

ANALISIS SEMIOTIKA KOMUNIKASI NONVERBAL DALAM ANIME YUBISAKI TO RENREN [ゆびさきと恋々] KARYA SUU MORISHITA

Azhra Putri Wahlyullahdi

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
azhra.21020@mhs.unesa.ac.id

Miftachul Amri, S.Pd., M.Pd., M.Ed., Ph.D.

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
miftachulamri@unesa.ac.id

Abstract

Nonverbal communication is a form of communication that does not rely on spoken language, but instead utilizes signs, gestures, and expressions—often referred to as a *silent language*. The limited number of studies on nonverbal communication in Japanese anime forms the main rationale for conducting this research. This study focuses on the forms and meanings of Japanese Sign Language (*Nihon Shuwa* 「日本手話」), body gestures (*miburi* 「みぶり」), and facial expressions (*hyōgen* 「ひょうげん」) as depicted in the anime *Yubisaki to Renren*. A descriptive qualitative approach was employed through observation and documentation of all 12 episodes of the anime. Data were analyzed using Charles Sanders Peirce's semiotic theory, particularly the triangle of meaning, which includes representamen, object, and interpretant. The findings identified 66 instances of nonverbal communication, categorized into three main types: sign language, body gestures, and facial expressions. Each instance was analyzed not only based on its form but also interpreted through Peirce's semiotic triangle to reveal its embedded meaning. The results indicate that Japanese Sign Language, body gestures, and facial expressions in this anime reflect the dynamics of interaction involving individuals with disabilities, as well as the values of Japanese communication culture.

Keywords :

Semiotics, Japanese sign language, gestures, expressions.

要旨

非言語コミュニケーションとは、音声言語に依存せず、手話、ジェスチャー、表情などを用いるコミュニケーションの一形態であり、「サイレント・ランゲージ」とも呼ばれる。本研究は、日本のアニメにおける非言語コミュニケーションの研究が限られているという現状を背景に実施された。分析対象は、アニメ『ゆびさきと恋々』に登場する日本手話（日本手話）、身体のジェスチャー（みぶり）、および表情（ひょうげん）の形と意味である。本研究では、アニメ全 12 話を観察・記録する記述的質的アプローチを採用した。データの分析には、チャールズ・サンダース・パースの記号論、特に「表現項」「対象」「解釈項」からなる意味の三角形のモデルを用いた。その結果、66 の非言語コミュニケーション事例が確認され、それらは日本手話、身体のジェスチャー、表情の三つの主要なカテゴリに分類された。各データはその形態だけでなく、パースの三角構造に基づいて意味付けされ、内包されたメッセージが解釈された。本研究の結果、アニメにおける日本手話、ジェスチャー、表情は、障害者との相互作用のダイナミクスや、日本のコミュニケーション文化の価値観を反映していることが明らかとなった

キーワード :

記号論、日本語の手話、ジェスチャー、表現。

A. PENDAHULUAN

Komunikasi adalah suatu proses dimana seseorang menyampaikan sebuah informasi dalam bentuk kata-kata dan bertujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya (Darma, 2022:8). Pengertian bahasa sendiri juga sebagai unsur komunikasi yang sangat penting. Di dalam penggunaan bahasa sangat sering sekali ditemukan kata yang mengandung makna didalamnya dan untuk memahami isi dari makna tersebut diperlukan sebuah pemahaman mendalam terkait makna dari bahasanya (Yulianti & Amri, 2017:2). Jika komunikasi menjadi faktor penting, tentu terdapat berbagai jenis dan bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan informasi (Putri & Amri, n.d:10).

Komunikasi sendiri memiliki dua jenis, yaitu komunikasi verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal mempunyai pengertian komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik itu lisan maupun tulisan (Jalil, 2015:8). Dalam konteks lintas budaya, komunikasi nonverbal memainkan peran penting karena sarat dengan nilai budaya dan konvensi sosial yang berbeda. Jepang, sebagai masyarakat yang sangat menjunjung kesopanan dan harmoni sosial, memiliki bentuk komunikasi nonverbal yang khas. Salah satu wujud bahasa nonverbal yang penting adalah bahasa isyarat Jepang atau *Nihon Shuwa*, yang merupakan sistem komunikasi utama bagi penyandang tunarungu. Salah satu bentuk media komunikasi yang berkembang adalah anime—animasi khas Jepang yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembawa pesan budaya dan sosial (Dyini Rosyadi & Amri, 2018:18)

Anime *Yubisaki to Renren* karya Suu Morishita menampilkan karakter

penyandang disabilitas tunarungu yang berkomunikasi melalui bahasa isyarat Jepang. Fenomena ini menjadi penting dikaji karena memperlihatkan representasi kelompok minoritas linguistik dalam media populer. Penampilan bahasa isyarat dalam anime tidak hanya memiliki fungsi naratif, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai budaya Jepang seperti *aisatsu* (salam), kesopanan, dan inklusivitas. Selain bahasa isyarat, komunikasi nonverbal lain seperti gestur tubuh (*miburi*) dan ekspresi wajah (*hyōgen*) juga digunakan dalam interaksi karakter.

