

**ANALISIS KOMPARATIF BAHASA ISYARAT DALAM ANIME “「ゆびさきと恋々」 YUBISAKI TO
RENREN” DAN BAHASA ISYARAT INDONESIA
(KAJIAN SEMIOTIKA)**

Talitha Najla’ Trusulo

Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : Talitha.22050@mhs.unesa.ac.id

Prof. Dr. Djodjok Soepardjo, M.Litt.

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

E-mail : djodjoksoepardjo@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan bentuk dan makna antara JSL (*Japanese Sign Language*) yang di representasikan dalam *anime Yubisaki To Renren* dengan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) menggunakan kajian semiotika. Fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi klasifikasi tanda serta faktor sosiokultural yang melatarbelakangi perbedaan isyarat di antara kedua negara tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data penelitian berupa 120 kosakata isyarat yang bersumber dari 12 episode *anime Yubisaki To Renren*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Teknik simak catat dan dokumentasi visual. Analisis data dilakukan dengan mengklasifikasikan tanda berdasarkan teori semiotika dan membandingkan struktur gerak serta makna antara JSL (*Japanese Sign Language*) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembentukan tanda JSL (*Japanese Sign Language*) pada anime tersebut, unsur ikonik sangat mendominasi dengan temuan sebanyak 73 data, yang mengindikasikan bahwa representasi visual bahasa isyarat sangat bergantung pada kemiripan fisik objek untuk memudahkan pemahaman. Secara komparatif, ditemukan tingkat perbedaan yang signifikan antara JSL (*Japanese Sign Language*) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) sebanyak 85 data. Perbedaan ini dipengaruhi secara fundamental oleh latar belakang budaya masing-masing negara. JSL (*Japanese Sign Language*) cenderung merefleksikan etika kesantunan Jepang yang kaku. Sebaliknya, Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) menunjukkan karakteristik yang lebih ekspresif, egaliter, dan praktis. Kesimpulannya, bahasa isyarat bukan sekadar sistem komunikasi visual yang universal, melainkan manifestasi budaya yang unik di mana setiap bentuk isyarat membawa nilai-nilai sosial yang melekat pada identitas bangsa pemiliknya.

Kata Kunci : Komparatif, Semiotika, Bahasa isyarat jepang, Bahasa isyarat Indonesia, tunarungu, *anime Yubisaki to Renren*

Abstract

This study aims to analyze the comparison of forms and meanings between Japanese Sign Language (JSL) represented in the anime *Yubisaki To Renren* and Indonesian Sign Language (BISINDO) using a semiotic approach. The primary focus of this research is to identify sign classifications and the sociocultural factors underlying the differences in signs between the two countries. The research method used is descriptive qualitative. The research data consists of 120 sign language vocabularies sourced from 12 episodes of the anime *Yubisaki To Renren*. Data collection techniques were carried out using the note-taking technique and visual documentation. Data analysis was performed by classifying signs based on semiotic theory and comparing the movement structures and meanings between JSL and BISINDO. The results show that in the formation of JSL signs in the anime, iconic elements dominate with 73 data points, indicating that the visual representation of sign language relies heavily on the physical resemblance of objects to facilitate understanding. Comparatively, a significant level of difference was found between JSL and BISINDO, totaling 86 data points. These differences are fundamentally influenced by the cultural backgrounds of each country. JSL tends to reflect Japan's rigid etiquette of politeness. Conversely, BISINDO exhibits characteristics that are more expressive, egalitarian, and practical. In conclusion, sign language is not merely a universal visual communication system, but a unique cultural manifestation where each sign form carries social values inherent to the identity of its nation.

Keywords : Comparative, Semiotics, Japanese Sign Language, Indonesian Sign Language, Hearing Impaired, *Yubisaki to Renren Anime*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sistem komunikasi yang dinamis dan kompleks, mencakup penggunaan bunyi, simbol, gestur, maupun tulisan dalam penyampaian pesan. Sebagai elemen krusial dalam interaksi sosial, bahasa memungkinkan manusia untuk saling bertukar informasi. Meskipun komunikasi verbal menjadi metode utama bagi masyarakat pada umumnya, penyandang tunarungu menggunakan bahasa isyarat sebagai media komunikasi primer. Bahasa isyarat adalah sistem linguistik visual yang mengandalkan perpaduan gerakan tangan, ekspresi wajah, serta artikulasi tubuh. Penting untuk dipahami bahwa bahasa isyarat bukan sekadar kumpulan gerakan, melainkan bahasa yang utuh dengan aturan tata bahasa dan sintaksis yang mandiri.

