



**EKSPRESI EMOSI PADA TOKOH HINATA SHOYOU DAN
KAGEYAMA TOBIO DALAM ANIME HAIKYUU!! KARYA
HARUICHI FURUDATE**

SKRIPSI

oleh

Putri Nabila Amilia Natsir

180110201077

JURUSAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS JEMBER

2025

BAB. 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kebudayaan suatu bangsa itu dapat dibentuk, dibina dan dikembangkan serta dapat juga diturunkan kepada generasi-generasi selanjutnya melalui bahasa. Dengan adanya bahasa sebagai alat komunikasi, segala sesuatu yang berhubungan dengan manusia, peristiwa, binatang, tumbuhan, suatu karya hasil ciptaan manusia dan lain-lain mendapat tanggapan dalam pikiran manusia, yang kemudian dirangkai dan diterjemahkan ke dalam bahasa lain sebagai sarana komunikasi. Berkomunikasi melalui bahasa ini memungkinkan setiap orang untuk beradaptasi dengan lingkungan fisik dan sosialnya (Keraf, 2004).

Linguistik adalah ilmu yang mempelajari bahasa, dan bahasa itu sendiri merupakan fenomena yang ada dalam semua aktivitas manusia, maka linguistik merupakan bidang penelitian yang sangat luas. Jadi, dapat dikatakan bahwa ada berbagai cabang linguistik yang diciptakan menurut standar dan pandangan yang berbeda seperti psikolinguistik.

Secara etimologis disebutkan, bahwa istilah psikolinguistik terbentuk dari kata psikologi dan linguistik, yaitu dua disiplin ilmu yang berbeda. Dua ilmu tersebut masing-masing berdiri sendiri dengan pendekatan dan metode yang berbeda. Namun, keduanya mengeksplorasi bahasa sebagai objek formal. Linguistik mengkaji struktur bahasa, sedangkan psikologi mengkaji perilaku bahasa atau proses bahasa, hanya dengan objek material yang berbeda. (Chaer, 2010)

Menurut Kress & van Leeuwen (2001:2), komunikasi dalam kajian semiotika multimodal melibatkan berbagai moda seperti bahasa verbal, gestur tubuh, ekspresi wajah, intonasi suara, dan elemen visual yang saling bekerja sama untuk membentuk makna. Dalam anime, hal ini terlihat jelas ketika karakter mengekspresikan emosi melalui kombinasi uajara, intonasi, dan tampilan visual seperti sorot mata, warna latar, dan gerak kamera.

Bahasa adalah alat komunikasi utama bagi manusia untuk mengungkapkan gagasan, perasaan, dan emosi. Dalam psikolinguistik, ujaran seseorang dipengaruhi oleh aspek psikologis, termasuk emosi (Chaer, 2009:12). Penelitian ini hanya berfokus pada dua emosi, yaitu emosi marah dan emosi bahagia. Emosi marah adalah salah satu bentuk emosi yang menarik untuk dikaji karena dapat diekspresikan melalui ujaran dan gestur tubuh ketika seseorang menghadapi hambatan atau ketidakpuasan (Purwanto, 2017:45). Serta emosi bahagia didefinisikan sebagai kondisi emosional positif yang timbul dari perasaan puas, keberhasilan, dan penerimaan sosial. Emosi bahagia ditandai dengan ekspresi seperti senyum dan sikap terbuka mencerminkan kebahagiaan internalnya (Hude, 2004:24).

Penelitian tentang ekspresi emosi marah dan bahagia dalam komunikasi sangat penting karena emosi ini sering terjadi dalam interaksi sosial, terutama di sekolah. Pada kelompok remaja, mengekspresikan emosi marah dan bahagia biasanya ditunjukkan secara lebih terbuka dibandingkan dengan orang dewasa, baik melalui kata-kata maupun bahasa tubuh (Hude, 2004:78). Anime *Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate menjadi subjek yang menarik untuk mengkaji dinamika emosi remaja di sekolah, terutama dalam olahraga voli.

Anime *Haikyuu!!* berpusat pada kehidupan para siswa SMA Karasuno, terutama Hinata Shoyo dan Kageyama. Masing-masing dari mereka memiliki latar belakang yang berbeda, di mana pertemuan pertama mereka saat SMP diwarnai sengatan persaingan sengit. Hinata yang baru mengenal voli mengalami kekalahan melawan Kageyama, seorang *setter* berbakat. Kekalahan ini memicu ambisi besar Hinata untuk mengalahkan Kageyama suatu hari nanti. Namun, takdir mempertemukan mereka kembali di SMA yang sama yaitu SMA Karasuno, dan di klub voli mereka juga harus bekerja sama sebagai tim bola voli.

Interaksi antara Hinata dan Kageyama dipenuhi dengan beragam emosi, termasuk kemarahan. Kageyama, yang dikenal sebagai seorang perfeksionis, sering kali mengekspresikan kemarahannya dengan nada yang tinggi dan ujaran yang tegas saat ia merasa rekan setimnya tidak memenuhi harapannya. Sebaliknya, Hinata mengekspresikan kemarahannya secara lebih emosional dan terbuka, sering

disertai dengan gestur tubuh seperti mengepalkan tangan atau memberikan tatapan tajam (Furudate, 2012). Perbedaan dalam cara mereka mengekspresikan kemarahan ini menarik untuk dianalisis dari sudut pandang psikolinguistik, terutama berkaitan dalam memahami hubungan antara bahasa, emosi, dan gestur tubuh.

Berikut adalah contoh dialog singkat yang menunjukkan emosi marah karakter Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio dalam anime *Haikyuu!!*:

Hinata: “Aku juga bisa main, jangan remehkan aku!” (Hinata menunjuk ke arah Kageyama dengan ekspresi kesal dan bahu menegang.)

Kageyama: “Kalau kamu nggak niat, lebih baik keluar saja!” (Kageyama menatap tajam dengan nada tinggi, tangan mengepal.)

Dialog singkat ini menerminkan bagaimana emosi marah tidak hanya ditampilkan melalui tuturan, tetapi juga melalui gestur tubuh seperti tatapan tajam, nada suara, dan gestur tubuh yang menunjukkan ketegangan.

Selain emosi marah, karakter Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio juga sering menampilkan emosi bahagia dalam interaksi mereka. Emosi bahagia ini muncul dalam berbagai adegan, seperti ketika mereka berhasil mencetak poin, mengembangkan kerjasama tim, atau mendapatkan pengakuan dari pelatih. Menurut Hude (2004:24), kebahagiaan dapat diartikan sebagai keadaan emosional yang timbul dari perasaan puas, pencapaian, dan penerimaan sosial. Dalam konteks anime *Haikyuu!!*, ekspresi bahagia tidak hanya ditunjukkan melalui kata-kata yang penuh semangat, tetapi juga melalui gestur tubuh seperti senyuman lebar, loncatan kecil, atau tepuk tangan.

Hinata dan Kageyama menampilkan kebahagiaan dengan cara yang berbeda. Kebahagiaan Hinata sering kali terlihat dalam bentuk yang lebih mencolok, seperti melompat dan tertawa keras saat ia merasa bahagia, sementara Kageyama lebih cenderung mengekspresikan kebahagiaan lewat cara yang lebih halus, seperti dengan senyuman atau memberikan pujian singkat. Perbedaan ini menarik untuk dianalisis secara psikolinguistik, karena melibatkan unsur bahasa dan psikologi secara bersamaan.

Dengan demikian, sangat penting untuk tidak hanya mengeksplorasi emosi marah, tetapi juga emosi bahagia sebagai cara untuk menunjukkan perbedaan yang memperlihatkan jangkauan emosional yang lebih menyeluruh dari kedua tokoh. Ini memberikan kesempatan untuk memahami lebih dalam mengenai hubungan antara bahasa, emosi, dan komunikasi nonverbal dalam konteks interaksi sosial remaja yang tergambar dalam anime *Haikyuu!!*.

Berikut adalah contoh dialog singkat yang menunjukkan emosi bahagia pada karakter Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio dalam anime *Haikyuu!!*:

Hinata: “Kita berhasil! Serangan kita keren banget!” (Hinata melompat dengan ekspresi ceria, tangan terangkat tinggi.)

Kageyama: “Itu tadi bagus.” (Kageyama tersenyum kecil dan menepuk bahu Hinata)

Penelitian ini akan menganalisis bagaimana Hinata dan Kageyama menggunakan ujaran dan gestur tubuh untuk mengekspresikan emosi marah dan emosi bahagia. Menurut Ma’rat (2009), ekspresi emosi dalam ujaran dapat dilihat dari pilihan kata, intonsi, dan tekanan suara. Sementara itu, ekspresi nonverbal melalui gestur tubuh mencakup gerakan tangan, postur tubuh, dan ekspresi wajah. Melalui analisis psikolinguistik, dalam mengekspresikan marah dan bahagia yang ditunjukkan oleh Hinata dan Kageyama dalam interaksi mereka di tim voli SMA Karasuno.

Selain faktor bahasa, gestur tubuh juga memainkan peran penting dalam mengungkapkan emosi marah. Menurut Sarwono (2009:112), postur tegang, gerakan tangan yang cepat, perubahan pada wajah yang menjadi lebih tegas dan serius merupakan indikator yang memperkuat makna ujaran dalam interaksi sosial. Gestur tubuh ini seringkali terjadi bersamaan dengan ujaran untuk meningkatkan dampaknya terhadap lawan bicara.

Penelitian ini berfokus pada analisis ujaran dan gestur tubuh karakter Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio dalam mengekspresikan emosi marah dan emosi bahagia. Dengan menerapkan pendekatan psikolinguistik, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman lebih mendalam tentang hubungan antara bahasa dan emosi dalam komunikasi remaja. Anime *Haikyuu!!* diilustrasikan oleh Haruichi

Furudate dan disutradarai oleh Susumu Mitsunaka (*Season 1-3*) dan Masako Sato (*Season 4*). Dalam penelitian ini data yang diambil dari anime *Haikyuu!!* adalah *season 1* dan *season 2* yang setiap *season* berisi 25 episode. Dikarenakan pada dua *season* ini, interaksi antara Hinata dan Kageyama banyak menunjukkan emosi marah dan emosi bahagia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana ujaran dan gestur tubuh yang muncul secara bersamaan saat Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio mengekspresikan emosi marah di anime *Haikyuu!!*, melalui pendekatan psikolinguistik dan semiotika multimodal dengan teknik Bagi Unit Lingual (BUL) serta aspek segmental dan suprasegmental.
2. Bagaimana ujaran dan gestur tubuh yang muncul secara bersamaan saat Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio mengekspresikan emosi bahagia di anime *Haikyuu!!*, melalui pendekatan psikolinguistik dan semiotika multimodal dengan teknik Bagi Unit Lingual (BUL) serta aspek segmental dan suprasegmental.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini sebagai berikut.

3. Menganalisis ujaran dan gestur tubuh yang muncul secara bersamaan saat kedua karakter tersebut mengekspresikan emosi marah dan emosi bahagia di anime *Haikyuu!!*, melalui pendekatan psikolinguistik dan semiotika multimodal dengan teknik Bagi Unit Lingual (BUL) serta aspek segmental dan suprasegmental.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah.

1. Secara Teoritis, pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan dalam kajian psikolinguistik khususnya memahami hubungan antara bahasa dan emosi dalam komunikasi manusia. Serta menambah wawasan pada studi linguistik mengenai ekspresi emosi melalui

ujaran dan gestur tubuh seperti di anime. Juga dapat memahami semiotika multimodal dalam mendeskripsikan bahasa verbal maupun nonverbal.

2. Secara Praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik pada psikolinguistik dan semiotika multimodal, terutama terkait dengan ekspresi emosi dalam komunikasi verbal dan nonverbal. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru bagi masyarakat umum dan penelitian serupa di masa depan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka ini mengkaji sejumlah penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan psikolinguistik, terutama ujaran, gestur tubuh, dan ekspresi emosi dalam beragam karya fiksi. Dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan psikolinguistik untuk menganalisis hubungan antara ujaran dan gestur tubuh dalam mengekspresikan emosi marah dan emosi bahagia pada karakter Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio dalam anime Haikyuu!!. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

Pertama, Siti Rosidah (2019), Universitas Jember, Jurusan Sastra Indonesia, berjudul “Bentuk Tuturan Ekspresi Kegalauan Remaja di Akun Instagram @PecahanKaca (Kajian Psikolinguistik)”. Penelitian ini menganalisis ujaran remaja di media sosial dengan pendekatan psikolinguistik. Hasilnya menunjukkan bahwa cara mengekspresikan emosi dalam ujaran remaja dipengaruhi faktor usia, pengalaman, dan lingkungan sosial. Temuan dari penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana karakter remaja dalam anime Haikyuu!! mengekspresikan emosi marah serta emosi bahagia mereka, yang dapat memberikan wawasan lebih mendalam tentang psikolinguistik remaja dalam konteks anime.

Kedua, Sitti Khomaria Marada (2015), Universitas Sam Ratulangi, Jurusan Sastra Inggris, berjudul “Ujaran Dan Gerakan Tubuh Dalam Mengekspresikan Kemarahan Dalam Film The Hunger Games Trilogi Oleh Suzanne Collins Suatu Analisis Psikolinguistik”. Penelitian ini mengkaji hubungan antara ujaran dan gestur dalam menekspresikan emosi marah, dengan fokus pada film The Hunger Games. Hasilnya menunjukkan bahwa ekspresi kemarahan tidak hanya diungkapkan melalui ekspresi wajah, gerakan tangan, dan postur tubuh. Temuan ini relevan dengan penelitian ini karena memiliki fokus serupa, yakni menganalisis bagaimana ujaran dan gestur tubuh mencerminkan emosi marah dan emosi bahagia dalam anime Haikyuu!!.

Ketiga, Edward Watuna (2014), Universitas Sam Ratulangi, Jurusan Sastra Inggris, berjudul “Penggunaan Bahasa Dalam Mengekspresikan Emosi Kegembiraan Dalam Film Twilight Saga Oleh Stephenie Meyer Suatu Analisis Psikolinguistik”. Penelitian ini menunjukkan bahwa ekspresi kemarahan dalam film Twilight Saga ditunjukkan melalui berbagai bentuk ujaran, termasuk ujaran langsung dan sindiran. Temuan ini memberikan acuan penting tentang variasi ujaran dalam mengungkapkan kemarahan, yang dapat diterapkan dalam menganalisis ekspresi kemarahan serta kebahagiaan karakter Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio dalam anime Haikyuu!!.

Keempat, Nurlia T. Usuli (2021), Universitas Sam Ratulangi, Jurusan Sastra Inggris, berjudul “Penggunaan Ujaran Dan Ekspresi Emosional Dalam Mengekspresikan Kemarahan Dalam Film Joker Karya Todd Phillips (Analisis Psikolinguistik)”. Penelitian ini menyelidiki bagaimana karakter utama dalam film Joker menggunakan ujaran dan ekspresi emosional untuk mengekspresikan kemarahannya. Mengungkapkan bahwa orang dengan kondisi psikologis tertentu memiliki cara unik dalam mengekspresikan emosi marah dan bahagia.

