut berwarna merah hati.

Latar *scene* ini terlihat tembok stadium, meja wasit beserta para wasit, kursi pelatih tim Kenoma yang mengenakan jaket dan celana panjang berwarna merah tetapi dengan pencahayaannya diredupkan jadi terkesan lebih gelap. Pada *scene* ini terlihat para pemain gambarnya sengaja dibuat efek *blur* pada saat para pemain bergerak terutama pergerakan Kenma dan Laki-laki bernomor 8. *Music Background* yang dimainkan pada *scene* ini agak menengangkan dan beberapa ketukan cepat yang dilakukan secara berulang.

Interpretant:

Terlihat dua laki-laki sedang jalan beriringan dengan dibatasi net. Laki-laki yang memiliki rambut berwarna kuning itu bernama Kenma. Rambut merupakan salah satu bentuk cara untuk menandakan dan menunjukkan suatu karakter seseorang. Menurut Anthonny Shinnot, rambut menjadi salah satu cara yang dimiliki individu dan suatu kelompok yang paling kuat karena bersifat fisik dan menjadi personal sebagai identitas melalui gaya rambut yang beragam (Anthonny, 2003: 190). Warna kuning memiliki karakter yang terang, gembira, ramah, supel, riang dan cerah. Warna kuning tersebut seperti warna rambut milik Kenma yang dapat dimaknai bahwa Kenma adalah orang yang supel. Terlihat Kenma menggunakan pakaian baju berbahan kaos berwarna putih bergaris merah pada bagian kerah, bagian samping kanan-kiri baju dan bernomor punggung lima berwarna merah, celana pendek diatas lutut berwarna merah dan sepatunya juga berwarna putih. Pakaian digunakan untuk memenuhi sejumlah fungsi sebagai manusia, termasuk dekorasi perlindungan fisik dan psikologis, pernyataan diri, daya tarik seksual, penyembunyian, indikasi

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

kelompok, dan penampilan status atau peran (Ruben, 2013:185). Warna putih melambangkan kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketentraman, kebenaran dan warna putih juga berwatak tegas. Sedangkan, warna merah memiliki karakter yang kuat, energik, marah, berani, bahaya agresif dan panas. Dapat dimaknai bahwa tim voli Nekoma beirisikan pemain-pemain yang tegas, kuat, energik, agresif dalam bermain voli. Sebelum memberikan umpan Kenma terlihat sedang melangkah mundur sambil mendongakan kepala. Fitriawan mengatakan bahwa “untuk mencapai tujuan terkadang kita harus melangkah mundur atau mengalami kemunduran demi menciptakan peluang.” (Fitriawan dkk, 2016: 3718). Hal ini dapat ini maknai bahwa langkah mundur yang diambil Kenma untuk mendapatkan peluang yang baik agar umpan yang diberikan olehnya berhasil dipukul dengan sempurna oleh *spiker*.

Sementara laki-laki disisi lain net yang menggunakan ikat kepala merah hati sedang melangkah maju mengikuti arah gerakan Kenma dimaknai Kenma berhasil mengelabui lawannya dengan mengikuti gerakkanya agar *spiker* Nekoma terhidari dari *blocking*-an lawan. Laki-laki berikat kepala itu menggunakan pakaian berbahan kaos berwarna biru yang memiliki detil seperti nomor dada delapan, tulisan berwarna putih dan celana pendek diatas lutut berwarna merah hati. Laki-laki itu juga menggunakan sepatu berwarna putih. Pakaian digunakan untuk memenuhi sejumlah fungsi sebagai manusia, termasuk dekorasi perlindungan fisik dan psikologis, pernyataan diri, daya tarik seksual, penyembunyian, indikasi kelompok, dan penampilan status atau peran (Ruben, 2013:185). Warna biru melambangkan ketenangan, keyakinan dan kecerdasan. Dapat dimaknai bahwa pakaian tersebut adalah milik tim Sarukawa yang memiliki ketenangan dan kecerdasan tim untuk melawan Nekoma. Laki-laki berikat kepala merah hati juga mendongakkan kepalanya ke atas dan arah mata tertuju pada bola yang akan datang sedang berjalan didepan net dimaknai bahwa laki-laki itu sedang fokus melihat arah datangnya bola dan akan bersiap untuk melakukan blok. Tujuan dari blok adalah untuk menghentikan bola dari agar tidak melintasi net atau sebuah pertahanan dari *smash* lawan (fivb.com). Di sebelah kiri net terdapat dua laki-laki yang memakai pakaian sama dengan Kenma, kedua laki-laki tersebut sedang berlari-lari pelan dan mata tertuju pada bola yang melambung bola yang ada diatas dimaknai sebagai posisi siap untuk melakukan *spike* atau *smash*. *Spike* adalah saat bola dipukul melewati net dan cara paling efektif untuk memenangkan reli permainan (fivb.com). Disebelah kanan net, terdapat sebuah kaki yang menggunakan dengan celana pendek diatas lutut berwarna merah hati dan menggunakan pelindung dikedua lututnya dimaknai sebagai pelindung untuk mengurangi resiko cedera pada bagian lutut (Barth dan Heuchert, 2007:64).

