

Representasi Sikap Pantang Menyerah (*Ganbaru*): Analisis Semiotika Saussure pada Film Haikyuu!! *'The Dumpster Battle'*

Nabila Aurellia Cheryl¹, Septia Winduwati^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: nabila.915210028@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: septiaw@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal : 20-12-2024, revisi tanggal : 25-01-2025, diterima untuk diterbitkan tanggal : 21-02-2025

Abstract

This study aims to analyze the representation of perseverance, or ganbaru, in Japanese anime using a semiotic approach in the film Haikyuu!! The Dumpster Battle. The primary focus is on the narrative and visual representation of characters in the anime and how the emerging symbols reflect ganbaru values through Ferdinand de Saussure's semiotic analysis. The theories utilized include mass communication, representation, Ferdinand de Saussure's semiotics, Japanese animation (anime), and ganbaru (perseverance). The methodology employs a qualitative approach with semiotic and Saussurean semiotic techniques for data analysis. The findings reveal that Haikyuu!! The Dumpster Battle represents ganbaru as a core element of Japanese culture. Through Ferdinand de Saussure's semiotic approach, it is found that the characters, dialogues, and visuals in this anime consistently convey strong determination, teamwork, and resilience in overcoming challenges—elements that form the essence of ganbaru. This positions ganbaru not only as a narrative element but also as a philosophy that inspires audiences.

Keywords: anime, ganbaru, mass communication, representation, semiotics

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi sikap pantang menyerah atau *ganbaru* dalam anime Jepang melalui pendekatan semiotika pada film Haikyuu!! *The Dumpster Battle*. Fokus utama penelitian ini adalah analisis representasi narasi dan visual pada karakter-karakter dalam anime dan bagaimana simbol-simbol yang muncul mencerminkan nilai-nilai *ganbaru* menggunakan analisis semiotika Ferdinand De Saussure. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi massa, representasi, semiotika Ferdinand De Saussure, animasi jepang (*Anime*), sikap pantang menyerah (*Ganbaru*). Metodologi yang digunakan merupakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian semiotika serta menggunakan teknik analisis data semiotika Saussure. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anime Haikyuu!! *The Dumpster Battle* merepresentasikan konsep *ganbaru* atau sikap pantang menyerah sebagai bagian dari nilai budaya Jepang. Melalui pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure ditemukan bahwa karakter, dialog, dan visual dalam anime ini secara konsisten menunjukkan tekad kuat, kerja sama tim, dan ketangguhan dalam menghadapi tantangan yang menjadi inti dari *ganbaru*. Hal ini menjadikan *ganbaru* tidak hanya sebagai elemen naratif tetapi juga sebagai filosofi yang memberi inspirasi.

Kata Kunci: anime, *ganbaru*, komunikasi massa, representasi, semiotika

1. Pendahuluan

Masuknya budaya populer Jepang ke Indonesia dapat ditelusuri melalui beberapa fase penting yang dipengaruhi oleh teknologi, media, dan globalisasi. Indonesia adalah salah satu negara yang turut merasakan dampak dari berkembangnya budaya pop Jepang. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya acara yang mengusung tema Jepang, seperti festival manga, cosplay, anime, budaya, hingga konser J-pop (Bagus Bellyanto, 2020). Budaya pop Jepang yang masuk ke Indonesia membawa berbagai dampak positif maupun negatif. Di satu sisi, masuknya budaya Jepang memperkaya keragaman budaya di Indonesia dan membuka peluang bagi masyarakat untuk mengenal dan mengadopsi budaya dari negara lain. Misalnya, melalui anime dan manga, anak-anak dan remaja tidak hanya mendapatkan hiburan, tetapi juga pelajaran moral dan etika yang sering kali menjadi tema utama dalam cerita-cerita tersebut.

