

REPRESENTASI KOMUNIKASI NONVERBAL: GESTUR, EKSPRESI WAJAH DAN FUNGSI PERAN INTERPERSONAL DALAM ANIME“

YUBISAKI TO RENREN” (ゆびさきと恋々) KARYA SUU MORISHITA (森下)

Riswandah Aisyah Idrus

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

riswandahaisyah.21065@mhs.unesa.ac.id

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

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

parastuti@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study explores the representation of nonverbal communication in the anime *Yubisaki to Renren*, focusing on hand gestures and facial expressions used in social interactions, particularly by the main character, who is deaf. Using a qualitative method with a visual and descriptive analysis approach, the study observes various gestures and expressions in different character interaction scenarios. The findings identify 19 primary data points and 3 additional data points with similar gesture patterns in different contexts, resulting in a total of 22 analyzed data points. The gestures and facial expressions in this anime serve to express emotions, build interpersonal relationships, and replace verbal communication. For example, a pleading gesture with a worried expression is used to avoid conflict, while a eating gesture accompanied by a smiling expression creates a comfortable atmosphere. In conclusion, nonverbal communication in *Yubisaki to Renren* plays a crucial role in character interactions, providing deeper insights into how nonverbal communication is represented in anime and its relevance to real life.

Keywords: Nonverbal communication, gestures, facial expressions, interpersonal, anime.

要旨

本研究は、アニメ『ゆびさきと恋々』における非言語コミュニケーションの表現について分析するものである。特に、聴覚障害を持つ主人公が社会的交流において用いるジェスチャーや表情に焦点を当てる。質的研究の方法を用い、視覚的分析と記述的アプローチを通じて、登場人物間のさまざまなコミュニケーションの場面におけるジェスチャーや表情を観察した。その結果、19の主要データと3つの追加データ（同じジェスチャーが異なる文脈で使用されているもの）が特定され、合計22のデータが分析された。本アニメにおけるジェスチャーや表情は、感情の表現、人間関係の構築、言語によるコミュニケーションの補完などの役割を果たしている。例えば、不安な表情を伴う「お願い」のジェスチャーは対立を避けるために用いられ、笑顔とともに食事のジェスチャーをすることで親密な雰囲気を生み出す。結論として、『ゆびさきと恋々』における非言語コミュニケーションは登場人物の交流において重要な役割を果たし、アニメにおける非言語表現のあり方や、現実社会でのその応用についての示唆を与えるものである。

キーワード：非言語コミュニケーション、ジェスチャー、表情、人間関係、アニメ。

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, media hiburan, khususnya anime, telah menjadi salah satu alat yang signifikan dalam menyampaikan nilai-nilai budaya dan sosial. Anime tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai medium yang menyajikan cerita kompleks dan karakter yang mendalam. Sekarang ini, banyak anime yang mengeksplorasi tema-tema serius, termasuk dinamika hubungan antarindividu. Salah satu contoh yang menarik perhatian adalah "Yubisaki to Renren," karya Suu Morishita. Dalam anime ini, komunikasi nonverbal mengambil peran yang sangat penting, memungkinkan penonton untuk merasakan dan memahami emosi karakter tanpa menggunakan dialog verbal.

Komunikasi nonverbal meliputi berbagai bentuk ekspresi yang tidak memerlukan kata-kata, seperti gestur, ekspresi wajah, dan postur tubuh. Elemen-elemen ini sangat penting dalam menyampaikan pesan dan emosi dalam interaksi sosial yang sering kali tidak dapat diungkapkan hanya dengan kata-kata. Dalam konteks "Yubisaki to Renren," karakter utamanya adalah seorang penyandang tunarungu yang mengandalkan komunikasi nonverbal dalam kehidupan sehari-harinya. Kehadiran gangguan pendengaran ini menciptakan kesempatan untuk mengeksplorasi bagaimana individu dapat terhubung satu sama lain melalui cara-cara alternatif dalam berkomunikasi, yang terkadang lebih mendalam dan emosional dibandingkan komunikasi verbal.