Di sisi lain, pembelajar bahasa Jepang di Indonesia kerap mengalami kendala dalam memahami konteks nonverbal yang melekat pada budaya Jepang, seperti penggunaan *keigo* atau gestur tertentu yang tidak lazim di Indonesia (Supriatnaningsih et al., 2021; Widiarti, 2022). Oleh karena itu, kajian terhadap komunikasi nonverbal dalam anime menjadi penting sebagai media pembelajaran dan refleksi budaya

Penggunaan Nihon Shuwa dalam penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa anime *Yubisaki to Renren* secara khusus menghadirkan karakter tunarungu yang menggunakan bahasa isyarat Jepang sebagai sarana utama berkomunikasi. Maka perlu analisis semiotika pada anime “Yubisaki to Renren” sebagai representasi komunikasi nonverbal. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, khususnya teori segitiga makna yang terdiri atas representamen, objek, dan interpretant. Tidak hanya itu, sepuluh klasifikasi utama tanda menurut Peirce juga digunakan untuk memperkaya analisis. Penelitian sebelumnya umumnya hanya mengkaji tiga kategori tanda (ikon, indeks, simbol), sehingga pendekatan ini menjadi lebih komprehensif.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk dan makna komunikasi nonverbal dalam anime *Yubisaki to Renren* dengan

pendekatan semiotika Peirce. Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kajian komunikasi nonverbal dalam media populer serta menjadi referensi sosiokultural dalam pembelajaran bahasa Jepang.

KAJIAN PUSTAKA

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas komunikasi nonverbal dalam konteks anime, media sosial dan kehidupan masyarakat. Penelitian Tri lufajar membahas komunikasi nonverbal tetapi dalam unsur kekerasan. Kemudian penelitian Chairil Afif mengenai budaya komunikasi nonverbal dalam masyarakat Jepang, belum membahas sumber data komunikasi nonverbal belum tereksplor banyak. Yosa Adhi meneliti tindak tutur ilokusi ekspresif, belum cakupan luas dalam teori. Ningrum (2020) membahas makna komunikasi nonverbal menggunakan semiotika Barthes. Penelitian ini mencoba mengisi kekosongan dengan meneliti bentuk dan makna komunikasi nonverbal dalam anime “Yubisaki to Renren” menggunakan 10 bentuk semiotika Charles dan *sign, object*, dan *interpretant* untuk memaknai tanda.

Semiotika

Secara asal-usul, semiotika berasal dari bahasa Yunani *semeion* yang berarti tanda. Tanda diartikan sebagai representasi dari suatu konsep atau objek tertentu. Jadi tanda diibaratkan sebagai sebuah bentuk dari representasi sesuatu. Sedangkan makna dalam teori Peirce erat kaitannya dengan interpretant. Oleh karena itu ada *triangle meaning representamen* (bentuk tanda), *object* (apa yang diwakili oleh tanda misalnya emosi dan tindakan), *interpretant* (makna). Semiotika merupakan kajian tentang tanda dan simbol yang memiliki peran penting dalam proses komunikasi (Darma, 2022:8). Di dalam Semiotika melekat fungsi dari komunikasi itu sendiri. Fungsi tanda bisa menyampaikan pesan dari pengirim menuju ke penerima. Bapak semiotika yaitu Charles Sanders Peirce mengemukakan terkait segitiga makna “Triangle meaning” terdiri

dari tiga elemen penting berupa tanda, objek, dan interpretasi.

Berdasarkan hubungan representamen dan object, Peirce membagi jenis bentuk tanda menjadi tiga bagian; yaitu icon, index, symbol. Kemudian dari segi sign atau representament terbagi menjadi qualisign, sinsign, legisign. Sedangkan jika ditinjau dalam interpretantnya (cara tanda dipahami) ada rheme, dicent sign, dan argument. Berdasarkan bermacam-macam klarifikasinya, Peirce merangkap bentuk tanda utama menjadi 10 jenis ;

1. *Qualisign* adalah kualitas sejauh yang dimiliki oleh sebuah tanda. Tanda ini berdasarkan sifat.

