

Representasi Pantang Menyerah dalam Serial Anime “Haikyuu!!”

Senopati Bagassakti*, Wiki Angga Wiksana

Prodi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*Senopatibagas1@gmail.com, wikianggawiksana@gmail.com

Abstract. The rapid development of technology in the era of globalization, one of the impacts is the dissemination of information which also develops by being processed in various forms to facilitate the delivery of information that is needed in today's society and the dissemination of information becomes more varied so that it is not monotonous and the public can enjoy it. One of the developments is the emergence of films which are then reprocessed into a show that also has great potential as a medium for disseminating information, namely Anime. Anime is the name of a card series produced by Japan. This study aims to determine the representation of never giving up in the Haikyuu!! which is seen from the three levels of John Fiske's semiotics, namely the level of representation, the level of reality, and the level of ideology. The method used in this study is a qualitative research method with John Fiske's semiotic analysis approach. Data collection is done by means of documentation and literature study. The results of this study are: (1) At the level of reality represented in the Haikyuu!! shows that the sentences or dialogues that come out are able to represent an unyielding attitude, coupled with the behavior that is carried out and also an environment that supports all activities can lead us to become unyielding selves, (2) At the representation level by taking several decision-making techniques pictures to clarify the unyielding representation that exists in the anime. The shooting techniques used include Close Up, Medium Close Up, Extreme Close Up, Big Close Up and the last Group Shot. From the shooting technique, it contains its own meaning and purpose to be conveyed by the anime maker. (3) At the ideological level in this anime series, namely giving a moral message about discipline in doing things, taking advantage of every opportunity to learn, understanding a process to achieve something because nothing is instant we just get and the last is of course a moral message about never give up as researched by this research.

Keywords: *Representation, Anime, Film, John Fiske's Semiotics, Never Give U*

Abstrak. Semakin pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi, salah satu dampaknya adalah penyebaran informasi yang juga ikut berkembang dengan diolah dalam berbagai bentuk guna mempermudah penyampaian informasi yang menjadi kebutuhan dalam masyarakat saat ini dan penyebaran informasi pun menjadi lebih bervariasi supaya tidak monoton dan masyarakat pun bisa menikmatinya. Salah satu perkembangannya adalah munculnya film yang kemudian diolah kembali menjadi suatu tayangan yang juga berpotensi besar sebagai media penyebaran informasi yaitu Anime. Anime adalah sebutan dari serial kartun yang diproduksi oleh Negeri sakura Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi pantang menyerah dalam serial anime Haikyuu!! yang dilihat dari tiga level semiotika John Fiske, yaitu level representasi, level realitas, dan level ideologi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika John Fiske. Pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi dan juga studi pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah : (1) Pada level realitas yang direpresentasikan pada serial anime Haikyuu!! memperlihatkan bahwa kalimat-kalimat atau dialog-dialog yang keluar mampu merepresentasikan sebuah sikap pantang menyerah, ditambah dengan perilaku yang dilakukan dan juga lingkungan yang mendukung segala kegiatan dapat membawa kita menjadi diri yang pantang menyerah, (2) Pada level representasi dengan mengambil beberapa teknik pengambilan gambar supaya memperjelas dari representasi pantang menyerah yang ada pada anime tersebut. teknik pengambilan gambar yang digunakan antara lain Close Up, Medium Close Up, Extreme Close Up, Big Close Up dan yang terakhir Group Shot. Dari teknik pengambilan gambar tersebut mengandung makna dan tujuan tersendiri yang ingin disampaikan oleh pembuat anime tersebut. (3) Pada level ideologi pada serial anime ini yaitu memberikan pesan moral mengenai disiplin dalam menjalankan sesuatu, memanfaatkan setiap kesempatan yang ada untuk belajar, memahami sebuah proses untuk mencapai sesuatu karena tidak ada yang instan begitu saja kita dapatkan dan yang terakhir tentunya pesan moral mengenai pantang menyerah seperti yang diteliti oleh penelitian ini