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.



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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Latar *scene* ini terlihat tembok stadium, meja wasit beserta para wasit, kursi pelatih tim Kenoma yang mengenakan jaket dan celana panjang berwarna merah tetapi dengan pencahayaannya diredupkan jadi terkesan lebih gelap agar terlihat lebih fokus ke arah Kenma dan pemain Sarukawa yang berada didepan net. Pada *scene* terlihat para pemain gambarnya sengaja dibuat efek *blur* pada saat para pemain bergerak terutama pergerakan Kenma dan Laki-laki bernomor 8. Efek *blur* adalah distorsi gambar yang umum terjadi di bidang fotografi, terkadang sengaja efek *blur* digunakan karena gerakan ini ditambahkan pada gambar untuk menimbulkan sensasi gerak cepat pada objek (Gunawan, dkk, 2010: 10). Sehingga dapat dimaknai efek *blur* yang diberikan memberikan kesan yang cepat pada semua gerakan yang dilakukan oleh pemain voli Nekoma dan Sarukawa tetapi didalam film gerakannya dilakukan secara lambat agar gerakan yang dilakukan terlihat lebih detail. *Music Background* yang dimainkan pada *scene* ini agak menengangkan dan beberapa ketukan cepat yang dilakukan secara berulang untuk memberikan suasana yang lebih dramatis pada *scene* ini.

Sehingga pesan nonverbal yang temukan dalam *scene* ini adalah *kinesics* sebagai gerakan manipulatif didalam sebuah permainan bola voli ditunjukkan melalui gerakan tubuh tertentu yang dilakukan pemain voli untuk menipu atau mengelabui lawannya agar serangan yang akan dilakukan berhasil.

Sign:



Gambar 4
Episode 11
Durasi 01:46 – 01:47

Object:

Seorang laki-laki sedang merentangkan tanganya. Laki-laki tersebut mengenakan kaos, celana pendek diatas lutut berwarna hitam dan memakai sepatu olahraga.

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.



Terlihat bagian leher, nomor dada dan logo berwarna. Pada *scene* 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. 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. *Background music* pada *scene* ini adalah musik yang sedikit menegangkan

Interpretant:

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, 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 keputusasaan, 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 *scene* 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 gobag 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. Warna putih digunakan untuk warna garis, warna lain yang berbeda dengan yang lainnya diperlukan untuk lapangan permainan dan zona bebas (FIVB, 2016: 12). *Background music* pada *scene* ini adalah musik yang sedikit menegangkan untuk menambah suasana yang lebih dramatis.

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.



Sehingga pesan nonverbal yang ditemukan dalam *scene* ini adalah *kinesics* yang terlihat dari *gesture* merentangkan tangan yang digunakan dalam permainan bola voli sebagai tanda bahwa pemain tersebut yang mengambil atau menerima sebuah bola untuk di-*passing*.

Penelitian ini berupaya untuk mengetahui pesan nonverbal yang muncul dalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season. Untuk memahaminya, peneliti menggunakan analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce dengan menggunakan *triangle meaning semiotics* Charles Sanders Peirce yaitu *sign*, *object*, dan *interpretant*.

Peneliti menemukan bahwa:

a. Pesan nonverbal *kinesics*

Pesan nonverbal *kinesics* muncul dalam *scene* 1 ketika Kageyama memutar-mutarkan bola voli sebelum melakukan servis yaitu menunjukkan agresivitas dan kefokusannya seorang pemain voli. Selanjutnya muncul pada *scene* 3 ketika Aran men-*dribble* bola sambil mengepalkan tangannya sebelum melakukan servis juga menunjukkan agresivitas, kefokusannya dan sedang mengumpulkan tenaga. Muncul juga pada *scene* 4 ketika pemain Inarizaki diposisi depan mengangkat tangan sebagai tanda untuk siap melakukan *blocking* dan menghalangi pandangan lawan terhadap arah datangnya bola. Selanjutnya muncul pada *scene* 5 ketika Atsumu memfokuskan pandangan ke arah Ryu sebelum melakukan servis sebagai tanda ketertarikan Atsumu untuk menjadikan Ryu sebagai target dari pukulan servisnya.