2. *Iconic Sinsign* adalah tanda yang memiliki kesamaan dengan objek, misalnya foto, gambar, dan peta. Tetapi tanda ini tidak terikat suatu aturan. Misalnya, ikon perempuan di kamar mandi perempuan.

3. *Rhematic Indexial Sinsign* tanda yang menarik perhatian didasarkan oleh pengalaman langsung. Tanda yang menunjukkan sifat atau karakteristik tertentu dari suatu objek bahkan konsep secara langsung.

4. *Dicent Sinsign* merupakan tanda yang berhubungan dengan informasi. Tanda yang mengkomunikasikan informasi terkait suatu objek.

5. *Iconic Legisign* adalah tanda yang memberikan informasi mengenai norma atau hukum. Sudah sesuai dengan konvensional aturan umum. Contohnya, rambu lalu lintas.

6. *Rhematic Indexial Legisign* adalah tanda yang mengacu pada objek tertentu, contohnya seperti kata ganti petunjuk.

7. *Dicent Indexial Legisign* merupakan tanda yang bermakna informasi dan menunjuk subjek informasi. Misalnya, lampu merah yang berada di mobil pemadam kebakaran menandakan adanya kebakaran. Atau lampu sirine ambulance yang berbunyi, menandakan mobil sedang membawa pasien darurat.

8. *Rhematic Symbol* adalah tanda yang dihubungkan dengan objeknya melalui ide

umum. Misalnya, ketika kita melihat gambar es krim. Maka, pasti dikatakan es krim bukan dengan hal lain.

9. *Dicent Symbol* adalah tanda yang menghubungkan langsung dengan objek yang ada berada di otak.

10. *Argument* adalah tanda yang merupakan inferens seseorang terhadap sesuatu berdasarkan alasan tertentu.

Komunikasi Non Verbal

Menurut Paul Ekman, komunikasi nonverbal merupakan penyampaian pesan tanpa kata-kata melalui ekspresi wajah, postur tubuh, gestur, kontak mata, dan intonasi suara. Ia mengklasifikasikan bentuk komunikasi nonverbal ke dalam beberapa kategori, di antaranya: emblems (gestur dengan makna spesifik yang disepakati budaya), illustrators, regulators, dan adaptors (Ekman & Friesen, 1969).

Dalam klasifikasi tersebut, emblems merupakan kategori gestur yang paling dekat dengan bahasa isyarat, karena keduanya memiliki makna spesifik dan konvensional. Contohnya, tanda “oke” dengan jempol diangkat atau menyilangkan tangan sebagai tanda larangan. Ekman menyatakan bahwa emblems dapat berdiri sendiri dan menggantikan ucapan verbal. Dengan demikian, dalam konteks penelitian ini, bahasa isyarat Jepang (Nihon Shuwa) dikategorikan sebagai bentuk komunikasi nonverbal visual-linguistik, yakni sistem komunikasi yang tidak menggunakan bahasa lisan tetapi memiliki tatanan bahasa sendiri, dan disampaikan melalui saluran visual dalam interaksi sosial.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data-data yang dikumpulkan berupa bentuk kata-kata, dokumen, gambar, dan tidak berbentuk rentetan angka. Jadi pendekatan yang digunakan untuk mengambil data adalah observasi dan dokumentasi.

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2010:172). Sumber data penelitian

ini dari anime *yubisaki to renren* yang total memiliki 12 episode. Setiap episode mempunyai kurang lebih durasi 24 menit. Kemudian data penelitian berupa ungkapan-ungkapan, tulisan, dan gambar tindakan dari komunikasi nonverbal yang terkandung dalam anime tersebut.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian menurut Hardani dkk. (2020:120). Sebelum data diolah pastinya harus dikumpulkan terlebih dahulu agar data dapat dianalisis dengan baik. Tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai sumber, setting, dan cara. Penelitian ini menggunakan total sampling, yaitu mengambil seluruh 12 episode dari anime “Yubisaki to Renren” sebagai objek kajian. Metode deskriptif kualitatif dibantu dengan pendekatan metode observasi dan dokumentasi. Jadi, dalam penelitian ini, metode dokumentasi dilakukan pada anime *yubisaki to renren*. Data berupa komunikasi nonverbal yang dicari di anime tersebut, kemudian mencatat data yang tiap kali muncul dalam *anime yubisaki to renren*.

