

GESTICULATION (GERAK ISYARAT TANGAN) DALAM VIDEO アルバムテントで座談会 スペシャル ALBUM JUMPING C4R KARYA HEY! SAY! JUMP

Imro'atun Naziyah

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
imroatunnaziyah16020104015@mhs.unesa.ac.id

Dra. Parastuti, M.Pd., M.Ed.

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
parastuti@unesa.ac.id

要旨

コミュニケーションには言語だけでなく、非言語でも意思が伝えられる。Mulyana (2008) による非言語の機能の中のひとつは言語的なコミュニケーションを伴うことである。非言語とは主に身振りであり、その内よく使われるコミュニケーションの一つは手振りだと書かれている。この研究では、Hey! Say! JUMP のアルバムの JUMPING C4R に収録された座談会スペシャルのビデオにおける、同類だと思われない様々な種類の意味を持つ発話と Gesticulation (身振り・手振り) の形式と意味を説明する。

この論文は定性分析の論文である。使用した分析方法は Sudaryanto (2015) による熟視方法である。前述のビデオを資料データとして自由熟視手法（データを視聴すること）とメモ取り手法（データを書くこと）を使用し分析した。またはデータを分析する方法は Sugiyono (2014) に書かれており、Miles and Huberman の手法を利用した。その手法には、データの削減、データの表示、結論の三段階がある。書き集めたデータを分析するため、McNeill (1992) の理論による Gesticulation (身振り・手振り) の分類と Chaer (1994) の理論による明示の意味と暗示の意味を利用した。

研究の結果は次の通りである。全体で発見されたデータは 186 である。その内、33 は Beat 形式、44 は Deictic 形式、51 は Iconic 形式で、58 は Metaphoric に分類された。また、明示の意味としては、方向指定、場所指定、物指定、他人指定、自己指定、時間指定、数字指定、却下、承認、思考、と物描写が発見された。暗示の意味としては、否定、合意、好奇心、叱責、賞賛、疑念、希望、失望、と愕然が発見された。この論文ではそれぞれの Gesticulation (身振り・手振り) の分類は三つずつ説明される。そこで発見された明示の意味は、場所指定、他人指定、数字指定、方向指定、物描写、と却下で、発見された暗示の意味は、疑念、賞賛、叱責、好奇心、否定、希望、と承認である。

キーワード：コミュニケーション、非言語、Gesticulation (身振り・手振り)

Abstract

Language is not only used as communication in verbal language, but also nonverbal language. Based on Mulyana (2008) which said that one of nonverbal messages functions are to accompany verbal messages. The nonverbal message means body language. There are various types of body language, hand gestures are one of the types that are mostly used during course of communication. Hand gestures (Gesticulation) have a variety of types that can not be called as "same" category. Based on that research, "Gesticulation (hand gestures) in JUMPING C4R's アルバムテントで座談会スペシャル Video by Hey! Say! JUMP." became the title of this journal.

Qualitative descriptive is this type of research, with referencing research method by Sudaryanto (2015) that used two techniques, listening and note taking. Data source in this research is JUMPING C4R's アルバムテントで座談会スペシャル Video by Hey! Say! JUMP. Analysis techniques using Model of Miles and Huberman in Sugiyono (2014) which includes three phases are called data reduction, data presentation, and conclusions. Founded data are continued with classification theory of Gesticulation (hand gestures) by McNeill (1992), and also theory of denotative and connotative meaning by Chaer (1994).

From the results of this research, 186 pieces of data was found that showed Gesticulation, including 33 data of Beat type, 44 data of Deictic type, 51 data of Iconic type, and 58 data of Metaphoric type. Denotative meaning that is found in this research is, designation of direction, designation of place, designation of objects, designation of others, self-appointment, designation of time, designation of

numbers, rejection, approval, thinking, and depiction of objects. While the connotative meaning that is found in this research is, denial, agreement, curiosity, reprimand, admiration, doubt, hope, disappointment, and surprise. This journal presented each type of Gesticulation (hand gestures) with three examples of all data, this shows the denotative meanings are designating places, designating others, designating numbers, designating directions, describing objects, and denial. And the connotative meanings are feeling doubt, admiration, reprimand, curiosity, denial, hope, and agreement.

Keywords: communication, nonverbal language, Gesticulation

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan. Mulai dari bertukar informasi, sampai tujuan-tujuan sosial lainnya, seperti hiburan. Menurut Spitz, dalam Mulyana (2008: 17) “komunikasi merupakan jembatan antara bagian luar dan bagian dalam kepribadian”. Dalam proses komunikasi, setiap kata dan kalimat yang diucapkan oleh salah satu penutur, secara tidak langsung menunjukkan kepribadian penutur tersebut. Kepribadian seseorang dapat dilihat melalui cara berbicara, hingga tingkah laku masing-masing.

Kepribadian masing-masing orang berhubungan dengan lingkungan yang dihuni. Maka dari itu, komunikasi pun merupakan bentuk dasar dari adaptasi terhadap lingkungan. Tiap lingkungan memiliki tipikal masing-masing, yang menyebabkan komunikasi bisa dipengaruhi oleh lingkungan tersebut berdasarkan budaya sekitar. Misalnya, perbedaan Negara Indonesia dan Jepang saat melakukan perkenalan. Di Indonesia, berjabat tangan umum dilakukan saat berkenalan dengan orang baru, sedangkan di Jepang, cukup dengan membungkukkan badan, karena menurut paparan Aqul (2004), masyarakat Jepang tidak memiliki budaya bersalaman, membungkuk (*ojigi*) dinilai sama dengan bersalaman pada budaya barat. *Ojigi* merupakan gerakan membungkukkan badan sebagai ucapan salam. Bahkan terdapat perbedaan derajat dalam membungkuk. Horiuchi (dalam Amri, 2014) menyatakan terdapat tiga macam *ojigi* (membungkuk) yaitu, membungkuk 15 derajat, membungkuk 30 derajat, dan membungkuk 45 derajat. *Ojigi* (membungkuk) yang dilakukan orang Jepang biasanya sekitar 30 derajat. Semakin dalam derajat membungkuk seseorang menandakan tingkat kesopanan. Membungkuk bisa digunakan untuk tegur sapa sampai dengan meminta maaf (Amri, 2014).

Perbedaan budaya tersebut menunjukkan ada komunikasi yang dilakukan selain komunikasi verbal (komunikasi menggunakan bahasa), yaitu komunikasi nonverbal. Komunikasi nonverbal pada umumnya berupa bahasa isyarat yang bisa disampaikan tanpa bahasa verbal (kata-kata), namun terdapat juga bahasa isyarat yang disampaikan sebagai iringan bahasa verbal. Secara tidak langsung komunikasi nonverbal sering

digunakan, namun penggunaan komunikasi tersebut sering tidak disadari. Ketidaksadaran terjadinya komunikasi nonverbal ini bisa disebabkan oleh pengaruh budaya.

Bahasa merupakan salah satu alat penyampai pesan dalam berkomunikasi. Bahasa dalam komunikasi dibedakan menjadi dua, yaitu bahasa verbal dan nonverbal. Bahasa verbal berupa kata-kalimat yang diucapkan dan atau ditulis untuk menggambarkan sesuatu sesuai dengan realita. Sementara bahasa nonverbal dapat berupa lambang dan gerak isyarat, seperti rambu-rambu lalu lintas, acungan jempol, kedipan mata, raut wajah, dan sebagainya. Berdasarkan bahasa tersebut, jenis komunikasi dibedakan menjadi dua, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal.

Berdasar pada pendapat Samovar dan Porter, juga Wenburg dan Wilmot, dalam Mulyana (2008) mengklasifikasikan komunikasi nonverbal menjadi 10 jenis, salah satunya ialah bahasa tubuh. Bahasa tubuh diklasifikasikan kembali menjadi empat macam, diantaranya: (1) isyarat tangan, (2) gerakan kepala, (3) postur tubuh dan posisi kaki, (4) ekspresi wajah dan tatapan mata. Komunikasi nonverbal identik dengan bahasa tubuh yang sudah menjadi emblem, atau simbol yang telah paten. Namun, diluar bahasa tubuh yang sudah paten tersebut terdapat jenis bahasa tubuh yang lain terutama pada gerak isyarat tangan. Penggambaran suatu benda yang tidak ada di depan mata dengan gerakan/ isyarat tangan juga termasuk bagian dari komunikasi nonverbal.

Dikutip dari McNeill (1992) oleh Yanagimachi (1999) yang menjelaskan bahwa bagian dari *gesture* (gerak isyarat) terbagi menjadi empat, diantaranya: (1) gerak isyarat tangan, (2) pantomim, (3) emblem, dan (4) bahasa tanda (komunikasi nonverbal yang dapat berubah sesuai dengan tuturan). Gerak isyarat tangan disebut *Gesticulation*. *Gesticulation* terbagi menjadi empat jenis, diantaranya: (1) *Beat*, (2) *Deictic*, (3) *Iconic*, dan (4) *Metaphoric*. Meskipun empat jenis tersebut masuk dalam gerak isyarat tangan, namun ciri dari masing-masing gerak tangan tersebut berbeda. Mulai dari gerakan tangan yang singkat seperti menggerakkan jari, sampai gerakan tangan yang menggambarkan benda lain.

