



Analisis Teknik Renang dalam Anime *Free!* Season 1-3 Karya Kōji Ōji : Pendekatan Mimesis

Yasmin Az Zura Kaimudin

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya

Email: yasminazzura2@gmail.com

Cuk Yuana

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya

Email: cukyuana@untag-sby.ac.id

Abstract. The research entitled “ANALYSIS OF SWIMMING TECHNIQUES IN THE ANIME FREE! SEASON 1-3 BY KŌJI ŌJI” aims to examine the suitability of swimming techniques in anime with real techniques using a mimetic approach and David G. Thomas' swimming theory. The background of this research is the potential of anime as a non-formal learning medium in the field of sports. The method used is descriptive qualitative with data in the form of screenshots and narrative observations from the anime *Free!* seasons 1-3. The results of the study show that swimming techniques such as leg swings, arm strokes, body coordination, and turns are displayed accurately according to the principles of competitive swimming. These findings confirm that anime can play a role as an informal learning tool while enriching interdisciplinary studies between literature, animation, and sports education.

Keywords: *Anime Free!, Qualitative Description, Non-Formal Learning Media, Mimesis, Swimming Techniques.*

PENDAHULUAN

Anime sebagai produk budaya populer Jepang telah berkembang menjadi salah satu media hiburan yang tidak hanya menyajikan cerita fiktif, tetapi juga menawarkan representasi realitas melalui visualisasi gerak yang mendekati dunia nyata. Salah satu anime bertema olahraga yang menonjol dalam hal ini adalah *Free!*, yang menampilkan berbagai gaya renang secara mendetail dan menarik. Di tengah tantangan pembelajaran teknik renang yang selama ini cenderung fokus pada praktik langsung atau buku teks, anime menawarkan pendekatan visual yang potensial untuk mendukung pembelajaran nonformal.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana teknik renang yang ditampilkan dalam anime *Free!* direpresentasikan secara visual dan sejauh mana akurasi teknik tersebut sesuai dengan prinsip-prinsip renang profesional. Mengingat anime bukanlah media pembelajaran formal, perlu dilakukan analisis mendalam untuk mengetahui apakah penggambaran gerakan berenang dalam anime tersebut benar-benar mencerminkan teknik yang dapat dipertanggungjawabkan secara teknis.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan mimesis yang fokus pada hubungan antara karya dan kenyataan yang ditirunya. Selain itu, teori teknik renang dari David G. Thomas (2000) digunakan sebagai acuan dalam

memutar putaran gerakan yang ditampilkan dengan teknik renang yang valid. Dengan mengamati anime *Free!* Melalui tangkapan layar dan narasi, serta membandingkannya dengan literatur renang profesional, diharapkan penelitian ini dapat mengungkap nilai edukatif dari anime sebagai media hiburan visual.

Penelitian sebelumnya umumnya lebih fokus pada aspek cerita, karakter, atau linguistik dalam anime *Free!*, sementara kajian yang menganalisis teknik renang secara visual dan membandingkannya dengan teori olahraga masih sangat minim. Gap inilah yang menjadi alasan utama dilakukannya penelitian ini, sebagai upaya untuk melihat sejauh mana representasi teknik olahraga dalam anime dapat memberikan kontribusi terhadap bidang pendidikan nonformal, khususnya pendidikan olahraga.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan representasi teknik renang gaya bebas, gaya dada, gaya punggung, dan gaya kupu-kupu dalam anime *Free!* Season 1–3, serta memecahkan ketidaknyamanannya dengan teori teknik renang profesional. Penelitian ini juga bertujuan untuk memperkuat penerapan pendekatan mimesis dalam media visual kontemporer, serta menggali potensi anime sebagai sarana pembelajaran teknik olahraga yang informatif dan menarik.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini mengacu pada beberapa riset sebelumnya yang membahas tentang teknik berenang dan anime, tetapi belum ada yang secara khusus meneliti teknik berenang dalam anime *Free!* dengan pendekatan mimesis. Studi-studi sebelumnya lebih menitikberatkan pada praktik berenang di kehidupan nyata atau analisis bahasa dalam anime.