Kelima, Phelora Felin (2017), Universitas Sumatera Utara, Program Studi Sastra Jepang, berjudul “Analisis Makna Dan Fungsi “*Kuso*” di dalam Anime “Haikyuu!!” ”. penelitian ini membahas penggunaan istilah “*Kuso*”, yang kerap muncul dalam anime Haikyuu!! sebagai bentuk ekspresi emosional, terutama dalam situasi marah dan frustrasi. Temuan ini berkontribusi pada pemahaman mengenai bagaimana bahasa Jepang digunakan dalam mengekspresikan emosi marah serta emosi bahagia di anime, yang berkaitan dengan bidang psikolinguistik dalam penelitian ini.

Keenam, Dea Farauzhulli (2017), Universitas Negeri Semarang, Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, berjudul “Analisis Karakteristik *Wakamono Kotoba* dalam Anime Haikyuu!! Karya Haruichi Furudate”. Penelitian ini mengkaji penggunaan bahasa khas anak muda (*Wakamono Kotoba*) dalam anime Haikyuu!!. hasilnya menunjukkan bahwa gaya bahasa yang digunakan dalam anime ini mencerminkan pola komunikasi remaja dalam kehidupan nyata. Hal ini memberikan pemahaman tentang bagaimana karakter remaja dalam Haikyuu!!

menggunakan bahasa untuk mengekspresikan emosi, termasuk kemarahan dan kebahagiaan.

Berdasarkan sejumlah penelitian yang ada, dapat disimpulkan bahwa kajian tentang ekspresi emosi dalam media fiksi telah dilakukan dari berbagai sudut pandang. Namun, penelitian ini berfokus pada hubungan antara ujaran dan gestur tubuh dalam mengekspresikan emosi marah dan bahagia dalam anime *Haikyuu!!*, yang dianalisis menggunakan pendekatan psikolinguistik.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Bahasa dan Fungsi Bahasa

Bahasa sebagai media komunikasi merupakan sarana penyampaian emosi yang dirasakan oleh setiap masyarakat. Bahasa memungkinkan masyarakat untuk bekerjasama dengan masyarakat lainnya. Dari kerjasama tersebut dapat menghasilkan suatu kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat. Oleh sebab itu, apabila ada yang bertanya apa itu bahasa, maka jawabannya beragam tergantung dengan kegiatan dan tempat bahasa itu digunakan. Tanggapan seperti sebagai alat untuk menyampaikan pikiran, bahasa sebagai alat untuk interaksi, bahasa sebagai alat untuk mengekspresikan diri, semuanya dapat diterima (Chaer, 2010).

Melalui bahasa, masyarakat menjadi sadar dan tahu mengenai nilai dan dirinya sendiri. Dengan mengetahui hal tersebut, bahasa dengan sendirinya dapat menilai suatu hal yang terjadi dilingkungan masyarakat tanpa adanya unsur menghakimi. Dan bahasa itu juga memiliki sifat dinamis, maksudnya bahasa tidak terlepas dari berbagai kemungkinan suatu perubahan yang sewaktu-waktu dapat terjadi.

Bahasa merupakan suatu alat yang digunakan untuk berkomunikasi antar manusia. Keraf (2004: 2) berpendapat bahwa bahasa adalah suatu sistem komunikasi yang menggunakan bunyi ujaran bersifat arbiter, yang disertai dengan gestur tubuh yang nyata. Maksud dari bunyi ujaran bersifat arbiter adalah tidak ada rangkaian bunyi yang harus memiliki makna tertentu.

Bahasa dalam pengertian sehari-hari adalah bahasa lisan, sedangkan bahasa tulisan merupakan cerminan dari bahasa lisan berupa lambang-lambang tertulis. Dalam percakapan lisan, terlihat jelas bahwa kata-kata itu tampak saling terikat satu sama lain, dan di sana-sini ada jeda pendek atau panjang, dimana suara naik atau turun. Selain itu, terdapat ekspresi wajah seperti mengangkat alis, gemetar atau mengangguk, mengangkat bahu, mengangkat tangan dan lainnya.

Dapat dikatakan bahwa bahasa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan merupakan milik manusia sebagai satu kesatuan dengan pemiliknya. Sebagai salah satu milik manusia, bahasa selalu muncul dalam segala aspek dan aktivitas manusia. Tidak ada aktivitas manusia tanpa adanya bahasa (Chaer, 2010). Menilik sejarah perkembangan bahasa dari awal hingga saat ini, fungsi bahasa dapat disimpulkan dari dasar dan pola perkembangan bahasa itu sendiri. Bahasa juga memiliki fungsi penting dalam kehidupan manusia. Dan fungsi tersebut antara lain:

a. Alat untuk mengekspresikan diri

Sebagai sarana ekspresi diri, bahasa secara terang-terangan mengungkapkan semua yang tersirat dalam diri kita, setidaknya untuk membuat kehadiran kita diketahui. Seperti keinginan untuk mendapatkan perhatian orang lain dan bebas dari tekanan emosional.

b. Alat komunikasi

Komunikasi adalah hasil lain dari ekspresi diri. Komunikasi tidak sempurna ketika ekspresi diri kita tidak diterima atau dipahami oleh orang lain. Komunikasi memungkinkan kita untuk menyampaikan kepada orang lain segala sesuatu yang kita rasakan, pikirkan, dan kita ketahui. Melalui komunikasi, kita belajar dan mewarisi semua yang telah dicapai nenek moyang kita dan orang-orang sezaman kita.

c. Alat mengadakan integrasi dan adaptasi sosial

Bahasa tidak hanya merupakan unsur budaya, tetapi memungkinkan orang untuk belajar memanfaatkan pengalaman mereka, belajar dan berbagai pengalaman, dan mengenal orang lain. Hanya melalui bahasa kita dapat bersatu secara efektif. Bahasa sebagai alat komunikasi memungkinkan setiap orang untuk merasa menjadi bagian dari kelompok tempat mereka

berada, untuk melakukan semua kegiatan sosial, dan untuk menghindari konflik sebanyak mungkin untuk mencapai efisiensi maksimum. Dan juga memungkinkan integrasi (pembauran) dari individu ke dalam masyarakat.

d. Alat mengontrol kontrol sosial

Kontrol sosial adalah upaya untuk mempengaruhi tingkah laku dan tindakan orang lain (Keraf, 2004:3-7).

2.2.2 Psikolinguistik

Secara etimologis telah disebutkan bahwa kata Psikolinguistik terdiri dari kata Psikologi dan Linguistik, yaitu dua bidang ilmu berbeda, masing-masing bidang tidak tergantung pada prosesnya dan metode yang digunakan juga berbeda. Namun, keduanya menganggap bahasa sebagai objek formal mereka. Hanya objek materialnya saja yang berbeda, seperti Linguistik mempelajari struktur bahasa sedangkan Psikologi mempelajari perilaku bahasa atau proses berbahasa. Hasil penelitian dari kedua ilmu ini sebagian besar sama, meskipun terdapat beberapa perbedaan. Itulah sebabnya telah lama diyakini bahwa kerjasama antara kedua ilmu ini diperlukan untuk mempelajari bahasa dan hakikat bahasa.

Semula kerjasama kedua ilmu ini disebut dengan *Linguistic Psychology*, ada juga yang menyebutnya dengan *Psychology of Language*. Kemudian, berkat kerjasama yang lebih baik, lebih fokus, dan lebih sistematis antara kedua ilmu tersebut, lahirlah bidang baru yang disebut Psikolinguistik, Ilmu Interdisipliner antara Psikologi dan Linguistik. Psikolinguistik bukan lagi ilmu yang terpisah dari ilmu-ilmu lain, karena pemerolehan dan penggunaan bahasa oleh manusia melibatkan banyak cabang ilmu lainnya. Oleh karena itu, secara teoritis tujuan utama Psikolinguistik yaitu menemukan teori bahasa yang dapat diterima secara Linguistik dan secara Psikologi mampu menjelaskan sifat bahasa dan pemerolehannya. Dengan kata lain, Psikolinguistik mencoba menjelaskan hakikat struktur bahasa dan bagaimana struktur tersebut muncul dan digunakan dalam berbahasa dan memahami kalimat bahasa.

2.2.3 Pengertian dan Fungsi Emosi

Ekspresi emosi yang kita gunakan sehari-hari sangat berbeda dengan makna emosi dalam Psikologi. Emosi dalam kehidupan sehari-hari dipahami sebagai ketegangan yang muncul dalam diri individu akibat kemarahan yang besar atau kebahagiaan.

Emosi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “*Movere*” yang berarti “menggerakkan, bergerak”, dan ditambah awalan “e-” memiliki arti “bergerak menjauh”. Emosi secara harfiah berarti aktivitas atau pergolakan pikiran, perasaan, hasrat, dan keadaan mental yang meluap-luap.

Emosi merupakan gejala Psikologi-fisiologis yang mempengaruhi persepsi, sikap dan perilaku, dan diwujudkan dalam ekspresi tertentu. Emosi dialami secara psiko-fisik karena berhubungan langsung dengan jiwa dan raga.

Menurut Coleman dan Hammen (dalam Jalaluddin, 1998: 40-47), Emosi memiliki fungsi dalam manusia, yaitu:

- a. Emosi bertindak sebagai pembangkit energi (*energizer*). Tanpa emosi, manusia tidak sadar atau diidentikkan dengan orang mati, karena hidup dimaksudkan untuk merasakan, mengalami, bereaksi, dan bertindak. Dengan emosi, manusia menciptakan dan memobilisasi energi sesuka hati seperti: kemarahan berubah menjadi serangan, ketakutan berubah menjadi lari, cinta menyebabkan manusia untuk menjadi lebih dekat dan bermesraan.
- b. Emosi membawa informasi (*messenger*). Keadaan seseorang dapat diketahui melalui emosi yang dialaminya. Seperti marah ketika perjalanan atau sedang melakukan suatu kegiatan dihambat atau diserang oleh orang lain, sedih ketika kehilangan sesuatu yang disukai atau dicintai, bahagia ketika mendapatkan sesuatu yang disukai atau berhasil menghindari sesuatu yang tidak disukai.
- c. Emosi juga berfungsi sebagai komunikasi internal dan interpersonal. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa emosi dapat dipahami secara universal. Misalnya, dalam retorika diketahui bahwa pembicara yang

memasukkan semua emosi ke dalam pidatonya dianggap lebih hidup, dinamis, bahkan lebih persuasif.

- d. Emosi berfungsi sebagai informasi mengenai keberhasilan yang dicapai. Ketika seseorang menginginkan kesehatan yang prima, kondisi tubuh yang bugar menandakan apa yang diinginkan telah tercapai. Mencari keindahan dan pada akhirnya telah menemukannya, seseorang akan merasakan kegembiraan estetika di dalam dirinya.

Dengan adanya perbedaan fungsi tersebut jelas, menunjukkan bahwa emosi sangat penting dalam kehidupan, selama tidak menimbulkan masalah baru yang dapat mengganggu tatanan kehidupan itu sendiri. Sebagai makhluk biologis, rangsangan emosional harus dikendalikan agar tidak mengganggu tatanan kesetimbangan yang menjaga keseimbangan kimiawi tubuh setiap saat. Begitu pula dari sisi Psikologis, pengendalian emosi perlu dilakukan untuk menghindari kemungkinan timbulnya stres dalam kejiwaan. Berkaitan dengan kedudukan manusia sebagai makhluk sosial, keberadaan emosi tidak menimbulkan gangguan dalam hubungan interpersonal yang berujung pada perselisihan dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, jika yang terjadi sebaliknya, masalah emosional cenderung mendorong pelaku ke masalah lebih lanjut. Masalah ini bersifat interdisipliner dan mencakup nilai-nilai biologis, psikologis, medis, sosiologis, agama, dan budaya. Karenanya emosi dapat diibaratkan pedang bermata dua satu sisi membawa manfaat dalam kehidupan, menjadikannya bergairah dan bermakna, sementara sisi lain berpotensi menimbulkan ketegangan dalam kehidupan pribadi dan sosial.

2.2.4 Jenis-jenis Emosi

Emosi merupakan pengalaman subjektif yang mencakup suatu perasaan, ekspresi, dan respon fisiologis terhadap rangsangan yang provokatif. Menurut Hude (2004:9) terdapat enam jenis emosi, yaitu emosi bahagia, emosi takut, emosi marah, emosi kepedihan/kesedihan, emosi terkejut, dan emosi benci. Berikut jenis-jenis emosi:

(1) Emosi bahagia

Bahagia merupakan emosi positif yang muncul ketika seseorang merasa puas, bahagia, atau ceria. Hal ini seringkali disertai dengan ekspresi wajah bahagia seperti senyuman. Itu adalah emosi yang membuat orang merasa gembira, bahagia dan bersemangat.

(2) Emosi takut

Takut merupakan emosi negatif yang muncul ketika dihadapkan pada suatu ancaman atau bahaya. Hal ini menyebabkan perasaan cemas, peningkatan detak jantung, dan keinginan untuk melarikan diri dan melindungi diri sendiri.

(3) Emosi marah

Marah merupakan emosi negatif yang muncul ketika seseorang merasa stres dan terancam. Ini sering kali disertai dengan adanya perasaan gelisah dan keinginan untuk melawan atau mengekspresikan kemarahan, ketidakadilan dan perasaan frustrasi.

(4) Emosi kepedihan/kesedihan

Kepedihan merupakan emosi negatif yang terjadi ketika seseorang mengalami suatu hal seperti kehilangan atau kesedihan. Hal ini sering kali terjadi disertai dengan perasaan sedih, kehilangan minat, dan ekspresi wajah yang muram. Ketika emosi ini muncul seseorang akan memperlihatkan ekspresi sedih seperti, wajah pucat, pandangan lesu, tidak bersemangat, dan sebagainya.

(5) Emosi terkejut

Terkejut merupakan emosi yang terjadi ketika seseorang mengalami sesuatu yang tidak terduga. Akibatnya perubahan fisiologis pada emosi terkejut juga lebih besar, seperti detak jantung yang lebih cepat, pernafasan yang lebih berat, dan sebagainya. Hal ini juga seringkali disertai dengan perasaan terkejut dan reaksi fisik seperti mata melebar.

(6) Emosi benci

Kebencian adalah emosi negatif yang sangat kuat. Ini mungkin termasuk perasaan marah, benci, permusuhan, dan ketidaksetujuan yang mendalam terhadap orang atau objek tertentu. Ada berbagai alasan yang dapat memicu emosi benci muncul, seperti pengalaman negatif, pengkhianatan, ketakutan, perasaan tidak adil atau bersaing. Hal ini seringkali dikaitkan dengan interaksi sosial.

2.2.5 Emosi Marah

Ekspresi emosi marah adalah cara seseorang memperlihatkan atau menunjukkan perasaan marah. Dan emosi marah dapat di ekspresikan melalui verbal maupun nonverbal. Berikut penjelasan mengenai ekspresi emosi marah.

1) Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah ketika seseorang dalam keadaan marah seringkali terlihat. Seperti wajah yang merah padam, bibir menyempit, hidung berkerut, alis berkerut menjadi satu, dan mata melotot. Pada beberapa orang akan mengalami ekspresi wajah lebih ekspresif.



2) Suara dan Intonasi

Seseorang dalam keadaan marah biasanya bersuara dengan keras dan bernada tinggi, intonasi yang meningkat, berbicara dengan nada tegas dan lantang, serta kata-kata yang diucapkan menggunakan bahasa yang kasar.

3) Bahasa Tubuh

Orang yang sedang marah seringkali menunjukkan ketegangan melalui bahasa tubuhnya. Seperti mengepalkan tangan, membuat gerakan dengan tangan dan kaki, memperlihatkan sikap defensif. Dan beberapa orang terkadang melakukan gerakan agresif, seperti menarik kerah baju lawan

bicaranya, menghancurkan barang yang ada di sekitarnya, beradu fisik, meludahi, dan sebagainya (Hude, 2004:78; Goleman, 1995:290)

4) Pilihan Kata

Ekspresi kemarahan biasanya terlihat melalui pilihan kata yang agresif, sarkastik, ancaman, atau bersifat konfrontatif. Perasaan marah dapat mendorong seseorang untuk menggunakan istilah yang lebih tajam dan penuh emosi dibandingkan saat dalam kondisi tenang (Chaer, 2009:150).

5) Proksemik (Jarak Fisik)

Emosi marah juga dapat ditunjukkan melalui proksemik, yang merupakan cara seseorang mengatur jarak fisik saat interaksi. Ketika seseorang merasa marah, biasanya akan mempersempit jarak untuk menunjukkan dominasi kepada lawan bicaranya, atau sebaliknya, menjauh dengan tiba-tiba sebagai bentuk penolakan terhadap orang yang berbicara dengannya. Menurut Knapp dan Hall (2010:147), proksemik merupakan elemen penting dalam komunikasi nonverbal yang dapat menerminkan perasaan dan sikap seseorang terhadap orang lain, termasuk dalam situasi marah. Jarak yang cepat menyempit, diiringi dengan tatapan tajam atau sikap tubuh yang tegang, seringkali bisa mengindikasikan adanya ancaman atau ketegangan emosional terhadap lawan interaksi.

6) Paralinguistik Lain (Kecepatan Bicara, Tekanan Napas, dan Dengusan)

Ekman (1997:172) menyebutkan bahwa reaksi tubuh dan suara seperti napas yang cepat, mendengus, dan perubahan ritme bicara kerap kali terjadi bersamaan dengan kemarahan yang kuat.

7) Simbol Visual

Dalam media seperti anime, ekspresi marah biasanya ditunjukkan melalui warna latar yang diberi warna merah, hitam ataupun abu-abu gelap. Pada efek visual seperti kobaran api, sambaran petir, dan garis tegas yang muncul di area wajah hingga leher. Juga gerakan kamera biasanya mengzoom in ke wajah ketika sedang menampilkan ekspresi marah (Kress & van Leeuwen, 2006).

2.2.6 Emosi Bahagia

Emosi bahagia adalah perasaan dasar yang sering dihubungkan dengan kepuasan, kebahagiaan, dan kenyamanan. Dalam bidang psikolinguistik, perasaan bahagia memengaruhi cara orang berbicara dan berinteraksi, baik secara verbal maupun nonverbal. Hude (2004:24) menyatakan bahwa emosi bahagia tampak melalui melalui ekspresi wajah seperti senyuman, intonasi suara yang beragam, serta pemilihan kata yang cenderung lebih positif dan ringan.

Secara literal, gembira memiliki makna yang sepadan dengan bahagia. Namun, apabila dijelaskan dalam konteks yang lebih luas, perasaan gembira ini umumnya hanya muncul dalam rentang waktu yang relatif singkat atau pada momen-momen tertentu. Juga cara untuk mencapai kebahagiaan jelas akan bergantung pada masing-masing individu. Definisi kebahagiaan pun sering kali berbeda satu sama lain. Kebahagiaan sering kali dipandang sebagai sesuatu kesenangan yang bersifat sementara. Namun, sesungguhnya kebahagiaan merupakan sesuatu yang mendalam dan sering kali tidak dapat diukur dengan pasti.

Dalam bidang psikologi, kebahagiaan didefinisikan sebagai suatu emosi yang mencerminkan kegembiraan dan kepuasan, konsep ini dapat dihubungkan dengan kesejahteraan secara keseluruhan. Meskipun terdapat berbagai definisi yang berbeda-beda mengenai kebahagiaan, sesungguhnya terdapat pendekatan universal yang dapat digunakan untuk menjelaskan esensi dan kebahagiaan itu sendiri.

Dari perspektif linguistik, individu yang merasakan kebahagiaan cenderung berbicara dengan nada yang lebih ceria dan melodi yang menyenangkan. Gestur tubuh juga menunjukkan lebih banyak keterbukaan, seperti tangan yang bergerak dengan bebas, tatapan mata yang lebih kuat, serta sikap tubuh yang lebih santai (Sarwono, 2009:88). Pandangan ini sejalan dengan teori Darwin (1872) dalam karyanya *The Expression of the Emotions in Man and Animals*, yang menyatakan bahwa kebahagiaan memiliki tanda-tanda ekspresi yang dapat dikenali secara universal, seperti senyum dan tertawa.

Dalam linguistik, Chaer (2009:150) menyatakan bahwa penggunaan bahasa untuk mengungkapkan emosi terkait erat dengan aspek pragmatik, yaitu bagaimana penutur menyampaikan maksud dan emosi melalui bentuk bahasa tertentu. Tuturan yang menggambarkan kebahagiaan biasanya diwarnai oleh ekspresi positif, pengulangan frasa, dan intejeksi seperti “Hebat!”, “Luar Biasa!”, atau “Yeay!” yang mencerminkan kegembiraan.

Emosi bahagia juga berdampak pada cara berpikir individu. Menurut Ma’rat (2009:47), ketika seseorang merasa bahagia, otak mereka melepaskan hormon seperti dopamin dan serotonin, yang meningkatkan fokus dan kreativitas. Hal ini menjadikan komunikasi dalam suasana bahagia biasanya lebih lancar, tanpa ragu, komunikatif, dan lebih terbuka. Dalam dialog anime, contohnya dapat dilihat ketika tokoh seperti Hinata merayakan kemenangan tim dengan semangat tinggi dan penggunaan bahasa yang penuh ekspresi.

Dari berbagai jenis emosi yang ada, kebahagiaan adalah salah satu emosi positif yang paling diinginkan setiap individu. Emosi ini didefinisikan sebagai pengalaman yang menyenangkan seperti rasa puas, ceria, dan tenang. Juga kebahagiaan merupakan salah satu bentuk emosi positif yang memberikan banyak keuntungan bagi kesehatan mental dan fisik, serta dapat mengurangi resiko stres berlebihan.

Oleh karena itu, sangat penting untuk mengkaji emosi bahagia dalam analisis ini, karena hal itu dapat menunjukkan aspek psikologis lain dari tokoh yang tidak hanya ditandai oleh pertikaian (emosi marah), tetapi juga oleh rasa puas dan kedekatan sosial (emosi bahagia). Keseimbangan antara kedua jenis emosi ini memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang karakter dan interaksi sosial dalam narasi.

2.2.7 Anime

Anime (アニメ) adalah bentuk animasi yang berasal dari Jepang, memiliki gaya visual dan naratif yang unik dan berbeda dari animasi lainnya. Seperti yang dikemukakan oleh Napier (2001:23), anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai refleksi budaya, nilai-nilai sosial, dan psikologi karakter yang

kompleks. Pernyataan ini juga sejalan dengan pandangan Poitras (2008:45), yang mengemukakan bahwa anime seringkali menggambarkan kehidupan sehari—hari, konflik emosional, dan dinamika sosial dalam berbagai latar cerita.

Dalam konteks linguistik dan komunikasi, anime dapat dianggap sebagai sumber data yang kaya untuk menganalisis ujaran dan gestur tubuh dalam berbagai konteks sosial. Cohn (2013:78) menyatakan bahwa anime memiliki struktur visual yang unik, di mana ekspresi emosi seringkali diperkuat oleh elemen nonverbal seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan penggunaan simbol visual tertentu, sehingga memungkinkan analisis yang mendalam tentang ekspresi emosi dan komunikasi nonverbal dalam anime.

Berbeda dengan film dokumenter yang menggambarkan kenyataan, anime disusun dengan cerita yang dramatis dan tampilan yang berlebihan untuk menarik minat serta emosi penonton, terutama kaum muda. Salah satu genre anime yang sangat terkenal adalah *shounen* (少年), yang ditujukan khusus untuk remaja laki-laki dan biasanya menyoroti karakter utama yang tampak dinamis, penuh semangat, serta emosional. Dalam hal ini, emosi seperti marah dan bahagia tidak hanya diungkapkan dengan kata-kata atau ujaran biasa saja, tetapi juga lewat gerakan tubuh yang dramatis, nada suara yang intens, serta elemen visual yang mencolok seperti penggunaan warna yang kontras, ekspresi wajah yang mencolok, hingga efek animasi seperti api, petir, atau transformasi wajah menjadi gaya chibi (ちび). Semua elemen ini berfungsi untuk menyampaikan efek visual emosi agar lebih cepat dan tersampaikan dengan jelas ke penonton.

Representasi ini sangat berbeda dari kenyataan budaya yang ada di Jepang. Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat Jepang dikenal menjaga wa (和) atau harmoni sosial, yang membuat mereka cenderung menahan diri untuk tidak mengekspresikan suatu emosi secara berlebihan, baik dalam situasi bahagia maupun sedih. Masyarakat Jepang hanya menampilkan senyuman kecil ketika merasakan emosi bahagia, bukan dengan teriakan atau pelukan berlebihan. Sementara untuk mengekspresikan emosi marah mereka sering kali ditunjukkan dengan cara yang lebih halus, seperti diam, perubahan intonasi, atau melalui penggunaan bahasa sopan tertentu yang dikenal sebagai keigo (敬語). Dalam hal komunikasi,

masyarakat Jepang termasuk dalam kategori budaya komunikasi yang tinggi konteksnya (*high-context culture*), yang mengandalkan implikasi, keheningan (ま・間) dan sinyal nonverbal dibandingkan dengan pernyataan yang langsung (Ma'rat, 2009:41). Oleh karena itu, apa yang disajikan dalam anime sebenarnya bukanlah representasi sesungguhnya dalam kehidupan masyarakat Jepang sehari-hari, melainkan representasi simbolis yang dirancang untuk tujuan dramatik dan estetika.

Dalam seri anime seperti *Haikyuu!!*, karakter seperti Hinata Shoyo (日向翔陽) terlihat sangat ekspresif dan bersemangat, sementara Kageyama Tobio (影山飛雄) awalnya terlihat tertutup tapi perlahan-lahan menampilkan sisi emosionalnya. Perubahan emosional ini merupakan kunci dalam genre *shounen*, yang menyoroti konflik, pertumbuhan karakter, dan kerja sama tim sebagai nilai-nilai utama (Cavallaro, 2010:54). Pengungkapan emosi dalam anime ini disajikan secara jelas, bahkan secara berlebihan, untuk membangun koneksi emosional dengan penonton remaja.

Dari perspektif psikolinguistik, gaya bicara dalam anime tidak sepenuhnya mencerminkan bagaimana bahasa Jepang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Anime seringkali menyajikan tuturan yang dibuat agar perasaan bisa segera dipahami, seperti teriakan kemarahan, keluhan frustrasi, atau sorakan kebahagiaan, jika di kehidupan nyata hal tersebut mungkin dianggap tidak sopan atau terlalu berlebihan. Selain itu, dalam pendekatan semiotika multimodal sangat penting untuk mengeksplorasi cara anime menggabungkan berbagai jenis tanda – bahasa lisan, ekspresi wajah, gestur, latar musik yang mengiringi, hingga elemen visual seperti warna dan pencahayaan – untuk mengekspresikan makna emosi yang rumit. Semua elemen ini berfungsi secara bersamaan dalam sistem tanda multimodal yang saling mendukung (Kress & van Leeuwen, 2006:2).

Perbedaan tersebut menyebabkan ketegangan antara makna simbolik dalam anime dan gambaran visual di kehidupan nyata. Sementara dalam budaya Jepang sehari-hari, simbol emosi biasanya bersifat tersirat dan penuh dengan kesopanan, dalam anime simbol-simbol itu dibentuk menjadi jelas dan berlebihan untuk menambah efek dramatis (Napier, 2005:95).

2.2.8 *Haikyuu!!*

Anime *Haikyuu!!* (ハイキュー) merupakan adaptasi dari manga karya Haruichi Furudate yang pertama kali diterbitkan pada tahun 2012 dan diubah menjadi seri anime oleh Production I.G pada tahun 2014, serta genre dalam anime *Haikyuu!!* terdiri dari *shounen*, *sports* (olahraga), drama, dan komedi. *Haikyuu!!* menceritakan perjalanan tim voli SMA Karasuno, terutama hubungan rivalitas dan kerja sama antara Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio. Menurut Sugimoto (2015:112), *Haikyuu!!* merefleksikan dinamika kehidupan remaja sekolah di Jepang, termasuk aspek kompetisi, persahabatan, dan pengembangan karakter. Sejalan dengan itu, Azuma (2016:90) menyatakan bahwa anime bertema olahraga seperti *Haikyuu!!* tidak hanya menitikberatkan pada permainan, tetapi juga menggambarkan aspek psikologis para karakter saat menghadapi tekanan, kekalahan, dan kerja sama dalam tim. Kageyama dan Hinata sebagai tokoh utama menunjukkan dua cara yang berbeda dalam menghadapi berbagai tantangan. Kageyama memiliki keterampilan teknis yang luar biasa namun cenderung bersikap otoriter, sedangkan Hinata didorong oleh motivasi yang tinggi meski terbatas dalam kemampuan teknis. Ketegangan di antara mereka mencerminkan bagaimana emosi, terutama kemarahan, ditunjukkan melalui ujaran dan gestur tubuh, yang menjadi sorotan utama dalam kajian psikolinguistik dalam penelitian ini.

Dalam anime, ekspresi emosi seringkali ditampilkan dengan cara yang lebih dramatis dibandingkan dengan komunikasi dalam kehidupan nyata. Seperti yang dinyatakan oleh Matsumoto (2009:65), karakter menggunakan kombinasi ujaran verbal dan gestur tubuh yang jelas untuk menampilkan emosi seperti marah, sedih, atau senang. Dalam konteks *Haikyuu!!*, kemarahan Kageyama dan Hinata tidak hanya tercermin dalam dialog mereka, tetapi juga melalui gerakan tubuh, perubahan ekspresi wajah, dan intonsi suara yang meningkat. Menurut Kendon (2004:54), gestur tubuh memerankan peran penting dalam memperkuat makna ujaran, terutama dalam situasi yang melibatkan emosi tinggi. Oleh karena itu, analisis terhadap ujaran dan gestur tubuh Kageyama dan Hinata dalam anime *Haikyuu!!* dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana kemarahan diekspresikan dalam bentuk media animasi.