Jika dilihat dari komunikasi pada umumnya, orang-orang yang belum terbiasa menggunakan komunikasi nonverbal cenderung berkomunikasi tanpa gerakan, hanya mengandalkan kata/kalimat untuk berkomunikasi. Dikatakan bahwa komunikasi yang mengandalkan bahasa verbal sukar dimengerti, sebagaimana terdapat pepatah bahwa “perbuatan lebih banyak berbicara daripada ucapan” (Hanafi, 1984: 217). Selain itu, tidak semua Negara mengenal bahasa nonverbal yang sama. Bahasa nonverbal yang berlaku disesuaikan dengan budaya masing-masing.

Sebagai bagian dari salah satu bahasa tubuh, gerak isyarat tangan memiliki berbagai macam jenis. Terdapat gerak isyarat tangan yang sudah dijadikan emblem, terdapat pula gerak isyarat tangan yang hanya berfungsi sebagai pengiring tuturan verbal, dan seolah tidak memiliki makna yang tetap jika dibandingkan dengan gerak isyarat tangan berupa emblem. Gerak isyarat tangan tersebut oleh McNeill (1992) dinamakan sebagai *Gesticulation*. Terdapat perbedaan antara *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) yang dikemukakan oleh McNeill (1992), dengan gerak isyarat tangan berupa emblem. Perbedaan tersebut tidak menyangkutpautkan unsur budaya. Dalam arti, *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) tersebut bisa berlaku bagi seluruh Negara. Namun, penggunaan *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) tersebut masih kurang disadari oleh masyarakat, karena gerakan tangan yang muncul ketika penutur berbicara seolah gerakan refleks, padahal jika dilihat kembali *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) tersebut memiliki makna tersendiri. Untuk memahami lebih lanjut mengenai makna dari *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) tersebut, maka dipilih topik *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) oleh McNeill (1992) sebagai fokus penelitian.

Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam Mulyana (2008: 349-350), bahwa terdapat lima fungsi komunikasi nonverbal, yaitu “perilaku nonverbal dapat memperteguh, menekankan, atau melengkapi perilaku verbal” sebagai salah satunya. *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) oleh McNeill (1992) tersebut memiliki fungsi demikian. Disebut gerak isyarat tangan tentunya anggota tubuh yang bergerak hanyalah tangan, sementara penutur dapat menunjukkan gerakan tersebut ketika ia berbicara dengan posisi tubuh yang bebas, bisa dengan berdiri maupun duduk. Dalam hal ini, untuk mengambil data penelitian bisa melalui wawancara atau semacamnya yang mengundang narasumber untuk memaparkan informasi beserta gerakan tangan (refleks). Juga dapat diambil melalui video percakapan yang bersifat santai (perbincangan sederhana).

Video dengan judul 「アルバムテントで座談会スペシャル」 yang berada dalam album ke-empat *idol* grup Hey! Say! JUMP berjudul JUMPING C4R, menjadi sumber data penelitian. Hey! Say! JUMP merupakan salah satu *idol group* Jepang yang terbentuk pada tahun 2007 di bawah agensi Johnny & Associates. Johnny & Associates yang juga dikenal sebagai Johnny's 「ジャニーズ」 merupakan salah satu agensi hiburan terbesar di Jepang yang didirikan sejak tahun 1962. Johnny's menciptakan banyak artis terkenal, baik solo maupun grup seperti, SMAP, TOKIO, Kinki Kids, dan Arashi.

Album JUMPING C4R merupakan album ke-empat yang dirilis oleh Hey! Say! JUMP pada tanggal 24 Juni 2015, dan berhasil meraih peringkat pertama sebagai album terlaris di dunia versi media traffic pada tahun 2015 minggu ke-28. Album JUMPING C4R memiliki tiga versi. Di dalam salah satu versi album tersebut, tepatnya versi *Limited Edition 2* terdapat video spesial “*zadankai*”. Dalam video tersebut, *member* Hey! Say! JUMP yang beranggotakan 9 orang melakukan diskusi mengenai album mereka.

Video “*zadankai*” dipilih karena dalam video tersebut *member idol group* Hey! Say! JUMP melakukan diskusi sederhana berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan berkenaan dengan album mereka. Diskusi yang dilakukan antar individu saling mengenal tentunya akan membawa suasana lebih santai dalam menyampaikan pendapat. Melalui video tersebut dapat diperoleh percakapan alami yang memungkinkan adanya *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) pengiring komunikasi verbal. Berikut merupakan contoh *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) yang muncul dalam video “*zadankai*” atau 「アルバムテントで座談会スペシャル」

Tuturan: *せめてこれ終わるまでにしようよ！*

Setidaknya, ayo lakukan sampai ini berakhir

Gesticulation (gerak isyarat tangan): menggerakkan kedua tangan seolah sedang memegang benda yang panjang.

(15.NY.M.01:36)

Situasi:

Nakajima menyangkal ucapan Inoo yang mengatakan bahwa mereka harus memerankan karakter yang mereka dapat dari melempar *darts* sampai pulang ke rumah masing-masing. Aturan tersebut tidak sesuai dengan aturan yang ditentukan oleh para *staff*.

Gesticulation (gerak isyarat tangan) ini merupakan contoh dari jenis *Metaphoric*, di mana Nakajima menggerakkan tangan seolah sedang memegang kotak panjang untuk menggambarkan waktu. Waktu digambarkan seolah sebuah jalan ber-kilometer yang

harus dilalui, dan Nakajima sedang berada pada jalan tersebut, sehingga harus menempuh jarak tertentu untuk sampai tujuan. Kotak panjang yang tergambar dengan kedua telapak tangan yang saling berhadapan menunjukkan adanya jarak nol sampai jarak tertentu yang terkesan abstrak. Gerakan ini memiliki fungsi menyertai kalimat verbal, untuk memberi penekanan/ memperjelas apa yang disampaikan penutur pada pendengar.

Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan penelitian mengenai *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) sebagai komunikasi nonverbal yang mengiringi tuturan verbal dari video アルバムテントで座談会スペシャル dalam album JUMPING C4R. Analisis yang dilakukan meliputi klasifikasi, serta makna yang terkandung dalam setiap *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) yang ditunjukkan oleh *member* Hey! Say! JUMP. Klasifikasi gerak yang dianalisis berupa *Beat*, *Deictic*, *Iconic*, dan *Metaphoric*, sedangkan makna yang dianalisis berupa makna denotatif dan konotatif.

***Gesticulation* (gerak isyarat tangan) oleh Yanagimachi Tomoharu**

Berikut merupakan contoh pengklasifikasian *Gesticulation* pada jurnal Yanagimachi (1999), berdasarkan teori oleh McNeill (1992):

1. *Beat*



Gambar 1.1. Contoh gerakan *Beat* oleh Yanagimachi
Situasi: Ketika menggambarkan orang yang lebih tua, penutur menaik-turunkan jarinya dengan cepat.

2. *Deictic*



Gambar 1.2. Contoh gerakan *Deictic* oleh Yanagimachi
Situasi: Ketika menggambarkan orang yang tinggal di sebelah rumah, penutur sedikit mengangkat tangan sembari mengayunkan jarinya ke depan muka.

3. *Iconic*



Gambar1.3. Contoh gerakan *Iconic* oleh Yanagimachi

Situasi: Ketika menggambarkan karakter A dalam video yang diperlihatkan oleh peneliti, bahwa karakter A sedang membuat dokumen kerja menggunakan komputer. Penutur menggerakkan tangannya seolah sedang mengetik menggunakan mesin ketik.

4. *Metaphoric*



Gambar1.4. Contoh gerakan *Metaphoric* oleh Yanagimachi

Situasi: Ketika menggambarkan seekor anjing yang sedang marah, penutur menggerakkan tangannya seolah memegang sesuatu, lalu membawanya mendekat pada diri sendiri.

***Gesticulation* (Gerak Isyarat Tangan) oleh McNeill**

McNeill (1992) menjelaskan jenis *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) sebagai berikut:

1. *Beat*: Gerakan diibaratkan sebagai ‘ketukan musik’ yang memiliki dua fase seperti, masuk-keluar, naik-turun, dan sebagainya. Gerakan jenis *Beat* cenderung pendek dan cepat, serta memiliki ruang gerak pada bagian luar (pangkuan, sandaran kursi, dls).



Gambar 1.5. Contoh gerakan *Beat* oleh McNeill

Situasi: Ketika penutur sedang menceritakan salah satu adegan dalam kartun, yaitu saat karakter A yang ingin bersembunyi, namun terlihat oleh karakter B, karakter A berusaha membuat suara tipuan monyet. Penutur mengangkat sedikit tangannya dari pangkuan, kemudian jatuh kembali.