Data dianalisis menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce, khususnya melalui pendekatan segitiga makna (representamen, objek, dan interpretant) dan sepuluh klasifikasi tanda utama Peirce. Setiap potongan data dikategorikan ke dalam bentuk tanda tertentu, kemudian dianalisis maknanya berdasarkan konteks visual dan budaya Jepang yang menyertainya.

Langkah-langkah analisis yang dilakukan meliputi:

1. Mengidentifikasi bentuk komunikasi nonverbal berdasarkan adegan.
2. Mengklasifikasikan bentuk tanda menggunakan sepuluh klasifikasi Peirce.
3. Menganalisis makna melalui hubungan antara representamen, objek, dan interpretant.

4. Menafsirkan makna budaya yang tersirat berdasarkan konteks sosial dan kebudayaan Jepang.

transkripsi adegan komunikasi nonverbal lalu diklasifikasikan berdasarkan jenisnya seperti bahasa isyarat Jepang, ekspresi, dan gestur tubuh (Ramadhani & Amri, 2022:6). Proses ini dibantu dengan analisis tematik, yakni mengorganisasi data ke dalam tema-tema berdasarkan jenis komunikasi nonverbal, kemudian menafsirkan pesan budaya yang terkandung di dalamnya (Hardani et al., 2020).

HASIL

Bab ini menyajikan data hasil analisis komunikasi nonverbal yang ditemukan dalam anime “Yubisaki to Renren” dengan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian ini berfokus pada tanda-tanda nonverbal yang muncul dalam bentuk bahasa isyarat, ekspresi wajah, dan gestur tubuh yang digunakan oleh karakter dalam anime tersebut.

No	Bentuk Komunikasi Nonverbal	Jumlah temuan
1.	Bahasa Isyarat	43
2.	Gestur tubuh	17
3.	Ekspresi (emosi, ekspresi wajah)	6

Setelah meneliti 66 komunikasi nonverbal Jepang yang berada dalam anime “Yubisaki to Renren” ada 3 tanda nonverbal, yaitu; 1) Bahasa isyarat (Nihon Shuwa), 2) Gestur, 3) Ekspresi emosi. Dalam pembahasan berikutnya, penjelasan secara deskriptif dari 3 bentuk komunikasi nonverbal yang ada dalam anime “Yubisaki to Renren”.

No	Bentuk tanda	Jumlah data
1.	<i>Qualisign</i>	1
2.	<i>Iconic sinsign</i>	10

3.	<i>Rhematic indexial sinsign</i>	11
4.	<i>Dicent sinsign</i>	1
5.	<i>Iconic legisign</i>	6
6.	<i>Rhematic indexial legisign</i>	16
7.	<i>Dicent indexial legisign</i>	3
8.	<i>Rhematic symbol</i>	11
9.	<i>Dicent symbol</i>	4
10.	<i>Argument</i>	3
Total data		66

Data tersebut, terlihat bahwa analisis semiotika komunikasi nonverbal Jepang dalam anime “Yubisaki to Renren” mencakup berbagai jenis tanda dan interpretasi berdasarkan teori Peirce. Sebagian data yang diklasifikasikan menunjukkan penggunaan tanda isyarat lebih dominan dalam anime ini, diikuti oleh gestur tubuh dan ekspresi wajah.

1.1 Bentuk Dan Makna Komunikasi Nonverbal

1.1 1 Bahasa Isyarat Jepang

Data bahasa isyarat Jepang “日本手話” yang muncul dalam anime “Yubisaki to Renren”. beberapa data yang telah diperoleh, bahasa isyarat paling sering muncul sebagai komunikasi nonverbal di anime ini. Penggunaan bahasa isyarat disini menjadi elemen penting dalam komunikasi antar

karakter, terutama karena salah satu tokohnya merupakan penyandang tuna rungu. Bahasa isyarat disini bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga membawa makna sosial, emosional, dan budaya khas.

Dat a 7	お は よ う	Sela mat Pagi	Episod e 2 00:13: 53	
------------	------------------	---------------------	-------------------------------	---

Bentuk isyarat :

Gerakan tangan ini termasuk ke dalam jenis tanda Dicient Symbol. Karena gestur ini menyatakan sesuatu secara proposisional yaitu salam pagi “ohayou”. Gerakan tangan おはよう “ohayou” ini sudah menjadi bagian dari sistem bahasa isyarat Jepang. Representamen (bentuk tanda) ini berupa gerakan kepalan tangan dengan posisi disamping telinga, turun ke bawah. Kemudian dua tangan posisi di depan dada membentuk angka 1, dilanjut dengan tangan seperti pose ingin memfoto.