Kata Kunci: *Representasi, Anime, Film, Semiotika John Fiske, Pantang Menyerah*

A. Pendahuluan

Kegagalan menjadi suatu hal yang sudah pasti pernah dialami oleh setiap individu saat sedang melakukan sesuatu atau saat ingin mencapai sesuatu yang diinginkan. Setelah mengalami kegagalan, langkah yang harus kita ambil selanjutnya adalah mencoba lagi sesuatu yang kita sedang lakukan jika itu masih memungkinkan, jika tidak, coba cari hal yang lainnya. Itu lah yang dinamakan dengan pantang menyerah. Pantang menyerah menurut (Yuliaja, 2011). Mengatakan bahwa pribadi pantang menyerah (tangguh) merupakan tidak lain sebutan bagi pribadi yang tidak merasa lemah terhadap sesuatu yang terjadi. Individu yang memiliki sifat pantang menyerah pasti akan selalu beranggapan jika dia tidak berhasil menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dijalani, tidak akan membuat seseorang itu dikatakan gagal dalam menjalankannya, karena kita pasti bisa lagi mencoba dikesempatan selanjutnya, dan mencoba terus sampai tujuannya tercapai.

Cara individu bisa pantang menyerah dalam mengalami kegagalan yaitu dengan mendapat dorongan dari individu lainnya, ataupun bisa dengan melihat contoh dari individu yang pantang menyerah dalam melakukan suatu hal. Memberikan dorongan pantang menyerah juga bisa dengan banyak cara, salah satunya melalui penyampaian pesan-pesan atau informasi yang bisa dilakukan melalui apapun.

Teknologi menjadi alat penyampaian pesan atau informasi yang cukup efektif untuk sekarang ini. Semakin pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi, salah satu dampaknya adalah penyebaran informasi yang juga ikut berkembang dengan diolah dalam berbagai bentuk supaya mempermudah penyampaian informasi. Bentuk dari berkembangnya penyebaran informasi ini adalah munculnya film sebagai media penyampaian pesan kepada khalayak. Film adalah suatu medium yang memungkinkan manusia terlibat secara eksistensial dengan kenyataan-kenyataan imajiner. Film yang digemari oleh banyak masyarakat, terutama di Indonesia salah satunya adalah kartun Jepang atau yang lebih dikenal dengan nama Anime. Anime yang diadopsi dari komik Jepang atau disebut manga sudah masuk ke Indonesia sekitar tahun 1990-an, pada saat televisi swasta Indonesia mulai banyak menayangkan anime sebagai program hiburan televisi tersebut. Dapat dilihat dari mulai ditayangkannya anime-anime seperti Doraemon, Pokemon, Digimon, Naruto, dan masih banyak lagi.

Dikesempatan ini peneliti ingin membahas tentang salah satu serial anime yang sekarang ini cukup terkenal yaitu *Haikyuu!!*. Bercerita tentang seorang siswa bernama Hinata Shoyo yang bersekolah di SMA Karasuno yang sangat suka dengan olahraga voli, karena melihat cara bermain dari SMA Karasuno di tv saat dia masih kecil. Walaupun memiliki postur tubuh yang pendek tidak seperti pemain voli pada umumnya, hal itu tidak mengurungkan niat seorang Hinata Shoyo untuk menjadi pemain voli

Seperti yang sudah dijelaskan, peneliti hendak melakukan sebuah penelitian yang berkaitan dengan pantang menyerah pada serial anime “*Haikyuu!!*”, dengan pantang menyerah menjadi suatu fenomena sosial yang seringkali terjadi bahkan di setiap individu. Karena pantang menyerah ini jadi salah satu pendorong kita untuk mendapatkan apa yang kita inginkan, atau menjadi salah satu cara kita meraih kesuksesan. Pantang menyerah juga bisa kita tunjukkan dengan berbagai macam cara, tidak hanya dengan kita mengatakan pantang menyerah saja. Anime *Haikyuu!!* yang merupakan anime bergenre olahraga dan pantang menyerah menjadi hal yang identik di olahraga, sehingga anime *Haikyuu!!* ini representatif sebagai objek analisis semiotika. Selain itu berkenaan dengan latar belakang peneliti yang mempelajari ilmu komunikasi jurusan manajemen komunikasi, dimana manajemen komunikasi diajarkan untuk bisa me-manage atau mengatur bagaimana agar komunikasi bisa tersampaikan dengan baik kepada khalayak dengan melalui media apapun, salah satunya adalah media audio-visual yaitu film. Serial anime yang termasuk kedalam tayangan film yang merupakan salah satu karya dari bidang manajemen komunikasi dengan menyampaikan pesan melalui media yang dikemas semenarik dan sekreatif mungkin merupakan hal yang relevan untuk di analisis secara akademis. Secara subjektif peneliti menggemari serial Anime dari situ lah terdapat rasa kepuasan dalam melakukan penelitian ini.