Dengan beragam budaya populer Jepang yang masuk ke Indonesia, anime merupakan salah satu kartun asal Jepang yang paling marak dan umum di Indonesia, anime adalah salah satu budaya populer yang diakui oleh Kementerian Luar Negeri Jepang. Kementerian Luar Negeri Jepang memberi pengumuman tentang "*Pop Culture Diplomacy*" sebagai salah satu agenda politik luar negeri mereka (Audria & M. Syam, 2019). Budaya populer Jepang tidak hanya menggambarkan sikap dan fokus pada era saat ini tetapi juga memiliki hubungan yang kuat dengan masa lalu. Dalam anime, tema yang ditampilkan dalam sebuah cerita sangat beragam dan dibuat dengan teliti sehingga dapat menarik perhatian penonton. Anime merupakan bentuk film atau episode yang memanfaatkan animasi untuk menyampaikan sebuah cerita. Tema yang diangkat pada anime biasanya sering kali berhubungan dengan kehidupan manusia pada umumnya seperti percintaan, hubungan manusia dan alam hingga harapan untuk masa depan. Sebagian besar film animasi Jepang atau anime digarap dari komik animasi Jepang atau yang disebut manga. Animasi dan anime dapat dikatakan memiliki kesamaan, yaitu sama-sama merupakan bentuk film animasi. Namun, Animasi merujuk pada semua jenis film yang dibuat oleh berbagai negara, sementara anime lebih spesifik mengacu pada animasi yang diproduksi di Jepang (Riyana, 2017).

Anime sebagai media komunikasi massa berupa film animasi yang berasal dari Jepang juga merupakan salah satu dari sekian banyak pilihan hiburan yang digemari masyarakat di berbagai belahan dunia (Pratama, 2018). Kemampuan anime untuk menyampaikan pesan dapat membuat penonton terbawa pada realitas yang di tawarkan dan memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada penonton dari berbagai latar belakang. Anime memiliki sifat yang mampu memproduksi makna-makna melalui bentuk naratif. Seperti menurut Wibowo (dalam Shabrina, 2019), film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya. Salah satunya Film Anime *Haikyuu!! The Dumpster Battle* sukses menarik perhatian penonton di Indonesia. Dalam satu pekan penayangannya, film ini berhasil meraih lebih dari 440.000 penonton sebagaimana dilaporkan oleh Sigit Prabowo pemilik akun resmi @bicaraboxoffice di X serta Direktur Utama aplikasi Cinepoint pada 7 Juni 2024.

Budaya Jepang yang digambarkan Anime sangat menghargai keseimbangan antara kerja keras dan kecerdasan, yang terlihat dalam konsep *Ganbaru*, yang berarti "pantang menyerah". Sebagai bagian dari konsep ketahanan bangsa Jepang, semangat

ganbaru yang telah mengakar kuat dalam budaya Jepang tercermin dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, ekonomi, bisnis, olahraga, dan bidang lainnya (Wiyatasari, 2019). Konsep ini sangat terkait dengan karakter Hinata, yang selalu berusaha keras meskipun menghadapi rintangan besar.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis bagaimana representasi sikap pantang dalam film "Haikyuu!!: The Dumpster Battle" dapat dipahami melalui lensa semiotika Saussure, serta bagaimana karakter-karakter dalam film ini mencerminkan nilai-nilai yang lebih luas dalam konteks sosial dan budaya. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang makna *ganbaru* dan bagaimana hal tersebut dapat menginspirasi penonton dalam kehidupan sehari-hari. Penulis juga dapat mengeksplorasi bagaimana sikap pantang menyerah direpresentasikan melalui penelitian yang berjudul Representasi Sikap Pantang Menyerah (*Ganbaru*) : Analisis Semiotika Saussure Pada Film Haikyuu! 'The Dumpster Battle'.

Komunikasi Massa menurut Cherry 1964 (dalam Cangara, 2017) secara etimologis berasal dari bahasa latin "*communicatio*" yang berakar pada kata "*comminis*" yang berarti menciptakan kebersamaan atau membangun hubungan bersama antara dua orang atau lebih. Menurut Joseph A. DeVito, komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada khalayak yang luas dan melibatkan pengetahuan yang sangat luas. Menurut Michael W. Gamble dan Teri Kwai Gamble (dalam Nurudin, 2017), salah satu karakteristik pada komunikasi massa adalah pesan merupakan milik publik yang artinya pesan tersebut dapat diakses dan diterima oleh banyak orang. Oleh karena itu, pesan ini dapat dianggap sebagai milik bersama masyarakat.

Representasi merupakan konsep yang penting dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk komunikasi, pendidikan, dan sosiologi. Dalam konteks ini, representasi dapat diartikan sebagai cara di mana suatu objek, ide, atau individu digambarkan atau disampaikan melalui berbagai media, baik visual, verbal, maupun simbolik. Menurut Stuart Hall, representasi adalah proses di mana makna dibentuk dan disebarluaskan melalui bahasa dan simbol, yang mencerminkan realitas sosial dan budaya tertentu (Malayati & Masrurroh, 2022). Pendekatan ini menunjukkan bahwa representasi tidak hanya sekadar mencerminkan kenyataan, tetapi juga membentuk cara pandang masyarakat terhadap objek yang direpresentasikan.