Teori mimesis digunakan untuk melihat sejauh mana anime merepresentasikan realitas. Menurut Luxemburg (2016), mimesis adalah pendekatan yang mengkaji hubungan antara karya dan kenyataan yang ditirunya. Dalam konteks anime *Free!*, hal ini mencakup bagaimana gerakan renang divisualisasikan secara realistis.

Sebagai dasar teknis, digunakan teori dari **Thomas (2000)** yang membahas teknik empat gaya renang utama: bebas, punggung, dada, dan kupu-kupu. Visualisasi teknik tersebut dalam anime dibandingkan dengan teknik yang dijelaskan dalam buku tersebut.

Selain itu, anime diposisikan sebagai media visual yang potensial untuk pembelajaran nonformal, karena menggabungkan hiburan dengan elemen edukatif, khususnya dalam konteks olahraga renang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan mimesis sebagai landasan utama untuk menganalisis kesesuaian antara gerakan teknik renang dalam anime *Free!* dengan gerakan nyata yang terdapat dalam praktik renang kompetitif. Pendekatan ini bertujuan melihat sejauh mana representasi visual dalam media fiksi, dalam hal ini anime dapat merepresentasikan kenyataan melalui imitasi yang mendetail dan realistis.

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah **pendekatan mimesis**, yaitu pendekatan yang menampilkan suatu karya dengan kenyataan yang ditiru atau direpresentasikan di dalamnya (Luxemburg dalam Asriningsih, 2016). Dalam konteks penelitian ini, pendekatan mimesis digunakan untuk menilai sejauh mana gerakan teknik renang yang divisualisasikan dalam anime *Free!* representasi realita gerakan renang yang valid secara teknis. Pendekatan ini memungkinkan analisis terhadap visualisasi dalam anime sebagai

cerminan dari teknik renang yang terstruktur dan sesuai dengan teori gerak dalam olahraga.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **deskriptif kualitatif**. Menurut Moleong (2005), metode ini fokus pada pengumpulan dan interpretasi data dalam bentuk kata-kata, gambar, serta simbol visual lainnya. Dalam penelitian ini, data dianalisis melalui observasi naratif terhadap dialog dan visual (screenshot) dari adegan-adegan dalam anime *Free!* yang menggambarkan teknik berenang.

Objek dan Sumber Data

Objek utama dalam penelitian ini adalah anime *Free!* musim 1 hingga musim

3. Sumber data utama berupa:

- Visual (tangkapan layar) dari adegan renang yang menampilkan teknik gaya bebas, gaya punggung, gaya dada, dan gaya kupu-kupu.
- Dialog atau narasi yang berkaitan dengan teknik atau latihan renang.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan studi kepustakaan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Menentukan episode dan adegan yang relevan dalam anime *Free!*.
2. Melakukan pengamatan visual terhadap gerakan renang yang dilakukan oleh karakter utama.
3. Mengambil tangkapan layar dari adegan renang yang relevan.
4. Mencatat narasi atau dialog yang terkait dengan teknik renang.
5. Mengkaji data berdasarkan teori teknik renang oleh David G. Thomas (2000).

Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan pendekatan mimesis dan teori teknik renang. Analisis dilakukan dalam beberapa tahap:

1. Identifikasi adegan yang menampilkan teknik renang.
2. Klasifikasi teknik renang berdasarkan jenis gaya (bebas, dada, punggung, kupu-kupu).
3. Perbandingan visual antara gerakan dalam anime dengan teori teknik renang profesional.
4. Interpretasi naratif untuk mengkaji konsistensi antara dialog/penjelasan karakter dengan visualisasi teknik renang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam anime *Free!* Season 1–3, teknik renang yang ditampilkan oleh masing-masing karakter dianalisis menggunakan pendekatan mimesis dan teori teknik renang oleh Thomas (2000). Berdasarkan observasi visual terhadap tangkapan layar dari adegan-adegan renang, ditemukan bahwa setiap karakter utama menunjukkan gaya renang khas yang mencerminkan prinsip-prinsip teknik renang profesional. Analisis dilakukan pada empat gaya utama: gaya bebas, gaya punggung, gaya dada, dan gaya kupu-kupu. Hasil analisis dari masing-masing karakter sebagai penggambaran teknik gaya renang adalah sebagai berikut :