2. *Deictic*: Gerakan yang memiliki fungsi untuk menunjukkan objek dan peristiwa di dunia nyata, juga untuk memainkan peran meskipun tidak ada objek yang hadir secara langsung.



Gambar 1.6. Contoh gerakan *Deictic* oleh McNeill

Situasi: Ketika A menanyakan dari mana B berasal, A tidak menunjuk B langsung, namun menunjuk pada ruang antara dirinya (A) dengan lawan bicara (B).

3. *Iconic*: Gerakan *Iconic* merupakan gerakan yang memiliki hubungan erat dengan isi pembicaraan/ tuturan, karena menunjukkan tindakan yang sama dengan referensi dalam tuturan.



Gambar1.7. Contoh gerakan *Iconic* oleh McNeill

Situasi: Ketika penutur menceritakan karakter dalam kartun yang sedang menekuk pohon kembali ke dalam tanah, penutur menggerakkan tangannya ke depan seolah sedang memegang sesuatu, lalu menariknya ke atas dan ke belakang, lalu kembali ke dekat bahu

4. *Metaphoric*: Gerakan yang menghadirkan gambaran secara abstrak/ tidak terlihat. Gerakan jenis *Metaphoric* menggambarkan secara konkret sebuah konsep pemikiran yang dirasakan oleh penutur dalam berbagai cara.



Gambar1.8. Contoh gerakan *Metaphoric* oleh McNeill
Situasi: Ketika seorang penutur berusaha menjelaskan pada pendengar mengenai kartun yang baru saja ia saksikan, penutur menyebutkan judul kartun dengan menggerakkan tangan seolah sedang menawarkan “objek” pada pendengar.

McNeill (dalam Mey, 2009) kembali menjelaskan jenis *Gesticulation* dalam karya yang berbeda, diantaranya sebagai berikut:

1. *Beat*

Beat disebut sebagai gerakan yang mengalahkan waktu. Mengalahkan waktu yang dimaksud ialah gerakan yang seiring dengan waktu, atau bisa lebih cepat dari waktu (dalam hitungan detik). *Beat* juga diartikan sebagai gerakan tangan yang berulang-ulang tanpa adanya referensi simbolis, disertai penekanan pada titik tertentu oleh penutur. Gerakan *Beat* dikatakan menyerupai ketukan musik. Seolah memberi penekanan pada irama dengan menggerakkan tangan ke atas dan ke bawah, atau ke depan dan ke belakang. Irama yang dimaksud dalam gerakan ini tidak lain sebagai istilah dari ungkapan (ucapan) yang mengiringi gerak *Beat*. Pemberian tekanan pada gerakan *Beat* berfungsi untuk memberi kesan poin penting dari keseluruhan informasi yang disampaikan oleh penutur.

2. *Deictic*

Deictic mayoritas ditunjukkan menggunakan jari telunjuk, namun tidak jarang bagian tubuh yang dapat bergerak luas (seperti tangan), serta objek yang dipegang dapat digunakan dalam gerakan ini. Gerakan *Deictic* mengacu pada penunjukan tempat dan tindakan sebagai titik referensi (pusat). Namun, objek atau lokasi yang ditunjuk tidak secara fisik, melainkan secara abstrak. Gerakan *Deictic* lebih merujuk pada sesuatu atau lokasi yang stabil daripada referensi secara simbolis.

3. *Iconic*

Iconic merupakan gerak isyarat tangan yang menunjukkan gambar atau tindakan nyata. Gestur *Iconic* dikatakan sebagai simbol referensial, yang mempunyai kemiripan formal dan struktural dengan peristiwa atau objek. Gerakan yang digambarkan penutur menyerupai ucapan yang dituturkan. Penutur dapat memilih (menekankan pada satu kata) di mana ia memunculkan gerakan *Iconic* dalam kalimat yang diucapkan.

4. *Metaphoric*

Metaphoric dikatakan sebagai gestur yang tidak terbatas pada penggambaran peristiwa secara konkret. *Metaphoric* menggambarkan secara abstrak sesuatu yang tidak dapat dirasakan oleh indera manusia. Gerakan metaforis lebih mewakili ide abstrak, daripada objek atau tindakan nyata. Misalnya, menggunakan jari yang berputar di pelipis untuk menandakan bahwa ‘roda pemikiran’ berputar. Makna abstrak digambarkan seolah memiliki bentuk/ ruang yang ditempati. Misalnya, ketika penutur berbicara dengan menggerakkan tangannya seolah tengah memegang suatu objek. Meskipun penutur mempresentasikan sesuatu dengan gerakan tersebut, bukan berarti penutur menghadirkan objek konkret melainkan sebuah gagasan, ingatan, atau beberapa objek abstrak lainnya.

Makna Denotatif dan Konotatif oleh Chaer

Analisis makna denotatif dan konotatif mengacu pada teori Chaer (1994), yang memaparkan bahwa makna denotatif sebagai makna asli atau makna yang sebenarnya, sedangkan makna konotatif yang disebut sebagai makna lain yang ditambahkan dengan nilai rasa penutur yang menggunakan kata tersebut. Misalnya, kata “kursi” memiliki makna denotatif benda dengan empat kaki yang digunakan untuk duduk. Sedangkan makna konotatif “kursi” dari penuturnya bisa timbul rasa yang menyatakan kursi dengan bahan yang empuk lebih nyaman untuk duduk, dibandingkan dengan kursi yang berbahan kayu.

Sementara Sutedi (2014) memaparkan bahwa makna denotatif dalam bahasa Jepang disebut *meijiteki imi* 「明示の意味」 atau *gaien* 「外延」, sedangkan makna konotatif disebut *anjiteki imi* 「暗示の意味」 atau *naihou* 「内包」. Makna denotatif dikatakan sebagai makna yang berkaitan dengan luar bahasa, sedangkan makna konotatif ialah makna yang timbul dari perasaan, baik pikiran penutur maupun lawan bicara. Dalam bahasa Jepang dapat dicontohkan dari kata ‘*joshi*’ 「女子」 dan ‘*josei*’ 「女性」 yang sama-sama memiliki makna denotatif ‘perempuan’. Namun makna konotatif yang terkandung berbeda, misalnya ‘*joshi*’ lebih memiliki kesan lucu, anak sekolah, masih belum memiliki pendirian yang teguh. Sedangkan ‘*josei*’ lebih terkesan dewasa, mempunyai pendirian teguh, mempunyai wawasan tinggi. Selain itu, juga dipaparkan oleh Daisuke (2012) mengenai makna denotatif dan konotatif dengan mengambil contoh bunga mawar yang memiliki makna denotatif berupa *rose*, dan memiliki makna konotatif berupa *love* dan *passion*.

Dalam penelitian ini, dilakukan klasifikasi *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) berdasarkan teori oleh McNeill (1992), sedangkan untuk analisis makna denotatif dan konotatif berdasarkan teori oleh Chaer (1994). Serta ditambahkan penjelasan mengenai ada tidaknya persamaan makna dari gerak isyarat tangan dalam buku 70 Japanese Gestures oleh Aqul (2004), dan Dasar-Dasar Linguistik Jepang oleh Sutedi (2014) melalui tuturan verbal.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode analisis deskriptif. Sesuai dengan paparan Yusuf (2014: 329) yang menyatakan bahwa, “tujuan penelitian kualitatif ialah menemukan jawaban dari suatu pertanyaan melalui prosedur ilmiah dengan pendekatan kualitatif”. Data dalam penelitian ini berupa gambar yang menunjukkan *Gesticulation* (gerak isyarat tangan), serta tuturan verbal dalam video “*zadankai*”, yang kemudian digambarkan sedemikian rupa, sesuai dengan situasi sebagaimana adanya dalam bentuk narasi.

Setiap penelitian harus melalui proses teknik pengumpulan data, karena tujuan utama dari penelitian ialah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka tidak akan didapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penelitian menggunakan metode simak oleh Sudaryanto (2015), yang kemudian dibagi menjadi dua macam teknik. Diantaranya teknik simak bebas libat cakap (peneliti tidak terlibat dalam dialog), dilanjutkan dengan teknik catat. Pada tahap pengumpulan data dilakukan penyimakan terhadap video “*zadankai*”, kemudian

pencatatan terhadap *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) yang ditunjukkan, serta kata-kalimat yang diucapkan. Pencatatan dilakukan bersamaan dengan pemberian kode pada data yang ditemukan, lalu dilakukan penerjemahan terhadap tuturan verbal. Dari tahap tersebut, dapat diperoleh pandangan sementara mengenai jenis *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) apa yang ditunjukkan, sehingga dapat dilakukan klasifikasi data.