Semiotika, sebagai studi tentang tanda dan makna, memiliki peranan penting dalam memahami komunikasi dan representasi dalam berbagai bentuk media, termasuk film. Ferdinand de Saussure, seorang linguistik Swiss, adalah salah satu tokoh kunci pada pengembangan teori semiotika modern. Dalam pandangan Saussure, tanda terdiri dari dua komponen utama, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda merujuk pada bentuk fisik tanda, seperti kata, suara, atau gambar, sementara petanda adalah konsep atau makna yang diwakili oleh penanda tersebut. Hubungan antara penanda dan petanda bersifat arbitrer, yang berarti tidak ada hubungan alamiah atau pasti antara keduanya.; makna ditentukan oleh konvensi sosial dan konteks budaya (Daniel "Semiotics : The Basics", 2017).

Animasi Jepang atau lebih dikenal sebagai Anime merupakan bentuk tulisan yang terdiri dari tiga karakter katakana (salah satu dari pada tiga cara penulisan bahasa Jepang) yang artinya a, ni, me (アニメ) merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "Animation" dan diucapkan sebagai "Anime-shon". Menurut Aghnia (dalam Ikhwanul, 2016) Anime didefinisikan sebagai animasi khas Jepang yang umumnya ditandai oleh gambar-gambar berwarna-warni dengan karakter unik yang hadir dalam

berbagai latar dan cerita. Anime dirancang untuk berbagai kalangan penonton dengan beragam genre dan tema.. Berdasarkan jenis nya Anime terdiri dari beberapa jenis seperti OVA, Film, Manga dan Serial TV.

Ganbaru (頑張る) dalam buku Kamus Pemakaian Bahasa Jepang edisi bahasa Indonesia, *Nomoto Kikuo* diartikan sebagai berusaha sekeras kerasnya dengan sabar sampai selesainya. Berusaha melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh, rasa sabar dan semangat hingga apa yang diusahakannya tercapai. *Ganbaru* dalam bahasa Jepang berarti berjuang dengan sepenuh tenaga hingga titik terakhir. Menurut kamus bahasa Jepang, *ganbaru* diartikan sebagai: "*doko made mo nintai shite doryoku suru,*" yang berarti bertahan sejauh mungkin dan berusaha hingga akhir. Kata *ganbaru* tersusun dari dua karakter "keras" dan "menggencangkan".

2. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, penelitian kualitatif menghendaki ditetapkan adanya batas dalam penelitian atas dasar fokus yaitu timbul sebagai masalah dalam penelitian (Moleong, 2017, p. 11). dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami makna yang terkandung dalam representasi sikap pantang menyerah (*ganbaru*) yang dihadirkan oleh karakter-karakter dalam film *Haikyuu!! The Dumpster Battle*. Pendekatan ini sesuai karena fokusnya pada eksplorasi mendalam terhadap fenomena yang bersifat simbolis dan interpretatif yakni bagaimana tanda-tanda visual, verbal, dan tindakan karakter dalam film tersebut dapat dimaknai sebagai bentuk komunikasi nilai budaya.

Lalu, metode dalam penelitian ini adalah semiotika, merupakan pendekatan analisis yang berfokus pada tanda-tanda dalam berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, dialog, suara, atau simbol untuk memahami bagaimana makna dihasilkan, disampaikan, dan diterima oleh audiens. Semiotika mempelajari sistem tanda sebagai alat komunikasi, terutama bagaimana tanda-tanda tersebut mencerminkan nilai-nilai budaya, ideologi, atau makna tertentu dalam konteks sosial tertentu.

Subjek dalam penelitian ini adalah karakter-karakter dalam film *Haikyuu!! The Dumpster Battle*, informan pengamat budaya Jepang asal Indonesia yang bekerja di negara Jepang bernama Ceyso Erdiendo, informan warga negara asli Jepang bernama Akihiro Shimizu dan narasumber ahli bernama Ibu Meta Sekar Puji Astuti sebagai Dosen Sastra Jepang Universitas Hassanudin. Objek penelitian dalam skripsi ini adalah konsep *ganbaru* yang direpresentasikan melalui karakter dan alur cerita dalam film *Haikyuu!! The Dumpster Battle*.