a. Gaya Bebas (*Freestyle*) 自由形の泳法技術 *jiyugatano eihogijutsu*

Karakter Haruka Nanase secara konsisten memperagakan teknik gaya bebas dengan gerakan kaki (*flutter kick*) yang stabil, tubuh dalam posisi streamline, serta koordinasi antara tangan dan pernapasan. Gerakan tangan Haruka mengikuti pola *S-stroke* seperti dijelaskan oleh Thomas. Teknik *flip turn* juga ditampilkan dengan runtut, dari jungkir balik, dorongan kaki ke dinding, hingga posisi streamline kembali. Visual ini menunjukkan bahwa gaya bebas dalam anime *Free!* disajikan dengan detail teknis yang sesuai dengan standar renang kompetitif.



gambar 1 バタ足 bata ashi (ayunan kaki gaya bebas Haruka)



gambar 2 自由形の腕のかき (kayuhan tangan gaya bebas Haruka)



gambar 3 フリップターン furippu taan (putar haluan gaya bebas Haruka)



gambar 4 自由形の動作の連携 jiyugata no dousa renkei (koordinasi gaya bebas Haruka)

b. Gaya Punggung (*Backstroke*) 背泳ぎの泳法技術 *seoyogi no eihougiuutsu*

Karakter Makoto Tachibana menampilkan teknik gaya punggung dengan posisi telentang yang stabil, rotasi tubuh yang proporsional, dan gerakan tangan yang masuk ke udara dari posisi vertikal. Ayunan kaki diputar secara bergantian secara teratur tanpa banyak cipratan udara, sesuai teori Thomas mengenai efisiensi gerakan dalam udara. Teknik memutar balik gaya punggung juga divisualisasikan dengan baik, menunjukkan rotasi tubuh ke posisi tengkurap sebelum dorongan kaki ke dinding.



gambar 5 背泳ぎキック *seiyogi kikku* (ayunan kaki gaya punggung)



gambar 6 背泳ぎのアームストローク *seoyogi no aamusutorooku* (kayuhan tangan gaya punggung Makoto)



gambar 7 背泳ぎのターン *seoyogi no taan* (putar haluan gaya punggung Makoto)



gambar 8 背泳ぎの協調性 *seoyogi no kyouchousei* (kayuhan tangan gaya punggung Makoto)

c. **Gaya Kupu-Kupu (*Butterfly*)** バタフライの泳法技術 *batafurai no eihogijutsu*

Karakter Rin Matsuoka menunjukkan gaya kupu-kupu yang kuat dan tenggelam. Gerakan *dolphin kick* ditampilkan dengan koordinasi pinggul dan kaki secara bersamaan, serta kayuhan tangan yang serempak masuk dan keluar dari permukaan udara. Teknik *putaran kupu-kupu* digambarkan secara jelas dengan gerakan menyentuh dinding menggunakan kedua tangan secara bersamaan, dilanjutkan dengan putaran tubuh dan dorongan kembali. Teknik ini sesuai dengan tahapan gaya kupu-kupu menurut Thomas.



gambar 9ドルフィンキック *dorufin kikku* (ayunan kaki gaya kupu-kupu Rin)



gambar 10バタフライの腕かき *batafurai no udekaki* (kayuhan tangan gaya kupu-kupu Rin)



gambar 11バタフライターン *batafurai taan* (putar haluan gaya kupu-kupu Ikuya)



gambar 12バタフライの協調 *batafurai no kyouchou* (teknik koordinasi gaya kupu-kupu Rin)

d. Gaya Dada (Breaststroke) 平泳ぎの泳法技術 hiraoyogi eihougijutsu

Karakter Nagisa Hazuki memperagakan teknik gaya dada dengan gerakan kaki *whip kick* (tendangan cambuk) dan gerakan tangan membentuk setengah lingkaran ke samping. Teknik ini dimulai dengan pengambilan napas saat dorongan tangan selesai, yang sesuai dengan prinsip koordinasi gaya dada dalam teori Thomas. Setelah dorongan, posisi tubuh kembali dalam keadaan streamline. Adegan-adegan ini menunjukkan bahwa anime *Free!* berusaha meniru teknik gaya dada dengan struktur gerakan yang tepat.



