



Pengaruh Motivasi Bermain Sepak Bola Melalui Representasi Serial Animasi *Captain Tsubasa The Movie* Terhadap Siswa

M. Pauzan¹, Atri Widowati²

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FKIP, Universitas Jambi, Indonesia¹

Kepelatihan Olahraga, FKIP, Universitas Jambi, Indonesia²

Correspondence author : mpauzan40@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk Pengaruh motivasi bermain sepak bola melalui representasi dalam serial animasi *Captain Tsubasa The Movie* terhadap siswa kelas VII SMP N 22 Kota Jambi. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Dengan menggunakan metode analisis atau disebut juga Content analysis yang berarti mengkaji pesan-pesan dalam media yang akan menghasilkan suatu kesimpulan tentang kecenderungan isi, tema dan lain sebagainya. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan analisis isi yang menggambarkan secara detail suatu teks tertentu. Hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa representasi motivasi bermain sepak bola yang terkandung dalam serial animasi *Captain Tsubasa The Movie* 1-2 terhadap siswa termasuk dalam kategori sangat baik dengan besaran persentase sebesar 85% yang mana nilai tersebut berada dalam rentang interval antara 81-100%. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah representasi motivasi bermain sepak bola yang terkandung dalam serial animasi *Captain Tsubasa The Movie* 1-2 terhadap siswa kelas VII SMP N 22 Kota Jambi termasuk dalam kategori sangat baik dengan besaran persentase sebesar 85% yang mana nilai tersebut berada dalam rentang interval antara 81-100%.

Kata kunci: *Motivasi, Sepak bola, Captain Tsubasa The Movie*

The Influence of Motivation to Play Football Through The Representation of Captain Tsubasa The Movie Animated Series On Students

ABSTRACT

The purpose of this study was to influence the motivation to play football through representation in the animated series Captain Tsubasa The Movie on grade VII students of SMP N 22 Jambi City. The type of research used is descriptive qualitative. By using the analysis method or also called Content analysis which means to examine messages in the media that will produce a conclusion about the tendency of content, themes and so on. Descriptive qualitative research is a content analysis that describes in detail a particular text.. The results of the calculation above can be concluded that the representation of motivation to play football contained in the animated series

Captain Tsubasa The Movie 1-2 for students is included in the very good category with a percentage of 85% which is in the interval range between 81-100%. The conclusion in this study is that the representation of motivation to play football contained in the animated series Captain Tsubasa The Movie 1-2 for grade VII students of SMP N 22 Jambi City is included in the excellent category with a percentage of 85% where the value is in the interval range between 81-100%.

Keywords: *Motivation, Football, Captain Tsubasa The Movie*

PENDAHULUAN

Olahraga sepak bola merupakan olahraga yang telah memasyarakat dan banyak digemari diseluruh dunia. Di Indonesia olahraga khususnya sepak bola bukan hanya sekedar hobi, rekreasi, hiburan, kebugaran jasmani, tetapi juga sebagai ajang prestasi. Hal ini juga dijelaskan dalam undang-undang RI Nomor 3 tahun 2005 yaitu tentang pembinaan pengembangan olahraga prestasi pada pasal 27 ayat 4 yang menyatakan bahwa “Pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi dilaksanakan dengan memberdayakan kemampuan olahraga, menumbuh kembangkan sentra pembinaan olahraga yang bersifat nasional dan daerah, dan menyelenggarakan kompetisi secara berjenjang dan berkelanjutan”.

Sepak bola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh masing-masing tim yang berjumlah 11 orang termasuk penjaga gawang, dimana permainan ini bertujuan untuk saling memasukkan bola ke gawang lawan dengan sebanyak-banyaknya karena dengan begitu tim tersebut akan dinyatakan sebagai pemenangnya. Menyadari bahwa sekarang ini kurangnya minat dari anak-anak usia dini terhadap olahraga sepak bola yang akan mengakibatkan tidak munculnya pemain sepak bola yang hebat, berkualitas dan berprestasi di ajang nasional bahkan internasional, hal ini dapat dipengaruhi oleh banyak faktor-faktor seperti salah satunya media, lingkungan dan pergaulan bebas. Seperti belakangan ini keresahan yang terjadi pada anak dibawah umur dengan salahnya memilih pergaulan sehingga berdampak pada masyarakat sekitar dengan tindakan yang dilakukan oleh anak dibawah umur seperti contoh melakukan tindakan kriminal, tindakan kekerasan dan tawuran yang dilakukan oleh sekelompok atau rumpun masyarakat. Kata tawuran sepertinya bagi masyarakat Indonesia khususnya jambi ini sudah tidak asing lagi di telinga. Pada umumnya, tawuran diamati sebagai suatu tindakan yang tidak dibenarkan. Disamping itu pada zaman yang semakin maju ini media massa juga sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat. Media saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, namun juga sebagai media yang memberikan hiburan serta pendidikan. Karena besarnya pengaruh media sehingga mengakibatkan orang-orang melihat adegan-adegan yang tidak mendidik bahkan memotivasi mereka dalam dunia pendidikan, menggapai cita-cita dan menggapai prestasi. Film tidak hanya sebagai alat tontonan atau hiburan, tetapi film juga dapat menjadi alat yang sangat mujarab untuk membangkitkan motivasi dan menyebarkan ide atau opini tertentu.