Untuk metode pengumpulan data, penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure untuk menganalisis representasi sikap pantang menyerah (*ganbaru*) dalam film *Haikyuu!! The Dumpster Battle*. Metode pengumpulan data ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami tanda-tanda atau simbol-simbol dalam film yang berkaitan dengan konsep *ganbaru*, serta bagaimana tanda-tanda tersebut membentuk makna.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Penulis menggunakan analisis semiotika Ferdinand De Saussure untuk menganalisis visual ataupun narasi pada anime *Haikyuu!! 'The Dumpster Battle'* tersebut yang merepresentasikan sikap pantang menyerah (*ganbaru*).

Gambar 1. Scene Menit 07:05 – 07:06



Sumber: Netflix

Signifier (Penanda)

Taketora: 「ケンママ、あのカップルを止めよう！」。(Ayo, Kenma! Mari hentikan pasangan itu!)

Yaku: 「結局のところ、守備が破壊されたら大変なことになる」。(Lagi pula, akan sulit jika pertahanan kita hancur.)

Visual: Tim Nekoma yang sedang berbicara di hadapan pelatihnya.

Signified (Pertanda)

Dialog ini mencerminkan bahwa Nekoma, khususnya Taketora dan Yaku, memahami bahwa keberhasilan dalam permainan bukan hanya soal keterampilan individu, tetapi juga kolaborasi tim. Keinginan untuk menghentikan lawan mencerminkan tekad dan kesadaran bahwa menghadapi pasangan lawan yang kuat memerlukan kerjasama erat dan sinergi. Yaku, yang secara konsisten berperan dalam pertahanan, menyadari bahwa mempertahankan formasi sangat penting untuk mengurangi peluang lawan menembus dan menyerang. Dialog ini melambangkan kesadaran strategi dan tanggung jawab sebagai bagian dari tim yang lebih besar, di mana kekuatan tim berasal dari ketahanan pertahanan yang terstruktur dan terjaga.

Visual tim Nekoma yang berbicara di hadapan pelatihnya dengan sudut pandang dari belakang pelatih adalah simbol dari kesatuan, kedisiplinan, dan penghargaan terhadap kepemimpinan. Ini menyoroti peran pelatih sebagai figur kunci dalam menjaga moral dan mengarahkan strategi tim, sementara anggota tim menunjukkan kesediaan untuk tumbuh bersama dan meraih tujuan bersama.

Gambar 2. Scene Menit 40:39



Sumber: Netflix

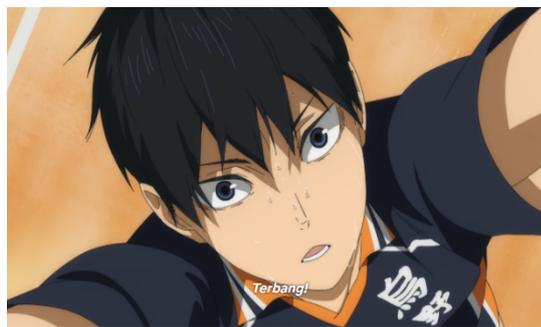
Signifier (Penanda)

Visual: Hinata menunduk dengan wajah mengkerut dan mengeluarkan air mata, dengan *shoot angle* yang diambil dari bawah.

Signified (Pertanda)

Visual Hinata menunduk dengan wajah mengkerut dan air mata, diambil dari *angle* bawah menggambarkan momen kerapuhan yang dalam, dimana Hinata merasakan ketidakberdayaan dan kesadaran akan keterbatasan diri. Namun, ini juga menjadi momen refleksi dan dorongan baginya untuk kembali bangkit. Dalam konteks cerita, visual ini melambangkan penerimaan terhadap emosi dan perjuangan, yang menjadi fondasi dari tekad kuat untuk terus berjuang meski menghadapi rintangan yang besar.

Gambar 2. Scene Menit 46:02



Sumber: Netflix

Visual: Kageyama Melontarkan Bola kepada Hinata Sambil Berteriak "TOBE!", dengan *shoot* dari atas.

Signified (Pertanda)

Dalam adegan ini, Kageyama yang melemparkan bola kepada Hinata sambil berteriak. "TOBE!" adalah simbol dari kepercayaan, dorongan semangat, dan kerja sama tim. Visual Kageyama mewakili perspektif pemain yang memimpin permainan dan memberikan kepercayaan kepada rekannya untuk bertindak. "TOBE!" menunjukkan bahwa Kageyama tidak hanya memberikan perintah, tetapi juga memotivasi Hinata untuk bertindak dengan cepat dan penuh semangat. Ini melambangkan keberanian, keselarasan dalam tim, dan sikap pantang menyerah yang menjadi inti dari narasi olahraga dalam Haikyuu.