gambar 13 ウィップキック wippu kikku (teknik ayunan kaki gaya dada Nagisa)



gambar 14 平泳ぎの腕かき hiraoyogi no ude kaki (teknik kayuhan tangan gaya dada Nagisa)



gambar 15 平泳ぎターン hiraoyogi taan (teknik putar haluan gaya dada Ikuya)



gambar 16 平泳ぎの協調性 hiraoyogi no kyouchousei (teknik koordinasi renang gaya dada Nagisa)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis teknik renang dalam anime *Free!* musim 1 hingga 3, dapat disimpulkan bahwa anime ini berhasil menampilkan visualisasi teknik renang yang cukup akurat dan realistis, sesuai dengan teori renang kompetitif yang dikemukakan oleh David G. Thomas. Visualisasi tersebut terutama terlihat pada empat gaya renang utama: gaya bebas, gaya punggung, gaya dada, dan gaya kupu-kupu, yang masing-masing direpresentasikan melalui karakter-karakter utama dalam cerita. Karakter Haruka Nanase memperlihatkan teknik gaya bebas (freestyle) yang sangat dominan, dengan gerakan kaki *flutter kick*, kayuhan tangan menyerupai huruf “S”, serta koordinasi tubuh yang menggambarkan efisiensi dan keluwesan dalam berenang. Teknik putar balik (flip turn) juga diperlihatkan secara realistis dalam adegan-adegannya. Makoto Tachibana, yang menggunakan gaya punggung (backstroke), menampilkan gerakan ayunan kaki dan tangan yang konsisten dengan teori profesional. Visualisasi gerakan punggungnya menunjukkan keseimbangan tubuh dan ritme yang sesuai dengan koordinasi gaya punggung yang sebenarnya. Sementara itu, Nagisa Hazuki, yang mengandalkan gaya dada (breaststroke), menunjukkan teknik *whip kick*, kayuhan tangan setengah lingkaran, dan koordinasi tubuh yang cukup akurat. Gerakannya menggambarkan kekuatan eksplosif dari tendangan dan posisi streamline yang sesuai. Rin Matsuoka, sebagai pengguna gaya kupu-kupu (butterfly), menggambarkan teknik *dolphin kick*, ayunan tangan simetris, serta putar balik gaya kupu-kupu yang mendekati gerakan atlet renang profesional. Gerakan tubuh Rin menonjolkan kekuatan dan sinkronisasi antara tangan, kaki, dan pernapasan. Dengan demikian, anime *Free!* tidak hanya memberikan hiburan semata, tetapi juga menghadirkan teknik renang yang mendekati kenyataan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran nonformal. Peniruan gerakan yang ditampilkan oleh para karakter utama melalui pendekatan mimesis membuktikan bahwa anime mampu merepresentasikan dunia nyata, khususnya dalam konteks olahraga renang, dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, I. G. (2020). *anime dan teknologi animasi*. Vol.3, Maret 2020, 3, 195-200.
- Abrams. 1999. *A Glossary of Literary Term*. 1999. Heinle n Heinle : United States of America.
- Aghnia, M. C. (2012). *Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain; Perancangan Anime Community Center*. Jurnal Seni Rupa dan Desain. 1 (1), 1-6
- Allen, John. 2015. *Anime and Manga*. San Diego: ReferencePoint Press, Inc
- Ambarini dan Umayana (2012). *Semiotika Teori dan Aplikasi Pada Karya Sastra*. Semarang: IKIP Semarang Press.