Makna isyarat :

Objek gerakan tersebut konsep yang direpresentasikan oleh tanda tersebut yaitu ucapan salam pagi atau “ohayou” dalam bahasa Jepang. Interpretant pemahaman makna yang ditangkap adalah gerakan ini digunakan untuk salam sapaan di pagi hari. Bahasa isyarat “Ohayou” diperagakan Itsuomi menyapa Yuki di penyeberangan jalan saat pagi hari. Gerakan ini sudah disepakati sebagai isyarat “おはよう”. Secara budaya di Jepang ini termasuk ke dalam “あいさつ” (aisatsu) adalah media untuk menjaga hubungan baik sesama manusia. Dalam masyarakat Jepang bertegur sapa dengan siapapun itu sudah menjadi hal wajar (Iqbal, 2018:9)

Data 17

Dat a 17	石 “ い し ”	Bat u	Episod e 9 00:07:3 3	
-------------	-----------------------	----------	-------------------------------	---

Bentuk isyarat :

Adegan tersebut, (representamen) gerakan tangan Yuki menunjukkan bentuk tangan yang sedang memegang batu. Kedua tangan membentuk huruf “C” kemudian menjadi satu seperti memegang sebuah batu, dapat diklasifikasikan sebagai *iconic legisign* menurut klasifikasi tanda utama Charles. Gerakan bahasa isyarat tersebut merupakan bagian dari sistem bahasa isyarat yang sudah dikonvensional, namun juga memiliki kemiripan bentuk dengan objek yang diwakilinya.

Makna isyarat :

Dengan demikian, tanda ini menggabungkan sifat konvensional dan visual dalam penyampaiannya. Objeknya itu konsep “いし” (batu) secara visual. Interpretant pemahaman Itsuomi terhadap bahasa isyarat batu melalui gerakan yang dilakukan oleh Yuki. Tanda ini tidak hanya dipahami karena aturan tetapi juga bentuknya yang mempunyai kemiripan dengan objek. Refleksi budaya yang terkandung seperti bentuk huruf kanji “ishi” batu. Ini ada kaitannya karena isyarat mengandung huruf Jepang.

1.1.2 Gestur Nonverbal

Data gestur komunikasi nonverbal Jepang “ジャスチャ” yang muncul dalam anime “Yubisaki to Renren”. Menurut (Jalil, 2015:29) gestur dalam komunikasi nonverbal memiliki fungsi pragmatis yang kuat, seperti ketika menunjukkan perhatian, persetujuan, atau penolakan bisa tanpa harus kata-kata. Beberapa data yang telah diperoleh, gestur digunakan sebagai komunikasi yang mudah diperagakan dan dipahami oleh beberapa masyarakat Jepang. Karena beberapa gestur juga memiliki makna yang melekat dan sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Penggunaan gestur nonverbal disini menjadi elemen penting dalam komunikasi antar karakter, terutama karena salah satu tokohnya merupakan penyandang tuna rungu. gestur disini juga bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga membawa makna sosial, emosional, dan budaya khas.

Data 1	ちよつと	Sedikit	Episode 1 00:04:54	
--------	------	---------	-----------------------	---

Bentuk komunikasi nonverbal :

Gerakan gestur “ちよつと” ini *Rhematic Indexial Legisign*. Tanda ini menyampaikan sebuah makna tunggal yaitu “ちよつと” (sedikit). Gestur kedua tangan membentuk huruf “C” kecil sejajar di bawah mata serta ekspresi wajah cemas/sedikit takut. Representamen bentuk gerakan tangan bahasa isyarat yang menunjukkan kata “ぜんぶ” (semuanya). Gestur ini juga bukan simbol murni karena maknanya sangat bergantung pada situasi dan ekspresi.

Makna komunikasi nonverbal :

Gerakan tangan itu merupakan bentuk visual konkret yang digunakan untuk menyampaikan sebuah makna. Gestur tangan yang membentuk huruf “C” juga bisa mengisyaratkan makna “sedikit”. Object sebagai konsep dasar maknanya adalah kata “ちよつと” (sedikit). Interpretant makna pemahaman kepada penonton mengenai gestur “sedikit” ini menimbulkan kesan bahwa Yuki menjelaskan kesanggupan dia yang hanya sedikit.