Film secara tidak langsung mengajak para penonton ke dalam dunia imajinasi sutradara, baik imajinasi berupa khayalan, atau imajinasi yang berupa kenyataan. Maka dari itu, film memiliki nilai tersendiri di hati masyarakat., yang mampu membangkitkan desakan emosional dan juga memberikan dampak positif, ketika film membuat unsur-unsur yang mendidik, memotivasi dan dapat diambil hikmahnya. Akan tetapi film juga dapat memberikan dampak negatif ketika masyarakat tidak mampu menyerap dan

menyaringnya dengan baik. karena film adalah satu media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan melalui adegan-adegan yang ditampilkan para tokoh dalam film tersebut.

Pesan adalah keseluruhan dari apa yang disampaikan oleh komunikator. Pesan seharusnya mempunyai inti pesan (tema) sebagai pengaruh dalam usaha mencoba merubah sikap dan tingkah laku. Pesan dapat disampaikan secara panjang lebar namun yang perlu diperhatikan dan diarahkan pada tujuan akhir dari komunikasi. Menurut H. A. W. widjaja menyatakan “ Bentuk pesan dapat bersifat informatif, persuasif dan motivasi.

Begitu juga di industri film peranimasian yang terus berkembang dengan pesat, bisnis film peranimasianpun kian tumbuh besar, karena minat penonton yang setiap tahunnya semakin bertambah. Menurut Bimo Walgito (2004:10) mengemukakan “ Film animasi yang menjadi tontonan favorit masyarakat dalam berbagai usia khususnya remaja dan anak-anak harus dapat menyampaikan pesan ataupun adegan-adegan yang positif, karena dalam tingkat anak usia dini masih rentan untuk meniru apa saja yang dilihatnya ”. Pada umumnya film animasi diartikan sebagai gambar bergerak yang dikemas dengan menarik, dan berisi tentang fiktif dan tidak sedikit yang bersifat realitas yang ada di masyarakat untuk dipertontonkan. Saat ini menonton animasi tidak hanya didominasi untuk para anak-anak, remaja dan dewasa pun juga memiliki ketertarikan terhadap film animasi. Film animasi merupakan salah satu alat media komunikasi massa yang memiliki kekuatan untuk merubah pola pikir penonton. Menurut Alex Sobur (2004:127) menyatakan “ Media merupakan unsur penting dalam berkomunikasi massa “.

Film serial animasi *Captain Tsubasa* yang berasal dari jepang ini menggunakan bahasa jepang, namun dalam tayangan televisi bahasa tersebut diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia. Dalam film ini ada banyak pesan yang disampaikan baik yang bersifat negatif maupun positif. Pesan negatif yang terdapat dalam film ini seperti kebiasaan-kebiasaan buruk yang tidak baik, misalnya: makan terburu-buru, berteriak dalam berbicara dan sejumlah aksi negatif lainnya. Selain itu film ini juga turut menyajikan pesan-pesan positif yang perlu ditiru bagi para penonton seperti, kerja keras, tidak mudah menyerah, saling tolong-menolong, saling menyayangi, dan masih banyak pesan positif lainnya. Pesan-pesan yang terkandung dalam film ini tentunya akan memberikan pengaruh, baik dari sisi positif mau sisi negatifnya.