Secara keseluruhan anime Haikyuu!! The Dumpster Battle, konsep "*ganbaru*" sebagai sikap pantang menyerah didapat melalui analisis semiotika Saussure yang direpresentasikan melalui karakter, adegan, dan dialog yang menunjukkan perjuangan tanpa henti serta semangat untuk mengatasi tantangan. Komunikasi massa dalam media termasuk anime seperti Haikyuu!! The Dumpster Battle, menyampaikan pesan kepada audiens secara luas baik di Jepang maupun internasional. Salah satu karakteristik utama komunikasi massa menurut Michael W. Gamble dan Teri Kwai Gamble adalah Pesan adalah milik publik, dimana konten dapat diakses oleh siapa saja dan milik siapa aja terlepas dari batasan geografis atau budaya. Dalam hal ini, Haikyuu!! *The Dumpster Battle* menghadirkan narasi universal tentang semangat pantang menyerah (*ganbaru*) yang dapat diterima oleh audiens dari berbagai latar belakang. Pesan ini disampaikan melalui cerita yang relatable yaitu perjuangan para

karakter, untuk meraih impiannya. Melalui elemen visual dan naratif, anime ini menciptakan jembatan komunikasi lintas budaya.

Menurut Stuart Hall, Representasi adalah proses di mana makna dibentuk dan disebarkan melalui bahasa dan simbol, yang mencerminkan realitas sosial dan budaya tertentu (Malayati & Masruroh, 2022). Dalam penelitian ini, Haikyuu!! *The Dumpster Battle* mencerminkan semangat kerja keras dan dedikasi yang menjadi bagian integral dari budaya Jepang. Pendekatan ini melihat bahwa media tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga membentuknya. Dalam Haikyuu!! *The Dumpster Battle*, representasi *ganbaru* dikonstruksi melalui narasi dan visualisasi perjuangan tim Karasuno.

Pendekatan Semiotika Saussure memungkinkan analisis mendalam terhadap elemen visual dalam film ini. Setiap adegan dan simbol visual dianalisis untuk memahami bagaimana mereka membangun makna budaya. Selain elemen visual, semiotika Saussure juga diterapkan pada elemen verbal, seperti dialog. Dalam Haikyuu!! *The Dumpster Battle*, dialog sering kali digunakan untuk memperkuat makna *ganbaru* yang ingin disampaikan. Seperti Dialog motivasi yang disampaikan oleh Ukai Sensei kepada tim Karasuno menjadi tanda verbal yang merepresentasikan semangat pantang menyerah. Semua elemen tanda dalam film ini, baik visual maupun verbal, saling terhubung untuk merepresentasikan nilai budaya Jepang. Berdasarkan semiotika Saussure, makna tanda tidak hanya muncul dari elemen itu sendiri tetapi juga dari hubungannya dengan elemen lain dalam konteks sosial dan budaya.

Lalu, jenis film anime dipilih dalam penelitian ini karena memiliki durasi lebih panjang dan kualitas produksi yang lebih tinggi dibandingkan serial televisi, sehingga memungkinkan penggalian narasi yang lebih mendalam dan pengembangan karakter yang lebih kompleks. Anime dalam format film memungkinkan pembuatnya untuk menggali tema dan karakter dengan lebih mendalam. Berdasarkan klasifikasi jenis anime, film anime seperti Haikyuu!! *The Dumpster Battle* sering kali menonjolkan cerita yang sinematik dan visual yang megah, yang tidak selalu dapat dicapai dalam serial televisi yang memiliki keterbatasan durasi per episode contohnya adegan di mana Hinata dan Kenma berhadapan di lapangan yang menampilkan penggunaan visual yang intens, seperti efek pencahayaan dramatis dan ekspresi karakter yang tajam untuk menonjolkan ketegangan emosional dan semangat kompetisi. Hal ini menunjukkan bagaimana format film memberikan ruang untuk menyampaikan tema *ganbaru* dengan cara yang lebih sinematik.