Data 4

Data 4	肩を叩く	Gestur meminta perhatian atau memanggil seseorang	Episode 1 00:08:45	
--------	------	---	-----------------------	---

Bentuk komunikasi nonverbal :

Gerakan gestur “かたをたたく” ini *Rhematic indexial legisign*. Tanda ini menyampaikan sebuah makna tunggal yaitu “かたをたたく” (meminta perhatian). Gestur tangan ini mengetuk lembut bahu yang dalam budaya Jepang dan budaya Asia lain dapat

dimaknai sebagai gestur untuk menarik perhatian atau memanggil seseorang secara spontan.

Makna komunikasi nonverbal :

Object sebagai tindakan untuk meminta perhatian seseorang dengan gestur kata “かたをたたく” (meminta perhatian). Interpretant makna pemahaman kepada penonton mengenai gestur “meminta perhatian” ini karakter tersebut ingin menyampaikan sesuatu, mengajak berbicara atau meminta perhatian secara spontan (Jeanny Mamoto And Handayani 2018:7).

1.1.3 Ekspresi Komunikasi Nonverbal

Ekspresi adalah cara seseorang menyampaikan perasaan atau maksud tertentu. Ini bisa dilakukan melalui mimik wajah, bahasa tubuh, atau kata-kata (Puspitoningrum & Amri, 2019: 9). Ekspresi merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal yang merujuk pada perubahan mimik wajah seseorang sebagai respons emosional atau sebagai sarana menyampaikan maksud tertentu tanpa menggunakan kata-kata. Ekspresi wajah memainkan peran penting dalam menyampaikan perasaan dan sikap, bahkan seringkali lebih jujur daripada kata-kata karena sulit untuk dikendalikan secara sadar (Ekman, 2019:18).

Data 6

Data 6	頑張ってる	Semangat	Episode 11 00:06:41	
--------	-------	----------	------------------------	---

Bentuk komunikasi nonverbal :

Ekspresi ini merujuk pada emosional yaitu perasaan semangat yang menggebu-gebu (membara). Tanda ini termasuk ke dalam bentuk *Rhematic Indexial Sinsign*. Representamen bentuk gerakan tubuh dengan tangan terangkat ke atas dan latar belakang api yang membara melambangkan energi dan semangat yang tinggi secara visual.

Makna komunikasi nonverbal :

Object yang ditangkap adalah perasaan semangat yang menggebu-gebu (bisa dilihat juga pada latar belakang karakter) yang menggambarkan api panas membara atau dapat diartikan sebagai antusiasme yang kuat. Interpretant pemahaman bahwa karakter sedang menunjukkan motivasi yang luar biasa atau dorongan yang kuat atas sesuatu.

PEMBAHASAN

Komunikasi nonverbal dalam *anime* ini sangat dipengaruhi oleh norma sosial dan budaya Jepang yang menekankan keharmonisan, kesopanan, dan ekspresi emosional yang halus. Gestur seperti melambaikan tangan, menepuk bahu, atau membentuk simbol hati menunjukkan bagaimana komunikasi nonverbal berfungsi sebagai sarana menjaga hubungan sosial dan menyampaikan perasaan secara halus. Bahasa isyarat juga mencerminkan penghormatan terhadap penyandang disabilitas dan inklusivitas dalam masyarakat Jepang.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal dalam *anime Yubisaki to Renren* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai representasi budaya dan identitas sosial. Penggunaan bahasa isyarat sebagai alat utama komunikasi tokoh utama memperlihatkan kesadaran dan penghormatan terhadap keberagaman dan inklusivitas. Selain itu, gestur dan ekspresi wajah yang ditemukan mencerminkan nilai-nilai budaya Jepang yang menekankan kesopanan dan keharmonisan sosial. Kesopanan merupakan sesuatu yang dilakukan sebagai respon seseorang untuk menjaga wajah penutur atau pendengar (Dewi & Amri, 2023:4)

Secara keseluruhan, implikasi temuan penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi nonverbal merupakan aspek yang sangat penting dalam interaksi sosial dan budaya, yang memerlukan pendekatan analisis yang holistik dan kontekstual. Pendekatan semiotika Peirce memberikan kerangka yang

kuat untuk memahami kompleksitas tanda-tanda nonverbal, sementara konteks budaya Jepang memberikan dimensi makna yang kaya dan unik. Temuan ini tidak hanya memperkaya teori komunikasi nonverbal, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi pengembangan media, pendidikan, dan komunikasi lintas budaya yang lebih inklusif dan bermakna.