Semiotika atau yang biasa dikenal sebagai semiologi adalah ilmu yang mempelajari mengenai tanda, simbol, dan proses pembentukan makna. Semiotika mengkaji mengenai bagaimana tanda dan simbol berfungsi dalam komunikasi, representasi, dan konstruksi dari makna yang ada dalam berbagai konteks (Sobur, 2017).

Menurut Hanafi (2019) 「日本手話」 *Nihon Shuwa / JSL (Japanese Sign Language)* merupakan Bahasa yang diciptakan oleh komunitas tunarungu di Jepang berupa tanda dan simbol yang telah disepakati bersama untuk saling berkomunikasi. Di Indonesia, bahasa isyarat juga memiliki peran penting dalam komunikasi penyandang tunarungu.

Dalam perspektif semiotika, bahasa isyarat tidak hanya dipandang sebagai media komunikasi fungsional, melainkan sebagai sebuah sistem tanda yang terikat erat dengan konstruksi budaya masyarakat penggunaannya. Hal ini sejalan dengan pemikiran Roland Barthes yang menyatakan bahwa setiap sistem tanda bersifat kultural dan membawa makna konotatif yang berakar pada nilai-nilai serta budaya yang berkembang dalam masyarakat tersebut (Barthes, 1977). Tanda tidak pernah bersifat netral ia selalu membawa muatan ideologis dan budaya.

Minimnya penelitian dan pengetahuan yang membahas mengenai bahasa isyarat Jepang dalam segi linguistik, khususnya semiotika di kalangan akademisi Indonesia, menjadi landasan utama penelitian ini dilakukan. Sebagai contoh, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Esa Bimo (2023) dalam kajiannya mengenai bahasa isyarat Jepang masih terbatas pada aspek sintaksis atau struktur pembentukan kalimat. Fokus tersebut belum menyentuh dimensi semiotika sosiokultural yang membedah makna di balik simbol-simbol isyarat tersebut. Gap penelitian inilah yang

menjadi fokus utama peneliti, dimana penelitian ini tidak hanya melihat struktur bahasa, tetapi juga mengkaji proses signifikasi tanda melalui teori Charles Sanders Peirce serta melakukan analisis komparatif dengan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) untuk mengungkap perbedaan identitas budaya yang melatarbelakanginya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman mendalam dan kompleks terhadap fenomena serta konteks yang mendetail, dengan fokus pada interpretasi makna dari perspektif peneliti.

Penelitian ini menggunakan subjek material berupa serial *anime* berjudul *Yubisaki to Renren (A Sign of Affection)*. Karya Garapan studio *Ajia-do Animation* yang ditulis oleh Suu Morishita ini pertama kali diterbitkan pada 6 Januari 2024 hingga 23 Maret 2024 dengan total 12 episode.

Yubisaki to Renren (A Sign of Affection) adalah *anime* romantis tentang Yuki Itose, mahasiswi tunarungu yang dunianya sunyi, bertemu Itsuomi Nagi, seniornya yang multitalenta dan suka bepergian. *Yubisaki to Renren (A Sign of Affection)* adalah sebuah cerita romansa yang berfokus pada pentingnya komunikasi, saling memahami perbedaan, dan tentang rasa peduli satu sama lain. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa unit-unit visual (tangkapan layer/screenshot) dan dialog yang terdapat dalam *anime Yubisaki to Renren* yang menunjukkan gerakan isyarat (manual) dan ekspresi wajah (*non-manual markers*) yang dilakukan oleh karakter dalam *anime*.

Pengumpulan data dilakukan melalui Teknik simak catat dengan tahapan sebagai berikut: (1) menyaksikan secara saksama serial *anime Yubisaki To Renren* dari episode 1-12. (2) mengidentifikasi dan menandai kosakata isyarat yang muncul, kemudian dilakukan pengambilan gambar (*screenshot*) pada gerakan isyarat untuk dijadikan data mentah dalam bentuk visual (3) data yang telah ditemukan kemudian dicatat dan diinventarisasi ke dalam tabel data (4) mencari padanan isyarat tersebut dalam Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) melalui referensi kamus isyarat atau sumber data yang valid (5) seluruh data yang terkumpul diklasifikasikan berdasarkan kategori tanda dalam teori semiotika.

Analisis data dilakukan dengan lima tahap yaitu: (1) identifikasi dan kategorisasi (2) validasi data (3) analisis signifikansi (4) analisis komparatif (5) generalisasi dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan studi mendalam, klasifikasi, penelitian, dan analisis Gerakan dalam JSL (*Japanese Sign Language*) yang ada dalam *anime Yubisaki to Renren* episode 1-12 karya Suu Morishita ditemukan 120 data kata isyarat. *anime Yubisaki To Renren*, peneliti mengidentifikasi total 120 data isyarat JSL (*Japanese Sign Language*). Dari keseluruhan data tersebut, ditemukan dominasi penggunaan tanda berupa *icon* sebanyak 73 data, diikuti oleh *symbol* sebanyak 34 data, dan *index* sebanyak 13 data. sebaran jumlah data ini menunjukkan bahwa visualisasi bahasa isyarat dalam *anime* tersebut cenderung mengandalkan kemiripan bentuk fisik (*icon*) untuk mempermudah pemahaman penonton, namun tetap memiliki kedalaman makna melalui konvensi budaya (*symbol*) serta penunjukan konteks (*index*).