Berdasarkan teknik analisis data yang dipaparkan oleh Sugiyono (2014), yang paling sesuai dengan penelitian ialah Model Miles dan Huberman yang mengemukakan tiga tahapan dalam analisis data, diantaranya: reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/ verifikasi. Reduksi data dilakukan untuk memilih data yang digunakan dalam penelitian agar meminimalisir munculnya kemiripan pada data. Penyajian data menggunakan dua baris tabel untuk kode data, tuturan, serta hasil terjemah. Sedangkan untuk kesimpulan, telah diambil kesimpulan sementara sebelum masuk pada tahap analisis data. Kesimpulan tersebut kemudian dirangkum lagi, atau diperjelas dengan bukti atau teori yang mendukung, sehingga menghasilkan kesimpulan yang benar.

Rumusan masalah pertama dalam penelitian menggunakan teori *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) oleh McNeill (1992), sebagai tambahan pemahaman digunakan pula teori oleh McNeill (2006). Sedangkan untuk rumusan masalah kedua, digunakan teori makna denotatif dan konotatif oleh Chaer (1992). Selain itu, digunakan paparan dalam buku 70 Japanese Gestures oleh Aqul (2004), dan Dasar-Dasar Linguistik Jepang oleh Sutedi (2014), untuk menjelaskan ada tidaknya persamaan makna. Serta pengertian makna denotatif dan konotatif menurut Daisuke (2012) sebagai tambahan penjelasan teori makna dari Jepang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis dari sumber data berupa video “*zadankai*”, diperoleh 186 data yang menunjukkan berbagai macam *Gesticulation* (gerak isyarat tangan). Diantaranya 33 data merupakan gerakan jenis *Beat*, 44 data merupakan gerakan jenis *Deictic*, 51 data merupakan gerakan jenis *Iconic*, dan 58 data merupakan gerakan jenis *Metaphoric*. Masing-masing jenis gerakan tersebut mempunyai makna denotatif dan makna konotatif. Dari data tersebut, dipilih masing-masing tiga contoh, yang kemudian dipaparkan berdasarkan jenis gerakan, serta pemaparan mengenai makna denotatif dan makna konotatif yang terbagi menjadi dua diantaranya, makna denotatif yang muncul disertai makna konotatif, dan makna denotatif yang muncul tanpa disertai makna konotatif.

A. Klasifikasi Jenis *Gesticulation* (Gerak Isyarat Tangan) dalam Video *Zadankai*

1. Jenis *Gesticulation* (Gerak Isyarat Tangan) Berupa *Beat*

Data 1



Gambar 2.1.1. Gerakan *Beat* pada data 1

12.YK.B.01:25
トイレに行きたいとか厠に行きたいと Kalau bilang ingin pergi ke <i>toire</i> (toilet), berarti bilanganya ingin ke <i>kawayu</i> (toilet dalam bahasa Jepang pada masa Nara)

Situasi: Inoo menjelaskan permainan sederhana yang akan dilakukan semua *member* sembari berdiskusi. Di mana setiap *member* harus melempar *darts* pada papan *darts* yang telah diberi warna dan nama karakter. Salah satu karakter yang tertulis ialah samurai. Yabu menanggapi penjelasan Inoo dengan memberi contoh jika ada *member* yang mengenai papan bertuliskan samurai maka harus menggunakan bahasa Jepang kuno.

Jenis *Gesticulation* pada data 1 termasuk dalam jenis *Beat*. Saat Yabu memberi contoh karakter samurai, ia membuka telapak tangannya dengan jari-jari yang mengerucut menghadap ke atas, lalu turun ke bawah kemudian sedikit mengangkat, sembari naik ke atas-bawah berulang kali. Hal ini sesuai dengan gerakan *Beat*, di mana gerakan *Beat* merupakan gerakan yang bersifat pendek, serta dilakukan berulang kali. Gerakan mengangkat tangan ke atas-bawah hanya memiliki dua fase, sama seperti ketukan musik. Yabu memberi tekanan pada kata 「トイレ」 dan 「厠」 yang sama-sama mempunyai arti “toilet”, hanya saja “*kawayu*” merupakan sebutan untuk toilet pada Jepang zaman Nara. Saat mengatakan kata 「トイレ」 Yabu sedikit menggerakkan tangan dengan siku sebagai tumpuan, naik ke atas-bawah, kemudian turun, dan mengulangi gerakan yang sama saat mengatakan 「厠」. Selain gerakan tangan, Yabu juga memajukan sedikit kepalanya ketika memberi penekanan pada dua kata tersebut.

Data 2



Gambar 2.1.2. Gerakan *Beat* pada data 2

49(1).YR.B.06:50

いや、でも、基本的にそういう案を出してくれるの光くんじゃ、そういうの凄く助かる。俺とかも全然そういうの思い付かない人だから、まったくこう発想がないっていうか
Tapi, pada dasarnya Hikaru-kun yang paling sering mengungkapkan ide-ide seperti itu kan? Aku merasa sangat terbantu. Orang seperti aku benar-benar tidak akan terpikir hal itu, seperti benar-benar sampai pada pemikiran itu...

Situasi: Yamada menanggapi pertanyaan Yaotome Hikaru mengenai bagaimana pendapat *member* lain tentang nama album yang dipikirkan olehnya.

Jenis *Gesticulation* pada data 2 termasuk jenis *Beat*. Yamada menggerakkan tangannya dengan ibu jari menghadap ke atas, bergerak naik-turun berulang kali. Sese kali ia menunjuk pada Yaotome, namun kembali menaik turunkan tangannya dalam waktu yang cepat. Gerakan jenis *Beat* pada data 2, sedikit berbeda dengan data 1, karena Yamada menggerakkan tangannya pada pangkuan, tidak bertumpu dengan siku seperti pada data 1. Bagian tangan yang digerakkan hanyalah pergelangan tangan sampai ibu jari. Gerakan ini sama-sama memiliki dua fase yaitu naik-turun.

Data 3



Gambar 2.1.3. Gerakan *Beat* pada data 3

160.IK.B.42:38
一個思ったんだけどってさ、何回も何回も言うんだ、何個思ってたんだ (Dia) mengatakan kalau ada satu hal yang dipikirkan, namun dia mengatakannya berulang kali, sebenarnya berapa banyak yang ia pikirkan

Situasi: Inoo menegur Okamoto yang selalu ragu saat ingin mengemukakan pendapat. Dia selalu mengawali dengan kalimat 「一個思ったんだけど」 dengan suara berbisik pada *member* yang berada di dekatnya.

Jenis *Gesticulation* pada data 3 termasuk jenis *Beat*. Inoo menggerakkan kedua tangannya sambil menaikkan sedikit jari telunjuk dalam tempo yang sama berulang kali ke atas-bawah. Jari telunjuk yang sedikit diangkat oleh Inoo menunjukkan angka satu, sesuai dengan kata 「一個」 Data ini sedikit berbeda dengan data 1 dan 2, karena Inoo menunjukkan gerakan jenis *Beat* dengan menggunakan kedua tangannya, sedangkan pada data 1 dan 2, Yabu dan Yamada hanya menggunakan tangan kiri saat menunjukkan gerakan *Beat*, sese kali ia

menunjuk pada Yaotome, namun kembali menaik turunkan tangannya dalam waktu yang cepat. Gerakan ini memiliki dua fase yaitu atas-bawah. Perbedaan penyebutan atas-bawah dan naik-turun dapat dilihat melalui bagian tumpu gerak yang digunakan penutur. Jika tumpuan gerak penutur berasal dari pergelangan tangan, disebut fase naik-turun, sedangkan jika tumpuan gerak penutur berasal dari siku, disebut sebagai fase atas-bawah. Sebagaimana tertulis dalam contoh gerakan oleh McNeill (1992) yang menyebut gerakan pendek (bertumpu pada pergelangan tangan) sebagai fase naik-turun.

Pada ketiga data *Beat* yang ditemukan, gerakan tangan penutur terdiri atas dua fase yaitu, naik-turun/ atas-bawah. Penutur sama-sama menggerakkan tangannya dengan cepat berulang kali, seolah “mengalahkan waktu”. Sesuai dengan teori oleh McNeill (2006) yang mengatakan gerakan *Beat* seperti ketukan musik yang memiliki dua fase, bergerak mengalahkan waktu, disertai penekanan pada titik tertentu. Dari tiga data gerakan *Beat*, tekanan pada titik tertentu ditandai dengan naiknya intonasi penutur saat mengucapkan kata tertentu. Naiknya intonasi tersebut seiring dengan berubahnya gerakan tangan penutur.

2. Jenis *Gesticulation* (Gerak Isyarat Tangan) Berupa *Deictic*

Data 1



Gambar 2.2.1. Gerakan *Deictic* pada data 1

39.NY.D.05:41

はは、座布団じゃないの

Haha, bukankah itu bantal duduk?

Situasi: Nakajima menunjuk Yabu yang menyebut bantal duduk sebagai bantal 「枕」 saat melempar bantal duduk pada Yaotome.