Dengan latar belakang berikut, akan dilakukan penelitian dengan metode penelitian kualitatif yang berjudul “**Representasi Pantang Menyerah dalam Serial Anime *Haikyuu!!***”

dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika John Fiske. Dalam semiotika John Fiske ini dibagi atas tiga level, antara lain Level Realitas, Level Representasi, Level Ideologi.

Penelitian yang berjudul “Represetasi Pantang Menyerah dalam Serial Anime *Haikyuu!!*” ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui makna semiotika John Fiske pada level representasi yang ada di serial anime “*Haikyuu!!*”
2. Untuk mengetahui makna semiotika John Fiske pada level realitas yang ada di serial anime “*Haikyuu!!*”
3. Untuk mengetahui makna semiotika John Fiske pada level ideologi yang ada di serial anime “*Haikyuu!!*”

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode teknik analisis korelasional dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 12 Bandung yang berjumlah 1.023 siswa.

Dengan teknik pengambilan sampel yaitu Proposional Stratified Sampling diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 91 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, wawancara, observasi, dan studi pustaka. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Level Realitas

Level realitas menjadi bagian pertama dari kode-kode televisi semiotika John Fiske. Pada level realitas ini penulis mengambil beberapa unsur untuk melakukan pengukuran penelitian ini, unsur yang diambil antara lain dialog, perilaku, dan juga lingkungan. Terlebih dari itu peneliti akan menganalisis bagaimana bentuk-bentuk pantang menyerah.

Pada unsur dialog, di dalam serial anime ini banyak menunjukkan bagaimana dialog-dialog yang menunjukkan sifat pantang menyerah dari para karakternya. Karena kata-kata menjadi hal yang cukup penting dalam membangun sifat pantang menyerah. Dalam serial anime ini pun bisa dikatakan cukup banyak kata-kata yang memotivasi untuk pantang menyerah digambarkan dengan situasi yang ada pada anime tersebut. Sebagai contoh pada scene anime yang telah dijelaskan pada temuan penelitian level realitas dialog 1, terdapat kata-kata “Sekali lagi” dan “Selanjutnya ayo berjuang lebih keras lagi”. Dialog itu digunakan ketika kita mengalami kegagalan dalam melakukan sesuatu. Ketika kita mengalami sebuah kegagalan tentunya kita akan melihat apa yang membuat kita tidak berhasil, dan langkah selanjutnya lah yang menentukan apakah kita mempunyai sifat pantang menyerah atau tidak, jika kita mempunyai sifat pantang menyerah kita akan belajar dari kegagalan itu dengan mencari cara dan mencobanya kembali.

Kemudian pada level realitas dialog 2 menunjukkan dialog yang digunakan untuk menggambarkan bahwa setiap individu pasti memiliki kelemahan dan juga kelebihan masing-masing. Dengan kelebihan yang kita miliki, kita harus bisa menggunakannya untuk menutupi kekurangan. Sebagai contoh pada level realitas dialog 2 ini memperlihatkan bahwa Hinata yang mempunyai postur tubuh pendek tidak seperti pada umumnya, tetapi dia memiliki kelebihan dengan bisa melompat dan mempunyai reflek yang bagus. Untuk tidak menyerah Hinata menggunakan kelebihannya itu untuk mencapai yang dia inginkan.

Selanjutnya pada level realitas dialog 3 menggambarkan bagaimana kekalahan tidak memberhentikan semuanya yang sudah dilakukan. Sebagai contoh pada scene di level realitas dialog 3, Hinata Shoyo meneriaki temannya di luar dengan kata-kata “aku akan menjadi orang terakhir yang berdiri” kalimat itu bisa di artikan dengan Hinata Shoyo akan menjadi juara dan mengalahkan tim yang membuat tim-nya mengalami kalah di pertandingan voli.

Pada level realitas dialog 4 menggambarkan ketika sedang melakukan atau mengerjakan sesuatu jangan dulu cepat mengambil keputusan untuk berhenti, karena sejatinya kita tidak akan tau apakah kita berhasil atau tidak jika kita tidak melakukan sesuatu sampai selesai, namun jika

kita berhenti pada pertengahan jalan itu sudah dipastikan kalau kita sudah gagal .