Penelitian ini berfokus pada analisis detail tentang bagaimana gestur tangan dan ekspresi wajah digunakan dalam berbagai situasi komunikasi antar karakter. Dengan menerapkan metode kualitatif serta analisis visual, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola komunikasi nonverbal yang muncul dalam interaksi mereka dan bagaimana hal tersebut berfungsi untuk memperkuat atau bahkan menggantikan komunikasi verbal. Diharapkan bahwa hasil analisis ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai pentingnya komunikasi nonverbal dalam membangun dan memperkuat hubungan interpersonal dalam konteks anime.

Pemilihan anime "Yubisaki to Renren" sebagai objek penelitian ini didasarkan pada keunikan dan kedalaman representasi komunikasi nonverbal yang terdapat di dalamnya. Anime ini tidak hanya menampilkan interaksi yang menarik antara karakter, tetapi juga melibatkan karakter utama yang merupakan penyandang tunarungu. Hal ini menciptakan dinamika baru dalam komunikasi antar karakter, di mana gestur, ekspresi wajah, dan postur menjadi alat utama untuk menggambarkan emosi dan membangun hubungan. Dengan menjadikan anime ini sebagai fokus studi, penelitian ini berupaya menyoroti pentingnya komunikasi nonverbal dalam memahami pengalaman kaum disabilitas serta relevansinya dalam konteks sosial yang lebih luas, sehingga mampu memberikan wawasan yang mendalam tentang komponen esensial dalam interaksi manusia.

Secara keseluruhan, pemahaman tentang komunikasi nonverbal dalam "Yubisaki to Renren" memberikan kontribusi yang berarti terhadap cara kita melihat interaksi sosial di dunia nyata. Dalam konteks kehidupan sehari-hari, kita sering menemukan bahwa ekspresi tubuh dan gerakan dapat mengungkapkan emosi yang mungkin tidak terucapkan. Oleh karena itu, artikel ini akan mengupas hasil analisis yang menunjukkan kedalaman dan kompleksitas komunikasi nonverbal dalam anime tersebut, serta relevansinya dalam memahami hubungan sosial yang lebih luas di masyarakat saat ini.

1. Semiotika : Charles Sanders Peirce

Bagian mengenai semiotika Charles Sanders Peirce menjelaskan konsep dasar yang mendasari kajian tanda dan makna dalam komunikasi. Peirce mengklasifikasikan tanda menjadi tiga unsur utama: representamen, objek, dan interpretan, serta membedakan jenis tanda menjadi ikon, indeks, dan simbol berdasarkan hubungan mereka dengan objek. Konsep representamen merujuk pada tanda fisik yang mewakili sesuatu, objek adalah realitas yang diacu oleh tanda, dan interpretan adalah pemahaman yang diperoleh oleh penerima tanda. Peirce menekankan pentingnya konteks dalam interpretasi tanda, menunjukkan bahwa pengalaman dan konvensi sosial memengaruhi cara kita memahami dan memberi makna pada tanda-tanda dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan holistiknya memberikan kontribusi signifikan pada teori semiotika, memperdalam pemahaman tentang bagaimana tanda membentuk komunikasi dan persepsi tentang dunia di sekitar kita.