Jenis *Gesticulation* pada data 1 termasuk jenis *Deictic*. Di mana *Deictic* disebut sebagai gerakan yang menunjukkan arah, namun arah tersebut tidak memiliki referensi/ menunjuk secara abstrak. Dalam data 1, Nakajima menunjuk ke arah Yabu yang baru saja melempar bantal duduk pada Yaotome. Gerakan ini dikatakan sebagai gerakan abstrak, karena Nakajima tidak menunjuk pada objek sesuai dengan kalimat yang diucapkan, melainkan menunjuk pada subjek yang baru saja melempar objek berpindah ke tempat lain.

Nakajima menunjuk Yabu bukan bermaksud untuk memanggil/ menjadikan Yabu sebagai objek pusat tujuannya berbicara, namun ia menunjuk pada perkataan Yabu yang terdengar dengan bantuan gelombang suara yang tidak terlihat.

Data 2



Gambar 2.2.2. Gerakan *Deictic* pada data 2

62.CY.D.08:48

そろそろだいちゃんキャラ作ったんだから、
投げたほうがいいんじゃない

Dai-chan, karena kamu seperti sedang membuat karakter sendiri, bukankah sebaiknya kamu segera melempar (*darts*)

Situasi: Para *member* kagum pada Arioka Daiki karena banyaknya kosakata baru yang ia gunakan saat berdiskusi. Chinen menyuruh Arioka untuk segera melempar *darts* dengan harapan Arioka mendapatkan karakter yang bisa diperankan sesuai dengan kosakata dan cara bicaranya.

Jenis gerakan tangan pada data 2 berupa gerakan *Deictic*. Gerakan ini ditunjukkan oleh Chinen dengan menggerakkan tangannya menunjuk dua objek yang berbeda tanpa mengatakan objek apa yang ditunjuk. Terlihat pada saat Chinen mengatakan 「投げたほうがいいんじゃない」, ia tidak menyebut apa yang harus dilempar (投げる) melainkan langsung menunjuk ke arah papan *darts*. Selain itu, Chinen juga menunjuk pada jarak antara Arioka (*member* yang disuruh untuk melempar *darts*) dengan papan *darts*. Sebagaimana dalam contoh yang dipaparkan oleh McNeill (1992) bahwa gerakan *Deictic* merupakan gerakan yang menunjuk pada titik ‘ke’, namun titik tersebut tidak harus benar-benar ada sebagai objek.

Data 3



Gambar 2.2.3. Gerakan *Deictic* pada data 3

151.TY.D.40:45

船にも乗せてもらって、漁に行ったりはしないの

Apa (kamu) juga diajak naik kapal untuk pergi menjala ikan

Situasi: Inoo membenarkan perkataan Arioka, bahwa dia punya teman seorang nelayan. Takaki bertanya tentang aktivitas apa saja yang dilakukan Inoo bersama teman nelayannya itu.

Jenis gerakan tangan pada data 3 berupa gerakan *Deictic*. Gerakan ini ditunjukkan oleh Takaki yang menggerakkan tangannya menunjuk arah abstrak. Arah abstrak yang dimaksud ialah arah yang tidak menunjukkan lokasi sebenarnya. Pada data 3, Takaki menunjuk sembarang arah sambil berkata 「漁に行ったりはしないの」 seolah ia tahu di mana tempat teman Inoo bekerja. Sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh McNeill (1992) bahwa gerakan *Deictic* lebih merujuk pada sesuatu atau lokasi yang stabil. Stabil yang dimaksud ialah lokasi yang tetap, misalnya saat penutur mengatakan “di sana”, penutur menunjuk sembarang arah tanpa tahu arah “di sana” itu benar atau tidak.

Sesuai dengan pendapat McNeill (2006) yang menyatakan *Deictic* menunjuk objek atau lokasi yang abstrak. Pada tiga data *Deictic*, ditemukan gerakan menunjuk tidak pada titik referensi, penutur menunjuk sembarang arah, tanpa mengucapkan referensi sesuai dengan apa yang ditunjuk. Penutur menggambarkan titik/ lokasi yang ditunjuk dalam satu kata yaitu “di sana”, tanpa mengatakan lokasi sebenarnya.

3. Jenis *Gesticulation* (Gerakan Isyarat Tangan) Berupa *Iconic*

Data 1



Gambar 2.3.1. Gerakan *Iconic* pada data 1

36.YH.I.05:24
JUMPING CAR の車は四駆ですよっていう、4だしジャンプのメンバーは9人だし、よんくっていう
Mobil JUMPING CAR itu empat roda, angka (jumlah roda mobil) 4, lalu <i>member</i> JUMP ada 9, jadinya <i>yonku</i> (49)

Situasi: Yaotome menjelaskan pada *member* mengenai bagaimana dan apa makna judul album JUMPING C4R. Kemudian ia menjelaskan bagaimana negoisasinya dengan para *staff* saat itu.

Pada data 1, *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) yang ditunjukkan ialah jenis *Iconic*. Termasuk ke dalam jenis *Iconic* karena gerakan tangan yang ditunjukkan sesuai dengan referensi/ tuturan verbal yang diucapkan

oleh penutur. Dalam data 1, Yaotome mengucapkan kata 「よん」 dengan menunjukkan empat jari, lalu 「きゅう」 dengan menambahkan lima jari pada empat jari yang telah ditunjukkan sebelumnya. Aqiu (2004) menyatakan bahwa gerakan “menghitung” ini disebut dengan “*kazoe kata*” yang termasuk dalam buku 70 Japanese Gestures sebagai Children’s Gestures.

Data 2



Gambar 2.3.2. Gerakan *Iconic* pada data 2

107.AD.I.21:54
ちがうちがう、いやなんかちがうちがう
Tidak, Tidak. Anu.. bukan begitu..

Situasi: Arioka menyangkal tuduhan Chinen, yang mengatakan bahwa Arioka menolak ajakan makan bersamanya dengan alasan yang keren.

Data 2 menunjukkan gerakan jenis *Iconic*, di mana gerakan *Iconic* merupakan gerakan yang sesuai dengan referensi/ tuturan verbal. Pada data ini, Arioka mengibaskan tangan berulang kali sembari mengatakan 「ちがう」 yang berarti “bukan”. Gerakan serupa tercantum pada Aqiu (2004), yang menunjukkan gerakan mengibaskan tangan untuk menyertai ungkapan 「知らない」 atau 「違う」 sebagai salah satu dari General Gestures. Aqiu juga menyebutkan bahwa gerakan ini bisa disertai dengan gelengan kepala yang bergerak berlawanan dengan arah kibasan tangan.

Data 3



Gambar 2.3.3. Gerakan *Iconic* pada data 3

109.AD.I.22:16
飯食うって言ってこう誘いの電話が来たんだけど、もう締め切りも近かったし考えなきゃいけないからあのおごめん今日...
Mereka mengundangku melalui telepon, seperti “ayo makan bersama.” Tapi waktu itu aku harus segera memikirkannya (puisi/ lirik lagu), <i>deadlinenya</i> pun sudah dekat. Jadi aku tolak ajakan itu dengan bilang, “maaf, sekarang...”

Situasi: Arioka menjelaskan alasan sebenarnya, mengapa ia menolak ajakan makan bersama untuk merayakan ulang tahun salah satu *member*.

Pada data 3, Arioka menggerakkan tangan seolah tengah memegang *smartphone*, dengan mendekatkan ibu jarinya ke telinga dan jari kelingking ke dekat mulut sambil berkata 「誘いの電話」, gerakan tangan seolah menelpon itu kembali ditunjukkan saat Arioka mengulangi apa yang ia katakan melalui telepon. Gerakan ini termasuk dalam jenis *Iconic*, di mana 「電話」 yang memiliki ganggang sebagai genggamannya serta dua lubang yang mengarah ke telinga dan mulut bisa digambarkan menggunakan gerakan tangan, dengan mendekatkan ibu jari ke arah telinga dan jari kelingking ke arah mulut.

Dari tiga data *Iconic* tersebut, penutur menunjukkan gerakan yang sesuai dengan referensi. Sesuai dengan pendapat McNeill (2006) yang menyatakan gerakan *Iconic* merupakan isyarat tangan yang menunjukkan gambar atau tindakan nyata. Pada data pertama, penutur mengucapkan 「四」 yang berarti angka “empat” sambil menunjukkan jari berjumlah empat. Aqui (2004) menyebut gerakan menunjuk angka sebagai “*kazoe kata*” yang termasuk dalam *Children’s Gestures*. Pada data kedua, penutur mengucapkan 「ちがう」 sambil mengibaskan tangan di depan muka. Gerakan serupa terdapat dalam Aqui (2004) sebagai bagian dari *General Gestures*. Sedangkan pada data ketiga, penutur mengucapkan 「誘いの電話」 sambil menggambarkan ganggang telepon.