Yang selanjutnya pada level realitas dialog 5, menggambarkan apa yang harus kita lakukan ketika kita sedang melakukan suatu hal. Ada dialog “jangan melihat dari sudut pandang yang sama” “jangan berpikir seperti yang biasanya” dan temukan sesuatu yang hanya bisa ditemukan disini”. Pada scene yang ada kita bisa lihat bagaimana Hinata Shoyo yang terus mencari apa yang bisa dia dapat dengan datang ke tempat pelatihan dengan menjadi ball-boy. Jika kita tidak bisa melakukan suatu hal, mungkin kita bisa melakukannya di hal yang lain. Jika kita ingin melihat sesuatu secara penuh, kita jangan hanya melihatnya dari satu sudut pandang karena pasti ada hal yang mungkin bisa terlewatkan oleh kita jika hanya melihatnya dari satu sudut pandang. Jika dilihat dari scene pada temuan penelitian bisa diartikan jika dia ikut berlatih di camp pelatih itu, yang dia dapatkan mungkin hanya berlatih spike atau menyerang. Tapi ketika Hinata tidak melihatnya dari satu sudut pandang saja, walaupun dia ditugaskan hanya menjadi ball-boy atau orang yang hanya membantu dalam latihan. Dengan hal itu lah dia bisa memperhatikan gerakan-gerakan dari setiap pemain yang ada, dan bisa menemukan teknik baru dari mulai receive (penerimaan bola), atau melakukan spike.

Selanjutnya pada level realitas dialog 6, menceritakan bagaimana tim karasuno yang sudah gagal dalam mendapatkan poin. Maka dari itu sang kapten pun mengatakan untuk mencari cara lain dalam mendapat poin. Secara tidak langsung kapten memerintahkan timnya untuk tidak menyerah walaupun sudah tertinggal poin. Scene tersebut juga menggambarkan bagaimana ketika kita sedang melakukan suatu hal, jika kita tidak berhasil dalam melakukannya kita harus mencobanya lagi dengan cara yang berbeda, mungkin saja cara yang sebelumnya tidak cocok.

Dan yang terakhir pada level realitas dialog 7, menceritakan Yamaguchi yang belum puas dengan latihan dihari itu, lalu dia berlatih kembali untuk meningkatkan skill servis yang menjadi andalannya. Selalu merasa tidak cukup untuk hal seperti ini bisa dikatakan baik, karena kemampuan seseorang akan terus berkembang semakin dia meningkatkannya. Jika seseorang sudah merasa cukup, otomatis bisa dikatakan bahwa orang itu sudah menyerah dan tidak akan bisa lebih baik lagi dari sebelumnya.

Pada unsur perilaku, di dalam serial anime ini tidak hanya dialog-dialog yang ditampilkan untuk menunjukkan bagaimana pantang menyerahnya karakter-karakter yang ada di serial anime Haikyuu!! ini, tentunya ada unsur perilaku. Dalam menjalankan sesuatu atau mengejar apa yang kita inginkan terkadang tidak cukup hanya dengan satu langkah saja atau hanya dengan satu cara saja kita meraihnya, dibutuhkan langkah-langkah yang lain. Bisa dilihat dari scene yang sudah ditampilkan pada temuan penelitian bagian level realitas perilaku 1 karena tidak adanya tim voli laki-laki di sekolahnya, pada season 1 (satu) episode 1 (satu) diperlihatkan bagaimana Hinata ikut berlatih dengan tim voli wanita sekolahnya, karena hanya dari situ lah dia bisa belajar bermain voli, dikarenakan teman-teman satu tim nya pun bukan asli berasal dari olahraga voli tetapi dari olahraga lain, jadi semuanya tidak punya basic yang bagus untuk bermain voli. Pada level realitas perilaku 2 diperlihatkan para pemain dari tim SMA Karasuno berlatih diluar jadwal latihan timnya, dengan bertujuan untuk meningkatkan skill individu mereka masing-masing. Terutama bagi karakter utama Hinata Shoyo dengan memiliki postur tubuh yang bisa dikatakan bukan postur tubuh untuk pemain voli, tetapi dia tidak memperdulikannya selama dia masih bisa untuk melompat dan menyerang, dia berlatih dengan menemui pelatih SMA Karasuno di era sebelumnya yang dimana pelatih itu lah yang melatih raksasa kecil yang menjadi idola Hinata Shoyo. Meningkatkan skill individu merupakan hal yang penting terlebih lagi untuk hal olahraga. Berbeda dengan olahraga individu yang hanya mengandalkan diri sendiri, olahraga tim sangat mengandalkan kualitas atau skill-skill dari setiap individunya, jika kualitas individunya bagus maka tim nya pun bisa bagus juga. Perilaku-perilaku di dalam scene itu lah yang bisa menunjukkan bagaimana pantang menyerahnya karakter-karakter anime ini untuk meningkatkan kualitas bermain mereka secara pribadi supaya bisa bersaing. Akan banyak sekali cara supaya kita bisa meningkatkan kemampuan individu jangan hanya mengandalkan 1 (satu) cara dalam melatih diri. Dan yang terakhir pada level realitas perilaku 3, memperlihatkan bagaimana kegigihan dari Takeda-sensei, dengan ditambah dialog yang menyebutkan kalo dia keras kepala. Keras kepala disini menunjukkan kegigihan yang dimiliki untuk mendapatkan sesuatu, selagi sesuatu itu masih bisa kita gapai alangkah lebih baik

