



Type of paper (Declare if it is an Original Research, Academic Essay, etc. Refer to [Author Guidelines](#))

Konsep Ikigai Dalam Tim Voli Karasuno Di Anime Haikyuu!! Season 3

Conny Dea Herawati¹, Novi Andari²,

¹ Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya, Indonesia

² Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 12 March 202x

Revised 20 July 202x

Accepted 26 October 202x

Keywords (alphabetical):

Passion

Mission

Vocation

Profession

Ikigai

Haikyuu!!



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi konsep Ikigai dalam karakter-karakter tim Karasuno pada anime *Haikyuu!!* Season 3. Dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra, anime dipandang sebagai refleksi realitas sosial dan nilai budaya. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif terhadap data berupa dialog, ekspresi visual, dan adegan yang berkaitan dengan empat pilar Ikigai: *passion*, *mission*, *vocation*, dan *profession*. Hasil menunjukkan bahwa tiap karakter utama merepresentasikan satu atau lebih pilar tersebut, dengan *passion* sebagai aspek paling dominan. Temuan ini menegaskan bahwa *Haikyuu!!* tidak hanya menampilkan kisah olahraga, melainkan juga menggambarkan representasi visual dari pencarian makna hidup yang bersifat individual.

Abstract (English: 10 PT)

This study aims to analyze the representation of the Ikigai concept in the characters of the Karasuno team in the anime Haikyuu!! Season 3. Using a sociological literary approach, the anime is viewed as a reflection of social reality and cultural values. The analysis was conducted through a descriptive qualitative method using data in the form of dialogues, visual expressions, and scenes related to the four pillars of Ikigai: passion, mission, vocation, and profession. The findings reveal that each main character represents one or more of these pillars, with passion being the most dominant aspect. This finding affirms that Haikyuu!! not only presents a sports narrative, but also portrays a visual representation of the individual pursuit of life's meaning.

Corresponding Author: Conny Dea Herawati, conndeii25@gmail.com

1. Pendahuluan

Anime *Haikyuu!!* Season 3 mengisahkan perjuangan tim voli SMA Karasuno dalam menghadapi kompetisi nasional. Tim ini dikenal sebagai "gagak yang tak bisa terbang", namun

melalui kerja sama, semangat, dan tekad kuat, mereka berusaha mengatasi berbagai keterbatasan fisik maupun mental. Di balik alur pertandingan yang menegangkan, muncul representasi mendalam tentang makna hidup para karakter, yang dalam budaya Jepang dikenal sebagai *ikigai* yaitu alasan untuk hidup dan terus berjuang.

Setiap anggota tim Karasuno memiliki pemaknaan unik terhadap *ikigai* yang mendorong mereka untuk terus berkembang. Konsep ini bukan hanya menggambarkan semangat individu untuk menang, tetapi juga menunjukkan dorongan internal yang mencerminkan cinta terhadap voli, keinginan untuk diakui, dan kebutuhan akan pertumbuhan pribadi. Dengan demikian, *ikigai* tidak hanya memandu perjuangan individu, tetapi juga memperkuat kohesi tim dan semangat kolektif yang menjadi fondasi kekuatan Karasuno.

Ikigai dalam penelitian ini dianalisis melalui empat pilar utama, yaitu *passion* (gairah/情熱 *jōnetsu*), *mission* (misi/使命 *shimei*), *vocation* (panggilan/天職 *tenshoku*), dan *profession* (profesi/職業 *shokugyō*). Masing-masing karakter seperti Hinata, Kageyama, Tsukishima, Nishinoya, hingga Tanaka memperlihatkan bagaimana pilar-pilar tersebut membentuk karakter mereka sebagai atlet sekaligus individu dalam komunitas. Misalnya, semangat Hinata mencerminkan *passion*, sedangkan dedikasi Kageyama menunjukkan misi pribadi untuk menjadi yang terbaik.

Studi ini merespons keterbatasan kajian sebelumnya yang masih jarang menyoroti *ikigai* dalam konteks budaya populer seperti anime. Dengan pendekatan sosiologi, penelitian ini tidak hanya melihat anime sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai representasi nilai-nilai sosial dan pencarian makna hidup para karakternya. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana keempat pilar konsep *ikigai* tercermin dalam karakter-karakter utama tim Karasuno, serta bagaimana nilai tersebut memperkuat narasi perjuangan dan pembentukan makna hidup dalam konteks tim dan komunitas.