Film serial animasi *Captain Tsubasa* merupakan serial animasi jepang yang cukup terkenal. Film *Captain Tsubasa* merupakan animasi dengan serial drama yang memiliki jumlah episode yang sangat banyak bahkan mencapai 50 episode, pada kesempatan ini penulis ingin melakukan penelitian melalui film serial animasi *Captain Tsubasa* dalam bentuk movie. Dalam film tersebut pesan yang disampaikan sangat beragam, baik dari segi positif maupun dari segi negatif. Film serial animasi *Captain tsubasa* adalah serial manga Jepang karya Yoichi Takashi pada 1981 yang memiliki nama lengkap *Tsubasa Ozora*. Sang mangaka atau kretator manga, Yoichi Takahashi membuat film *Captain Tsubasa* terinspirasi dari gelaran Piala Dunia 1978 di Argentina. Serial manga *Captain Tsubasa* tampil di majalah komik manga mingguan terkenal milik perusahaan shueisha di Jepang. Manga *Captain Tsubasa* bercerita tentang bocah berusia sebelas tahun yang masih duduk di sekolah dasar. *Tsubasa* memiliki kecintaan pada sepak bola dan bermimpi untuk memenangkan negaranya, jepang di Piala Dunia kelak suatu hari nanti.

Menurut Sarumpaet (1992:5) menyatakan “ Sepakbola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing – masing regu terdiri dari sebelas (11) orang pemain, yang lazim disebut kesebelasan”. Masing – masing regu atau kesebelasan berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukkan. Agar peraturan – peraturan permainan ditaati oleh pemain pada saat permainan atau pertandingan berlangsung maka ada wasit dan hakim garis yang memimpin atau mengawasi pertandingan tersebut. Menurut Sarumpaet (1992:5) “ setiap pelanggaran yang dilakukan oleh pemain ada sanksinya (hukuman). Oleh karena itu kedua kesebelasan diharapkan bermain sebaik mungkin serta memelihara sportifitas.

PSSI (2008) mengemukakan permainan sepakbola berlangsung di atas lapangan persegi panjang yang berukuran panjang 100 sampai 110 m dan lebar 64 sampai 75 m. Permainan sepakbola berlangsung selama 2 x 45 menit dengan satu kali istirahat selama 15 menit dan apabila masih imbang juga maka dilanjutkan dengan adu penalti dengan masing-masing tim menunjuk 5 orang penembak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah salah satu cabang olahraga permainan berlangsung pada satu lapangan yang berukuran panjang 100 sampai 110 meter dengan lebar 64 sampai 75 meter, berlangsung dalam 2 babak dan waktu istirahat 15 menit terdiri dari 11 pemain dan salah satu pemainnya menjadi penjaga gawang.

Dalam permainan sepakbola terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kurangnya minat dalam bermain sepak bola sebagai berikut:

1. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri pemain itu sendiri dengan segala potensi yang dimilikinya. Kemauan seorang pemain ditentukan dan dipengaruhi oleh kemampuan atau potensi pemain itu sendiri.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi pemain yang berasal dari luar diri pemain atau dari luar potensi yang dimiliki pemain. Faktor eksternal yang dimaksud meliputi : faktor pelatih, Pembina, iklim dan cuaca, gizi, sarana dan prasarana, organisasi, penonton, keluarga, media dan lain sebagainya. Intinya adalah semua faktor yang mempengaruhi kemauan seorang pemain yang berasal dari luar diri pemain

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Dengan menggunakan metode analisis atau disebut juga *Content analysis* yang berarti mengkaji pesan-pesan dalam media yang akan menghasilkan suatu kesimpulan tentang kecenderungan isi, tema dan lain sebagainya. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan analisis isi yang menggambarkan secara detail suatu teks tertentu. Penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa, penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi.

Dalam penelitian kualitatif data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka melainkan data tersebut berasal dari tulisan, catatan lapangan, dokumen pribadi catatan memo, gambar (foto) dan dokumen resmi lainnya. Menurut Lexy J. moleong (2005:6-11) mengemukakan “ penelitian secara deskriptif adalah data yang dikumpulkan berupa kata-kata tertulis atau lisan, gambar dan tidak menggunakan angka-angka “.

Melalui metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif penulis menelaah secara menyeluruh terhadap pesan motivasi bermain sepak bola dalam serial animasi *Captain Tsubasa The Movie*, sedangkan penulisan skripsi ini berpedoman pada buku “ Pedoman

Penulisan Skripsi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi Data Primer

Dalam data diperoleh dengan menggunakan beberapa metode antara lain :

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan mencatat dan menyalin berbagai dokumen yang ada dalam instansi terkait Suharsimi Arikunto, (2013: 135). Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari metode dokumentasi adalah motivasi bermain sepakbola.