untuk terus di kejar sampai benar-benar mencapai akhir.

Kemudian yang terakhir pada unsur lingkungan. Dalam menjalankan sesuatu atau mengejar sesuatu tidak cukup hanya dengan mengandalkan individu saja lingkungan pun bisa memberi pengaruh. Seperti yang ditunjukkan pada scene di temuan penelitian bagian level realitas lingkungan bisa dilihat pada level realitas lingkungan 1 pada scene pertama bisa dilihat bagaimana SMA Karasuno melakukan Camp Pelatihan dengan sekolah-sekolah lain dimana 2(Dua) karakter dari SMA Karasuno yang mengikuti latihan dengan beberapa pemain penting dari tim sekolah lain di luar jam latihan utama camp pelatihan. Pada scene yang kedua memperlihatkan bagaimana Hinata Shoyo memberi motivasi kepada temannya supaya tidak berhenti atau menyerah karena skill dia yang buruk, yang dia punya hanya badan yang tinggi saja. Dari kedua scene tersebut bisa kita gambarkan bagaimana lingkungan yang mendukung satu sama lain sangatlah penting dalam menjalankan sesuatu. Sedangkan pada level realitas lingkungan 2 memperlihatkan bagaimana lingkungan dari tim voli SMA Karasuno itu sendiri yang dimana setiap individunya selalu bersemangat. Jika kita berada di lingkungan yang positif maka kita pun akan terbawa positif, sebagai contoh pada scene tersebut yang menggambarkan bagaimana semangat dari setiap individu. Jika kita berada di lingkungan yang seperti itu kita pun akan ikut semangat dan mungkin akan bersaing dalam berlatih tidak ingin ketinggalan satu sama lainnya.

Level Representasi

Level representasi ini jadi bagian kedua dari kode-kode televisi John Fiske. Pada level representasi ini penulis mengambil beberapa unsur untuk dijadikan sebagai tolak ukur penelitian, unsur tersebut adalah pengambilan gambar kamera. Pengambilan gambar kamera ini bisa menjadi sebuah penunjang dan penguat terhadap pesan-pesan yang ingin terkandung di dalam anime tersebut.

Dalam pengertiannya, representasi merupakan sebuah gambaran dari suatu hal yang tertangkap oleh panca indra manusia, dan hasilnya dari gambar yang diambil bisa menghasilkan atau menerjemahkan suatu pesan yang ingin disampaikan oleh seseorang seperti halnya pada sebuah tayangan film atau anime kita dapat merepresentasikan sesuatu melalui audio visual yang telah kita tangkap lewat mata dan juga telinga kita, setelah itu kita olah makna atau tanda yang kita tangkap dan akhirnya akan menghasilkan sebuah informasi atau pesan-pesan yang terkandung di dalam sebuah tayangan tersebut.