2.2.9 Semiotika Multimodal

Pendekatan semiotika multimodal diterapkan untuk mencari pemahaman bahwa komunikasi tidak hanya berlangsung dengan bahasa verbal, tetapi juga melibatkan bentuk komunikasi lainnya, seperti gestur tubuh, ekspresi wajah, intonasi suara, dan unsur visual. Kress & van Leeuwen (2001) berpendapat bahwa multimodalitas adalah prinsip yang menunjukkan bahwa dalam komunikasi modern, makna dihasilkan melalui berbagai bentuk secara bersamaan, bukan hanya melalui tulisan ataupun ucapan. Kress & van Leeuwen mengemukakan bahwa “Bahasa hanya salah satu cara penggambaran di antara yang lainnya.”

Dalam konteks anime sebagai media audiovisual, makna tidak hanya ditetapkan oleh dialog yang disampaikan, tetapi juga oleh intonasi suara, ekspresi wajah, gestur tubuh, sudut pengambilan gambar, warna latar belakang, serta musik latar. Kress & van Leeuwen (2006) juga menciptakan tiga metafungsi dalam analisis visual, yaitu:

1. Fungsi Representasional, menampilkan aktivitas, kejadian, dan pihak yang terlibat dalam teks visual.
2. Fungsi Interaktif, membangun koneksi antara representasi visual dan penonton.
3. Fungsi Komposisional, mengorganisir penyusunan elemen visual agar terbentuk kohesi dan memperjelas makna.

Dalam anime *Haikyuu!!*, komunikasi multimodal yang kompleks terlihat dalam ekspresi emosi karakter. Misalnya, kemarahan Kageyama yang tidak hanya disampaikan lewat teriakan, tetapi juga terlihat dari tatapan tajam, tubuh yang tegang, dan latar belakang visual yang suram. Disisi lain, Hinata mengekspresikan kebahagiaannya melalui nada suara yang ceria, senyuman lebar, dan cahaya cerah yang mengelilinginya.

Gestur tubuh dan ekspresi dalam anime ini bukanlah hal yang bersifat netral atau umum, melainkan dikembangkan melalui konteks sosial dan budaya. Dalam aspek ini, multimodalitas menjadi sangat penting untuk menganalisis keterkaitan antara ucapan (verbal) dan aspek visual-gestural (non-verbal) dalam menghasilkan makna emosional.

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut (Moleong, 2016:6) Penelitian Kualitatif merupakan suatu penelitian yang menghasilkan suatu kalimat yang menjelaskan mengenai objek yang sedang diteliti dan penelitian kualitatif tidak menggunakan hitungan ataupun statistika untuk hasil akhirnya. Serta penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk mengkaji suatu permasalahan dengan memahami subjek penelitian mengenai perilaku, sikap, perasaan, pandangan, dan hal lainnya secara holistik atau mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa serta dengan menganalisis secara audiovisual. Pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dapat diartikan bahwa “Ekspresi Emosi Pada Tokoh Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio dalam Anime *Haikyuu!!* Karya Haruichi Furudate” dilakukan dengan cara memahami tuturan dan gestur tubuh tokoh utama dalam anime *Haikyuu!!* dan dilanjutkan dengan menganalisisnya.

3.2 Data dan Sumber Data

3.2.1 Data

Salah satu faktor penting dalam penelitian dan harus ada pada suatu penelitian adalah data. Moleong (2016:157) menjelaskan bahwa sumber data dalam penelitian kualitatif melibatkan kata-kata dan tindakan, dan selebihnya merupakan data tambahan seperti dokumen. Data pada penelitian ini mengenai tuturan serta gestur tubuh yang memiliki nuansa kemarahan dan kebahagiaan dalam anime *Haikyuu!!*, data yang diambil pada *season 1* dan *season 2* dan setiap *season* berjumlah 25 episode.

3.2.2 Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini merupakan sumber data primer yang berisi tuturan dan gestur tubuh mengenai kemarahan dan kebahagiaan pada anime *Haikyuu!!* menggunakan sumber data primer dikarenakan, pengumpulan data

dilakukan secara tidak langsung. Peneliti memperoleh sumber data dari menuliskan data yang ada pada anime *Haikyuu!!*.

3.3 Metode dan Teknik Penyediaan Data

Metode penyediaan data adalah tahapan awal dalam penelitian. Tuturan dan gestur tubuh tokoh utama pada anime *Haikyuu!!* menjadi data pada penelitian ini. Data pada penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode simak. Metode simak digunakan untuk mendapatkan data yang dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Menyimak tidak hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara tertulis (Mahsun, 2012: 91—92). Lalu teknik lanjutan yang digunakan ialah Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan teknik catat. Pencarian data diperoleh dengan menggunakan metode simak, karena dalam pemerolehan data dilakukan dengan cara menyimak data yang berupa tuturan dan gestur tubuh pada anime *Haikyuu!!*.

Penelitian ini juga menerapkan metode dokumentasi, yakni mencatat serta menyimpan potongan gambar atau tangkapan layar dari adegan penting yang menggambarkan ekspresi emosi marah atau bahagia. Selain itu, juga diterapkan observasi nonpartisipatif, dimana peneliti memantau tanpa terjun langsung untuk mendokumentasikan berbagai macam ekspresi multimodal dengan teliti dan terorganisir. Juga untuk mendokumentasi dan mengamati objek yang diteliti dengan mendownload anime *Haikyuu!!* melalui aplikasi streaming video yang menyediakan berbagai konten hiburan seperti drama, film, anime, dan *variety show*.

3.4 Metode dan Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan psikolinguistik untuk menganalisis ekspresi emosi marah dan emosi bahagia pada karakter Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio dalam anime *Haikyuu!!*. Metode yang diterapkan dalam analisis data ini adalah analisis isi, yang bertujuan untuk memahami arti dibalik ujaran dan gestur tubuh sebagai bentuk komunikasi verbal dan nonverbal.

Menurut Krippendorff (2004:18), analisis isi merupakan metode penelitian yang sistematis dan objektif untuk menarik kesimpulan dari sebuah teks dengan konteks tertentu. Dalam penelitian ini, analisis isi digunakan untuk mengkaji

bagaimana karakter dalam anime *Haikyuu!!* menggunakan ujaran dan gestur tubuh untuk mengekspresikan emosi marah dan emosi bahagia.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang melibatkan beberapa tahap, yaitu pengumpulan data, klasifikasi data, analisis linguistik dan gestural, serta interpretasi dan penarikan kesimpulan. Data yang dikumpulkan berupa kutipan dialog dan adegan dalam anime *Haikyuu!!* yang menampilkan ekspresi marah dan emosi bahagia dari karakter Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio. Data kemudian diklasifikasikan berdasarkan aspek linguistik (verbal) dan nonverbal, lalu dianalisis dengan menggunakan teori psikolinguistik dan semiotika multimodal, serta mempertimbangkan aspek fonologis segmental dan suprasegmental.

Analisis linguistik menggunakan teori psikolinguistik (Field, 2003:78) untuk memahami bagaimana struktur bahasa dan intonasi mengekspresikan emosi marah dan bahagia. Analisis ini juga mempertimbangkan teori fonologi segmental dan suprasegmental menurut Soenjono Dardjowidjojo (2003:31-33), yang meliputi unsur segmental seperti fonem dan kata, serta unsur suprasegmental seperti tekanan, nada, dan intonasi yang berperan penting dalam mengekspresikan emosi. Selain itu, metode analisis yang digunakan adalah metode agih dan teknik Bagi Unsur Langsung (BUL) sebagaimana dijelaskan oleh Sudaryanto (2015:38) untuk menguraikan satuan-satuan bahasa yang digunakan karakter.

Penelitian ini menerapkan metode analisis isi yang dipadukan dengan pendekatan semiotika multimodal. Analisis gestur dan multimodal menggunakan pendekatan semiotika multimodal untuk memahami bagaimana mode verbal dan nonverbal berinteraksi dalam membentuk makna. Menurut Kress & van Leeuwen (2006:1), semiotika multimodal mempelajari bagaimana berbagai mode komunikasi seperti ujaran, gestur tubuh, ekspresi wajah, dan jarak interpersonal saling membangun makna secara bersamaan. Krippendorff (2004: 18) menyatakan bahwa analisis isi adalah metode yang terstruktur dan objektif untuk menghasilkan kesimpulan dari teks dalam konteks tertentu.

Berikut adalah contoh dialog yang menunjukkan emosi marah pada karakter Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio dalam anime "*Haikyuu!!*":

Hinata: "Gila.... Jadi benar, ya? Kau memang Raja Lapangan yang kejam itu!" (Hinata menyilangkan kedua tangannya di dada dengan ekspresi wajah mencibir, serta bibirnya sedikit maju, menantang Kageyama.)

Kageyama: "Aku hanya ingin timku menang! Mereka terlalu lamban! Kalau mereka tidak bisa mengimbangi kecepatanku, bagaimana aku bisa memberikan umpan yang sempurna?!" (Teriak Kageyama, dengan tangannya mengepal di sisi tubuhnya. Matanya menyala penuh emosi, serta napasnya sedikit berat karena frustrasi.)

Hinata: "Itu bukan alasan untuk memperlakukan mereka seperti sampah!" (Hinata balas berteriak juga, dengan wajahnya yang memerah karena marah. Ia mendekatkan diri ke Kageyama, bahunya yang menegang dan tatapan matanya tak berkedip.)

Kageyama: "Aku tidak butuh nasihat dari seseorang yang bahkan tidak bisa menerima umpan dengan benar!" (Kageyama menyeringai sinis, ekspresinya penuh dengan ejekan. Ia melangkah lebih dekat, menantang Hinata secara langsung.)

Hinata: "Sialan kau!" (Hinata mendengus kesal, lalu mengangkat kedua tangannya ke depan seperti ingin mendorong Kageyama, tetapi Kageyama memundurkan sedikit tubuhnya untuk menghindar.)

Analisis Pembahasan:

Dalam salah satu adegan anime *Haikyuu!!*, Hinata Shoyo menunjukkan emosi marah secara intens melalui ujaran "Gila... Jadi benar, ya? Kau memang Raja Lapangan yang kejam itu!" yang mengandung penilaian negatif. Ekspresi wajah mencibir dan sikap tubuh menyilangkan tangan di dada memperkuat penolakan dan sikap menantang secara multimodal. Secara linguistik, kalimat tersebut dapat dianalisis menggunakan teknik Bagi Unsur Langsung menjadi subjek "Kau" dan predikat "memang Raja Lapangan yang kejam itu". Penekanan pada bunyi /g/ dan /k/ pada "Gila" dan "kejam" menunjukkan intensitas emosi secara segmental.

Sementara itu, intonasi meninggi pada akhir kalimat “...yang kejam itu!” mempertegas tuduhan Hinata secara suprasegmental.

Kageyama Tobio merespon dengan meluapkan emosinya melalui ujaran “Aku hanya ingin timku menang! Mereka terlalu lamban! Kalau mereka tidak bisa mengimbangi kecepatanku, bagaimana aku bisa memberikan umpan yang sempurna?!” yang diucapkan dengan nada tinggi dan kecepatan meningkat, menunjukkan akumulasi frustrasi. Gestur tubuh seperti mengepalkan tangan dan ekspresi wajah tegang secara multimodal mencerminkan ledakan emosi internal. Penekanan pada konsonan plosif /t/ dan /p/ pada kata-kata seperti “timku”, “lamban”, dan “sempurna” menambah efek ledakan secara segmental. Sementara itu, intonasi yang bervariasi secara ekstrem – cepat, tinggi, lalu jatuh – menggambarkan gejolak emosi secara supersegmental.

Pertengkaran semakin memanas saat Hinata berteriak, “Itu bukan alasan untuk memperlakukan mereka seperti sampah!”, disertai wajah memerah, bahu menegang, dan gestur tubuh mendekat ke arah Kageyama, yang menunjukkan peningkatan konfrontasi secara gestural. Struktur ujaran ini terdiri dari subjek “Itu”, predikat “bukan alasan”, dan pelengkap “untuk memperlakukan mereka seperti sampah”, sesuai dengan struktur teknik Bagi Unsur Langsung (BUL). Penekanan pada konsonan /s/ dan /p/ dalam kata “sampah” secara segmental menambah intensitas makian.

Kageyama membalas dengan ujaran sinis, “Aku tidak butuh nasihat dari seseorang yang bahkan tidak bisa menerima umpan dengan benar!”, sambil menyeringai dan menatap tajam, yang menandakan sikap meremehkan sesuai dengan semiotika multimodal makna sinisme. Penekanan pada kata-kata seperti “tidak butuh” dan “dengan benar” mempertegas penolakan dan superioritas. Secara suprasegmental, ujaran ini memiliki pola ritme stabil dengan nada tinggi dan mengesankan sindiran keras.

Hinata akhirnya mengucapkan makian singkat, “Sialan kau!”, sambil mendengus dan mengangkat tangan seolah ingin mendorong Kageyama. Meskipun kalimat ini pendek, namun sangat ekspresif secara segmental dengan penekanan kuat pada letupan fonem /s/ dan /l/ dalam kata “Sialan”. Secara suprasegmental,

nada tinggi dan pelafalan cepat mencerminkan luapan emosi marah yang spontan dan tak terbungkus.

3.5 Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode penyajian hasil analisis data secara informal untuk menjelaskan bagaimana karakter dalam anime *Haikyuu!!* mengekspresikan emosi marah dan emosi bahagia melalui kombinasi ujaran dan gestur tubuh. Metode ini mengutamakan penjelasan naratif yang mendalam dan kontekstual, sehingga memungkinkan pembaca memahami nuansa dan makna yang tersembunyi dari data yang dikumpulkan.

Dengan menggunakan metode penyajian informal, penelitian ini dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana karakter dalam anime *Haikyuu!!* mengekspresikan emosi marah dan emosi bahagia. Hal ini sejalan dengan pemikiran Sudaryanto (2015:45) bahwa penyajian data secara informal harus mengungkapkan konteks di balik data sehingga makna yang disampaikan lebih utuh dan mendalam.

BAB 4 HASIL DAN ANALISIS PEMBAHASAN

Pada Bab 4 ini, secara garis besar akan dibahas mengenai hasil analisis data ujaran dan gestur tubuh karakter Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio ketika menunjukkan emosi marah dan bahagia. Hasil analisis data disajikan menjadi dua kategori, yaitu kategori emosi marah dan emosi bahagia. Data tersebut berupa adegan dan kutipan dialog karakter Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio dalam anime *Haikyuu!!* dengan aspek verbal dan non-verbal. Berdasarkan sajian bentuk adegan dan kutipan dialog karakter Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio dalam anime *Haikyuu!!*, kemudian akan diuraikan pula hasil analisis ujaran dan gestur tubuh karakter Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio ketika menunjukkan ekspresi emosi dengan menggunakan pendekatan Psikolinguistik dan Semiotika Multimodal. Pada pendekatan psikolinguistik digunakan untuk menganalisis aspek bahasa seperti intonasi suara, struktur ujaran, pilihan kata, dan ekspresi emosi, sedangkan pendekatan semiotika multimodal bertujuan untuk mengkaji interaksi antara moda komunikasi seperti ujaran (verbal), ekspresi wajah, gestur tubuh, jarak antar individu, aspek visual lainnya (non-verbal) yang dijelaskan oleh Kress & van Leeuwen (2001).