Scene selanjutnya adalah *scene* 6 saat Kenma melangkah mundur sebagai gerakan manipulatif untuk menipu atau mengelabui lawannya agar serangan yang akan dilakukan berhasil. *Kinesics* muncul juga pada *scene* 7 ketika para pemain Kenma mengepalkan tangannya sebagai tanda optimisme dari sebuah tim bola voli. Pada *scene* 8 juga muncul pesan nonverbal *kinesic* ketika Kinoshita memegang bola sembari memejamkan mata dan menundukkan kepalanya sebelum melakukan servis sebagai konsentrasi seorang pemain voli agar sampai ke target yang diinginkan.

Selanjutnya muncul dalam *scene* 9 ketika Nishinoya menunjuk Kinoshita setelah itu mengepalkan tangannya dan berkata “Yosha!” begitupula dengan



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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Kinoshita meresponnya dengan hal yang sama menjukkan sebuah selebrasi dari seorang pemain voli. Muncul lagi pada *scene* 10 saat Atsumu dan Osamu melakukan kontak mata yang sama-sama memberikan kode untuk meminta dan melakukan sesuatu. Atsumu yang melirik Osamu memberikan kode bahwa dia akan mengoper umpan atau *set*-nya untuk Osamu yang akan melakukan *spike* begitupula sebaliknya. Yang terakhir muncul pada *scene* 13 ketika pemain Inarizaki merentangkan tanganya sebagai tanda bahwa pemain tersebut yang mengambil atau menerima sebuah bola untuk di-*passing*.

b. Pesan nonverbal *haptics*

Pesan nonverbal *haptics* muncul dalam *scene* 11 ketika para pemain saling merangkul satu sama lain dan membuat lingkaran untuk menunjukkan sebuah kekompakan dan solidaritas sebuah tim voli juga bertujuan untuk memberikan kepercayaan, semangat dan dukungan.

c. Pesan nonverbal *paralinguistic*

Pesan nonverbal *paralinguistic* muncul dalam *scene* 1 ketika pendukung dari Inarizaki meneriaki “woo” dengan nada yang rendah Kageyama yang akan melakukan servis dan *scene* 2 saat menunjukkan adanya kontroversial antara pendukung dari Inarizaki yang mencoba untuk mengganggu konsentrasi dari pemain Karasuno.

d. Pesan nonverbal *proxemics*

Pesan nonverbal *proxemics* muncul dalam *scene* 3 ketika Aran mengatur jarak agar saat memukul bola servis tidak menginjak garis lapangan menghindari pelanggaran. Selanjutnya muncul dalam *scene* 4 ketika para pemain dalam formasi pemain sesuai dengan posisi masing-masing pemain. Yang terakhir muncul pada *scene* 12 terlihat dari formasi pemain dibagian belakang Inarizaki yang akan melakukan *receive* agar tidak saling bertabrakan dan siap pada posisi masing-masing.

e. Pesan nonverbal *chronemics*

Pesan nonverbal *chronemics* muncul pada *scene* 3 ketika Aran memanfaatkan waktu 8 detik yang diberikan untuk men-*dribble* bola voli saat bunyi pluit panjang

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.



servis untuk mengumpulkan tenaganya sebelum melakukan sebuah servis. Servis digunakan sebagai serangan pertama dalam permainan bola voli.

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

2. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan Teori Kontruksi realitas sosial di media massa. Proses konstruksi realitas sosial menurut Berger dan Luckmann terbagi menjadi tiga momen dialektis, yaitu eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi. Proses eksternalisasi adalah proses bagaimana cara *anime maker* menciptakan bagaimana terjadinya pesan nonverbal di dalam *web series* anime. *Anime maker* yang bernama Haruichi Furudate membuat adanya pesan nonverbal dalam pra produksinya berdasarkan *frame of reference* dan *field of experience* yang dimilikinya. *Haikyuu!! To The Top 2nd Season* adalah *web series* anime yang menjadi bahan penelitian ini.