Dari serial anime ini menemukan beberapa teknik pengambilan gambar, yaitu:

1. Close Up
2. Extreme Close Up
3. Medium Close Up
4. Big Close Up
5. Group Shot

Tekniki pengambilan gambar close up biasanya digunakan untuk memperlihatkan dengan jelas suatu objek yang ditangkapi mengenai suatu kejadian atau scene, sedangkan untuk medium close up mempunyai tujuan yang hampir sama yaitu untuk memperlihatkan dengan jelas suatu objek namun jarak pengambilannya yang sedikit berbeda dibandingkan dengan teknik pengambilan gambar close up dan untuk extreme close up bertujuan untuk melihat objek lebih detail lagi, contohnya seperti memperlihatkan bagian mata. Yang selanjutnya ada teknik pengambilan gambar big close up, seperti yang sudah dijelaskan pada temuan penelitian diatas, teknik pengambilan gambar ini digunakan untuk lebih memperlihatkan lagi ekspresi yang dimunculkan atau dikeluarkan oleh objek. Sebagai contoh pada scene pertama yang memperlihatkan bagaimana ekspresi Hinata yang fokus untuk melihat teman-temannya berlatih demi melihat gerakan-gerakan yang mungkin tidak bisa dia lakukan. Maka dari itu dia fokus untuk memperhatikan dan setelah itu mencobanya. Teknik pengambilan gambar yang terakhir adalah group shot, teknik pengambilan gambar ini digunakan untuk menangkap gambar dengan objeknya yang banyak, group shot ini berlaku pada gambar yang didalamnya terdapat lebih dari 4(empat) objek.

Dalam level ini ada beberapa beberapa temuan penelitian yang menggambarkan bagaimana pantang menyerah yang ada pada serial anime tersebut. Pada teknik pengambilan

gambar close up bisa kita lihat terdapat scene dimana pengambilan gambar dengan objek telapat tangan yang sedikit memerah. Dimana pada gambar itu menjelaskan bagaimana kerja keras dari karakter anime Haikyuu!! dengan terus berlatih untuk meningkatkan skill individu dan tentunya meningkatkan juga kualitas tim SMA Karasuno yang performanya sedang buruk. Untuk teknik pengambilan gambar extreme close up memperlihatkan tatapan mata serius dari Hinata Shoyo ketika melihat lawannya dari SMA Shiratorizawa yang merupakan SMA terkuat di prefektur Miyagi, tetapi dengan diperlihatkannya tatapan seperti itu bisa kita gambarkan bahwa Hinata tidak takut untuk menghadapinya. Ketika kita akan menghadapi sesuatu walaupun itu terlihat berat dan susah untuk dihadapi atau dilewati, jangan dulu menyerah sebelum mencobanya tidak ada yang mengetahui kedepannya akan seperti apa. Dan untuk teknik pengambilan gambar medium close up disini menggambarkan bagaimana kefokuskan dari beberapa pemain tim SMA Karasuno yang digambarkan melalui mimik wajah/ekspresi. Pada anime tersebut dijelaskan bagaimana para pemain yang tetap fokus dalam menjalankan latihan tanding di camp pelatihan dengan tim dari sekolah lain, meskipun kalah berkali-kali dan setiap kalah mendapat hukuman tetapi mereka masih tetap pantang menyerah demi mendapat kemenangan dan menambah skill dari setiap individu tim. Teknik pengambilan gambar yang terakhir yaitu group shot. Teknik pengambilan gambar ini digunakan untuk memperlihatkan bagaimana semangat dari semua pemain SMA Karasuno, bisa kita lihat dari ekspresi yang dikeluarkan dari setiap individunya Walaupun didalam ceritanya SMA Karasuno sedang mengalami kekalahan terus menerus saan camp pelatihan, tetapi tidak membuat semangat mereka menurun karena mereka menganggap semua itu sedang dalam pembelajaran. Bisa kita artikan bagaimana kegagalan dijadikan sebagai pembelajaran untuk melengkap apa yang kurang dari sebuah tim ataupun individu. Jika tidak mengalami kegagalan, kita tidak akan mendapatkan pembelajaran apa-apa.

Level Ideologi

Level ideologi ini menjadi level terakhir yang ada pada kode-kode televisi semiotika John Fiske. Untuk melakukan pengukuran pada level ideologi ini, peneliti mengambil unsur pesan moral yang terdapat pada serial anime Haikyuu!!. Level ideologi ini dapat menganalisis makna tersirat yang terdapat pada serial anime Haikyuu!!. Film ataupun anime bisa dipandang sebagai representasi dari realitas kehidupan sosial yang ada, maka dari itu sebuah siaran film ataupun anime tak jarang didalamnya terkandung pesan moral untuk khalayak yang menontonnya.