Analisis data dilakukan menggunakan teknik Bagi Unit Lingual (BUL) yang berfokus pada satuan ujaran bermakna emosional, serta memperhatikan aspek segmental dan suprasegmental seperti pelafalan, tekanan, nada, intonasi, dan jeda yang memperkuat ekspresi emosi dalam tuturan tokoh. Oleh karena itu, teknik BUL serta pendekatan psikolinguistik dan semiotika multimodal digunakan untuk mengetahui bagaimana ujaran dan gestur tubuh yang muncul secara bersamaan saat Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio mengekspresikan emosi marah dan emosi bahagia pada anime *Haikyuu!!*.

Bab 4 ini terdiri dari dua subbab, yaitu 1) Analisis Emosi Marah, dan 2) Analisis Emosi Bahagia.

4.1 Analisis Emosi Marah

Data 1



Episode : Season 1 Episode 2

Waktu : 11:19 – 11:33

Dialog :

Kageyama & Hinata: “Apa?” (Ekspresi wajah terkejut dan tidak terima dengan latar visual kilatan petir)

Hinata: “M...maksudnya memahami kalau satu sama lain itu teman satu tim? Gimana caranya?” (Ekspresi wajah tidak percaya serta bingung dan membelakkan mata disertai intonasi meninggi di akhir kalimat.)

Kageyama: “Bagaimana aku tahu?” (Ekspresi wajah merengut dengan intonasi suara biasa dengan nada suara yang menyentak.)

Hinata: “B...biarkan kami masuk! Biarkan kami main voli! Aku akan bergaul baik dengan Kageyama, kumohon!” (Ekspresi wajah memelas dengan intonasi suara sedikit meninggi dengan nada suara memohon, gestur tubuh membungkuk sedikit ke depan dengan kedua tangan mengepal di setiap sisi badan.)

Analisis Pembahasan:

Adegan ini menggambarkan reaksi spontan dan emosional Kageyama dan Hinata saat dihadapkan pada kenyataan bahwa mereka harus saling memahami sebagai rekan satu tim. Reaksi mereka menunjukkan konflik batin yang kuat antara ego keinginan bermain, dan kesulitan beradaptasi dengan perubahan sosial. Adegan dimulai dengan teriakan bersamaan "Apa!", yang diiringi ekspresi wajah terkejut dan tidak terima. Visual kilatan petir di latar belakang, menurut semiotika multimodal melambangkan intensitas konflik batin dan resistensi mereka terhadap ide yang tidak sesuai dengan ekspektasi. Efek visual ini berfungsi sebagai metafora untuk menggambarkan konflik psikologis yang sedang berlangsung.

Dari perspektif psikolinguistik, Kageyama dan Hinata menunjukkan reaksi terkejut terhadap situasi sosial baru yang memaksa mereka bekerja sama dengan rival. Seruan "Apa?!" menjadi representasi linguistik dari penolakan spontan, dengan suara yang meninggi secara stimulan sebagai bentuk ekspresi emosional tanpa sensor. Hinata kemudian mengajukan pertanyaan dengan nada gugup dan heran, "M...maksudnya memahami kalau satu sama lain itu teman satu tim? Gimana caranya?" dengan intonasi meningkat di akhir kalimat, menunjukkan ketidakpastian dan tekanan emosional. Ekspresi wajahnya yang membelalak dan gerakan tubuhnya mencerminkan kebingungan internal terhadap situasi sosial yang menuntut kerja sama dengan seseorang yang tidak ia sukai. Ini menggambarkan konflik interpersonal khas remaja antara ego personal dan tuntutan kerja kolektif.

Kageyama menanggapi dengan nada datar namun tajam, "Bagaimana aku tahu?" dengan ekspresi wajah merengut dan nada menyentak, menunjukkan sikap defensif. Kalimat ini sederhana secara segmental namun sarat dengan tekanan

emosional. Tekanan suara muncul dari ritme cepat dan penekanan mendadak, bukan dari tinggi nada, mencerminkan rasa frustrasi yang ditahan secara suprasegmental. Hinata kemudian mengubah pendekatannya dengan nada lebih memohon, "B...biarkan kami masuk! Biarkan kami main voli! Aku akan bergaul baik dengan Kageyama, kumohon!" yang memperlihatkan pergeseran emosi dari bingung menjadi memelas. Intonasi suara meningkat untuk menunjukkan kesungguhan, disertai ekspresi wajah memelas dan gestur tubuh membungkuk dengan tangan mengepal. Ini adalah contoh performatif dalam analisis BUL, di mana tindakan berbahasa bertujuan mengubah sikap orang lain melalui ekspresi linguistik dan tubuh.

Menurut semiotika multimodal, kombinasi mimik wajah, gestur tubuh, dan intensitas vokal Hinata membentuk kesatuan yang memperkuat makna ujaran sebagai permohonan tulus dalam situasi penuh tekanan. Konteks visual dan auditif mendukung terwujudnya makna keseluruhan, dengan pergeseran suasana dari menolak menjadi memohon. Dari perspektif psikolinguistik, dialog ini memperlihatkan perkembangan proses kognitif dan afektif pada tokoh remaja dalam merespons konflik sosial. Hinata menunjukkan kemampuan adaptasi emosional yang lebih fleksibel dibandingkan Kageyama, yang cenderung kaku dan menolak kompromi.

Data 2



Episode : Season 1 Episode 2

Waktu : 14:32 – 14:46

Dialog :

Kageyama: “Apa rencanamu? Jika tidak pergi berdua, sepertinya hanya akan menunggu diluar saja.” (Intonasi suara datar dan gestur tangan yang bersedakap dada)

Hinata: “Asal aku bisa main voli, jika ada sedikit yang kubenci aku juga bisa menahannya. Tak peduli kamu orang semenyebalkan apa, aku juga akan berusaha tidak membiarkanmu masuk ke dalam pandanganku!” (Intonasi awal rendah hingga intonasi menjadi naik dengan nada semangat, ekspresi wajah merengut dan gestur tangan mengepal dan sisi satunya direntangan ke samping dengan melebarkan tangan sembari menggerakkan kepala ke kanan dan ke kiri.)

Kageyama: "Kata-kata ini seharusnya aku yang ucapkan, bodoh!" (Gestur tubuh agak condong ke depan dengan kedua tangan mengepal di depan dada, intonasi suara agak meninggi. Dan gestur tubuh Hinata sebelumnya agak membungkuk tiba-tiba menjadi tegak dengan kedua tangan terbuka lebar di depan dada dengan ekspresi wajah terkejut.)

Analisis Pembahasan:

Adegan ini menampilkan interaksi verbal dan nonverbal yang sarat emosi antara Kageyama dan Hinata, menyoroiti konflik internal mereka sebagai rekan setim yang sebelumnya adalah rival. Respons verbal dan gestural mereka menunjukkan ketegangan psikologis karena perbedaan kepribadian dan latar belakang. Kageyama memulai dengan pertanyaan datar, "Apa rencanamu? Jika tidak pergi berdua, sepertinya hanya akan menunggu di luar saja," disertai intonasi datar dan gestur menyilangkan tangan di dada, yang mengindikasikan sikap defensif dan menahan diri. Secara psikolinguistik, hal ini mencerminkan kontrol emosi Kageyama dalam situasi yang tidak disukainya dan sebagai bentuk menjaga jarak terhadap Hinata.

Hinata merespon dengan kalimat afirmatif yang ekspresif, "Asal bisa main voli, jika ada sedikit yang kubenci aku juga bisa menahannya..." dengan intonasi yang meningkat secara bertahap, mencerminkan semangat dan tekad kuat. Gestur tubuhnya yang mengelal dan merentangkan tangan ke samping, ekspresi wajah merengut, dan gerakan kepala ke kanan dan kiri, merupakan kode multimodal yang menunjukkan keteguhan dan keengganan untuk tunduk. Menurut semiotika multimodal, gerakan tubuh dan perubahan ekspresi Hinata memperkuat makna ucapannya yang bernada motivasional sekaligus menyindir.

Dalam analisis BUL, ujaran Hinata bersifat ekspresif dan performatif, tidak hanya menyampaikan pendapat tetapi juga memproklamirkan tekad dan batas pribadinya. Kalimat "Tak peduli kamu orang semenyebalkan apa, aku juga akan berusaha tidak membiarkanmu masuk ke dalam pandanganku!" menegaskan identitas dan posisi Hinata dalam hubungan sosialnya dengan Kageyama. Kageyama merespon secara reaktif dengan "Kata-kata ini seharusnya aku yang ucapkan, bodoh!", menunjukkan dinamika persaingan dan keinginan untuk tidak

kalah secara moral. Gestur tubuhnya yang condong ke depan dan tangan mengepal menunjukkan intensitas emosi marah dan frustrasi. Kata "bodoh!" sebagai bentuk ekspresi negatif langsung memperkuat makna emosional dalam ujarannya.

Secara suprasegmental, Kageyama menunjukkan intonasi suara yang meninggi saat marah, sementara Hinata memperlihatkan ritme bicara celat yang melonjak di tengah dialog. Keduanya menggunakan volume suara tinggi sebagai bentuk dominasi dan kepercayaan diri terhadap posisi masing-masing. Adegan ini memperlihatkan pertukaran peran emosional di mana Hinata, yang biasanya ceria dan positif, mendominasi secara verbal melalui keyakinan, sedangkan Kageyama yang kaku merasa tertantang untuk mempertahankan otoritas dan prinsipnya. Perubahan postur Hinata dari membungkuk menjadi tegak dengan kedua tangannya terbuka dan ekspresi terkejut di akhir adegan menunjukkan ketidaksiapan terhadap konfrontasi yang lebih emosional dari Kageyama.

Data 3



Episode : Season 1 Episode 2

Waktu : 18:06 – 18:08

Dialog :

Kageyama: “Sial!” (Menghentakan salah satu kakinya dengan tubuh agak membungkuk dengan kedua tangan mengepal di setiap sisi badan.)

Hinata: “Ada apa? Hanya kamu yang dihukum, apa kamu marah? Tapi meskipun bukam setter, kamu bisa ambil posisi tetap dengan cepat, dan tunjukkan kemampuanmu saja. Lagipula, penyerang utama lebih keren dari *setter* kok! Bisa membalikkan bola dengan sekali pukul.” (Intonasi suara Hinata terdengar tenang dan mencoba menenangkan Kageyama, sedangkan reaksi tubuh Kageyama ketika mendengar jawaban Hinata, yaitu tubuhnya menegak dengan bahu agak tegang lalu disertai tubuh yang bergetar. Gestur tubuh Hinata yang tiba-tiba berdiri sembari melebarkan tangan kesamping dan ekspresi wajah ceria dan bersemangat dengan gestur tangan seperti memukul bola.)

Kageyama: “Brengsek! *Setter* adalah inti dari tim, yang paling sering menyentuh bola pada turnamen adalah setter! Posisinya itu seperti seorang penguasa, paling keren pokoknya! Penyerang utama yang kamu suka, bila setter tak memberi toss pun tak bisa menyerang!” (Dengan gestur tubuh bergetar menahan amarah, Kageyama segera membalikkan badan lalu salah satu tangannya mencengkeram baju Hinata dengan badan condong ke depan, ekspresi wajah mengeras dengan mengerutkan alis, lalu intonasi suara tinggi.)

Hinata: “T...tapi *setter* itu susah, juga tidak terlalu menonjol.” (Ekspresi wajah ketakutan dengan intonasi suara terbata-bata, dan gestur tubuh tertarik kedelan karena cengkeraman di bajunya.)

Analisis Pembahasan:

Adegan ini menampilkan ledakan emosi marah Kageyama terhadap pernyataan Hinata yang meremehkan peran setter. Secara psikolinguistik, Kageyama menunjukkan respon emosional intens terhadap ancaman identitas dan harga dirinya sebagai *setter*. Ucapan Hinata yang dimaksudkan untuk menghibur

justru ditangkap sebagai penyangkalan terhadap posisinya, memicu mekanisme pertahanan diri berupa agresi verbal dan fisik. Dari sisi semiotika multimodal, gestur tubuh Kageyama yang membungkuk, menghentakkan kaki, dan mengepalkan tangan menandakan frustrasi yang memuncak. Kontras dengan tubuh Hinata yang terbuka dan ceria, Kageyama menunjukkan ketegangan tubuh yang menegak dan bergetar. Momen konfrontatif tercipta ketika Kageyama mencengkeram baju Hinata, membungkuk mendekat dengan ekspresi wajah mengeras dan sorot mata intens, menunjukkan dominasi dan penegasan status.

Dalam analisis BUL, Kageyama berbicara tidak hanya untuk merespon Hinata, tapi juga untuk menegaskan kembali jati dirinya. Ujaran seperti "*setter* adalah inti dari tim" dan "paling keren pokoknya" adalah bentuk afirmasi personal atas peran yang ia nilai sangat penting dan upaya memvalidasi posisi sosialnya dalam tim. Secara segmental, Kageyama menggunakan kosakata emosional seperti "brengek!" yang memicu ledakan amarah. Kalimat-kalimat berikutnya penuh dengan struktur argumentatif yang menunjukkan dorongan untuk menjelaskan dan mempertahankan perannya, mencerminkan kecenderungan Kageyama dalam mempertahankan otoritas melalui logika fungsional permainan voli.

Unsur suprasegmental terlihat dari intonasi suara Kageyama yang tinggi dan meledak-ledak, menunjukkan emosi tidak terkendali, serta irama bicara cepat dan tegas. Sementara itu, Hinata merespon dengan nada terbata-bata, suara mengecil, dan gestur tubuh tertarik mundur karena takut. Kontras prosodi ini menciptakan dinamika kekuasaan dan emosi kuat di antara keduanya. Adegan ini mencerminkan bagaimana kesalahpahaman komunikasi antar karakter dengan latar belakang emosional dan nilai berbeda dapat memicu konflik. Bagi Kageyama, *setter* bukan sekadar posisi dalam permainan, tapi cerminan eksistensinya sebagai pemain voli, sehingga reaksinya merupakan krisis identitas sesaat ketika peran itu dianggap remeh.

Data 4



Episode : Season 2 Episode 5

Waktu : 16:47-18:23

Dialog :

Sebelumnya, Hinata dan Kageyama latihan umpan sesaat mereka baru saja sampai sekolah pada malam hari setelah perjalanan pulang dari latihan camp di SMA Nekoma dan Takeda Sensei memberikan pemberitahuan bahwa esok hari club voli diliburkan karena ada inspeksi lapangan. Yachi, salah satu manajer tim voli melihat Hinata dan Kageyama belum pulang dimintai tolong untuk melemparkan bola untuk latihan umpan. Latihan dimulai tapi tidak ada satupun bola yang berhasil Hinata gebuk.