Pada dasarnya seri *Haikyuu!!* diadopsi dari sebuah seri manga lalu diproduksi oleh rumah produksi Production I.G. menjadi sebuah *web series*. Haruichi Furudate dahulunya merupakan anggota klub bola voli waktu SMP sampai SMA, Furudate pemain *middle blocker*. *Web series* ini dibuat berdasarkan dari pengetahuan-pengetahuan tentang olahraga voli yang dimiliki oleh *anime maker* yang pernah menjadi seorang pemain voli. Pengetahuan-pengetahuan yang dimilikinya merupakan *frame of reference* dirinya mengenai pesan verbal dalam permainan voli. Bersamaan dengan pengalaman-pengalaman yang di alami oleh *anime maker* juga menjadi inspirasi dalam membentuk setiap nonverbal yang muncul dalam *web series* anime *Haikyuu!! To The Top 2nd Season*. Sehingga *frame of reference* dan *field of experience* bekerja secara simultan dalam melakukan kontruksi mengenai pesan nonverbal dalam *web series* tersebut.

Sedangkan proses objektivasi adalah proses realitas kehidupan untuk menciptakan pesan nonverbal yang sudah diciptakan oleh *anime maker* menjadi suatu kebenaran. Pesan nonverbal ini sebagai kebenaran dalam bentuk *kinesics*, *haptics*, *paralinguistic*, *prosemics*, *chronemics* ketika *anime maker* merasakan adanya perbedaan. Pesan nonverbal yang ada di dalam *web series* anime *Haikyuu! To The Top 2nd Season* memiliki beberapa makna yang ingin disampaikan oleh *anime maker*. Makna-makna dari pesan nonverbal dalam *web series* anime *Haikyuu! To The Top 2nd Season* antara

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



lain adalah 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 lawan 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 di masing-masing posisi. Terakhir, pesan nonverbal *chronemics* digunakan pemain voli untuk mengatur dan memanfaatkan waktu untuk fokus, berkonsentrasi dan mengumpulkan tenaga sebelum melakukan servis.

Sementara itu proses internalisasi adalah proses bagaimana pesan nonverbal yang disampaikan dan digambarkan di dalam beberapa *scene* di dalam *web series* anime Haikyu! To The Top 2nd Season. Diawali dengan pesan nonverbal *kinesics* ketika Kageyama memutar-mutarkan bola voli sebelum melakukan servis. Tindakan tersebut menunjukkan sebuah agresivitas dan fokus seorang pemain voli. Lalu pada *scene* ketika Aran men-*dribble* bola sambil mengepalkan tangan kirinya sebelum melakukan servis juga menunjukkan agresivitas, fokus dan sedang mengumpulkan tenaga. Selanjutnya pada *scene* ketika pemain Inarizaki diposisi depan mengangkat tangan sebagai tanda untuk siap melakukan *blocking* dan menghalangi pandangan lawan terhadap arah datangnya bola. *Scene* selanjutnya saat Atsumu memfokuskan pandangan ke arah Ryu sebelum melakukan servis sebagai tanda ketertarikan Atsumu untuk menjadikan Ryu sebagai target dari pukulan servisnya.

Scene selanjutnya pesan nonverbal *kinesics* yang muncul ketika Kenma melangkah mundur sebagai gerakan manipulatif untuk menipu atau mengelabui lawannya agar serangan yang akan dilakukan berhasil. Lalu *scene* selanjutnya para pemain Kenoma mengepalkan tanganya, hal tersebut menunjukkan bahwa

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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



mengepalkan tangan sebagai tanda optimisme dari sebuah tim bola voli. Pada *scene* selanjutnya ketika Kinoshita memegang bola sembari memejamkan mata dan menundukkan kepalanya sebelum melakukan servis sebagai konsentrasi seorang pemain voli agar sampai ke target yang diinginkan. Selanjutnya *scene ketika* Nishinoya menunjuk Kinoshita setelah itu mengepalkan tanganya dan berkata “Yosha!” begitupula dengan Kinoshita meresponnya dengan hal yang sama menjukkan sebuah selebrasi dari seorang pemain voli. *Scene* selanjutnya saat Atsumu dan Osamu melakukan kontak mata yang sama-sama memberikan kode untuk meminta dan melakukan sesuatu. Atsumu yang melirik Osamu memberikan kode bahwa dia akan mengoper umpan atau *set*-nya untuk Osamu yang akan melakukan *spike* begitupula sebaliknya. *Scene* selanjutnya ketika pemain Inarizaki merentangkan tanganya sebagai tanda bahwa pemain tersebut yang mengambil atau menerima sebuah bola untuk di-*passing*.