4. Jenis *Gesticulation* (Gerakan Isyarat Tangan) Berupa *Metaphoric*

Data 1



Gambar 2.4.1. Gerakan *Metaphoric* pada data 1

38.YH.M.05:32
まあ～それで音楽の世界をこう一緒にドライブしようぜって意味もこめて JUMPING CAR と名付けていただきました
Hmm.. begitu membuat nama JUMPING CAR, itu mengandung makna “ayo kita menjelajah dunia musik bersama-sama.”

Situasi: Yaotome menjelaskan makna judul album JUMPING C4R untuk *member* dan juga para *fans*.

Pada data 1 ditunjukkan gerakan jenis *Metaphoric*. Menurut McNeill (1992) gerakan *Metaphoric* sama dengan gerakan jenis *Iconic*, sama-sama ‘bergambar’,

namun gambar yang ditunjukkan pada gerakan *Metaphoric* lebih bebas/ abstrak. Pada data 1, Yaotome menggerakkan tangannya seolah sedang mengendarai mobil pada jalan yang berkelok, sambil mengatakan 「音楽の世界をこう一緒にドライブしようぜって」 Gerakan yang digambarkan Yaotome berpusat pada kata 「ドライブ」 yang berarti mengendarai.

Data 2



Gambar 2.4.2. Gerakan *Metaphoric* pada data 2

70.YR.M.09:51
なんかちょっとこう可愛さの中に大人な感じの...
Seperti.. di dalam kesan lucu/ imut itu ada unsur dewasanya

Situasi: Yamada menanggapi perkataan Arioka mengenai lagu dalam album mereka yang berjudul “Puppy Boo.” Arioka mengatakan bahwa lagu tersebut memiliki kesan imut/ lucu, namun berbeda dengan lagu mereka sebelumnya, yang juga memiliki kesan imut/ lucu.

Data 2 menunjukkan *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) jenis *Metaphoric*, di mana pada data ini Yamada menggerakkan tangannya seolah tengah memegang benda, lalu berpindah, dan kembali memegang benda yang lain. Yamada menunjukkan gerakan tersebut saat mengucapkan kata 「可愛い」 dan 「大人」 Hal ini menunjukkan adanya gambaran dari kedua kata tersebut menjadi sebuah benda yang berbeda, dan dapat dirasakan keberadaannya/ dipegang. Penggambaran secara konkret dari suatu pemikiran oleh penutur sesuai dengan teori gerakan *Metaphoric* yang disampaikan oleh McNeill (1992). Di mana penutur mengibaratkan sesuatu yang bukan benda menjadi sebuah benda dalam pemikirannya sendiri yang bertujuan untuk mempermudah lawan bicara memahami apa yang disampaikan.

Data 3



Gambar 2.4.3. Gerakan *Metaphoric* pada data 3

73.OK.M.10:32

お気に入り曲もめっちゃあんの、もちろん例えばもう Puppy Boo も好きだし、Jumping Car も好きだし、で俺がもしここでねいや Jumping Car 一番すきなんだよって言ったら...

Banyak lagu yang kusukai, jelas seperti.. aku suka Puppy Boo, aku juga suka Jumping Car. Jika di sini aku mengatakan kalau lagu yang paling kusukai ialah Jumping Car...

Situasi: Okamoto menjawab pertanyaan dari Yamada mengenai lagu apa yang paling ia suka dalam album JUMPING C4R.

Data 3 menunjukkan gerakan jenis *Metaphoric*, di mana Okamoto menyebutkan satu-persatu judul lagu dengan menggerakkan tangan seolah lagu merupakan benda hidup yang memiliki peringkat/ posisi. Okamoto menggerakkan tangannya ke atas dan ke bawah setiap ia menyebutkan judul lagu yang berbeda. Sama seperti data 2, Okamoto membuka tangannya seolah sedang memegang benda. McNeill (1992) mengatakan bahwa gerakan *Metaphoric* pada umumnya memiliki tiga fase diantaranya, persiapan, pukulan, dan penarikan kembali. Pada data ini, fase persiapan terjadi saat Okamoto mendorong tangannya maju, fase pukulan terjadi saat Okamoto menahan tangannya seolah tengah memegang benda pada posisi tertentu, lalu turun kembali untuk melakukan persiapan gerakan yang sama sebagai fase penarikan kembali.

Dari tiga data *Metaphoric* yang ditemukan, penutur menggerakkan tangan secara abstrak. Sesuai dengan teori oleh McNeill (2006) yang mengatakan gerakan *Metaphoric* menggambarkan sesuatu secara abstrak sesuai dengan ide yang dimiliki penutur. Pada data pertama, penutur menggambarkan kelok jalan untuk kata 「ドライブ」. Pada data kedua, penutur menggambarkan kotak yang berbeda untuk kata 「可愛い」 dan 「カッコイイ」. Sedangkan pada data ketiga, tiap mengucapkan judul lagu yang berbeda, penutur menggambarkan kotak kecil seolah mempunyai posisi tertentu.

B. Makna *Gesticulation* (Gerak Isyarat Tangan) dalam Video *Zadankai*

1. Makna Denotatif disertai Makna Konotatif yang Muncul pada *Gesticulation* (Gerak Isyarat Tangan) dalam Video *Zadankai*

Data 1

12.YK.B.01:25

トイレに行きたいとか厠に行きたいと

Kalau bilang ingin pergi ke *toire* (toilet), berarti bilangnya ingin ke *kawayu* (toilet dalam bahasa Jepang pada masa Nara)

Situasi: Yabu memberikan contoh kalimat yang harus diucapkan ketika memerankan karakter samurai.

Gerakan tangan dengan durasi pendek seperti ketukan musik tidak mempunyai makna khusus, hanya digunakan untuk memberi tekanan pada kata tertentu. Sebagaimana teori oleh McNeill (1992), yang menyatakan bahwa ketukan dalam gerakan *Beat* berfungsi untuk menekan kata tertentu pada suatu informasi yang panjang agar inti dari informasi tersebut dapat diterima langsung oleh pendengar. Jika disesuaikan dengan pendapat Sutedi (2014), maka makna denotatif menunjukkan tempat ditandai pada kata 「トイレ」. Melalui kalimat yang diucapkan secara keseluruhan, Yabu memiliki maksud bertanya dengan memberi salah satu contoh kosakata berupa tempat untuk memastikan benar/ tidaknya pemikiran penutur. Maka makna denotatif dalam ucapan ialah menunjukkan tempat, sedangkan makna konotatif dalam ucapan berupa adanya perasaan ragu, sehingga ingin memastikan dengan mengungkapkan contoh jika mendapatkan peran karakter samurai.

Data 2

49(1).YR.B.06:50

いや、でも、基本的にそういう案を出してくれるの光くんじゃ、そういうの凄く助かる。俺とかも全然そういうの思い付かない人だから、まったくこう発想がないっていうか Tapi, pada dasarnya Hikaru-kun yang paling sering mengungkapkan ide-ide seperti itu kan? Aku merasa sangat terbantu. Orang seperti aku benar-benar tidak akan terpikir hal itu, seperti benar-benar sampai pada pemikiran itu...

Situasi: Yamada memberi pendapat mengenai nama album yang dipikirkan oleh Yaotome.

Melalui keseluruhan kalimat, dapat disimpulkan bahwa Yamada sedang menyampaikan rasa kagumnya terhadap ide Yaotome, dia juga secara tidak langsung menyatakan persetujuan jika Yaotome yang memikirkan ide, lalu menetapkan nama untuk album JUMPING C4R. Jika disesuaikan dengan pendapat Sutedi (2014), maka makna denotatif ungkapan menyetujui ditunjukkan pada kata 「いや」 dengan memerhatikan situasi sebelumnya. Yamada memberi tekanan pada kalimat awal untuk menunjukkan rasa kagumnya. Kata 「いや」 yang digunakan Yamada pada awal kalimat menandakan adanya sebuah penyangkalan. Namun jika

dilihat dari konteks saat Yaotome meminta *member* yang lain untuk berpendapat, Yaotome sedikit memelankan suara, seolah dia bisa memperkirakan ada *member* yang tidak setuju dengan idenya, maka kata 「いや」 yang diucapkan Yamada berarti persetujuan. Makna denotatif pada data 2 berupa ungkapan menyetujui, dengan makna konotatif berupa pernyataan perasaan kagum.

Data 3

160.IK.B.42:38
一個思ったんだけどってさ、何回も何回も言うんだ、何個思ってたんだ
(Dia) mengatakan kalau ada satu hal yang dipikirkan, namun dia mengatakannya berulang kali, sebenarnya berapa banyak yang ia pikirkan

Situasi: Inoo memberi teguran pada Okamoto yang selalu ragu saat ingin mengemukakan pendapat.