Hinata: “Sekali lagi!” (Ekspresi wajah lelah tapi masih bersemangat dan intonasi suara yang terengah-engah karena lelah sedari tadi berlari dan melompat terus-terusan.)

Kageyama: “Daripada melatih serangan yang entah berhasil atau tidak, kenapa tidak kau sekalian berlatih untuk servis dan blok yang sama pentingnya?!” (Ekspresi wajah mengernyit sembari mencondongkan badan kedepan dan intonasi suara tinggi.)

Hinata: “Tapi, kalau aku tidak bisa menyempurnakan serangan cepat ini, sosokku tidak akan berguna di lapangan!” (Gestur tubuh agak membungkuk dengan intonasi suara agak tinggi tapi masih terengah-engah.)

Kageyama: “Sudah kubilang, persepsimu tidak diperlukan untuk serangan cepat itu! Biar aku yang mengumpankan ke tempat yang tidak ada bloknnya!” (Gestur tubuh condong ke depan dengan kedua tangan mengepal disisi badan dan intonasi suara kian tinggi, lalu ekspresi wajah mengeras dengan mata agak melotot.)

Hinata: “Kalau begitu, aku tidak akan berkembang!” (Gestur tubuh yang menegak sembari mendongkakan ke atas melihat Kageyama dengan intonasi suara meninggi dan ekspresi wajah Kageyama yang tidak terima atas jawaban Hinata.)

Kageyama: “Bulan depan sudah turnamen musim semi! Sudah terlalu dekat. Lalu, apa yang akan jadi senjatamu? Serangan cepat yang sudah sempurna atau serangan

cepat sampah, hah?!” (Intonasi suara yang dari awal sudah tinggi semakin meninggi, ekspresi wajah mengeras dan amata melotot dengan gestur tubuh mencondong ke depan sembari mencengkeram baju Hinata.)

Yachi: “J-jangan bertengkar.” (Ekspresi wajah ketakutan dengan gestur tubuh gemetar dan intonasi suara terbata-bata.)

Kageyama: “Sial! Seharusnya perkataanku ini benar, tapi kenapa... Tapi kenapa dia tetap teguh?!” (Dialognya diucapkan didalam hati, dengan ekspresi wajah mengeras dan mata melotot, gestur tubuh condong kedepan sembari mencengkeram baju Hinata, dan tatapan Hinata seolah sedang menantang Kageyama dengan menunjukkan ekspresi wajah yang tenang dan sorot mata percaya diri.)

Hinata: “Aku ingin kekuatan untuk bisa bertarung sendiri!” (Ekspresi wajah yang tenang dengan gestur tangan memegang tangan Kageyama yang mencengkeram bajunya, lalu intonasi suaranya meninggi.)

Kageyama: “Kalau kau egois seperti itu, keseimbangan tim bisa hancur!” (Ekspresi wajah mengeras dengan mengerutkan alis, dan gestur tubuhnya menegang sembari kedua tangannya mencengkeram baju Hinata lalu mengguncangkan tubuh Hinata kemudian mendorongnya hingga terjatuh ke lantai, dan intonasi suara yang digunakan meninggi.)

Yachi: “J-jangan bertengkar... A-ayo berbaikan, ya?” (Ekspresi wajah ketakutan hingga menutup mata serta gestur tubuh agak membungkuk dengan kedua tangan ditangkupkan di depan dada dan intonasi suara kecil dan terbata-bata.)

Kageyama: “Aku akan mengumpukan ke orang yang bisa mencetak angka. Dan itu berubah sampai sekarang.” (Intonasi suara turun dan nada suara datar, ekspresi wajah sedikit melunak, kemudian membalikkan badan pergi menjauhi Hinata.)

Hinata: “Kageyama!” (Gestur tubuh bergetar dengan tangan menekan lantai lapangan, intonasi suara agak tinggi tapi terdapat penekanan pada saat menyebutkan nama Kageyama serta mengatupkan gigi, ekspresi wajah mengeras dengan mata melotot dan bangkit lalu berlari kearah Kageyama dengan posisi menunduk mencekal erat pinggang Kageyama hingga terdorong kebelakang sedikit.)

Kageyama: “Sialan! Lepaskan!” (Ekspresi wajah terkejut dan marah, intonasi suara meninggi, gestur tangan yang mencoba melepaskan tangan Hinata dari pinggangnya dengan satu tangan menarik baju Hinata dan satunya mencengkeram kepala Hinata.)

Hinata: “Takkan kulepaskan sampai kau memberiku umpan lagi!” (Intonasi suara meninggi, ekspresi wajah mengeras sembari mengerutkan alis, lalu gestur tubuh yang mencoba menahan tubuh Kageyama lebih lama dengan menguatkan cekalan di pinggang Kageyama.)

Hingga Kageyama bisa melepaskan cekalan dari Hinata kemudian Kageyama melempar tubuh Hinata ke lantai lapangan. Tak lama kemudian Hinata bangkit kembali lalu mencengkeram baju dan dagu Kageyama, Yachi yang melihat pertengkaran Hinata dan Kageyama semakin intens, dengan segera berlari keluar aula untuk memanggil kakak senior untuk meleraikan mereka berdua.

Analisis Pembahasan:

Adegan ini menampilkan puncak konflik emosional antara Hinata dan Kageyama setelah latihan mandiri malam hari. Keduanya lelah secara fisik, namun tetap menunjukkan semangat tinggi. Secara psikolinguistik, terjadi pertentangan antara kebutuhan individu dan kerja tim. Hinata ingin berkembang dan berdiri di lapangan dengan kekuatan sendiri, sementara Kageyama fokus pada efisiensi tim. Pertukaran ujaran mereka menunjukkan emosi marah yang nyata, ditandai dengan peningkatan volume suara, tekanan pada frasa tertentu, dan pengulangan kalimat perintah seperti "Sekali lagi!" dan "Takkan kulepaskan!".

Secara semiotika multimodal, kemarahan diekspresikan melalui ujaran verbal dan gestur fisik seperti tubuh yang saling mencengkeram, mendorong, dan ekspresi wajah mengeras dengan alis berkerut dan tatapan tajam. Kehadiran Yachi sebagai karakter ketiga yang panik dan mencoba meredakan memperkuat narasi konflik antar dua tokoh utama. Dalam analisis BUL, Hinata mengekspresikan semangat terdalamnya bukan hanya pada Kageyama, tetapi juga kepada dirinya sendiri dan timnya, "Aku ingin kekuatan untuk bisa bertarung sendiri!" Ini mencerminkan transformasi emosi menjadi pernyataan visi personal yang kuat.

Dari sisi segmental, pilihan kosakata seperti "sampah", "takkan kulepaskan", dan "sialan" menunjukkan intensitas emosi dengan makna konotatif tajam. Secara suprasegmental, nada tinggi, tekanan keras, dan intonasi meninggi-melandai membentuk ritme konflik dinamis dan dramatis. Perubahan suara Kageyama dari tinggi ke datar di akhir menunjukkan transisi emosional dari marah menuju frustrasi dan penarikan diri. Keseluruhan adegan mencerminkan emosi marah yang kompleks dan bersumber dari konflik nilai serta perbedaan persepsi peran dalam tim, ditampilkan kuat melalui interaksi verbal dan visual multimodal.

Data 5



Episode : Season 2 Episode 20

Waktu : 00:21-00:47

Dialog :

Adegan dimulai ketika bola voli milik SMA Karasuno menggelinding ke arah lapangan SMA Seijou, Oikawa Tooru yang melihat bola itu berniat mengembalikan dan ternyata saat tangannya baru memegang bola ada tangan lain yang ingin mengambil bola itu yaitu Kageyama Tobio. Oikawa Tooru merupakan kapten tim voli SMA Seijoh, kakak kelas Kageyama di SMP Kitagawa Daiichi, serta seseorang yang Kageyama hormati dan kagumi. Kageyama dan Oikawa saling beradu pandang dengan ekspresi wajah oikawa menatap lurus kearah Kageyama dengan senyum seringai sedangkan ekspresi wajah Kageyama mengerutkan alis hingga matanya menyipit dengan bibir mengerucut dan terdapat efek visual sengatan listrik dikedua mata mereka dengan background berwarna hitam. Dan saling tarik menarik untuk mendapatkan bola voli itu.

Oikawa: “Walah, Walah... Bukankah ini Tobio yang kemarin ku kalahkan, ya.” (Ekspresi wajah menyeringai lebar dengan gestur tubuh menahan bola ditangannya dan posisi kedua kaki ditekuk dan agak melebar dan intonasi suara yang mencoba menggoda Kageyama.)

Kageyama: “Kali ini kami akan menang.” (Gestur tubuh yang sama-sama menahan bola voli itu, ekspresi wajah tak senang, dan background warna merah pudar dan abu-abu pudar dengan warna hitam melungkung yang di representasikan seperti asap.)

Oikawa: “Terakhir kali kita bertemu, kau benar-benar menjengkelkan. Setelah ini yang tersisa cuma Ushiwaka. Aku tidak akan membiarkanmu memenangkan ini, Tobio. Ha. Ha. Ha. Rasakan itu! Ha. Ha. Ha. Ha. Ha.” (Ekspresi wajah jengkel dan terdapat perempatan imajiner di pipi Oikawa dan Kageyama, intonasi suara agak tinggi, lalu ekspresi wajah berubah senang dengan melebarkan tangannya ke samping tubuhnya hingga melepaskan tangannya pada bola voli hingga Kageyama terjengkang karena tiba-tiba bola volinya dilepaskan begitu saja oleh Oikawa, dengan berubahnya background menjadi cerah pada dialog "Aku tidak akan membiarkanmu memenangkan ini, Tobio. Ha. Ha. Ha. Rasakan itu! Ha. Ha. Ha. Ha. Ha." Yang menandakan perubahan suasana hati Oikawa dan terdapat latar musik yang mendukung.)

Analisis Pembahasan:

Adegan ini merepresentasikan konflik interpersonal penuh ketegangan antara Kageyama dan Oikawa dalam situasi sederhana, yaitu perebutan bola voli. Secara psikolinguistik, pertukaran verbal dan non-verbal antara keduanya menunjukkan hubungan hierarkis kompleks. Oikawa menggunakan strategi verbal bernada menggoda dan merendahkan untuk menegaskan dominasinya atas Kageyama, seperti ujaran "Bukankah ini Tobio yang kemarin ku kalahkan?" yang mengaktifkan memori kekalahan masa lalu dan menekan mental Kageyama. Dalam kajian semiotika multimodal, ketegangan ditunjukkan melalui dialog, ekspresi wajah, gestur tubuh, dan efek visual. Oikawa menyeringai tajam dengan tubuh siap konfrontasi, sementara Kageyama menanggapi dengan ekspresi wajah keras dan tubuh menegang. Latar visual dengan efek kilat di mata dan gradasi warna gelap menegaskan intensitas emosional dan rivalitas yang tak terucap.

Analisis BUL terlihat dalam ujaran Oikawa yang menyindir masa lalu dan masa depan, seolah berbicara bukan hanya kepada Kageyama, tetapi juga kepada dirinya sendiri dan penonton mengenai tekadnya untuk mengalahkan semua lawan. Secara segmental, pemilihan kata seperti "menjengkelkan" dan "tidak akan membiarkanmu menang", serta tawa panjang "Ha. Ha. Ha." membentuk gaya bahasa provokatif yang memperkuat karakter Oikawa sebagai antagonis. Secara suprasegmental, intonasi suara Oikawa yang naik saat menggoda dan meledek, lalu berubah menjadi keras dan penuh penekanan saat mengucapkan kalimat akhir sambil tertawa puas, memperlihatkan perubahan suasana hati dari sengit menjadi puas dan dominan.

Puncak ketegangan terjadi saat Oikawa melepaskan bola dan membuat Kageyama terjengkang, sebuah aksi non-verbal yang kuat menyampaikan dominasi psikologis Oikawa. Pergeseran background menjadi cerah mengindikasikan perasaan superior dan puas dari Oikawa setelah mempermainkan lawannya secara emosional. Adegan ini menggambarkan bukan hanya konflik sederhana, tapi metafora tentang kekuasaan, trauma masa lalu, dan tekad untuk mengatasi rivalitas yang belum usai, dengan emosi marah terbungkus dalam persaingan dingin namun tajam.

4.2 Analisis Emosi Bahagia

Data 6



Episode : Season 1 Episode 6

Waktu : 20:54-21:07

Dialog :

Tsukishima: “Hey bola tadi aku yang menahannya!” (Intonasi suara datar dan nada suara menantang, dengan ekspresi wajah datar dan mengerutkan alis.)

Kageyama: “Hah! Tanganku juga telah menyentuhnya.” (Intonasi suara tinggi dan nada suara yang menyentak, dengan ekspresi wajah mengerutkan alis dan gestur tubuh menegang.)

Sawamura: “Kalian kapan selesainya hah?” (Ekspresi wajah marah, mengerutkan alis, terdapat perempatan imajiner, dan close up wajah dalam pengambilan gambarnya. Dan ekspresi Kageyama dan Tsukishima yang pasrah dengan

menyipitkan mata, dengan gestur tubuh menegang dan bahu agak condong ke depan, dan latar visual dominasi warna putih terdapat merah pudar dan hitam pudar.)

Hinata: “Mereka pantas kena marah.” (Ekspresi wajah senang, senyuman lebar, gestur tubuh tegak dengan salah satu tangan berada di depan mulut seolah-olah sedang menutup mulut dan tangan satunya tetap berada di samping tubuhnya dan agak mengempal, latar visual yang berwarna cerah dengan motif awan bergelombang, intonasi suara kecil seperti berbisik tetapi dialog ini diucapkan di dalam hati.)

Kageyama: “Kenapa kamu tertawa!” (Ekspresi wajah jengkel, intonasi suara tinggi, terdapat perempatan imajiner di pipi, gestur tangan yang mencengkeram baju Hinata sambil menggoncangkan tubuh Hinata dengan keras, dan ekspresi wajah Hinata tampak pasrah ketika Kageyama menggoncang-goncakngkan tubuhnya.)

Sawamura: “Kageyama, hentikan!” (Intonasi suara meninggi, ekspresi wajah marah dengan perempatan imajiner yang menandakan ia sedang kesal, pengambilan gambar close-up dari samping.)

Analisis Pembahasan:

Adegan ini menampilkan interaksi dinamis antara anggota tim voli SMA Karasuno setelah pertandingan menegangkan. Meskipun awalnya penuh ketegangan, suasana berubah menjadi kebahagiaan implisit yang tercermin dari interaksi sosial penuh canda dan keakraban, terutama dari sudut pandang Hinata. Tsukishima memulai dengan "Hey bola tadi aku yang menahannya!" dengan nada datar namun menantang, ekspresi wajah datar datar, dan alis mengerut. Dalam pendekatan psikolinguistik, ujaran ini menandakan interaksi kompetitif konatif yang bertujuan mengklaim. Penggunaan kata kerja "menahannya" menunjukkan aksi langsung. Multimodalitas Tsukishima, dengan ekspresi datar dan nada stabil, menunjukkan dominasi dan sarkasme khas karakternya.