Tabel 1

Hasil Temuan Perbandingan Bahasa Isyarat Jepang dan Bahasa Isyarat Indonesia dalam *Anime Yubisaki To Renren* Episode 1-12

Kategori Isyarat	Jumlah Data	Persamaan	Perbedaan
Kategori Salam dan Ungkapan	9	1	8
Kategori Interaksi Sosial	24	7	17
Kategori Perasaan dan Emosi	28	9	19
Kategori Aktivitas dan Lingkungan	30	15	15
Kategori Kalimat Tanya dan Kata Ganti	29	3	26
Total Data	120	35	85

Tabel di atas menyajikan rekapitulasi hasil perbandingan antara JSL (*Japanese Sign Language*) yang ditemukan dalam *anime Yubisaki to Renren* episode 1–12 dengan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). Temuan data ini diorganisir ke dalam lima

kategori utama, yaitu: Salam dan Ungkapan, Interaksi Sosial, Perasaan dan Emosi, Aktivitas dan Lingkungan, serta Kalimat Tanya dan Kata Ganti. Berdasarkan tabel tersebut, kategori Aktivitas dan Lingkungan merupakan kelompok data yang paling dominan dengan jumlah 35 temuan.

Penelitian ini telah mengidentifikasi perbedaan dan persamaan melalui perbandingan antara JSL (*Japanese Sign Language*) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). Temuan tersebut diorganisir ke dalam lima kategori utama dengan rincian: 9 data perbandingan kategori salam dan ungkapan, 24 data perbandingan kategori interaksi sosial, 28 data kategori perasaan dan emosi, 30 data perbandingan kategori aktivitas dan lingkungan, serta 29 data kategori kalimat tanya dan kata ganti.

Kata Isyarat Berdasarkan Kemiripan (*Icon*) :



Data 89

Data 89		スマホ	Smartphone	Episode 9, Menit 7:35
---------	--	-----	------------	-----------------------

Gerakan isyarat *sumaho* (スマホ) dalam JSL (*Japanese Sign Language*) dilakukan dengan posisi telapak tangan kiri terbuka menghadap ke atas, sementara jari-jari tangan kanan bergerak seolah-olah sedang mengetik atau mengusap di atas permukaan telapak tangan tersebut. Signifikansi makna pada kata isyarat ini dalam perspektif teori Peirce diklasifikasikan ke dalam kategori ikonik (*icon*), karena gerakan tanda tersebut secara visual memiliki kemiripan rupa dengan aktivitas manusia saat mengoperasikan layar sentuh. Berdasarkan analisis tersebut, ditemukan bahwa proses signifikansi isyarat *sumaho* terbentuk melalui pengambilan bentuk yang menyerupai objek fisik perangkat telepon pintar serta interaksi fisik penggunaannya terhadap layar sebagai representasi dari objek aslinya.

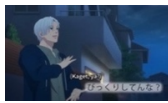
Isyarat *sumaho* dalam *anime* ini merepresentasikan bagaimana teknologi modern diinternalisasi ke dalam sistem bahasa visual yang melintasi batas budaya. Penggunaan telapak tangan sebagai pengganti perangkat fisik menunjukkan kemampuan bahasa isyarat untuk menciptakan ruang visual yang konkret dari sesuatu yang abstrak melalui analogi gerak. Analisis ini juga menunjukkan bahwa dalam konteks sosiokultural Jepang yang adaptif terhadap teknologi, isyarat ini menjadi simbol universal dari konektivitas digital yang tetap mempertahankan prinsip efisiensi komunikasi visual. Hal ini

membedakan penelitian ini dengan kajian terdahulu melalui penekanan pada bagaimana interaksi manusia dengan teknologi saat ini menjadi bagian integral dari evolusi tanda dalam bahasa isyarat.