2. Angket atau *kuesioner*

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan yang berisi daftar pertanyaan ditujukan kepada siswa. Arikunto (2013: 128) Data yang diperoleh dengan metode angket adalah data tentang motivasi bermain sepak bola.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian yang telah dikumpulkan sebelumnya maka bab ini akan dilakukan analisa pembahasan yang diperoleh dalam penelitian ini. Hasil penelitian akan digambarkan sesuai dengan tujuan dan hipotesis yang diajukan sebelumnya.

Angket yang disebarkan kepada siswa kelas VII SMPN 22 Kota Jambi pada sampel sebanyak 15 orang siswa sebagai responden dalam waktu 45 menit responden dapat mengisi angket tersebut dengan baik. Mengingat tugas responden hanya memberikan tanda checklist pada jawaban yang dipilih. Hasil penelitian berikut adalah untuk menjawab rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil pengolahan data maka hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Representasi motivasi bermain sepak bola yang terkandung dalam serial animasi *Captain Tsubasa The Movie 1-2* terhadap siswa kelas VII SMP N 22 Kota Jambi

No	SS	S	RR	TS	STS	JSP	%
1	8	3	2	2	0	62	83
2	9	2	2	1	1	62	83
3	7	5	1	1	1	61	81
4	9	2	2	1	1	62	83
5	5	6	2	2	0	59	79
6	9	3	2	1	0	65	87
7	8	4	1	1	1	62	83
8	10	1	2	1	1	63	84
9	10	1	2	1	1	63	84
10	9	3	2	1	0	65	87
11	9	1	1	1	3	57	76
12	9	2	1	1	1	59	79
13	11	1	2	1	0	67	89
14	10	1	2	1	0	62	83
15	10	2	1	2	0	65	87
16	11	0	1	2	1	63	84
17	10	1	1	1	2	61	81
Jumlah							1411
Rataan							83

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa representasi motivasi bermain sepak bola yang terkandung dalam serial animasi *Captain Tsubasa The Movie* 1-2 terhadap siswa kelas VII SMP N 22 Kota Jambi pada indikator internal termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan besaran persentase sebesar 83% yang mana nilai tersebut berada dalam rentang interval antara 81-100%.

Tabel 2. Representasi motivasi bermain sepak bola yang terkandung dalam serial animasi *Captain Tsubasa The Movie* 1-2 terhadap siswa Pada Indikator Eksternal

No	SS	S	RR	TS	STS	JSP	%
18	9	4	0	1	1	64	85
19	8	3	1	2	1	60	80
20	9	1	2	1	2	59	79
21	12	2	0	1	0	70	93
22	11	1	0	2	1	64	85
23	9	4	0	1	1	64	85
24	8	2	2	2	1	59	79
25	8	2	2	2	1	59	79
26	13	0	1	0	1	69	92
27	10	1	1	1	2	61	81
28	10	3	1	1	0	67	89
29	10	1	1	2	1	62	83
30	8	5	2	0	0	66	88
31	12	0	1	1	1	66	88
32	9	1	1	1	3	57	76
33	9	5	0	1	0	67	89
34	12	2	1	0	0	71	95
35	13	2	0	0	0	73	97
36	11	4	0	0	0	71	95
37	8	4	2	0	1	63	84
38	8	2	3	2	0	61	81
39	7	5	2	1	0	63	84
40	7	8	0	0	0	67	89
Jumlah							1977
Rataan							86

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa representasi motivasi bermain sepak bola yang terkandung dalam serial animasi *Captain Tsubasa The Movie* 1-2 terhadap siswa kelas VII SMP N 22 Kota Jambi pada indikator eksternal termasuk dalam kategori baik dengan besaran persentase sebesar 86% yang mana nilai tersebut berada dalam rentang interval antara 81-100%.

Dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa representasi motivasi bermain sepak bola yang terkandung dalam serial animasi *Captain Tsubasa The Movie* 1-2 terhadap siswa kelas VII SMP N 22 Kota Jambi termasuk dalam kategori sangat baik dengan besaran persentase sebesar 85% yang mana nilai tersebut berada dalam rentang interval antara 81-100%.