2. Tinjauan Pustaka

Sosiologi sebagai ilmu yang mempelajari masyarakat dan interaksi sosial menjadi dasar dalam memahami bagaimana anime mencerminkan dinamika sosial dan nilai-nilai budaya. Siti dkk. (2025) dan Najab (2020) menekankan bahwa sosiologi mengkaji hubungan antarindividu dalam kelompok, struktur sosial, serta pengaruh nilai dan norma terhadap perilaku manusia. Pendekatan ini menjadi dasar dalam sosiologi sastra, yakni pandangan bahwa karya sastra termasuk anime sebagai produk budaya tidak bisa dipisahkan dari realitas sosial masyarakat tempat karya itu lahir (Najab, 2020; Carolina et al., 2021).

Anime, sebagai bentuk budaya populer Jepang, berperan bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media visual yang menyampaikan narasi, nilai budaya, dan filosofi hidup (Alisyamsujen et al., 2025; Prista Ardi, 2020). Dengan struktur naratif yang kuat, pengembangan karakter yang kompleks, serta visual yang mendalam, anime dapat dianalisis sebagai karya sastra visual (Sayekti, 2017; Nurgiyantoro, 2010).

Konsep *Ikigai*, yang secara etimologis berarti “alasan untuk hidup”, menjadi inti dari penelitian ini. Teori *Ikigai* diperkenalkan secara populer oleh Garcia dan Miralles (2017), dan berpijak pada empat pilar utama yaitu: *passion*, *mission*, *vocation*, dan *profession*. Masing-masing pilar mencerminkan aspek penting dalam kehidupan seseorang, seperti dorongan dari dalam diri, kontribusi terhadap masyarakat, keseimbangan antara keterampilan yang dimiliki dan kebutuhan dunia, serta pencapaian profesional yang bermakna.

Penelitian ini mengadopsi keempat pilar tersebut sebagai kerangka dalam menganalisis karakter anime *Haikyuu!! Season 3*. Pilar-pilar *Ikigai* tersebut digunakan untuk memahami bagaimana tokoh-tokoh seperti Hinata, Kageyama, Tsukishima, dan Tanaka memaknai peran dan perjuangan mereka dalam konteks sosial dan emosional sebagai anggota tim. Dengan

pendekatan sosiologi, khususnya sosiologi sastra, penelitian ini menempatkan anime sebagai refleksi realitas sosial yang mencerminkan perjuangan kolektif, identitas, dan makna hidup.

3. Metode

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis representasi konsep *ikigai* dalam anime *Haikyuu!! Season 3*, khususnya pada karakter tim Karasuno. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menggali makna naratif, ekspresi visual, dan nilai-nilai budaya yang terwakili secara mendalam dalam media populer. Sesuai pendapat Creswell dan Poth (2018), pendekatan ini memungkinkan interpretasi yang holistik terhadap fenomena sosial dan budaya yang dikaji.

Subjek dan Sumber Data

Subjek dalam penelitian ini adalah karakter-karakter utama dari tim Karasuno yang muncul dalam anime *Haikyuu!! Season 3*. Sumber data primer berasal dari dialog, adegan, dan visual yang direkam langsung dari tayangan anime, sementara data sekunder diperoleh dari literatur berupa buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang membahas *ikigai*, budaya Jepang, dan analisis media.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga metode utama, yaitu:

- Observasi tekstual, dengan mengamati secara detail narasi dan ekspresi karakter dalam anime;
- Dokumentasi, berupa tangkapan layar dan kutipan dialog yang relevan dengan empat pilar *ikigai*;
- Studi literatur, untuk memperkuat landasan teori dari perspektif budaya dan sosiologi sastra.

Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan melalui empat tahap:

- Reduksi data, dengan menyaring hanya elemen-elemen yang relevan dengan pilar *ikigai* (passion, mission, vocation, profession).
- Kategorisasi, dengan mengelompokkan data ke dalam masing-masing pilar *ikigai*.
- Interpretasi, untuk mengaitkan temuan dengan dinamika karakter dan konteks sosial tim.
- Penarikan kesimpulan, untuk mengungkap bagaimana *ikigai* membentuk motivasi dan pertumbuhan karakter dalam anime.