Dari keseluruhan kalimat yang diucapkan, dapat dilihat bahwa Inoo bermaksud untuk memberikan teguran, namun ia juga bertanya pada akhir kalimat. Jika disesuaikan dengan pendapat Sutedi (2014), maka makna denotatif penunjuk angka ditandai pada kata 「一個」. Pertanyaan yang diajukan Inoo pada Okamoto bukanlah pertanyaan yang memerlukan jawaban, karena pada akhir kalimat Inoo memberikan tekanan yang menandakan kalimat tersebut sebagai teguran. Makna konotatif yang muncul berupa teguran, sesuai dengan pendapat Chaer (1994) dan Sutedi (2014) yang menyatakan makna konotatif merupakan makna lain yang ditambahkan dari nilai rasa/ makna yang timbul dari perasaan. Maka makna denotatif pada data 3 yaitu menunjukkan angka, serta makna konotatif menunjukkan teguran dengan perasaan kesal pada objek yang dibicarakan.

Data 4

39.NY.D.05:41
はは、座布団じゃないの
Haha, bukankah itu bantal duduk?

Situasi: Nakajima menegur Yabu yang salah memilih kosakata.

Dari kalimat yang diucapkan oleh Nakajima, menunjukkan bahwa Nakajima sedang mengajukan teguran berupa pertanyaan, disertai dengan gerakan menunjuk orang sebagai penutur yang melakukan kesalahan. Maka makna denotatif pada data 4 yaitu berupa penunjukan orang lain, dengan makna konotatif berupa pertanyaan yang mengarah pada sangkalan.

Data 5

62.CY.D.08:48

そろそろだいちゃんキャラ作ったんだから、投げたほうがいいんじゃない

Dai-chan, karena kamu seperti sedang membuat karakter sendiri, bukankah sebaiknya kamu segera melempar (*darts*)

Situasi: Chinen menyuruh Arioka Daiki untuk segera melempar *darts*.

Melalui kalimat yang diucapkan pada data 5, kalimat tersebut menunjukkan pemberian saran yang memiliki kesan perintah. Terlihat pada munculnya kata 「ほうがいい」 yang dapat diartikan sebagai “sebaiknya” untuk menyatakan saran. Sementara unsur memerintah terlihat pada konteks sebelumnya, yaitu saat Arioka memaparkan pendapat dengan kosakata yang jarang dipakai olehnya sehingga sukar dimengerti oleh para *member*. Dapat dilihat bahwa Chinen mempunyai keinginan agar lemparan *darts* Arioka mengenai salah satu nama karakter pada papan *darts*. Chinen menunjuk ke arah Arioka lalu berpidah ke arah papan *darts*, dengan kesan memerintah. Maka makna denotatif pada data 5 yaitu menunjukkan arah, dengan makna konotatif menunjukkan adanya rasa mengharap/ harapan/ keinginan.

Data 6

151.TY.D.40:45
船にも乗せてもらって、漁に行ったりはしないの
Apa (kamu) juga diajak naik kapal untuk pergi menjala ikan

Situasi: Takaki bertanya tentang aktivitas apa saja yang dilakukan Inoo bersama teman nelayannya.

Pada data 6, Takaki menunjuk sembarang arah sambil mengatakan 「漁に行ったり」 yang ditujukan sebagai pertanyaan. Dilihat dari konteks sebelumnya, Takaki memiliki rasa ingin tahu/ penasaran mengenai bagaimana seorang *idol* bisa berteman dengan seorang nelayan. Maka menunjukkan arah muncul sebagai makna denotatif. dengan adanya rasa ingin tahu/ penasaran sebagai makna konotatif.

Data 7

109.AD.I.22:16
飯食うって言ってこう誘いの電話が来たんだけど、もう締め切りも近かったし考えなきゃいけないからあのおごめん今日...
Mereka mengundangku melalui telepon, seperti “ayo makan bersama.” Tapi waktu itu aku harus segera memikirkannya (puisi/ lirik lagu), <i>deadlinenya</i> pun sudah dekat. Jadi aku tolak ajakan itu dengan bilang, “maaf, sekarang...”

Situasi: Arioka Daiki menjelaskan alasan sebenarnya, mengapa ia menolak ajakan makan bersama untuk merayakan ulang tahun salah satu *member*.

Data 7 menunjukkan gerakan tangan sesuai referensi, yaitu pada kata 「電話」. Dibuktikan pada gerakan tangan yang ditunjukkan oleh Arioka saat mengucapkan kata 「電話」 maupun mengulangi percakapan yang sempat ia katakan saat bertelepon. Gerakan Arioka termasuk dalam menggambarkan benda. Sedangkan, jika dilihat dari keseluruhan kalimat dan percakapan sebelum konteks, Arioka bermaksud untuk menyangkal tuduhan dari Chinen yang mengatakan bahwa Arioka menolak ajakannya untuk makan bersama. Maka makna denotatif yang muncul berupa penggambaran benda, dengan makna konotatif berupa rasa ingin menyangkal.

Data 8

70.YR.M.09:51
なんかちょっと可愛さの中に大人な感じの...
Seperti.. di dalam kesan lucu/imut itu ada unsur dewasanya

Situasi: Yamada menanggapi perkataan Arioka mengenai salah satu lagu dalam album mereka.

Kalimat yang diucapkan Yamada pada data 8 menunjukkan adanya ungkapan menyetujui. Hal ini terlihat pada konteks sebelumnya, di mana Arioka memilih lagu favoritnya, lalu menyatakan pendapat tentang lagu tersebut, saat itu Yamada langsung menanggapi tanggapan Arioka dengan kata yang sama, yaitu 「可愛い」. Pada data 8, Yamada juga menggerakkan tangannya seolah memegang benda lalu berpindah untuk memegang benda yang lain. Maka makna denotatif pada data 8 berupa penggambaran benda, dengan makna konotatif berupa adanya perasaan setuju. Menyetujui tidak disebut sebagai makna denotatif, karena pada tuturan verbal sama sekali tidak mengucapkan kata/ kalimat yang menyatakan kesetujuan.

Data 9

73.OK.M.10:32
お気に入り曲もめっちゃあんの、もちろん例えばもう Puppy Boo も好きだし、Jumping Car も好きだし、で俺がもしここでねいや Jumping Car 一番好きなんだよって言ったら...
Banyak lagu yang kusukai, jelas seperti.. aku suka Puppy Boo, aku juga suka Jumping Car. Jika di sini aku mengatakan kalau lagu yang paling kusukai ialah Jumping Car...

Situasi: Okamoto menjawab pertanyaan dari Yamada mengenai lagu apa yang paling ia suka dalam album JUMPING C4R.

Melalui kalimat yang diucapkan pada data 9, Okamoto menggambarkan lagu sebagai sebuah benda yang memiliki posisi tertentu. Okamoto menunjukkan perasaan ragu untuk menentukan benda “lagu” yang berada di posisi pertama, ditandai dengan gerakan tangan yang berpindah seiring disebutkannya judul lagu. Maka makna denotatif yang terkandung pada data 9 ialah menggambarkan benda, sedangkan makna konotatif berupa adanya perasaan ragu.

2. Makna Denotatif tanpa disertai Makna Konotatif yang Muncul pada *Gesticulation* (Gerak Isyarat Tangan) dalam Video *Zadankai*

Data 1

36.YH.I.05:24
JUMPING CAR の車は四駆ですよっていう、4だしジャンプのメンバーは9人だし、よくっていう Mobil JUMPING CAR itu empat roda, angka (jumlah roda mobil) 4, lalu <i>member</i> JUMP ada 9, jadinya <i>yonku</i> (49)

Situasi: Yaotome menjelaskan pada *member* mengenai makna judul album JUMPING C4R.

Yaotome menyebutkan angka sambil menunjukkan gerakan tangan berupa angka sesuai dengan ucapannya. Pada data 1, Yaotome bermaksud untuk menjelaskan makna judul album yang ditentukan olehnya. Ia menjelaskan makna judul tersebut karena salah satu *member* yang melempar *darts* mengenai papan berwarna yang berisi kartu pertanyaan mengenai judul album. Makna yang terlihat pada data 1 berupa penunjukan angka sebagai makna denotatif tanpa disertai makna konotatif.

Data 2

107.AD.I.21:54
ちがうちがう、いやなんかちがうちがう Tidak, Tidak. Anu.. bukan begitu..

Situasi: Arioka menyangkal tuduhan Chinen.

Pada data 2, Arioka mengibaskan tangan sebagai gerakan yang menyertai kata 「ちがう」. Dilihat dari konteks percakapan, makna yang muncul ialah menyangkal sebagai makna denotatif tanpa disertai makna konotatif.

Data 3

38.YH.M.05:32
まあ〜それで音楽の世界をこう一緒にドライ

ブしようぜって意味もこめて JUMPING CAR
と名付けていただきました

Hmm.. begitu membuat nama JUMPING CAR, itu mengandung makna “ayo kita menjelajah dunia musik bersama-sama.”

Situasi: Yaotome menjelaskan makna judul album JUMPING C4R untuk *member* dan juga para *fans*.