Terdapat pesan nonverbal *haptics* pada *scene* ketika para pemain saling merangkul satu sama lain dan membuat lingkaran untuk menunjukkan sebuah kekompakan dan solidaritas sebuah tim voli juga bertujuan untuk memberikan kepercayaan, semangat dan dukungan. *Scene* lain terdapat pesan nonverbal *paralinguistic* yang muncul ketika pendukung dari Inarizaki meneriaki “woo” dengan nada yang rendah Kageyama yang akan melakukan servis. Hal tersebut menunjukkan adanya kontroversial antara pendukung dari Inarizaki yang mencoba untuk mengganggu konsentrasi dari pemain Karasuno. *Scene* selanjutnya muncul pesan nonverbal *proxemics* ketika Aran mengatur jarak agar saat memukul bola servis tidak menginjak garis lapangan menghindari pelanggaran. Selanjutnya muncul pesan nonverbal *proxemics* dalam *scene* ketika para pemain dalam formasi sesuai dengan posisi masing-masing pemain mengatur jarak agar tidak saling bertabrakan dan siap pada posisi masing-masing. Pada *scene* selanjutnya adalah muncul pesan nonverbal *chronemics* ketika Aran memanfaatkan waktu 8 detik yang diberikan untuk men-*dribble* bola voli saat bunyi pluit panjang servis untuk mengumpulkan tenaganya sebelum melakukan sebuah servis. Servis digunakan sebagai serangan pertama dalam permainan bola voli.

Melalui penelitian ini, peneliti menemukan bahwa adanya konstruksi pesan nonverbal dalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd Season. Peneliti

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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.



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 2nd Season melakukan upaya konstruksi pesan nonverbal khususnya mengenai *kinesics*, *haptics*, *paralinguistic*, *proxemics*, *chronemics*.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Penelitian ini berjudul “Pesan Nonverbal dalam *Web Series* Anime Haikyuu!! To The Top 2nd 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 2nd Season.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan pesan nonverbal yang terdapat di dalam *web series* Haikyuu!! To The Top 2nd 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*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



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

Istitut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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.



digunakan pemain voli untuk mengatur dan memanfaatkan waktu untuk fokus, berkonsentrasi dan mengumpulkan tenaga sebelum melakukan servis.

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 2nd 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 2nd Season.

Melalui penelitian ini, peneliti menemukan bahwa adanya konstruksi pesan nonverbal dalam *web series* anime Haikyuu!! To The Top 2nd 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 2nd Season melakukan upaya konstruksi pesan nonverbal khususnya mengenai *kinesics*, *haptics*, *paralinguistic*, *proxemics*, *chronemics*.

2. Saran

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 2nd Season terhadap minat menonton.

Penelitian ini juga 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.



DAFTAR PUSTAKA

Anthony, Synnott (2003), *Tubuh Sosial: Symbolisme, Diri, dan Masyarakat*, Yogyakarta: Jalasutra.

Barth, Katrin & Richard Heuchert (2007), *Learning Volleyball*, United Kingdom: Meyer & Meyer Verlag.

Bungin, B. (2012), *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Bungin, B. (2013), *Konstruksi Sosial Media Massa*, Jakarta: KENCANA.

Evayanti Yulistiana, Nurul Isnaini, Astriana & Rosmiyati (2020), *Senam Jantung Sehat*. Jurnal Perak Malahayati. Vol. 2 No. 2.

Gunawan, Irwan Prasetyo, Erik Kalalembang & Koredianto Usman (2010), *Identifikasi Distorsi Blur Pada Gambar Digital*. Jurnal Ilmu Komputer dan Informasi. Vol. 3 No. 1.

Lantowa, Jafar, Nila Mega Marahayu & Muh. Khairussibyan (2017), *Semiotika Teori, Metode, Dan Penerapannya Dalam Penelitian Sastra*, Yogyakarta: Deepublish.

Nugroho S. (2015), *Manajemen Warna Dan Desain*, Yogyakarta: CV Andi Offset.

Nurudin (2017), *Ilmu Komunikasi: Ilmiah dan Populer*, Jakarta: Rajawali Pers.

Putri, Rahma Amalia, Siti Lestari & AB Prabowo KA (2020), *An Analysis of Gestures Found in "A Quiet Place" Film*. PHILOSOPHICA. Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya. Vol. 3 No. 1.

Ruben, D. & P. Stewart (2013), *Komunikasi dan Perilaku Manusia*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Sobur, A (2013), *Semiotika Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sobur, A. (2018), *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, Analisis Framing*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 Tidak ciptakan IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
 Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan 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.



Vera, N. (2014), *Semiotika dalam Riset Komunikasi*, Bogor: Ghalia Indonesia.

Halaman Web

<https://www.fivb.com/en/volleyball/regulationsofficialforms>

https://www.fivb.com/en/volleyball/thegame_glossary

<https://myanimelist.net/anime/20583/Haikyuu>

Haikyuu
Dilindungi Undang-Undang

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Dilarang menyalin atau menyalin bagian 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.