- BuddyKu. (2022, September 14). *celebrities.id*. Retrieved from [www.rctiplus.com:https://www.rctiplus.com/news/detail/seleb/2938132/8-definisi-karya-sastra-menurut-para-ahli,-tulisan-yang-memiliki-makna-mendalam](https://www.rctiplus.com/news/detail/seleb/2938132/8-definisi-karya-sastra-menurut-para-ahli,-tulisan-yang-memiliki-makna-mendalam)
- Darmadi. 2012. *Kemampuan Dasar Mengelola Mengajar*. Bandung. Alfabeta Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yoyakarta. AR-RUZZ MEDIA
- Dobson, Nichola. 2009. *Historical Dictionary of Animation and Cartoons*. United Kingdom: Scarecrow Press, Inc.
- Haryanti, P., & Nugraha, R. D. (2024). *Pengaruh anime yang ditayangkan dalam situs. Mahadaya, Vol. 4, No. 1*, 117-124.
- JSCA (Japan Swimming Club Association). (2010). *水泳指導の手引 (改訂版) [Swimming instruction guidebook, revised edition]*. JSCA Publications.
- Kondou, C. (2016). *日本アニメの躍進* (Kenji Ogawa Seminar, Ogawa), 64-74.
- McCloud, Scott. 2014. *Understanding Comics: The Invisible Art*. America: William Morrow Paperbacks
- Mahdiyyah. (2015). *Analisis Penggunaan Kata Sugoi Dalam Serial Anime Free! Skripsi*. Universitas Andalas.
- Tika, 2015, *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Kerja*. Perusahaan, Jakarta : Bumi Aksara
- Moleong Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif edisi revisi*. Metodologi Penelitian Kualitatif edisi revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, Prista Ardi, dan Grendi Hendrastomo. 2017. “*Anime Sebagai Budaya Populer (Studi pada Komunitas Anime Yogyakarta)*.” *E-Societas: Jurnal Pendidikan Sosiologi* Vol. 6, No. 3:1–15.
- Ragam Info. (2024, Agustus 24). Retrieved from [kumparan.com:https://kumparan.com/ragam-info/pengertian-sastra-menurut-para-ahli-dan-jenis-jenisnya-23OSbpGC6ae/full](https://kumparan.com/ragam-info/pengertian-sastra-menurut-para-ahli-dan-jenis-jenisnya-23OSbpGC6ae/full)
- Rezki, R. J. (2019). *Analisis teknik renang gaya bebas pada mahasiswa*. Received: 10 November 2018; Accepted 8 Mei 2019; Published 13 Juni 2019, 258-265.
- Rasyid. (2017). *Teknik renang*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

- Rokhmansyah, Alfian. 2014. *Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Salmaa. (2022, Maret 1). deepublish. Retrieved from penerbitdeepublish.com: <https://penerbitdeepublish.com/apa-itu-sastra/>
- Setyawan, (2023, September). Retrieved from mijil.id: <https://mijil.id/t/pendekatan-mimetik-dalam-kajian-susastra/7591>
- Sukmawati, D., & Hartoto, S. (2015). *Penerapan Pembelajaran Renang Gaya Bebas Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas (Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler SMP Santa Maria Surabaya)* Dwi.Jurnal Pendidikan Olahragadan Kesehatan, 03(02), 366–370.
- Oktadinata, R., Mardian, R., & Maryadi, W. (2022). *Analisis Teknik Renang Gaya Bebas Pada Mata Kuliah Renang. Jurnal Cendekia*, 2(1).
- THOMAS, MS, D. (2000). *Renang Tingkat Mahir*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Tikkanen, A. (n.d.). *Peniruan*. Retrieved from Britannica: <https://www-britannica-com.translate.goog/art/mimesis>
- Trianto, A. (2021). *Buku ajar renang dan keselamatan di air*. semarang: Desember 2021.
- Umi, Narimawati., Sri Dewi, Anggadini., Linna, Ismawati. (2011), *Penulisan Karya Ilmiah*, Edisi Pertama, Genesis. Pondok Gede, Bekasi.
- Van Luxemburg. (1986). *Pengantar ilmu sastra*. Jakarta: Gramedia.
- wijaya, w., & hartoto, s. (2025). *Pengaruh Alat Bantu Renang Swimboard Dan Pullbuoy terhadap*. Jurnal Pendidikan Tambusa, 7188-7189.
- Zoebarazy, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.