Visualisasi Gerak Isyarat (<i>Representamen</i>)	Visualisasi Objek Referen (<i>Object</i>)
	

Kata Isyarat Berdasarkan Penunjukan (*Index*) :



Data 110

Data 110		びっくり	Kaget	Episode 11, Menit 19:18
----------	---	------	-------	-------------------------

Gerakan isyarat *bikkuri* (びっくり) dalam JSL (*Japanese Sign Language*) dilakukan dengan meletakkan telapak tangan terbuka dan mekar secara mendadak di depan dada dengan mata melotot. Signifikasi makna pada kata isyarat ini diklasifikasikan ke dalam kategori indeks (*index*) dalam teori Peirce karena adanya hubungan eksistensial atau sebab-akibat antara tanda dengan objeknya. Gerakan tanda tersebut merujuk pada reaksi fisiologis jantung yang berdegup kencang atau meningkat secara spontan saat seseorang mengalami keterkejutan. Berdasarkan analisis tersebut, ditemukan bahwa proses signifikasi isyarat ini terbentuk melalui penunjukan langsung terhadap dampak biologis pada tubuh manusia, di mana area dada menjadi titik fokus utama sebagai representasi pusat letak jantung yang terlonjak.


Isyarat *bikkuri* dalam *anime* ini menunjukkan bagaimana JSL (*Japanese Sign Language*) mengintegrasikan komponen non-manual (*non-manual markers*) seperti ekspresi mata untuk memperkuat fungsi indeksikal sebuah tanda. Peneliti menemukan adanya keterkaitan erat antara reaksi internal (lonjakan jantung) dan reaksi eksternal (ekspresi wajah) yang menyatu menjadi sebuah kesatuan tanda yang bersifat alami (*natural sign*). Hal ini menciptakan *gap* penelitian yang signifikan dengan kajian terdahulu, di mana analisis ini tidak hanya melihat indeks sebagai penunjuk arah atau lokasi fisik semata, melainkan sebagai manifestasi dari respons biologis universal yang divisualisasikan melalui estetika gerak tubuh. Dengan

demikian, representamen dalam *anime Yubisaki to Renren* terbukti mampu menangkap sinkronisasi kompleks antara emosi manusia dan reaksi fisik secara akurat.

Visualisasi Gerak Isyarat (<i>Representamen</i>)	Visualisasi Objek Referen (<i>Object</i>)
	

Kata Isyarat Berdasarkan Kesepakatan Budaya (*Symbol*) :

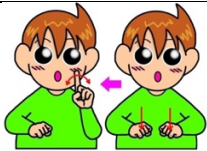

Data 35

Data 35		お元気で すか	Bagaimana na kabarmu ?	Episode 2, Menit 21:20
---------	--	------------	---------------------------------	------------------------------

Gerakan isyarat *ogenki desuka* (お元気ですか) dalam JSL (*Japanese Sign Language*) dilakukan dengan mengepalkan kedua tangan di depan dada dengan posisi ibu jari berada di luar (menghadap ke depan), kemudian kedua tangan tersebut digerakkan ke bawah secara bersamaan dengan tegas. Signifikasi makna pada kata isyarat ini diklasifikasikan ke dalam kategori simbol (*symbol*) menurut teori Peirce, karena bentuk gerakannya tidak memiliki kemiripan fisik langsung dengan konsep "kabar" atau "kesehatan", melainkan didasarkan pada konvensi sosiokultural masyarakat Jepang. Gerakan tangan yang kokoh ke arah bawah tersebut menyimbolkan kondisi tubuh yang "tegak", "kuat", atau "stabil", yang merupakan inti dari makna kata *genki* (元気) yang berarti sehat atau bersemangat. Berdasarkan analisis tersebut, ditemukan bahwa proses signifikasi isyarat ini terbentuk melalui kesepakatan sosial yang mengambil konsep abstraksi kekuatan fisik sebagai simbol kesejahteraan dalam komunikasi visual.



Isyarat *ogenki desuka* dalam *anime Yubisaki to Renren* merepresentasikan nilai pentingnya harmoni sosial dalam budaya Jepang melalui pertukaran sapaan. Peneliti menemukan adanya *gap* penelitian yang menarik pada aspek bagaimana konsep abstrak seperti "kesehatan jiwa dan raga" divisualisasikan melalui gerakan yang bersifat *steady* atau mantap. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang mungkin hanya melihat sapaan sebagai fungsi bahasa formal, analisis ini menekankan bahwa simbolisme gerakan tangan yang

mengarah ke bawah dalam JSL (*Japanese Sign Language*) ini merupakan metafora dari posisi akar atau pijakan yang kuat di atas tanah, mencerminkan filosofi hidup masyarakat Jepang yang menghargai keteguhan diri. Hal ini membuktikan bahwa representamen dalam JSL (*Japanese Sign Language*) sangat terikat pada cara pandang filosofis bangsa Jepang terhadap eksistensi manusia yang sehat dan seimbang.