Film secara tidak langsung mengajak para penonton ke dalam dunia imajinasi sutradara, baik imajinasi berupa khayalan, atau imajinasi yang berupa kenyataan. Maka

dari itu, film memiliki nilai tersendiri di hati masyarakat., yang mampu membangkitkan desakan emosional dan juga memberikan dampak positif, ketika film membuat unsur-unsur yang mendidik, memotivasi dan dapat diambil hikmahnya. Akan tetapi film juga dapat memberikan dampak negatif ketika masyarakat tidak mampu menyerap dan menyaringnya dengan baik. karena film adalah satu media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan melalui adegan-adegan yang ditampilkan para tokoh dalam film tersebut.

Film serial animasi *Captain Tsubasa* merupakan serial animasi jepang yang cukup terkenal. Film *Captain Tsubasa* merupakan animasi dengan serial drama yang memiliki jumlah episode yang sangat banyak bahkan mencapai 50 episode, pada kesempatan ini penulis ingin melakukan penelitian melalui film serial animasi *Captain Tsubasa* dalam bentuk movie. Dalam film tersebut pesan yang disampaikan sangat beragam, baik dari segi positif maupun dari segi negatif. Film serial animasi *Captain tsubasa* adalah serial manga Jepang karya Yoichi Takashi pada 1981 yang memiliki nama lengkap *Tsubasa ozora*

Berdasarkan hasil yang diperoleh representasi motivasi bermain sepak bola yang terkandung dalam serial animasi *Captain Tsubasa The Movie 1-2* terhadap siswa kelas VII SMP N 22 Kota Jambi termasuk dalam kategori sangat baik dengan besaran persentase sebesar 85% yang mana nilai tersebut berada dalam rentang interval antara 81-100%

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah representasi motivasi bermain sepak bola yang terkandung dalam serial animasi *Captain Tsubasa The Movie 1-2* terhadap siswa kelas VII SMP N 22 Kota Jambi termasuk dalam kategori sangat baik dengan besaran persentase sebesar 85% yang mana nilai tersebut berada dalam rentang interval antara 81-100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arni Muhammad, 2005, Komunikasi Organisasi, Jakarta: Bumi Aksara.
Bimo Walgito, 2004, Pengantar Psikologi Umum, Yogyakarta: Andi.
Burhan Bungin, 2006, Sosiologi Komunikasi, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
Burhan Bungin, 2008, Metodologi Penelitian Kualitatif, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
Burhan Bungin, 2013, Sosiologi Komunikasi, Jakarta: Kencana.
Cangara Hafied, 1998, Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta: Raja Grafindo.
Depdiknas, 2015. Kamus Bahasa Indonesia, Jakarta : Balai Pustaka
Elvinaro Ardianto dan Lukiat Komala Erdinaya, 2005, Komunikasi Massa Suatu Pengantar, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
Eriyanto, 2011, Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya, Jakarta: Kencana.
Eriyanto.2001. Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media.
H. A. W. Widjaja,2002, Komunikasi dan Hubungan Masyarakat, Jakarta, PT. Bumi Aksara.
Handoko, A., & Ali, M. (2021). Hubungan Fanatisme Suporter Sepakbola terhadap Agresi Gubernur Cup di Provinsi Jambi. *Jurnal Pion*, 1(1), 34-43.
Irawan Soehartono, 2004, Metode Penelitian Sosial, Bandung: Remaja Rosdakarya.
James G. Robbins dan Barbara S. Jones,1995, Komunikasi yang Efektif, Jakarta:

- Pedoman Ilmu Jaya.
- Kriyantono Rachmat, 2010, Teknik Praktis Riset Komunikasi, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Lexy J. Moleong, 2005, Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- PSSI. 2005. Pembinaan Dan Pengembangan Olahraga Prestasi. Jakarta : PSSI
- PSSI. 2007/2008. Peraturan Permainan Sepakbola. Jakarta : PSSI
- Putra, A. E. (2021). Tinjauan Minat Cabang Olahraga Sepak Bola di Masa Pandemi Covid 19 Kabupaten Sarolangun: Review of Interest in Football Sports in the Covid 19 Pandemic Period of Sarolangun Regency. *Jurnal Score*, 1(1), 14-27.
- Sardiman, 2016, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sarumpaet. 1992. Permainan Bola Besar. Semarang : Depdikbud
- Sobur, Alex. 2004. Semiotika Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyanto, 2017, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta.
- Suwirman. 2006. Dasar-Dasar Penelitian. FKIP UNJA.
- William L. Rivers dkk,2004, Media Massa Dan Masyarakat Modern, Jakarta, Prenada Media. Yogyakarta:LkiS.