Selain itu, seperti yang dikatakan Nomoto Kikuo *Ganbaru* sendiri diartikan sebagai berusaha sekeras kerasnya dengan sabar sampai selesainya. Penerapan konsep *ganbaru*, yang berarti "berusaha keras" atau "tidak menyerah" dalam bahasa Jepang, dapat ditemukan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Konsep ini tidak hanya mencerminkan etos kerja yang kuat, tetapi juga menjadi bagian integral dari budaya dan interaksi sosial mereka. Menurut Narasumber ahli, ibu Meta Astuti mengatakan *Ganbaru* adalah salah satu tema favorit yang sering dipakai dalam lomba yang diselenggarakan oleh konsulat Jepang di Indonesia. Anime seperti Haikyuu!! *The Dumpster Battle* juga menghadirkan pesan inspiratif seperti *ganbaru* melalui karakter atau alur cerita tersebut. Dalam konteks ini, Masyarakat Indonesia dapat mengambil nilai-nilai positif *Ganbaru* tanpa mengabaikan batasan realistik dalam kehidupan sehari-hari.

4. Simpulan

Penulis menyimpulkan bahwa anime *Haikyuu!! The Dumpster Battle* berhasil merepresentasikan konsep *ganbaru* atau sikap pantang menyerah sebagai bagian dari nilai budaya Jepang. Melalui pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure ditemukan bahwa karakter, dialog, dan visual dalam anime ini secara konsisten menunjukkan tekad kuat, kerja sama tim, dan ketangguhan dalam menghadapi tantangan yang menjadi inti dari *ganbaru*. Karakter utama seperti Hinata Shoyo merepresentasikan ketekunan dan semangat tanpa henti meskipun menghadapi keterbatasan fisik, menjadikan *ganbaru* tidak hanya sebagai elemen naratif tetapi juga sebagai filosofi yang memberi inspirasi.

Film ini juga menjadi contoh bagaimana anime sebagai bagian dari budaya populer Jepang mampu menyampaikan pesan budaya yang relevan secara lintas negara. Dalam konteks komunikasi massa, *Haikyuu!! The Dumpster Battle* berhasil menyampaikan pesan bahwa kerja keras, kolaborasi, dan ketekunan adalah elemen penting untuk mencapai kesuksesan, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di dunia olahraga. Seperti contoh yang diberikan oleh Ibu Meta, bahwa banyak sekali Remaja Makassar yang menjadikan anime sebagai sarana Pendidikan termasuk konteks *ganbaru* sekaligus sebagai hiburan bagi mereka. Shimizu-san juga memvalidasi konteks *ganbaru* dalam kehidupan sehari-hari bahwa kalimat *ganbaru* sering di ucapkan untuk membakar semangat. Relevansi budaya dan edukasi yang diusung oleh film ini menjadi bukti bahwa media populer seperti anime memiliki peran signifikan dalam menyampaikan nilai-nilai moral kepada audiens global termasuk Indonesia.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, serta seluruh pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

6. Daftar Pustaka

- Aidil Audria, Dr. Hamdani M. Syam, MA. (2019). Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang dalam Film Anime Barakamon. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*.
- Bagus, Bellyanto. (2020). J-pop sebagai budaya populer jepang dan dampaknya di indonesia. Sarjana thesis, Universitas Negeri Jakarta.
- Cangara, Hafied. (2017). *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Rajawali pers.
- Chandler, D. (2017). *Semiotics The Basics 3rd ed.* Oxon, Rn.: Routledge Taylor And Francis Group.
- Elma Riyana. (2017). Analisis Semiotika Film *Kimi No Na Wa (Your Name)*. Universitas Pasundan.
- Ikhwanul, Ihsan. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen Dalam Membeli Produk Anime* (Studi Deskriptif Toko All Blue Distro Anime Padang). Diploma Thesis, Universitas Andalas.
- Malayati, R. M. and Masrurroh, S. A. (2022). Representasi cinderella complex pada sinetron ikatan cinta. *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 8(2), 201.

Nabila Aurellia Cheryl, Septia Winduwati: Representasi Sikap Pantang Menyerah (*Ganbaru*): Analisis Semiotika Saussure pada Film Haikyuu!! *'The Dumpster Battle'*

- Moleong, Lexy J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nomoto, Kikuo. Dkk. (1998). Kamus Pemakaian Bahasa Jepang Dasar Edisi Indonesia. Lembaga Bahasa Nasional Jepang.
- Nurudin. (2017). Pengantar Komunikasi Massa. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shabrina, Selma. (2019). Nilai Moral Bangsa Jepang Dalam Film Sayonara Bokutachi No Youchien (Kajian Semiotika). Other thesis, Universitas Komputer Indonesia.
- Reny Wiyatasari. (2019). Nilai Budaya dan Makna Simbolis Seni Tradisional Jepang Daruma, Okinasan, Koi-nobori, dan Nagashi-bina. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.