Data 3 menunjukkan Yaotome yang menggambarkan benda. Benda yang dimaksud pada data ini bisa berupa mobil atau jalan. Dibuktikan pada kata 「ドライブ」 yang menyertai gerakan tersebut. Konteks percakapan masih berhubungan dengan penjelasan mengenai judul album. Maka makna yang terkandung berupa penggambaran benda sebagai makna denotatif tanpa disertai makna konotatif.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dijabarkan simpulan sebagai berikut:

1. Ditemukan 186 data yang menunjukkan *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) sesuai dengan teori oleh McNeill (1992), diantaranya 33 data berupa gerakan jenis *Beat*, 44 data berupa gerakan jenis *Deictic*, 51 data berupa gerakan jenis *Iconic*, dan 58 data berupa gerakan jenis *Metaphoric*. Dilihat dari sumber data berupa video *zadankai*, yang menunjukkan situasi diskusi dengan tema tertentu menjadi penyebab gerakan jenis *Metaphoric* paling banyak ditemukan. Ini dikarenakan gerakan *Metaphoric* bisa lebih luas menggambarkan sesuatu sesuai dengan ide penutur secara abstrak, tanpa harus mengacu pada suatu yang nyata (seperti gerakan jenis *Iconic*), namun dapat mempermudah lawan bicara untuk menangkap apa yang dibicarakan. Sedangkan untuk gerakan *Beat* cenderung lebih sedikit, dikarenakan gerakan *Beat* muncul mengikuti intonasi ucapan penutur, sementara dalam video *zadankai*, penutur lebih cenderung melakukan komunikasi secara santai tanpa disertai penekanan pada kata/ kalimat tertentu. Gerakan *Deictic* juga tidak terlalu banyak ditemukan pada sumber data, dikarenakan gerakan *Deictic* muncul ketika penutur ingin menunjuk arah secara abstrak, misal saat menunjuk “laut”, penutur menunjuk sembarang arah tanpa memedulikan benar/ tidaknya arah “laut” yang ditunjuk tersebut. Sementara dalam video *zadankai*, penutur cenderung tidak

membicarakan arah tertentu, hanya penunjukkan terhadap benda dan orang.

Pada tiga contoh data masing-masing jenis *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) yang dipaparkan, ditemukan gerakan *Beat* yang mengandung makna denotatif menunjuk tempat, menyetujui, dan menunjukkan angka, dengan makna konotatif berupa perasaan ragu, kagum, dan teguran. Pada *Deictic* ditemukan data dengan makna denotatif menunjukkan orang lain, menunjukkan angka, dan menunjukkan arah, serta makna konotatif berupa sangkalan, harapan, dan penasaran. Pada *Iconic* ditemukan data dengan makna denotatif menunjukkan angka, menyangkal, menggambarkan benda, dengan makna konotatif berupa sangkalan. Sementara pada *Metaphoric* ditemukan data yang memiliki makna denotatif menggambarkan benda, dengan makna konotatif berupa perasaan ragu.

2. Secara keseluruhan makna denotatif yang ditemukan berupa, penunjukan arah, penunjukan tempat, penunjukan benda, penunjukan orang lain, penunjukan diri sendiri, penunjukan waktu, penunjukan angka, penolakan, persetujuan, pemikiran, dan penggambaran benda. Sedangkan makna konotatif yang ditemukan berupa, penyangkalan, teguran, kesepakatan, penasaran, kagum, ragu, harapan, kecewa, dan terkejut. Terdapat beberapa data pada makna denotatif dan makna konotatif yang memiliki makna sama, misalnya pada makna penolakan dan penyangkalan, yang menjadi tanda sebagai pembeda makna tersebut ialah tuturan verbalnya.

Saran

Selama dilakukannya penelitian ini, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan secara keseluruhan agar mengurangi kesalahan pada tahap klasifikasi data. Misalnya, pada gerakan jenis *Deictic* yang dikatakan sebagai gerakan “menunjuk”, dengan gerakan menunjuk pada jenis *Iconic*. Kedua gerakan ini dapat dibedakan dari tuturan verbal, jika penutur menunjuk lawan bicara sambil mengucapkan nama/ kata ganti orang untuk lawan bicara tersebut, maka gerakan itu masuk dalam jenis *Iconic*. Sedangkan apabila penutur menunjuk secara abstrak, misalnya menunjuk jarak antara lawan bicara dan dirinya, maka masuk dalam jenis *Deictic*. Selain itu, dalam satu kalimat yang diucapkan penutur bisa menunjukkan dua jenis *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) sekaligus.

Berdasarkan pada beberapa kendala yang ditemukan selama dilakukannya penelitian, maka dapat dijabarkan saran berikut untuk mendukung adanya penelitian lanjutan.

1. Dalam penelitian ini, tidak dilakukan pembatasan untuk pengambilan data. Hal ini menyebabkan terdapat beberapa data yang sejenis, misalnya sama-sama menunjukkan benda. Mungkin akan lebih baik jika mengambil data dari dilakukannya proses wawancara terhadap narasumber dengan topik yang sama, lalu membedakan gerakan yang muncul saat narasumber menjawab pertanyaan yang telah ditentukan. Selain itu, terdapat berbagai macam *Gesticulation* (gerak isyarat tangan). *Beat*, *Deictic*, *Iconic*, dan *Metaphoric*, merupakan jenis *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) yang berada dalam kelompok manual. Terutama dalam gerakan jenis *Metaphoric* terdapat berbagai macam jenis gerakan *Metaphoric*. Maka dari itu, untuk penelitian selanjutnya diharapkan lebih memerhatikan klasifikasi data, dan tidak hanya menganalisis jenis *Gesticulation* (gerak isyarat tangan) dalam kelompok manual. Misalnya, gerakan *Metaphoric* berdasarkan kondisi mental. Gerakan *Metaphoric* diklasifikasikan lagi menjadi beberapa jenis, dapat dilihat pada McNeill (1992).

DAFTAR RUJUKAN

- Aqui, Hamiru. 2004. *70 Japanese Gestures No Language Communication*. Translated by Aileen Chang. Berkeley: Stone Bridge Press
- Aki, Hamiru. 2015. *日本人のしぐさ 70 Japanese Gestures*. Tokyo: IBC Publishing, Inc.
- Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hanafi, Abdilah. 1984. *Memahami Komunikasi Antar Manusia*. Surabaya: Usana Offset Printing
- Mawarni, Aldilah Tesyah Eka. 2018. *Tuturan dan Kinesik dalam Game Show Jepang VS Arashi*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS UNESA
- Mulyana, Dedy. 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*.

Yogyakarta: Sanata Dharma University Press

- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sutedi, Dedi. 2014. *Dasar-Dasar Linguistik Jepang*. Bandung: Humaniora
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group

Website

- Amri, Miftachul. 2014. *お辞儀考 A Study of Ojigi*, (Online), (https://www.academia.edu/35757132/Jurnal_2014_No_25_お辞儀考_A_Study_of_Ojigi_研究会_FIX, diakses 21 Januari 2020)
- Daisuke, Araya. 2012. *デノテーション/コノテーション*, (Online), (<https://imidas.jp/genre/detail/L-101-0078.html>, diakses 21 Januari 2020)
- Endrass, B et al. 2010. *Generating Culture-Specific Gesture for Virtual Agent Dialogs*, (Online), (https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-642-15892-6_34, diakses 21 Januari 2020)
- Gregersen, Tammy and MacIntyre, Peter D. 2017. *Optimizing Language Learners Nonverbal Behavior: From Tenet to Technique*, (Online), (<https://books.google.co.id/books?id=RDU8DwAAQBAJ>, diakses 21 Januari 2020)
- McNeill, David. 1992. *Hand and Mind: What Gestures Reveal about Thought*, (Online), (<https://books.google.co.id/books?id=3ZZAfNumLvwC>, diakses 21 Januari 2020)
- McNeill, David. 2005. *Gesture and Thought*, (Online), (<https://books.google.co.id/books?id=NOSmyU4TKRwC>, diakses 21 Januari 2020)
- McNeill, David. 2006. *Gesture and Communication*, (Online), (<https://doi.org/10.1016/B0-08-044854-2/00798-7>, diakses 21 Januari 2020)
- Mey, Jacob L. 2009. *Consine Ensyclopedia of Pragmatics*, (Online), (<https://books.google.co.id/books?id=GcmXgeBE7k0C>, diakses 21 Januari 2020)
- Tomoharu, Yanagimachi. 1999. *日本語学習者の口頭談話におけるジェスチャーと指示対象の特定*, (Online),

(https://eprints.lib.hokudai.ac.jp/dspace/bitstream/2115/45578/1/BISC003_006.pdf, diakses 21 Januari 2020)

<https://www.j-storm.co.jp/heysayjump>
<https://www.j-storm.co.jp/heysayjump/discography/jumping-car>
https://en.wikipedia.org/wiki/Hey!_Say!_JUMP
<http://www.mediatraffic.de/albums-week28-2015.htm>