Gambar 1. Film John Fiske

Dalam serial anime ini ideologi yang ditemukan penulis yaitu mengenai sebuah pesan moral kedisiplinan dalam menjalankan sesuatu. Pada serial anime ini sangat ditunjukkan bagaimana para karakter yang ada disiplin dalam melakukan berlatih dengan banyaknya ditampilkan scene sedang berlatih. Kedisiplinan lah yang menjadi landasan ataupun pegangan kuat ketika kita melakukan sesuatu, karna tanpa adanya kedisiplinan atau bisa dikatakan kita melakukan sesuatunya tidak sepenuh hati, pada akhirnya yang kita lakukan atau yang kita jalankan akan jauh dari kata berhasil. Dan kedisiplinan juga yang bisa menambah kualitas individu.

Setelah itu, pesan moral yang didapat dari serial anime ini adalah tentang memanfaatkan waktu yang ada. Tidak jauh beda dengan kedisiplinan, memanfaatkan waktu yang ada disini bisa dengan cara melakukan hal lain terlebih dahulu yang mungkin mendukung apa yang sedang kita kerjakan. Sebagai contoh yang ada di scene-scene pada serial anime Haikyuu!! dimana

Hinata Shoyo dan juga teman satu timnya selalu bisa memanfaatkan waktu yang ada untuk berlatih secara pribadi dengan siapa pun dan dimanapun diluar jam latihan tim, dengan bertujuan untuk meningkatkan skill yang mereka punya. Maka dari itu lah, memanfaatkan waktu yang ada menjadi salah satu hal yang penting juga dalam kehidupan kita. Ketika kita memiliki waktu senggang, alangkah lebih baik kita memanfaatkan waktu itu dengan melakukan hal-hal yang baik.

Ada juga pesan moral mengenai proses yang harus dilalui dalam meraih sesuatu. Bisa dilihat dari 2(scene) level ideologi pesan moral 3, disitu ditunjukkan bagaimana *takeda-sensei* memberi nasihat kepada Hinata. Di dalam scene pertama itu ada kata-kata “Dia yang ingin mendaki tempat yang lebih tinggi, harus mulai dari bawah” maksud dari kalimat itu dijelaskan pada scene kedua yaitu “Untuk meraih sesuatu, kau harus melakukannya selangkah demi selangkah”, yang artinya semua yang kita ingin raih tidak akan dengan instan kita dapatkan, pasti kita harus melalui beberapa proses, banyak langkah demi langkah yang harus kita lalui. Dan proses itu yang membuat kita belajar dan membuat kita bisa mengembangkan diri kita menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Dan yang terakhir dan tentunya yang paling terasa dari serial anime *Haikyuu!!* ini adalah pesan moral mengenai pantang menyerah. Pada anime ini bisa tergambar bagaimana pesan moral pantang menyerahnya dengan kedua hal di atas tadi. Dengan posisi dari tim SMA Karasuno yang sedang buruk tetapi para pemainnya terus semangat dalam menjalankan kehidupan sebagai pemain voli SMA Karasuno, dimana mereka mencoba untuk membawa SMA Karasuno ke masa-masa kejayaannya seperti pada era sebelumnya saat adanya raksasa kecil yang menjadi idola dari karakter utama Hinata Shoyo. Pantang menyerah ini lah menjadi hal yang sangat penting ketika kita menjalankan suatu hal, karena sejatinya yang kita jalani itu tidak akan selamanya lancar begitu saja, pasti ada hal-hal yang membuatnya terhambat atau bahkan terhenti. Maka dari itu lah pantang menyerah penting karena dengan pantang menyerah itu juga kita bisa belajar dari apa yang kita kerjakan, dari pantang menyerah juga lah bisa meningkatkan kualitas diri dari mulai mental atau pemikiran. Pantang menyerah ini bisa berkaitan dengan level ideologi pesan moral yang sebelumnya dari mulai memanfaatkan waktu dan proses dalam meraih sesuatu, semuanya butuh waktu untuk mencapai yang kita inginkan. Disitulah sifat pantang menyerah diperlukan untuk terus bertahan dengan apa yang kita jalankan. Sebagai contoh yang lain dalam dunia olahraga seperti yang digambarkan dalam anime tersebut yaitu tentang kekalahan di turnamen/kejuaraan, ketika menjadi seorang atlet kita tidak akan langsung jadi hebat dalam sekali atau dua kali latihan, kita tidak selamanya bisa mendapat juara dalam sekali percobaan mengikuti kejuaraan, harus mempunyai beberapa pengalaman atau bisa disebut jam terbang yang cukup dan juga dengan latihan berkali-kali. Ketika kita mengalami kegagalan atau kekalahan langkah yang kita ambil adalah belajar dari kegagalan tersebut, apa yang membuatnya gagal, apa yang kurang dari diri kita yang selanjutnya harus diperbaikidikarenakan konsumen merasa tertarik dengan promosi yang dilakukan perusahaan.

D. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian ini yang dikaji dari berbagai data pustaka, olahan data hasil penelitian dan analisis per-level kode televisi dari semiotika John Fiske, pada teknik analisis data ini adalah tahap terakhir dari penelitian ini, yaitu penarikan kesimpulan. Setelah penelitian dilakukan maka dapat disimpulkan:

1. Pada level realitas yang direpresentasikan pada serial anime *Haikyuu!!* memperlihatkan bahwa kalimat-kalimat atau dialog-dialog yang keluar mampu merepresentasikan sebuah sikap pantang menyerah, ditambah dengan perilaku yang dilakukan dan juga lingkungan yang mendukung segala kegiatan atau segala hal yang kita jalankan dapat membawa kita menjadi diri yang pantang menyerah.
2. Pada level representasi yang direpresentasikan dari serial anime *Haikyuu!!* Dengan mengambil beberapa Teknik pengambilan gambar supaya memperjelas dari representasi pantang menyerah yang ada pada anime tersebut. Teknik pengambilan gambar yang digunakan antara lain *Close Up*, *Medium Close Up*, *Extreme Close Up*, *Big Close Up* dan yang terakhir *Group Shot*. Dari masing-masing teknik

pengambilan gambar mengandung makna dan tujuan tersendiri yang ingin disampaikan oleh pembuat anime tersebut.

3. Pada level ideologi yang dapat direpresentasikan dari serial anime ini yaitu memberikan pesan moral mengenai disiplin dalam menjalankan sesuatu, memanfaatkan setiap kesempatan yang ada untuk belajar, memahami sebuah proses untuk mencapai sesuatu karena tidak ada yang instan begitu saja kita dapatkan dan yang terakhir tentunya pesan moral mengenai pantang menyerah seperti yang diteliti oleh penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Astuti, H, Sumartono, Kurnia, F. H. 2019. Makna Pesan Moral dalam Serial Kartun Naruto, Jurnal Komunikologi Volume 16 Nomor 2
- [2] Alex Sobur. 2004. Semiotika Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [3] Faisal Maulana, 2020. REPRESENTASI KEPEMIMPINAN KARAKTER MONKEY D LUFFY DALAM SERIAL ANIME “ONE PIECE”. SKRIPSI, Universitas Islam Bandung
- [4] Hafied Cangara, 2010. Pengantar ilmu komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers
- [5] Diani, A., Lestari, M. T. and Maulana, S. (2017) ‘REPRESENTASI FEMINISME DALAM FILM MALEFICENT’, ProTVF, Vol. 1(No. 2)
- [6] I.N.A. Harsan , K.A.S. Putra, M.Y.S. Putra. 2020. ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DALAM FILM ANIME BARAKAMON. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang, Volume 6, Nomer 3
- [7] Khomsani, Khoris Thesa. 2020. REPRESENTASI ISLAMPHOBIA DALAM FILM BULAN TERBELAH DI LANGIT AMERIKA (Analisis Semiotika John Fiske). SKRIPSI, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
- [8] Moleong, L. J. (2005) Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [9] Mamik (2015) Metodologi Kualitatif. Sidoarjo: Zifatama.
- [10] Nina Prasetyaningsih, 2016. “Representasi Makna Tekad Dalam Film Kahaani” Skripsi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- [11] Ray Sangkhylang, 2020. REPRESENTASI BUDAYA KOMUNIKASI MASYARAKAT JAWA DAN EROPA DALAM FILM BUMI MANUSIA. SKRIPSI, Universitas Islam Bandung
- [12] Loematta, M Vigor. (2021). *Konstruksi Gender dalam Film Kucumbu Tubuh Indahku*. Jurnal Riset Manajemen Komunikasi Universitas Islam Bandung. 1 (2). 94-101.