Visualisasi Gerak Isyarat (<i>Representamen</i>)	Visualisasi Objek Referen (<i>Object</i>)
	

Perbandingan Bahasa Isyarat Jepang dan Bahasa Isyarat Indonesia Kategori Salam dan Ungkapan

Mohon Kerjasamanya (よろしくおねがいします)

JSL (<i>Japanese Sign Language</i>)	Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO)
	



Pada gerakan JSL (*Japanese Sign Language*), ungkapan *Yoroshiku Onegaishimasu* diwujudkan melalui dua tahap gerakan, yakni mengepalkan tangan di depan hidung (seperti menarik napas/menghormat) yang kemudian diikuti dengan gerakan membungkukkan badan (*Ojigi*) atau kepala kearah lawan bicara. Secara sosiokultural, isyarat ini merupakan manifestasi dari nilai *Omotenashi* (kerendhatian dalam pelayanan) dan upaya untuk menjaga harmoni sosial. Struktur visual yang menunduk atau merendah ini mengonotasikan pengakuan subjek atas ketergantungannya kepada orang lain, yang dalam budaya Jepang merupakan bentuk kesantunan tertinggi. JSL (*Japanese Sign Language*) mengonstruksi permintaan bantuan sebagai protokol pertukaran energi sosial yang sangat hati-hati agar tidak menimbulkan beban batin bagi orang lain.

Pada Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), ungkapan "mohon bantuannya" atau "senang bertemu" cenderung menggunakan isyarat tangan di dada atau gerakan tangan yang bersifat lebih egaliter. Hal ini

mencerminkan budaya "Gotong Royong" Indonesia, di mana saling membantu dianggap sebagai sebuah kewajiban alami dalam kehidupan bermasyarakat yang tidak selalu membutuhkan protokol formalitas yang kaku. Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) lebih menonjolkan aspek Kerjasama yang Fleksibel, sementara JSL (*Japanese Sign Language*) lebih menekankan pada Tanggung Jawab Etis dalam hubungan interpersonal. Perbedaan ini memperlihatkan bagaimana JSL (*Japanese Sign Language*) sangat terpengaruh oleh sistem hierarki dan kesantunan *High Context Culture*, sementara Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) mencerminkan keluwesan interaksi sosial masyarakat Indonesia yang hangat.

Perbandingan Bahasa Isyarat Jepang dan Bahasa Isyarat Indonesia Kategori Interaksi Sosial

Teman (ともだち)



JSL (<i>Japanese Sign Language</i>)	Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO)
	

Pada gerakan JSL (*Japanese Sign Language*), kata *tomodachi* dilakukan dengan cara mengaitkan kedua tangan kanan dan kiri secara horizontal. Secara sosiokultural, isyarat ini mengonotasikan nilai harmoni dan ikatan nasib. Gerakan jari yang saling mengunci ini menyimbolkan bahwa persahabatan dalam masyarakat Jepang dipandang sebagai sebuah ikatan (*kizuna*) yang kokoh, stabil, dan saling mendukung secara seimbang. Hal ini mencerminkan filosofi hidup masyarakat Jepang yang sangat menghargai stabilitas kelompok; seorang teman adalah bagian dari struktur harmoni yang menjaga keseimbangan hidup seseorang.

Dalam BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia), isyarat "teman" sering kali diwujudkan dengan menyatukan dua jari telunjuk. Secara sosiokultural, ini merefleksikan budaya "Gotong Royong" dan Keterbukaan Sosial. Masyarakat Indonesia cenderung melihat pertemanan sebagai hubungan yang cair, hangat, dan inklusif. Fenomena semiotik ini menunjukkan bahwa JSL (*Japanese Sign Language*) lebih menekankan pada Struktur dan Kekuatan Ikatan yang bersifat formal-profetik, sementara Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) lebih menonjolkan Kedekatan Emosional dan Kebersamaan yang bersifat adaptif.

Perbandingan Bahasa Isyarat Jepang dan Bahasa Isyarat Indonesia Kategori Perasaan dan Emosi

Imut/Lucu (かわいい)



JSL (<i>Japanese Sign Language</i>)	Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO)
	

Pada gerakan JSL (*Japanese Sign Language*), isyarat *Kawaii* diwujudkan dengan tangan kanan di mana jari kelingking berdiri tegak di dekat wajah. Penggunaan jari kelingking ini secara sosiokultural mengonotasikan simbol kelembutan atau sesuatu yang kecil, manis, dan berharga. Hal ini merefleksikan budaya estetika *Kawaii* di Jepang yang memandang “Kecil” dan “Halus” sebagai standar kecantikan atau daya Tarik. Selain itu, jari kelingking dalam konvensi isyarat Jepang sering kali merujuk pada figur feminim atau perempuan.