PENUTUP

KESIMPULAN

Bentuk Komunikasi Nonverbal

Penelitian yang telah dilakukan mengenai komunikasi nonverbal dalam *anime* “Yubisaki to Renren” yang menggunakan pendekatan semiotika *Charles Sanders Peirce*. Penelitian ini berfokus pada tiga bentuk utama komunikasi nonverbal yaitu bahasa isyarat Jepang (日本手話), gestur tubuh, dan ekspresi wajah yang telah muncul dalam *anime* “Yubisaki to Renren”, yaitu bahasa isyarat Jepang (日本手話), gestur tubuh, dan ekspresi wajah. Setelah proses penelitian ditemukan 66 data. Ada tiga kategori utama bentuk komunikasi nonverbal yang ditemukan dalam anime Yubisaki to Renren.

Mereka terdiri dari bahasa isyarat Jepang 日本手話 (Nihon Shuwa) dengan 43 data, gestur tubuh みぶり (miburi) dengan 17 data, dan ekspresi wajah, khususnya tokoh penyandang tunarungu, menggunakan ketiga bentuk tersebut sebagai cara utama untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan sosial, emosional, dan praktis. Karakter tuli menggunakan bahasa isyarat sebagai sistem komunikasi utama mereka. Gestur dan ekspresi wajah juga membantu memperkuat makna pesan nonverbal.

Makna Komunikasi Nonverbal

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal dalam *anime* ini sangat kompleks dan berlapis, dimana setiap tanda mempunyai makna yang dapat dipahami melalui hubungan representamen, objek, dan interpretant. Melalui pendekatan ini penelitian berhasil mengungkap

bagaimana tanda-tanda nonverbal tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi praktis, tetapi juga sebagai penyampai pesan, dan representasi budaya dan identitas sosial dalam konteks budaya Jepang. Bahasa isyarat Jepang menjadi bentuk komunikasi nonverbal yang paling dominan dalam *anime* ini, mencerminkan peran penting bahasa isyarat sebagai sarana komunikasi utama bagi tokoh utama yang merupakan penyandang disabilitas tunarungu. Tidak hanya menyampaikan pesan, juga mengandung nilai sosial dan kesopanan.

Kontribusi Teoretis :

Penelitian ini memperluas penerapan teori semiotika Charles Sanders Peirce dalam kajian media populer Jepang, terutama *anime*. Dengan menerapkan klasifikasi sepuluh jenis tanda utama Peirce secara sistematis, penelitian ini memperkaya wacana tentang hubungan antara tanda visual, makna, dan budaya.

Kontribusi Praktis :

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi pembelajar bahasa Jepang untuk memahami aspek bahasa isyarat Jepang 日本手話, gestur tubuh みぶり, dan ekspresi wajah ひょうげん. yang sering kali terabaikan dalam pembelajaran bahasa. Penelitian ini juga relevan bagi guru atau dosen dalam menyusun bahan ajar linguistik terapan, budaya Jepang, atau materi berbasis media seperti *anime*. Selain itu, bagi peneliti lain yang tertarik pada studi komunikasi, disabilitas, atau representasi budaya dalam media, temuan ini dapat dijadikan pijakan untuk studi lanjut.

Saran

Berdasarkan keterbatasan dan temuan yang telah diuraikan, terdapat beberapa rekomendasi penting yang dapat menjadi arahan bagi penelitian berikutnya dalam bidang komunikasi nonverbal. Khususnya berkaitan dengan bahasa isyarat, gestur, dan ekspresi dalam konteks budaya Jepang maupun konteks budaya lain yang relevan.

Saran ini diharapkan dapat memperluas cakupan kajian, memperdalam analisis, serta meningkatkan validitas dan relevansi hasil penelitian di masa depan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan metode pengumpulan data yang lebih luas dan beragam. Misalnya, selain menggunakan media *anime* sebagai objek studi.

Penelitian selanjutnya bisa memperluas objek penelitian ke media lain seperti drama, film dokumenter atau interaksi secara nyata dalam komunitas penyandang disabilitas tuna rungu. kemudian bisa membahas perbandingan komunikasi nonverbal antara di manga dan *anime* lebih jelas. Misalnya dari segi aspek background warna yang terlihat berbeda antara manga (hitam putih) dan *anime* (berwarna). Mengingat background bisa berpengaruh juga dalam analisis ekspresi dan gestur. Harapnya untuk pembelajaran “日本手話” (Nihon Shuwa) bahasa isyarat Jepang atau komunikasi nonverbal Jepang dapat dimasukkan dalam materi pelajaran dalam pelajaran bahasa Jepang. Agar dapat menambah pemahaman *keigo* juga bahasa kesopanan. Eksplorasi lebih dalam tentang semiotika dan inklusivitas dalam budaya Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Firdaus, C., Program Studi Sastra Jepang, M., & Ilmu Budaya, F. (n.d.). *Penggunaan Budaya Komunikasi Non-Verbal Dalam Kehidupan Masyarakat Jepang*.
- Amri, M. (2020). *Ojigi: The Ethics of Japanese Community's Nonverbal Language*. 380(SoSHEC), 38–41. <https://doi.org/10.2991/soshec-19.2019.9>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Dewi, S. R. N., & Amri, M. (2023). Analisis Politeness Strategy dalam Game Granblue Fantasy: Welcome To Bistro Feendrace Karya Cygames.