Penelitian ini memadukan analisis visual dan naratif dalam konteks budaya Jepang untuk memahami bagaimana anime dapat merepresentasikan konsep *ikigai* secara eksplisit maupun implisit dalam perkembangan karakter dan semangat kolektif tim Karasuno..

4. Hasil

Penelitian ini menganalisis penerapan konsep *Ikigai* yang mencakup empat pilar utama: *passion* (gairah), *mission* (misi), *vocation* (panggilan), dan *profession* (profesi) dalam anime *Haikyuu!! Season 3*. Berdasarkan hasil observasi terhadap episode 1 hingga 10, ditemukan 10 data yang mengindikasikan keberadaan keempat pilar tersebut dalam karakter-karakter tim Karasuno. Rincian temuan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Temuan Pilar *Ikigai* dalam Karakter Karasuno

No	Pilar <i>Ikigai</i>	Jumlah Temuan
1	<i>Passion</i> (Gairah)	4
2	<i>Mission</i> (Misi)	3

No	Pilar Ikigai	Jumlah Temuan
3	<i>Vocation</i> (Panggilan)	2
4	<i>Profession</i> (Profesi)	1
Total		10

Adapun rincian temuan data disajikan dalam data tiap pilar adalah sebagai berikut:

PASSION(GAIRAH)

Data 1



Gambar 1. Karasuno menunjukkan kekuatan mereka dengan smash cepat (H/S3/01/00:15:37)

田中 : おい、二人とも。昨日やったやつ見せてやれ
烏養 : 点を取るってことに関しては、絶対負けない

Tanaka : *Oi, futari tomo. Kinō yatta yatsu misete yare.*

Ukai : *Ten wo toru koto ni kanshite wa, zettai makenai.*

Tanaka : Hei, kalian berdua. Tunjukkan yang kalian lakukan kemarin.

Ukai : Dalam hal mencetak poin, kita tidak akan kalah.

Analisis singkat: Dialog ini menunjukkan kecintaan terhadap voli yang menjadi pendorong semangat tim.

Data 2



Gambar 2. Hinata mulai bersemangat untuk serius
(H/S3/02/00:16:40)

日向 : 行くぞ、影山！
日向（回想）：俺は日向翔陽、コンクリートの上から来た！

Hinata : *Iku zo, Kageyama!*
Hinata (kaisō): *Ore wa Hinata Shouyou, konkuriito no ue kara kita!*

Hinata: Ayo, Kageyama! Aku Hinata Shouyou, dari tanah beton!

Analisis singkat: Passion Hinata tercermin dari ambisinya untuk mengalahkan pemain kuat dan cintanya pada permainan.

Data 3



Gambar 3. Tanaka, dengan wajah terkejut dan semangat menyala
(H/S3/04/00:08:50)

朝日 : ごめん、高すぎた！
田中 : ブロックが1.5人！？

Asahi : *Gomen, takasugita!*
Tanaka : *Burokku ga ichi-ten-go nin!?*

Asahi : Maaf, terlalu tinggi!
Tanaka : Hanya satu setengah pemblok?!

Analisis singkat: Tim menunjukkan kecintaan mendalam pada permainan meski menghadapi kesulitan.

Data 4



Gambar 4. Tsukishima dalam pose dramatis saat berhasil melakukan blok
(H/S3/09/00:07:26)

月島 : 最後まで戦いたい。一触！

Tsukishima : *Saigo made tatakaitai. Isshoku!*

Tsukishima : Aku ingin bertarung sampai akhir. Satu sentuhan!

Analisis singkat: Tsukishima mulai menemukan gairahnya melalui perjuangan dan refleksi.

MISSION(MISI)

Data 5



Gambar 5. Keishin Ukai dan Takeda memberi semangat terakhir
(H/S3/01/00:17:23)

烏養 : 牛島に試合を支配させるな
武田 : ここまで来たんだ。勝って全国行こう！

Ukai : *Ushijima ni shiai wo shihai saseru na.*

Takeda : *Koko made kita nda. Katte zenkoku ikou!*

Ukai : Jangan biarkan Ushijima menguasai pertandingan!