Pada gerakan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), isyarat “Imut” atau “Lucu” umumnya dilakukan dengan menyentuh atau menunjuk pipi dengan satu jari, atau dengan gerakan tangan yang seolah-olah “Mencubit” sesuatu yang kecil di depan wajah. Secara sosiokultural, pembentukan isyarat ini mengonotasikan interaksi fisik yang lazim dilakukan masyarakat Indonesia saat melihat sesuatu yang menggemaskan. Jika JSL (*Japanese Sign Language*) menggunakan simbol jari kelingking yang bersifat metaforis-kultural, Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) lebih mengedepankan imitasi tindakan fisik yang bersifat komunal dan akrab.

Perbandingan Bahasa Isyarat Jepang dan Bahasa Isyarat Indonesia Kategori Aktivitas dan Lingkungan

Pulang (かえる)



JSL (<i>Japanese Sign Language</i>)	Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO)
	

Pada gerakan JSL (*Japanese Sign Language*), ungkapan *kaeru* diwujudkan melalui telapak tangan yang terbuka di depan wajah, kemudian digerakkan turun secara melengkung ke arah depan hingga ujung jari-jari menguncup. Secara sosiokultural, isyarat ini mengonotasikan transisi dari ruang publik (terbuka) menuju ruang privat yang terlindungi (menguncup). Gerakan menguncup tersebut dapat dimaknai sebagai simbol "berkumpul kembali" atau menyatukan diri dengan entitas rumah yang stabil. Hal ini merefleksikan filosofi hidup masyarakat Jepang yang memandang kepulauan sebagai tindakan untuk memulihkan energi batin dan menjaga harmoni diri setelah berinteraksi dengan dunia luar.

Sebaliknya, dalam Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), isyarat "pulang" direpresentasikan dengan gerakan tangan yang mengarah ke suatu tempat atau isyarat yang merujuk pada "kembali" secara umum. Secara sosiokultural, ini merefleksikan budaya masyarakat Indonesia yang melihat pulang sebagai bentuk Silaturahmi dan Kedekatan Keluarga. Jika dalam JSL (*Japanese Sign Language*) fokusnya adalah pada Proses Penutupan Diri dari luar menuju ruang privat yang tenang, maka dalam Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) fokusnya lebih pada Aspek Pergerakan Fisik untuk berkumpul kembali dengan orang terdekat. Fenomena semiotik ini menunjukkan bahwa JSL (*Japanese Sign Language*) lebih menekankan pada perubahan kondisi batin dari terbuka menjadi terlindungi, sementara Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) lebih menonjolkan kehangatan sosial dari aktivitas kepulauan tersebut.

Perbandingan Bahasa Isyarat Jepang dan Bahasa Isyarat Indonesia Kategori Kalimat Tanya dan Kata Ganti

Selamanya/Terus Menerus (ずっと)

JSL (<i>Japanese Sign Language</i>)	Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO)
	

Pada gerakan isyarat *zutto* dalam JSL (*Japanese Sign Language*) diwujudkan dengan kedua jari telunjuk

yang bergerak maju ke depan secara sejajar dan berkesinambungan. Secara sosiokultural, isyarat ini merupakan manifestasi dari nilai *Gaman* (ketabahan) dan pandangan masyarakat Jepang terhadap waktu yang linear namun stabil. Gerakan yang lurus dan tidak terputus ini mengonotasikan sebuah janji atau komitmen yang teguh, mencerminkan filosofi hidup masyarakat Jepang yang menghargai proses panjang dan konsistensi. Dalam konteks relasi, isyarat ini melambangkan ikatan yang dijaga demi harmoni jangka panjang.

Pada Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), isyarat "selamanya" atau "terus" sering kali diwujudkan dengan gerakan melingkar yang berulang atau tangan yang bergerak maju dengan ekspresi yang menekankan keabadian. Secara sosiokultural, hal ini mencerminkan karakteristik masyarakat Indonesia yang melihat kesinambungan sebagai bentuk "Kesetiaan yang Dinamis". Terdapat penekanan emosional yang lebih kuat pada Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), sementara JSL (*Japanese Sign Language*) lebih menekankan pada *Kestabilan Jalur* yang ditempuh. Perbedaan ini menunjukkan bahwa JSL (*Japanese Sign Language*) mengonstruksi waktu sebagai Jalur Komitmen yang Tenang, sedangkan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) melihatnya sebagai Keberlanjutan Emosional yang Hidup.

Pembahasan

Peneliti melakukan analisis interpretatif terhadap hasil temuan yang telah dipaparkan sebelumnya guna menjawab rumusan masalah secara mendalam. Pembahasan ini tidak hanya berfokus pada kategorisasi data secara teknis, namun juga mengkaji signifikansi temuan melalui lensa semiotika serta hubungannya dengan latar belakang sosiokultural yang melingkupi JSL (*Japanese Sign Language*) dalam *anime Yubisaki to Renren* dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO).