2. Semiotika dalam Bahasa Jepang

Bagian tentang semiotika dalam bahasa Jepang, atau 記号論 (kigōron), membahas kajian mengenai tanda dan simbol serta peran mereka dalam komunikasi. Dalam konteks budaya Jepang, penelitian semiotika menekankan bahwa makna tidak hanya terdapat dalam bentuk fisik tanda, seperti kata atau gambar, tetapi juga dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya di mana tanda tersebut digunakan. Teori ini menyoroti hubungan antara penanda (shoyou) dan petanda (imi) sebagai elemen fundamental dalam pemahaman makna. Proses penciptaan makna bersifat dinamis dan berlapis, dengan makna yang dapat bervariasi tergantung pada konteks, budaya, dan pengalaman individu. Dengan demikian, semiotika dalam bahasa Jepang membantu kita memahami komunikasi sebagai suatu sistem tanda yang kompleks yang berkontribusi pada interaksi manusia sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengambil data penelitian dari 12 episode dan ditemukan ada 19 data penelitian dan 3 data

tambahan. "Hasil Analisis" memaparkan berbagai gestur dan ekspresi wajah yang ditemukan dalam anime Yubisaki to Renren, yang merepresentasikan komunikasi nonverbal yang kaya. Salah satu contoh adalah gestur memohon yang dilakukan oleh Yuki, di mana ia mengusulkan permintaan maaf dengan ekspresi khawatir. Gestur ini tidak hanya mencerminkan empati tetapi juga menunjukkan penghargaan terhadap perasaan orang lain, yang sangat penting dalam konteks interaksi sosial. Contoh lainnya termasuk gestur makan yang diperagakan oleh Rin, yang menyampaikan perhatian dan memperkuat hubungan interpersonal dengan Yuki, melalui senyuman saat mengajak makan.

Hasil analisis ini menyoroti pentingnya gestur dan ekspresi wajah dalam membangun makna komunikasi dalam konteks budaya Jepang. Melalui lambaian tangan yang hangat saat berpamitan, Yuki menunjukkan kasih sayang yang mendalam kepada ibunya, sementara gestur hati yang diperagakan oleh Rin kepada Yuki memperlihatkan kedekatan emosional antara karakter. Setiap gerakan dan ekspresi yang diekspresikan oleh karakter tidak hanya berfungsi untuk menggambarkan suasana hati tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan yang mendalam, menekankan bagaimana komunikasi nonverbal berperan utama dalam dinamika hubungan antar karakter di anime ini. Pola Padanan Onomatope Bahasa Indonesia

Dalam analisis komunikasi nonverbal di anime Yubisaki to Renren, terdapat beberapa contoh gestur dan ekspresi wajah yang menonjol. Pertama, pada menit 3:26, Yuki menggunakan gestur memohon dengan ekspresi khawatir untuk menyampaikan permintaan maaf dan menghindari konflik, yang mencerminkan empati terhadap orang lain. Kedua, pada menit 9:00, Rin menunjukkan gestur makan dengan tangan kanan membentuk sumpit dan tangan kiri sebagai mangkuk, disertai senyum, yang menggambarkan perhatian dan empati, serta mempererat hubungan interpersonal. Ketiga, sebuah lambaian tangan yang hangat diperagakan oleh Yuki saat berpamitan kepada ibunya, mencerminkan kasih sayang dan pengharapan. Terakhir, Rin menampilkan gestur hati kepada Yuki sambil tersenyum, menunjukkan kedekatan emosional di antara mereka. Setiap gerakan dan ekspresi ini menjadi elemen penting dalam interaksi karakter, memperkuat pesan yang disampaikan dalam konteks budaya Jepang.

Pembahasan hasil analisis, dapat dilihat bahwa gestur-gestur yang digunakan oleh karakter dalam Yubisaki to Renren tidak hanya memiliki makna tersendiri, tetapi juga berfungsi untuk memperkuat komunikasi antar karakter. Contohnya, saat Yuki menggunakan gestur memohon (お願い) dengan ekspresi wajah yang khawatir untuk mengindikasikan permintaan maaf, hal ini menunjukkan kedalaman emosi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Dalam konteks budaya Jepang, gestur semacam ini mengandung nilai-nilai empati dan rasa hormat yang tinggi. Melalui analisis semiotika, gestur ini dapat