Kageyama membalas dengan "Hah! Tanganku juga telah menyentuhnya" dengan nada tinggi dan wajah mengerut, menunjukkan reaktivitas emosional khususnya yang kompetitif. Gestur tubuh menegang dan nada suara meninggi mencerminkan intensitas tinggi, namun dalam konteks tim yang akrab, ini lebih

menyerupai keakraban maskulin dengan kompetisi ringan. Sawamura muncul dan berkata, "Kalian kapan selesainya hah?" dengan nada marah dan wajah close-up dengan ekspresi alis mengerut. Multimodalitas ini menegaskan posisi otoritatif Sawamura yang frustrasi, namun dalam konteks psikolinguistik, ini merefleksikan struktur sosial tim: seorang pemimpin yang menegakkan disiplin dalam suasana kondusif.

Momen puncak ekspresi emosi bahagia tersembunyi muncul dari Hinata, yang berpikir dalam hati, "Mereka pantas kena marah" dengan ekspresi wajah tersenyum lebar dan tubuh tegak. Warna visual cerah dengan motif awan bergelombang menandakan kebahagiaan dan kelucuan yang dirasakan Hinata. Suara kecil seperti berbisik menunjukkan ujaran internal yang mengekspresikan kegembiraan sendiri. Dalam psikolinguistik, ini termasuk fungsi ekspresif dan fatis yang mengekspresikan perasaan ringan dan bahagia atas dinamika tim. Kageyama kemudian bereaksi dengan "Kenapa kamu tertawa!" sambil mencengkeram baju Hinata, dengan ekspresi wajah penuh amarah namun tetap dalam nuansa non-agresif. Multimodalitas guncangan tubuh Hinata dengan ekspresi wajah pasrah menambah komedi visual situasi tersebut. Secara psikolinguistik, ujaran Kageyama mempertahankan fungsi konatif, tetapi makna pragmatismenya bergeser menjadi keakraban khas interaksi remaja laki-laki.

Sawamura menutup dengan teguran tegas, "Kageyama, hentikan!" dengan intonasi tinggi dan ekspresi wajah marah, memperkuat posisi hierarkisnya sebagai kapten tim dan penjaga keseimbangan emosional. Adegan ini menunjukkan bahwa kebahagiaan hadir tidak hanya dalam atau pujian, tetapi juga melalui interaksi sosial riuh dan penuh keakraban, seperti yang ditunjukkan Hinata. Emosi bahagia ini hadir dalam bentuk rasa memiliki, nyaman di kelompok, dan kemampuan menertawakan ketegangan kecil sebagai bagian dari hubungan sosial sehat. Pendekatan semiotika multimodal dan psikolinguistik saling melengkapi dalam mengungkap kompleksitas makna di balik dialog singkat namun kaya ekspresi ini.

Data 7



Episode : Season 2 Episode 5

Waktu : 14:30-14:40

Dialog :

Lev: “Sampai jumpa, Hinata. Selanjutnya akan kuhentikan lagi.” (Gestur tubuh condong ke depan dan sedikit membungkuk karena perbedaan tinggi antara Hinata dan Lev, dengan kedua tangan berada di pinggan, ekspresi wajah senang disertai senyuman lebar.)

Hinata: “Tidak akan! Akan kutunjukkan kalau 163 senti bisa menang melawan 194 senti!” (Gestur tubuh sedikit condong kedepan, ekspresi wajah percaya diri dan senyuman lebar, intonasi suara yang bersemangat.)

Analisis Pembahasan:

Interaksi antara Lev dan Hinata dalam adegan ini menampilkan suasana kompetitif yang hangat, menunjukkan kebahagiaan yang muncul dari tantangan dan semangat bersaing yang muncul dari tantangan dan semangat bersaing. Lev mengucapkan "Sampai jumpa, Hinata. Selanjutnya akan kuhentikan lagi," dengan ekspresi senang dan senyum lebar, serta gestur membungkuk ramah dengan tangan di pinggang, yang memperlihatkan rasa puas dan antusias terhadap pertandingan selanjutnya.

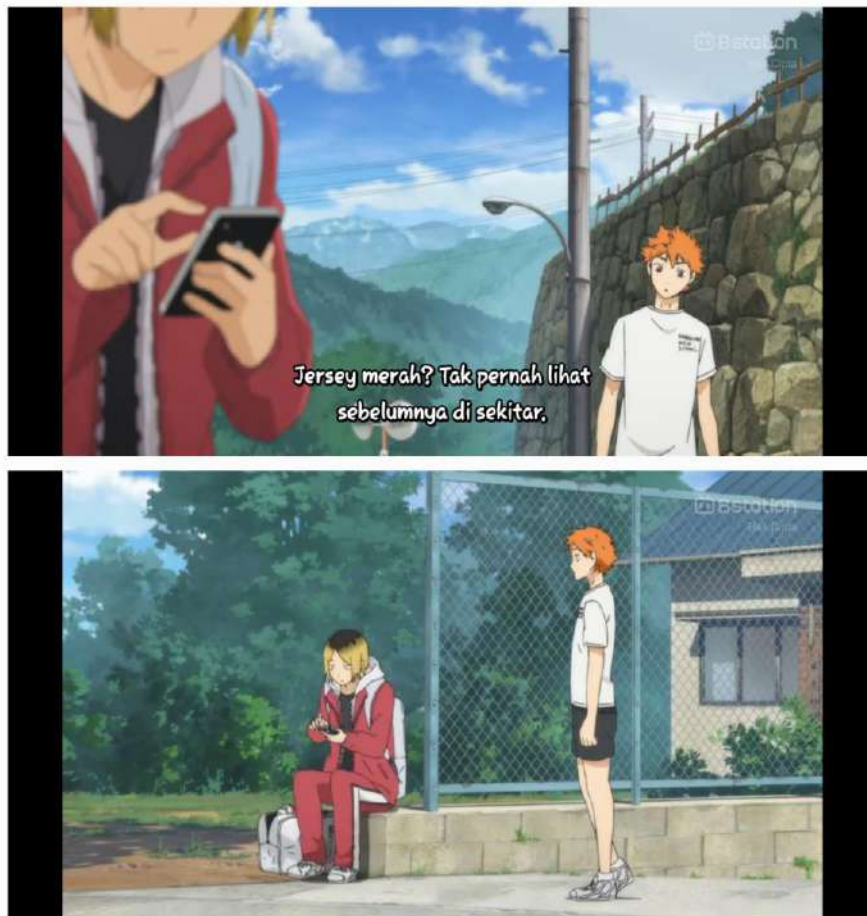
Hinata membalas dengan penuh percaya diri, "Tidak akan! Akan kutunjukkan kalau 163 senti bisa menang melawan 194 senti!", disertai intonasi bersemangat, ekspresi percaya diri, dan senyum lebar. Gestur tubuhnya yang condong ke depan mencerminkan kesiapan dan antusiasme dalam menghadapi tantangan.

Dari perspektif psikolinguistik, kebahagiaan Hianat berakar dari motivasi internal dan perasaan kompeten saat ia membuktikan bahwa tinggi badan bukan penghalang. Dialog ini mencerminkan emosi positif dalam bentuk semangat dan harga diri, menunjukkan kebahagiaan yang aktif dan dinamis, bukan hanya perasaan pasif.

Menurut semiotika multimodal, makna bahagia dan semangat disampaikan melalui intonasi tinggi, ekspresi wajah yang terbuka dan optimis, serta gestur tubuh yang aktif. Kombinasi elemen visual dan nada suara ini mendukung interpretasi suasana yang kompetitif namun tetap bersahabat.

Dalam analisis BUL, ujaran Hinata bersifat tegas dan ekspresif, menunjukkan tekad dan rasa percaya diri. Sementara itu, ujaran Lev mencerminkan sifat persaingan yang ramah, menggambarkan hubungan yang sportif. Secara segmental, artikulasi keduanya jelas dan lancar. Secara suprasegmental, tekanan kuat dan intonasi naik di akhir kalimat memperkuat semangat dan energi positif dalam interaksi mereka.

Data 8



Episode : Season 1 Episode 11

Waktu : 09:20-10:02

Dialog :

Hinata: “Jersey merah? Tak pernah lihat sebelumnya di sekitar. Apa yang kamu lakukan?” (Gestur tubuh yang ditampilkan tegak sedikit memiringkan kepala sambil berbicara dalam hati pada dialog "Jersey merah? Tak pernah lihat sebelumnya di sekitar.". Dan nada suaranya menunjukkan rasa penasaran kemudian dilanjutkan dialog langsung dengan intonasi suara bersemangat, sembari berlari kecil menghampiri dan ekspresi wajah semangat dan senyum lebar.)

Kenma: “Aku... aku... tersesat...” (Gestur tubuh tersentak kala Hinata bertanya dan gerakan canggung sambil mengalihkan perhatian ke sekitar, ekspresi wajah

bingung dengan menggerakkan mata agar tidak melihat Hinata dan menjawab dengan intonasi suara kecil dan terjeda di setiap katanya.)

Hinata: “Kamu orang luar? Apa benda itu asyik?” (Gestur tubuh tegak lalu meloncat sedikit dan kemudian berjongkok di sebelah Kenma, intonasi suara ceria, dan penuh semangat dan penasaran.)

Kenma: “Tidak juga, hanya untuk buang waktu.” (Gestur tubuh tersentak kecil dengan badan tegang, sedikit membungkuk dan tatapannya tetap fokus pada handphone, ekspresi wajah datar dan intonasi suara juga datar.)

Hinata: “Hah! Kamu main voli? Sepatumu, itu selatu voli. Aku juga anak klub voli, namaku Hinata Shoyo!” (Ekspresi wajah terkejut semangat, gestur tubuh langsung berdiri tegak sambil tangannya menunjuk pada tas berisi sepatu voli Kenma, dan intonasi suara meninggi karena semangat mekihat selatu voli.)

Kenma: “Kozume.” (Gestur tubuh tersentak kaget karena suara tinggi Hinata, ekspresi wajah bingung dan intonasi suara mengecil kala menyebutkan namanya.)

Hinata: “Kozume? Apa itu namamu?” (Intonasi suara tenang dengan nada bertanya, gestur tubuh condong kedepan dan memiringkan sedikit kepalanya kesisi kiri.)

Kenma: “Kozume, Kenma.” (Ekspresi wajah datar dengan menoleh sebentar kearah Hinata lalu memalingkan kembali ke handphone yang ada di tangannya, intonasi suara kecil dan terjeda, gestur tubuh tetap duduk dan membungkuk.)

Hinata: “Kenma. Apa kamu murid SMA? Kelas berapa? Aku kelas satu.” (Ekspresi wajah semangat, senyum lebar, tatapan mata penasaran, intonasi suara tinggi karena semangat dengan gestur tubuh mencondongkan ke depan.)

Kenma: “Kelas dua.” (Ekspresi wajah datar dan tatapan masih fokus di handphone, intonasi suara kecil, datar dan cuek.)

Hinata: “Gawat, dia senior! Maafkan aku!” (Gestur tubuh menegak dan sedikit tersentak, ekspresi wajah terkejut dan intonasi suara berubah menjadi sopan.)

Kenma: “Tidak masalah, aku tak suka senioritas dalam klub olahraga.” (Gestur tubuh agak menegak, intonasi suara pelan dan santai serta nada suara masih datar.)

Analisis Pembahasan:

Adegan ini menampilkan momen awal pertemuan antara Hinata Shoyo dan Kozume Kenma yang menyiratkan emosi bahagia dalam bentuk antusias, penasaran, dan keterbukaan terhadap relasi sosial baru. Interaksi tersebut berlangsung alami dan ringan, didorong oleh rasa ingin tahu Hinata yang penuh energi. Hinata melihat seseorang asibg dengan hersey merah dan berbicara dalam hati dengan intonasi heran, memperlihatkan gestur khas kebingungan positif. Ia kemudian mendekati sosok tersebut dengan suara semangat dan ekspresi wajah ceria, menunjukkan bahwa kebahagiaan Hinata muncul dari interaksi sosial baru dan semangat bersosialisasi.

Dari sudut pandang psikolinguistik, ujaran Hinata menunjukkan fungsi fatis dan ekspresif dengan nada riang dan bahasa tubuh terbuka, berusaha membuka komunikasi sambil mengekspresikan rasa penasaran. Gestur tubuh aktif dan mimik wajah ekspresif mencerminkan keceriaan dan antusias. Sementara itu, Kenma menunjukkan gestur kontras dengan ujaran "Aku... aku... tersesat" yang disampaikan dengan intonasi kecil dan nada datar, menandakan kecanggungan sosial dan introvert. Struktur kalimat sederhana dan repetisi "aku" mencerminkan kegugupan Kenma, sementara gestur tubuh canggung dan pandangan mata menghindar menjadi ikon karakter pendiam dan pemalu.

Hinata menjaga suasana positif dengan bertanya lagi menggunakan nada ceria, "Kamu orang luar? Apa benda itu asyik?" sambil meloncat dan jongkok di sebelah Kenma. Kombinasi suara tinggi, senyum lebar, dan kedekatan fisik memperkuat ekspresi bahagianya, menciptakan multimodal dengan membangun kepercayaan yang memadukan kata, intonasi, dan gestur tubuh untuk menciptakan rasa aman. Puncak ekspresi bahagia Hinata terjadi saat ia mengenali sepatu voli Kenma, dan dengan semangat ia berdiri tegak sambil menunjuk tas Kenma dan berseru, "Aku juga anak klub voli, namaku Hinata Shoyo!" Ujaran ini memiliki fungsi konatif dan ekspresif, menunjukkan identitas diri dan keinginan untuk terhubung melalui kesamaan minat, dengan intonasi tinggi dan gestur menunjuk sebagai penanda kuat keterlibatan emosional.

Kenma merespon dengan menyebut namanya, " Kozume. Kozume Kenma," dengan cara penyebutan yang terjeda, menunjukkan bahwa ia mulai membuka diri meskipun masih canggung. Pertukaran nama adalah penanda linguistik penting dalam membentuk relasi baru. Hinata melanjutkan dengan pertanyaan-pertanyaan ringan, "Apa kamu murid SMA? Kelas berapa? Aku kelas satu!" dengan nada antusias dan senyum lebar, menunjukkan kode emosi positif melalui gestur condong ke depan dan ekspresi penasaran. Sementara itu, Kenma menjawab singkat dengan suara pelan, "Kelas dua." Interaksi ini menggambarkan pertukaran emosi berbeda, di mana Hinata mewakili semangat ekstrovert dan Kenma introvert pasif yang perlahan merespon.