Secara teoretis, dominasi klasifikasi tanda berbentuk ikon yang mencapai 73 data dari total 120 data menunjukkan adanya kecenderungan kuat dalam bahasa isyarat untuk merepresentasikan realitas melalui kemiripan fisik (*likeness*). Dalam kerangka triadik Charles Sanders Peirce, hubungan antara *representamen* (isyarat tangan) dan *object* (makna referensial) pada kategori ikon bersifat langsung dan intuitif.

Peneliti menemukan bahwa penggunaan ikon dalam medium *anime* berfungsi sebagai instrumen visual primer yang memudahkan audiens dalam menginternalisasi makna tanpa harus memiliki latar belakang linguistik isyarat yang kompleks. Hal ini membuktikan bahwa isyarat-isyarat seperti gerakan tangan yang meniru jatuhnya salju atau detak jantung tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi

fungsional, tetapi juga sebagai tanda estetis yang memperkuat narasi visual dalam *anime* tersebut.

Implementasi teori Peirce lebih lanjut membantu peneliti dalam mengurai 34 data kategori simbol yang ditemukan. Berbeda dengan ikon, simbol memiliki hubungan yang bersifat konvensional dan arbitrer, di mana makna tanda bergantung pada kesepakatan sosial penggunaannya. Disparitas yang signifikan antara JSL (*Japanese Sign Language*) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) di mana ditemukan 85 perbedaan dibandingkan 35 persamaan berakar pada sifat simbolik ini. Peneliti menganalisis bahwa perbedaan tersebut merupakan cerminan dari identitas budaya yang berbeda. JSL (*Japanese Sign Language*) dalam *anime* ini banyak mengadopsi gestur yang berakar dari etika masyarakat Jepang, seperti unsur penghormatan (*ojigi*) dan konsep *high-context culture* yang menekankan pada efisiensi gerakan namun sarat akan makna implisit. Sebaliknya, Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) menunjukkan karakteristik yang lebih ekspresif dan lugas, yang merepresentasikan cara masyarakat Indonesia dalam mengonstruksi simbol komunikasi visual mereka sendiri.

Poin krusial yang menjadi nilai kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini adalah analisis terhadap medium *anime* sebagai sumber data. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang banyak berfokus pada media statis seperti manga, penelitian ini menemukan bahwa representasi bahasa isyarat dalam *anime Yubisaki to Renren* melibatkan aspek dinamika gerak dan tanda non-manual (*non-manual markers*) seperti ekspresi wajah dan gerakan tubuh. Melalui analisis semiotika, ditemukan bahwa ekspresi wajah berfungsi sebagai penanda gramatikal dan emosional yang dapat mengubah atau memperkuat interpretasi terhadap sebuah isyarat tangan. Temuan ini menegaskan bahwa bahasa isyarat merupakan sebuah sistem tanda multidimensi yang tidak dapat dipisahkan dari konteks performatif penggunaannya.

Adapun 35 data yang menunjukkan persamaan antara JSL (*Japanese Sign Language*) dan BISINDO umumnya ditemukan pada kosakata yang merujuk pada aktivitas fundamental dan objek alamiah universal. Hal ini mengindikasikan adanya kesamaan pola kognitif manusia dalam memvisualisasikan aksi-aksi dasar ke dalam bentuk isyarat gestural. Namun secara kolektif, hasil pembahasan ini menegaskan bahwa bahasa isyarat adalah entitas linguistik yang otonom dan sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosiokulturalnya. Komparasi antara JSL (*Japanese Sign Language*) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) dalam kajian semiotika ini pada akhirnya memberikan pemahaman komprehensif bahwa setiap tanda isyarat bukan sekadar

gerakan fisik, melainkan sebuah konstruksi budaya yang membawa identitas, nilai, dan cara pandang bangsa tersebut terhadap dunianya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari analisis data yang telah dilakukan mengenai analisis komparatif bahasa isyarat dalam *anime Yubisaki to Renren* dan bahasa isyarat Indonesia dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Berdasarkan identifikasi terhadap 120 data JSL (*Japanese Sign Language*) dalam *anime Yubisaki to Renren* episode 1-12, ditemukan bahwa proses pembentukan makna (*signification*) secara dominan didasarkan pada hubungan ikonik. Secara statistic, temuan diklasifikasikan ke dalam tiga kategori objek tanda menurut teori Peirce, yakni : Ikon (*icon*) sebanyak 73 data, simbol (*symbol*) sebanyak 34 data, dan indeks (*index*) sebanyak 13 data. Dominasi unsur ikonik menunjukkan bahwa representasi visual JSL (*Japanese Sign Language*) dalam media anime mengandalkan kemiripan bentuk fisik atau aktivitas secara intuitif untuk memudahkan transmisi pesan. Namun, keberadaan simbol yang signifikan juga membuktikan bahwa JSL (*Japanese Sign Language*) merupakan sistem linguisitik yang terikat kuat pada konteks sosial dan kesepakatan budaya masyarakat Jepang. Penelitian ini memberikan kontribusi pada perluasan studi semiotika visual dalam Pendidikan bahasa Jepang melalui pendekatan inklusif berbasis bahasa isyarat.