dibedakan menjadi representamen (gerakan Yuki), objek (makna permohonan maaf), serta interpretan (respon empati dari orang lain). Ini menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal dapat memainkan peran penting dalam menjaga keharmonisan sosial, terutama dalam situasi yang dapat menimbulkan konflik. Selain itu, gestur lain yang mencolok adalah saat Rin menunjukkan gestur makan dengan ekspresi senyuman yang tulus, yang mencerminkan perhatian dan keterbukaan. Melalui tindakannya, dia tidak hanya mengajak Yuki untuk berbagi waktu, tetapi juga mengkomunikasikan rasa empati yang mendalam, mendukung penguatan hubungan interpersonal di antara mereka. Gestur makan ini menjadi simbol kedekatan dan saling pengertian, membuat interaksi mereka lebih intim. Dalam konteks yang lebih luas, penelitian ini menggambarkan bagaimana komunikasi nonverbal menjadi alat yang kuat dalam menyampaikan perasaan dan emosi, serta bagaimana hal tersebut relevan dalam mendukung interaksi sosial dalam budaya populer. Dengan demikian, analisis ini memberikan wawasan baru tentang cara komunikasi nonverbal dalam anime dapat dianalisis dan diinterpretasikan dalam kehidupan nyata, serta dampaknya terhadap perilaku dan hubungan antar individu.

Beriku data yang ditemukan :

Gestur	Jumlah	Ekspresi	Jumlah
Memohon	2	Tersenyum	12
Memegang pipi	2	Khawatir	1
Memegang tangan	2	Sedih	1
Melambaikan tangan	1	Bingung	1
Cinta	1	Kesal	1
Saya	1	Tertawa	1
Memanggil orang	1	Terkejut	1
Menunjuk sesuatu	1		
Menepuk pundak	1		
Menyentuh Pundak	1		
Memegang dagu	1		
Memeluk	1		
Memukul kepala	1		
Menutup mulut dengan tangan	1		
Menggelitiki	1		
Mencium tangan	1		
Tepuk tangan	1		

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian mengenai gestur dalam anime Yubisaki to Renren menegaskan bahwa gestur, ekspresi wajah, dan gerakan tangan memiliki hubungan yang sangat erat dalam menciptakan komunikasi nonverbal yang mendalam dan bermakna. Setiap gestur dan perubahan ekspresi tidak hanya berfungsi untuk menggambarkan emosi karakter, tetapi juga menyampaikan pesan secara visual kepada penonton, terlebih dalam konteks karakter utama yang tunarungu. Gestur-gestur ini, seperti senyuman halus atau gerakan tangan yang ekspresif, efektif dalam menggambarkan perasaan kasih sayang, perhatian, serta ketegangan, yang memperkuat interaksi antar karakter. Dengan demikian, komunikasi nonverbal menjadi elemen kunci dalam menyampaikan cerita dan emosi, yang melampaui batasan bahasa verbal, serta memperkuat hubungan dan membangun kepercayaan antar individu dalam konteks interpersonal. Penelitian ini menyoroti pentingnya gestur sebagai alat komunikasi universal yang dapat dipahami oleh siapa pun, dan merekomendasikan penelitian lebih lanjut untuk mendalami variasi gestur dalam episode-episode anime, guna memahami perannya dalam konteks cerita yang lebih luas.

Saran

Saran dari penelitian ini menekankan pentingnya melakukan analisis yang lebih mendalam terkait gestur dalam setiap episode anime Yubisaki to Renren, mengingat keterbatasan jumlah gestur yang dapat ditemukan di setiap episode. Penelitian selanjutnya sebaiknya difokuskan pada pola atau variasi gestur yang muncul dalam berbagai situasi emosional dan interpersonal, serta bagaimana gestur tersebut berubah seiring dengan perkembangan cerita, terutama pada momen-momen penting atau konflik antar karakter. Dengan menganalisis konteks cerita dan emosi yang ditampilkan, para peneliti diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas mengenai peran gestur sebagai elemen komunikasi nonverbal, serta membantu memperkaya pemahaman tentang dinamika hubungan antar karakter di dalam anime. Pendekatan ini akan memungkinkan pengkajian yang lebih komprehensif mengenai fungsi dan makna dari komunikasi nonverbal dalam menyampaikan cerita serta memperkuat hubungan dalam konteks sosial dan budaya .