Takeda : Kita sudah sejauh ini, mari menang dan maju ke nasional!

Analisis singkat: Misi tim adalah memenangkan pertandingan sebagai kontribusi kolektif untuk sekolah dan pelatih.

Data 6



Gambar 6. Tsukishima menganalisis arah spike Ushijima
(H/S3/05/00:08:15)

月島 : クロスを締めることで、バックの視界が広がる
西谷 : 何度もやられて、俺も負けないよ

Tsukishima : *Kurosu wo shimeru koto de, bakku no shikai ga hirogaru.*
Nishinoya : *Nando mo yararete, ore mo makenai yo.*

Tsukishima : Dengan menutup sisi silang, pertahanan belakang akan lebih jelas.
Nishinoya : Aku juga tidak mau terus dikalahkan.

Analisis singkat: Misi karakter tergambar dari strategi dan komitmen untuk membantu tim.

Data 7



Gambar 7. Daichi memberi semangat di depan rekan tim
(H/S3/09/00:11:50)

大地 : 最後までこのコンセプトは変えない！突き進むぞ！

Daichi : *Saigo made kono konseputo wa kaenai! Tsukisusumu zo!*

Daichi : Konsep kita tidak akan berubah sampai akhir! Kita akan terus maju!

Analisis singkat: Misi Karasuno sebagai tim adalah bertahan dengan filosofi kolektif mereka sampai akhir.

VOCATION(PANGGILAN)

Data 8



Gambar 8. Nishinoya menyatakan peran pentingnya sebagai libero
(H/S3/09/00:19:30)

西谷 : 俺はリベロだ！チームの“つなぎ”が俺の役目だ！

Nishinoya : *Ore wa ribero da! Chīmu no "tsunagi" ga ore no yakume da!!*

Nishinoya : Aku adalah libero! Menyambung permainan tim adalah tugasku!

Analisis singkat: Nishinoya menunjukkan kesadaran peran dan dedikasinya terhadap tim sebagai panggilan pribadi.

Data 9



Gambar 9. Nishinoya bersiap menunggu bola blok lawan
(H/S3/09/00:08:00)

西谷 : もし俺がそれを拾えたら、スパイカーたちは安心して攻撃できる

Nishinoya : *Moshi ore ga sore o hiroetara, supaikā-tachi wa anshin shite kōgeki dekiru.*

Nishinoya : Kalau aku bisa mengambil bolanya, spiker bisa menyerang dengan tenang.

Analisis singkat: Ia menjalankan peran vokasionalnya untuk mendukung rekan, bukan untuk sorotan pribadi.

PROFESSION (PROFESI)

Data 10



Gambar 10. Tsukishima berencana menghentikan spike Ushijima
(H/S3/04/00:19:22)

月島 : 牛島を止めるなんて無理だ。でも、何本か止めるつもりだ。

Tsukishima : *Ushijima o tomeru nante muri da. Demo, nanbon ka tomeru tsumori da.*

Tsukishima : Tidak mungkin aku bisa menghentikan Ushijima. Tapi aku akan coba beberapa kali.

Analisis singkat: Tsukishima mulai menekuni perannya secara serius, memperlihatkan sikap profesional.

6. Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan konsep Ikigai dalam anime *Haikyuu!! Season 3* tampak jelas melalui representasi karakter-karakter tim Karasuno. Pilar passion muncul paling dominan (4 temuan), terlihat dari semangat Hinata, Tsukishima, dan rekan-rekannya yang menunjukkan kecintaan mendalam pada voli sebagai sumber motivasi. Pilar mission (3 temuan) menggambarkan komitmen tim untuk meraih kemenangan demi sekolah dan pelatih, yang ditunjukkan melalui strategi, kerja sama, dan filosofi kolektif yang tidak goyah hingga akhir pertandingan. Sementara itu, pilar vocation (2 temuan) terlihat pada Nishinoya yang memahami peran pentingnya sebagai libero, menjadikannya sebagai panggilan pribadi untuk mendukung tim. Terakhir, pilar profession (1 temuan) ditunjukkan oleh Tsukishima, yang mulai menekuni perannya dengan sikap profesional meski menghadapi lawan tangguh seperti Ushijima.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat pilar Ikigai saling melengkapi dalam membentuk identitas tim Karasuno. Passion menjadi fondasi utama yang menghidupkan motivasi individu, mission memperkuat arah kolektif tim, vocation mempertegas kesadaran peran setiap anggota, dan profession menunjukkan tingkat kedewasaan dalam menjalani tanggung jawab. Meskipun jumlah temuan tiap pilar berbeda, keberadaan semuanya membuktikan bahwa semangat Ikigai tidak hanya membangun motivasi personal, tetapi juga mendorong kolaborasi yang solid. Dengan demikian, *Haikyuu!! Season 3* dapat dipandang sebagai representasi naratif bagaimana Ikigai memberi makna dan tujuan dalam perjuangan tim olahraga.