Ketika Hinata menyadari bahwa Kenma adalah senior, ia bereaksi dengan kaget dan bersikap sopan, "Gawat, dia senior! Maafkan aku!" Namun, Kenma menenangkan dengan menjawab tenang, "Tidak masalah, aku tak suka senioritas dalam klub olahraga," menunjukkan bahwa interaksi telah mencapai titik saling pengertian. Dalam semiotika multimodal, adegan ini menciptakan transformasi suasana dari kecanggungan ke keterbukaan. Emosi bahagia hadir melalui dinamika sosial positif antara Hinata yang menyebarkan energi positif dan Kenma yang perlahan terbuka dan menerima. Interaksi ini membentuk hubungan awal yang hangat dan menjadi fondasi bagi kerjasama mereka di kemudian hari.

Data 9



Episode : Season 2 Episode 13

Waktu : 14:19-14:45

Dialog :

Hinata: “Eh, sebelum pertandingan kau bertanya apa aku ketakutan atau tidak.... Apa karena kau mengerti serangan cepat kita akan lancar?” (Ekspresi wajah tenang dengan tatapan penasaran, gestur tubuh tegak, intonasi suara tenang.)

Kageyama: “Tidak, aku hanya merasa kondisi lebih fit dari biasanya.” (Ekspresi wajah datar, intonasi suara tenang, dan gestur tubuh tegak.)

Hinata: “Terus, kenapa tanya?” (Intonasi suara sedikit tinggi dengan gestur tubuh tegak dan ekspresi wajah datar.)

Kageyama: “Soalnya, kau berlatih mati-matian di Tokyo, 'kan? Selain latihan untuk serangab cepat. Meski tipuan pertama dengan mudah dihentikan, sih.” (Intonasi suara datar kemudian meningkat dengan nada suara mengejek, ekspresi wajah datar lalu berubah menjadi senyuman mengejek dengan latar visual berwarna cerah dengan gelombang seperti awan.)

Hinata: “Berisik!” (Intonasi meninggi, gestur tubuh condong kedepan, dan ekspresi wajah dengan mengerutkan alis.)

Analisis Pembahasan:

Adegan ini menampilkan Hinata dan Kageyama yang terlibat dalam percakapan ringan menjelang pertandingan dengan ekspresi wajah datar dan intonasi tenang. Meskipun demikian, percakapan ini mengandung emosi bahagia yang tersirat dalam bentuk keakraban dan saling percaya. Dari sudut psikolinguistik, Hinata menunjukkan proses berpikir reflektif saat bertanya tentang maksud pertanyaan Kageyama, sementara Kageyama merespon dengan gaya santai dan sedikit mengejek, yang justru menjadi penanda kedekatan emosional di antara mereka.

Secara semiotika multimodal, kehangatan dialog ditandai oleh visual cerah, ekspresi wajah yang berubah menjadi senyuman ringan sedikit seringai, dan gestur tubuh rileks namun fokus. Analisis BUL menunjukkan bahwa ujaran mereka bersifat santai, disertai lakuan seperti condong ke depan dan perubahan ekspresi wajah yang menyiratkan kenyamanan. Emosi bahagia tercermin melalui intonasi suara dinamis yang tenang, meninggi saat ejekan ringan, dan diakhiri dengan seruan spontan "Berisik!" dari Hinata tanpa menunjukkan kemarahan.

Adegan ini menggambarkan emosi bahagia yang khas di antara dua remaja laki-laki, yaitu melalui interaksi penuh sindiran ringan, saling dukung, dan kebersamaan menjelang tantangan, bukan dalam bentuk tawa lepas. Emosi bahagia ini terasa dewasa dan terjaga, memperlihatkan hubungan yang kuat antara dua karakter utama.

Data 10



Episode : Season 2 Episode 2

Waktu : 16:50-17:09

Dialog :

Yachi: “A-apa Hinata benci belajar?” (Intonasi suara pelan, jelas, tapi sedikit terbata-bata di awal kalimat, dan ekspresi wajah datar.)

Hinata: “Benci sekali. Duduk lama di kelas sangat menyayat hati.” (Intonasi suara tertekan dan nada suara tercekot, gestur tubuh terkurai lemas pada bagian bahu bahu dengan kepala menunduk, ekspresi wajah keruh dengan alis berkerut, mata tertutup dan mengigit sedikit bibir bagian bawah, latar visual sedikit gelap dengan garis-garis warna hitam di background dan pelipis.)

Yachi: “Tapi kamu berjuang begini agar bisa ke Tokyo, 'kan?” (Ekspresi wajah tenang, intonasi suara pelan, dan gestur tubuh santai.)

Hinata: “Benar! Kami akan berlatih dengan orang-orang kuat di Tokyo!” (Ekspresi wajah berubah ceria, intonasi suara naik dengan nada suara ceria dan bersemangat, gestur tubuh bersemangat hingga condong kedepan.)

Yachi: “Kamu hebat, ya. Soalnya aku belum pernah melakukansesuatu dengan serius.” (Ekspresi wajah terkejut dan malu, gestur tubuh membungkuk sedikit dan mengalihkan tatapan mata, intonasi suara senang dengan adanya semburat merah di pipi.)

Analisis Pembahasan:

Adegan dimulai dengan percakapan antara Yachi dan Hinata menampilkan dinamika emosi bahagia yang berkembang secara bertahap. Yachi membuka percakapan dengan nada pelan dan ragu, mencerminkan proses internalisasi emosinya terhadap Hinata. Respon Hinata berubah signifikan ketika Yachi menyebutkan tujuan mereka ke Tokyo, dari ekspresi keruh menjadi semangat dan condong ke depan. Perubahan ini memperlihatkan transisi emosi negatif ke positif yang cepat, mencerminkan semangat intrinsik Hinata terhadap voli yang kuat.

Interaksi ini sarat dengan lakuan gestur dan ekspresi wajah yang memperkaya makna ujaran, dari postur lemas hingga ekspresi penuh semangat. Lonjakan nada suara Hinata saat menjawab "Benar! Kami akan berlatih..." memperkuat ekspresi bahagia yang muncul tiba-tiba dan tulus. Sementara itu, Yachi mengungkapkan kekagumannya dengan gestur malu-malu dan nada suara merendah, menandakan rasa hormat dan kekaguman. Adegan ini menyampaikan bahwa kebahagiaan dapat muncul dari tekad dan saling menginspirasi, serta semangat yang tulus dapat menular dan membangkitkan emosi positif dalam diri orang lain, seperti semangat Hinata yang menggerakkan hati Yachi.

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai ujaran dan gestur tubuh Hinata Shoyo dan Kageyama Tobio dalam mengekspresikan perasaan marah dan bahagia di anime *Haikyuu!!* Musim 1 dan Musim 2 dengan menggunakan metode psikolinguistik dan semiotika multimodal, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Ekspresi Emosi Marah

Ujaran ekspresi emosi marah dari kedua tokoh ditandai oleh intonasi suara yang tinggi, kekuatan vokal yang kuat, pilihan kata yang kasar, dan kalimat-kalimat singkat yang berisi emosi yang mendalam. Gestur tubuh yang mendukung mencakup postur yang tegang, gerakan fisik yang agresif seperti mengepalkan tangan, menunjuk, menatap dengan tajam, serta membungkuk ke arah lawan bicara. Ekspresi marah Kageyama diperlihatkan dengan lebih kaku dan tajam, sementara Hinata lebih cenderung menunjukkan ekspresi yang emosional dan ekspresif. Unsur visual seperti latar belakang gelap, efek kilatan, dan pengambilan gambar wajah dari dekat meningkatkan intensitas kemarahan dalam animasi.

2. Ekspresi Emosi Bahagia

Ekspresi bahagia muncul melalui intonasi suara yang ceria, penggunaan interjeksi seperti “wah” atau “yeah”, dan kalimat yang menunjukkan rasa syukur atau harapan. Gestur tubuh yang terlihat antara lain tersenyum, melompat, bertepuk tangan, atau berpelukan. Kageyama mengekspresikan kebahagiaan dengan cara yang lebih tenang dan terkontrol, sedangkan Hinata menyampaikannya dengan semangat yang meluap-luap dan penuh energi. Unsur visual seperti pencahayaan yang cerah, wajah yang bersinar, dan pergerakan kamera yang aktif juga menambah kedalaman makna kebahagiaan.

3. Penggabungan antara ujaran verbal dan gestur tubuh pada kedua emosi ini menunjukkan bahwa komunikasi emosional dalam anime *Haikyuu!!* memiliki sifat multimodal, di mana arti dari emosi tidak hanya disampaikan secara

verbal, tetapi juga melalui aspek visual dan pergerakan fisik. Ini menegaskan pentingnya pendekatan semiotika multimodal dan psikolinguistik dalam menganalisis data animasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian, peneliti mengemukakan sejumlah saran sebagai berikut:

1. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber acuan dalam menganalisis bahasa emosional dalam karya animasi fiksi dengan pendekatan psikolinguistik dan semiotika multimodal. Peneliti selanjutnya bisa memperluas perhatian terhadap emosi yang berbeda seperti takut, kesedihan, atau kebingungan untuk menambah kedalaman analisis. Penelitian juga bisa dilakukan dengan membandingkan tokoh pria dan wanita atau dari berbagai budaya untuk meningkatkan pemahaman mengenai ekspresi emosi dalam interaksi fiktif.

2. Untuk Pemerhati Bahasa dan Pendidikan

Kajian ini menyoroti pentingnya pemahaman multimodalitas dalam komunikasi, terutama dalam konteks pendidikan bahasa dan komunikasi yang tidak terucap. Pengertian tentang gestur tubuh dan intonasi suara sangat penting untuk pembelajaran bahasa, baik secara lisan maupun tulisan agar makna emosional dapat disampaikan dengan akurat.

3. Untuk Masyarakat Umum

Penelitian ini menyampaikan pemahaman bahwa ekspresi emosi dalam interaksi tidak hanya terjadi melalui ujaran, tetapi juga melalui gestur tubuh, ekspresi wajah, dan representasi visual. Dengan demikian, keterampilan untuk memahami dan menjelaskan komunikasi non-verbal menjadi penting dalam aktivitas sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Anime News Network. (2024). Haikyuu!! Anime Overview. Diakses dari: <https://www.animenewsnetwork.com>.
- Azuma, H. (2016). Otaku: Japan's Database Animals. University of Minnesota Press.
- Cavallaro, Dani (2010). Anime and the Art of Adaptation: Eight Famous Work from Page to Screen. Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Cavallaro, Dani. (2010). Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games. Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Chaer, A. (2009). Psikolinguistik: Kajian Teoritik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A, (2010). Sociolinguistik: Perkenalan Awal. Jakarta:Rineka Cipta
- CNN Indonesia. (2024). "8 Tanda Orang yang Sudah Cukup Bahagia, Kamu Merasa Begini Enggak?". Diakses dari: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20240827152227-284-1138095/8-tanda-orang-yang-sudah-cukup-bahagia-kamu-merasa-begini-enggak>.
- Cohn, N. (2013). The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. Bloomsburry Academic.
- Crunchyroll. (2024). Haikyuu!! Official Synopsis and Character Descriptions. Diakses dari: <https://www.crunchyroll.com/haikyuu>.
- Darwin, Charles. (1872). The Expression of the Emotions in Man and Animals. London: John Murray.
- Dardjowidjojo, Seonjono. (2003). Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

- Ekman, P. (1999). *Emotions Revealed: Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life*. New York: Time Books.
- Farauzhulli. (2017). *Analisis Karakteristik Wakamono Kotoba dalam Anime Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate Karya Haruichi Furudate. Universitas Negeri Semarang.
- Felin. (2017). *Analisis Makna dan Fungsi “Kuso” Di Dalam Anime Haikyuu!!*. Universitas Sumatera Utara.
- Field, J. (2003). *Psycholinguistics: A Resource Book for Student*. London: Routledge.
- Furudate, H. (2012). *Haikyuu!!* Tokyo: Shueisha.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. New York: Bantam Books.
- Hello Sehat. (2023). “Mengetahui 7 Jenis Emosi Dasar Manusia dan Manfaatnya”. Diakses dari: <https://www.hellosehat.com/mental/gangguan-mood/jenis-emosi-dan-fungsinya/>
- Hude, M. Darwis. (2004). *Emosi*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Jalaluddin, Rahmat. (1998). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Kendon, A. (2004). *Gesture: Visible Action as Utterance*. Cambridge University Press.
- Keraf, Gorys. (2004). *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Jakarta: Nusa Indah.
- Knapp, M. L., & Hall, J. A. (2010). *Nonverbal Communication in Human Interaction* (7th ed). Boston: Wadsworth Cengage Learning
- Kress, Gunther & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold
- Kress, Gunther & van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design* (2nd ed.). London: Routledge.

- Krippendorff, K. (2004). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology* (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Ma'rat, S. (2005). *Psikolinguistik: Teori dan Analisis*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Ma'rat, S. (2009). *Psikolinguistik*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mahsun, P. D. (2012). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Matsumoto, D. (2009). *The Expression of the Emotions in Man and Animals: A New Perspective on an Old Classic*. Oxford University Press.
- Marada. (2015). *Ujaran dan Gerakan Tubuh Dalam Mengekspresikan Kemarahan Dalam Film The Hunger Games Trilogi oleh Susan Collins Suatu Analisis Psikolinguistik*. Universitas Sam Ratulangi.
- McNeill, D. (2005). *Gesture and Thought*. University of Chicago Press
- Moleong, Lexy. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Napier, Susan J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
- Napier, Susan J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Poitras, G. (2008). *Anime Essentials: Every Thing a Fan Needs to Know*. Stone Bridge Press.
- Psychology Today. (2022). "The Science of Happiness". Diakses dari: <https://www.psychologytoday.com/us/basics/happiness>.
- Purwanto, Y. (2017). *Psikologi Marah: Sebab, Dampak, dan Cara Mengelolanya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rosidah. (2019). *Bentuk Tuturan Ekspresi Kegalaun Remaja di akun Instagram @PecahanKaca (Kajian Psikolinguistik)*. Universitas Jember.

- Sarwono, S. W. (2009). Pengantar Psikologi Umum. Jakarta: Rajawali Press.
- Scholar Google. (2024). Psikolinguistik dan Analisis Bahasa dalam Media Animasi Jepang. Diakses dari: <https://scholar.google.com>.
- Sudaryanto. (2015). Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sugimoto, Y. (2015). An Introduction to Japanese Society. Cambridge University Press.
- Usuli, Nurulia. T. (2021). Penggunaan Ujaran dan Ekspresi Emosional Dalam Mengekspresikan Kemarahan Dalam Film Joker, karya Todd Phillips (Analisis Psikolinguistik). Universitas Sam Ratulangi.
- Verywell Mind. (2022). “What Is Happiness?”. Diakses dari: <https://www.verywellmind.com/what-is-happiness-4869755>.
- Watuna. (2019). Penggunaan Bahasa Dalam Mengekspresikan Emosi Kemarahan Dalam Film Twilight Saga oleh Stephanie Meyer, Suatu Analisis Psikolinguistik. Universitas Sam Ratulangi.