DAFTAR PUSTAKA

- AUDRIA, I., & SYAM, H. M. (2019). Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang dalam Film Anime Barakamon (Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Syiah Kuala).
- ARIANA, R. W. (2020). Strategi Komunikasi Nonverbal dalam Bentuk Sentuhan pada Tuturan Ajakkan Bahasa Jepang. *Jurnal Sastra-Studi Ilmiah Sastra*, 10(1), 9-18.
- DHARMA, A. (2016). Semiotika dalam Arsitektur. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Gunadarma.
- FEBRIANI, N. W. (2015). Strategi Pengurangan Ketidakpastian dalam Sistem Komunikasi Interpersonal (Studi Fenomenologi pada Peserta On The Job Training Program Ke Jepang dari PT. Hitachi Construction Machinery Indonesia Periode Pemberangkatan Tahun 2009-2012). *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 8(2).
- FIRDAUS, C. A. Penggunaan Budaya Komunikasi Non-Verbal dalam Kehidupan Masyarakat Jepang. *Abstract of Undergraduate Research*, Faculty of Humanities, Bung Hatta University, 2(3).
- ILHAMIA, S. F. (2022). Analisis Ungkapan Verbal dan Nonverbal Wawancara Kerja dalam Bahasa Jepang pada Konten YouTube Studi Analisis Deskriptif Konten YouTube Okaji_Bahasa Jepang (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta).
- KHATAMI, F. (2022). Analisis Komunikasi Nonverbal dalam Program Reality Show Jepang (Doctoral dissertation, KODEPT043131# Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA).
- KURNIATI, E., KURNIAWAN, S., & SETIANA, S. M. Tanggapan terhadap Media E-JB sebagai Media Pembelajaran Japanese for Business.
- KUSUMAWATI, T. I. (2016). Komunikasi Verbal dan Nonverbal.
- PUTRI, R. A. (2022). Analisis Kode Nonverbal pada Komunikasi Interpersonal Antargender Penutur Jati Bahasa Jepang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- ROTUL, L. U. (2020). Analisis Komunikasi Non-Verbal Orang Jepang dalam Anime Koe no Katachi 2016 (Doctoral dissertation, KODEPT043131# Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA).
- SARI, C. D. P., & TANJUNG, S. (2014). Variasi Keluasan Makna Interpersonal Teks Translasional Lintas Bahasa Novel Botchan Berbahasa Jepang dan Indonesia. *LingTera*, 1(1), 54-65.
- SUPRIATNANINGSIH, R. (2015). Analisis Penggunaan Aizuchi Mahasiswa Bahasa Jepang dalam Komunikasi Berbahasa Jepang. *Chie*, 4(1), 319569.
- TRESNASARI, N. (2019). Representasi dan Interpretasi Kaomoji (Emotikon Bahasa

Jepang) Melalui Pendekatan Semiotika Pierce
(Skripsi, Universitas Widyatama).

WIDIASTUTI, F. E. (2023). Komunikasi Lintas
Budaya dalam Komunikasi Nonverbal yang
Terdapat dalam Anime Amaama to Inazuma
(Doctoral dissertation, Universitas Jenderal
Soedirman).

YOSHIKIKO, I. (2014). 記号論への招待 [Invitation to
Semiotics]. Tokyo: 岩波新書.

Yubisaki To Renren (ゆびさきと恋々). by Muse
Indonesia. Youtube. LINK :
https://youtube.com/playlist?list=PLPanbgyToztbRLkbFAYI_MewzYcgyzfLk&si=3UCUvSX84T--CCYo