7. Kesimpulan

Berdasarkan analisis terhadap anime *Haikyuu!! Season 3* episode 1 hingga 10, penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi yang mendorong perkembangan karakter dalam tim voli Karasuno

dapat dipahami melalui kerangka konsep *ikigai* yang terdiri dari empat pilar: *passion*, *mission*, *vocation*, dan *profession*. Pilar *passion* dan *mission* paling dominan, mencerminkan dorongan pribadi untuk berkembang dan mencapai tujuan. Sementara itu, *vocation* dan *profession* menunjukkan kesadaran akan peran diri serta usaha untuk meningkatkan kompetensi secara profesional.

Temuan ini menegaskan bahwa dengan secara personal setiap anggota tim memiliki semangat *ikigai*, maka hal tersebut dapat menjadi fondasi terbentuknya tim yang solid dan kuat. Semangat individu yang terarah dan bermakna berperan penting dalam menciptakan ketahanan dan konsistensi dalam menghadapi tantangan. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk memahami nilai personalnya agar dapat memberikan kontribusi optimal dalam lingkungan manapun, termasuk dalam konteks tim.

Disarankan agar pengembangan motivasi individu dilakukan dengan cara mendorong pemaknaan personal terhadap tujuan hidup, pemberian umpan balik yang konstruktif, serta penyampaian narasi-narasi inspiratif yang dapat menggugah semangat. Penelitian selanjutnya dapat memperluas objek kajian ke berbagai karya budaya populer lainnya untuk mengeksplorasi bagaimana konsep *ikigai* membentuk karakter dan motivasi individu dalam berbagai konteks kehidupan.

Daftar Pustaka

- Agustiyarini, D. P., Syarof, I. M., & Santoso, G. (2023). *Perilaku dalam menjalankan keinginan agar tujuannya tercapai*. Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra), 45–49.
- Carolina, R., Missriani, & Fitriani, Y. (2021). *Kajian sosiologi sastra dalam novel Sang Pewarta karya Aru Armando*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5267–5281.
- Creswell, J., & Poth, C. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). California: Sage Publications.
- Garcia, H., & Miralles, F. (2017). *The Japanese secret to a long and happy life*. Jepang: Penguin Books.
- Hapsari, P. W., & Mugiyanti. (2022). *Korelasi kebutuhan dengan ikigai pada mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Pakuan*. Idea Sastra Jepang, 20–26.
- Hasegawa, A. (2010). *Ikigai: The Japanese concept of life worth living*. Toyo Eiwa University Press.
- KBBI. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Daring)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Najab, K. (2020). *Sosiologi dalam aspek kehidupan*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Prista Ardi Nugroho, G. H. (2020). *Anime sebagai budaya populer (Studi pada komunitas anime di Yogyakarta)*. Jurnal Pendidikan Sosiologi, 1–15.
- Sayekti. (2017). *Resepsi mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2012 terhadap anime Naruto*. Repository Universitas Diponegoro, 13.
- Sinta. (2018). *Pengaruh passion terhadap motivasi dan kinerja individu*. Jurnal Psikologi dan Pendidikan, 45–53.
- Siti, D. T., Zulaekho, N., & Zulfa, M. (2025). *Peran sosiologi dalam pendidikan dasar: Konsep, teori, dan implikasinya terhadap perubahan sosial*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 168–180.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi ke-3)*. Bandung: Alfabeta.

Toi, Y. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia. *Jurnal Budaya, Bahasa Dan Sastra*, 120-126.