- Jurnal Unesa*, 7(1), 52–69. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/download/50877/41669/99713>
- Dyni Rosyadi, M., & Amri, M. (2018). Tindak Tutur Ilokusi Direktif dalam Serial Animasi One Piece Karya Oda Eiichiro Episode 384-400. *Hikari*, 6(1), 1–15. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/21833>
- Ekman, P., & Vriesen, W. (2011). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1–14. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Hadi, I. P. dkk. (2021). *Buku ajar Komunikasi Massa*. [https://repositori.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/17579/Buku_Ajar_Komunikasi_Bisnis_\(ABKA_3208-2_SKS\).pdf?sequence=1](https://repositori.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/17579/Buku_Ajar_Komunikasi_Bisnis_(ABKA_3208-2_SKS).pdf?sequence=1)
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sukmana, N. H. A. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Helaluddin, H. W. (2019). *Analisis Data Kualitatif Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik*.pdf (p. 148).
- Hoed, B. H. (2014). *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya* (ketiga). Komunitas Bambu.
- Iqbal, C. I. (2018). Budaya Komunikasi Dalam Masyarakat Jepang. *Walasuji : Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 9(1), 129–140. <https://doi.org/10.36869/wjsb.v9i1.25>
- Jalil, A. (2015). Modul komunikasi verbal dan non verbal. *El-HARAKAH (TERAKREDITASI)*, 17(1), 101. <https://doi.org/10.18860/el.v17i1.3088>
- Jeanny Mamoto, C., & Handayani, U. (2018). Komunikasi Non Verbal Penutur Bahasa Jepang dalam Acara Variety Show Jepang. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 2(1). <https://doi.org/10.18196/jlel.2109>
- Maulida, D. K. (2017). Bahasa Isyarat Indonesia Di Komunitas Gerakan Untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, 61–63. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/48732/1/DIYA_H_KARDINI_MAULIDA_-_FDK.pdf
- Nurul Ain. (2018). *Komunikasi Nonverbal Dalam Tindak Tutur Perlokusi Pada Film Heroine Shikkaku Skripsi Oleh : Nurul Ain*. repository.ub.ac.id
- Puspitonigrum, D., & Amri, M. (2019). Analisis Tindak Ilokusi Ekspresif Tokoh Mitsuha dalam Film Kimi no Na wa Karya Makoto Shinkai. *Hikari*, 6(2), 304–318. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/48206>
- Putri, A., & Amri, M. (n.d.). *Tindak Tutur Ilokusi Asertif Dan Penerapan Prinsip Kerja Sama Dalam Variety Show 《少年威计划》 Dreamplan Oleh 《威神-V》 Way-V : Kajian Pragmatik Adinda Alivia Santoso Putri S1 Pendidikan Bahasa Mandarin , Fakultas Bahasa dan Seni , Universitas Negeri Surabaya*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/56059>
- Ramadhani, E. T., & Amri, M. (2022). Jenis dan Makna Onomatope pada Anime Barakamon Episode 1-12 Karya Satsuki Yoshino. *Hikari*, 6(2), 109–120. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/48188>
- Supriatnaningsih, R., Hariri, T., Soepardjo, D., Nurjaleka, L., & Nurhayati, S. (2021). Interlanguage Pragmatics Failure among Javanese Learners of

- Japanese. *Jurnal Humaniora*, 33(3), 231.
<https://doi.org/10.22146/jh.67978>
- Widianti, S. (2022). Interpretation of Verbal and Nonverbal Communication in the Japanese Workplace. *Proceedings of the Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, 595(Icollite), 660–667.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.211119.102>
- Yulianti, D., & Amri, M. (2017). *Tindak Tutur Ilokusi Ekspresif dalam Webtoon Eggnoid Season 1*. 1–13.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/download/40143/34864/60238>