Perbandingan antara JSL (*Japanese Sign Language*) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) terhadap 120 data yang terbagi ke dalam lima kategori isyarat mengungkapkan tingkat perbedaan yang lebih tinggi dibandingkan persamaan bahasa isyarat. Temuan menunjukkan terdapat 35 data persamaan yang didasarkan pada aspek ikonitas universal, serta 85 data perbedaan yang bersifat manasuka atau arbitrer. Distribusi data tersebut tersebar ke dalam lima kategori utama, dimana kategori aktivitas dan lingkungan menjadi yang paling dominan dengan 30 data yang terbagi seimbang antara persamaan dan perbedaan, diikuti oleh kategori perasaan dan emosi sebanyak 28 data dengan dominasi perbedaan, serta kategori kalimat tanya dan kata ganti sebanyak 29 data yang hampir seluruhnya menunjukkan perbedaan, kemudian pada kategori interaksi sosial ditemukan 24 data yang mayoritas berbeda, dan kategori salam serta ungkapan menjadi yang paling sedikit dengan 9 data yang juga didominasi oleh perbedaan bentuk isyarat. Perbedaan bentuk isyarat antara JSL (*Japanese Sign Language*)

dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) mencerminkan internalisasi nilai-nilai budaya serta norma sosial yang mendalam di masing-masing negara. JSL (*Japanese Sign Language*) merefleksikan etika kesantunan Jepang yang spesifik melalui isyarat yang erat akan protokol tata krama, seperti integrasi filosofi *Ichigo Ichie* pada isyarat *hajimemashite* yang mensakralkan pertemuan, serta penggunaan sistem hierarki keluarga tradisional melalui simbol *Oyayubi* (ibu jari) untuk merepresentasikan laki-laki. Sebaliknya, Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) merepresentasikan karakteristik masyarakat Indonesia yang lebih egaliter, inklusif, dan berorientasi pada nilai Kekerabatan serta Silaturahmi. Hal ini terlihat jelas pada perbedaan representasi diri; di mana JSL (*Japanese Sign Language*) menggunakan penunjukan hidung (*watashi*) sebagai titik pusat identitas wajah yang formal, sementara Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) menggunakan penunjukan dada sebagai simbol ketulusan emosional yang afektif. JSL (*Japanese Sign Language*) cenderung menggunakan gerakan yang sangat terkontrol dan terikat pada ruang personal demi menjaga harmoni sosial serta menghindari *Meiwaku*, sedangkan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) lebih menonjolkan ekspresivitas yang dinamis dan lugas, mencerminkan keluwesan interaksi sosial masyarakat Indonesia yang hangat dan komunal.

Saran

Setelah melakukan analisis dan penelitian yang lebih mendalam mengenai bahasa isyarat dalam *anime Yubisaki to Renren* dan bahasa isyarat Indonesia dalam *anime Yubisaki to Renren* episode 1-12, penulis menemukan bahwa penelitian yang membahas mengenai bahasa isyarat Jepang di Indonesia masih menjadi subjek penelitian yang jarang dieksplorasi secara mendalam. Sehingga melalui penelitian ini penulis dapat menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai bahasa isyarat Jepang dalam segi sintaksis dalam penyusunan struktur kalimat isyarat maupun bidang morfologi dan pragmatik untuk memperkaya kekayaan ilmu linguistik. Selain itu, penelitian ini dapat dilakukan dengan mengambil objek penelitian lainnya misalnya dari *manga*, film, ataupun berita acara dan televisi, maupun interaksi langsung pada komunitas tunarungu guna mendapatkan variasi data yang lebih luas. Akhirnya, mengingat bahasa isyarat memiliki kompleksitas aspek yang setara dengan bahasa lisan dan tulis, diharapkan penelitian ini dapat memotivasi kajian-kajian serupa yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hannaniey, M. F., & Wirawanda, Y. (2024). *Analisis semiotika pesan social withdrawal dalam film anime Weathering With You* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. https://eprints.ums.ac.id/128161/10/NAS PUB_L_100200141_Muhammad_Faizurrahman_Al_Hannaniey.pdf
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. Paladin. <https://soundenvironments.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/roland-barthes-mythologies.pdf>
- Barthes, R. (1977). *Elements of semiology*. Hill and Wang. https://monoskop.org/images/2/2c/Barthes_Roland_Elements_of_Semiology_1977.pdf
- Barthes, R. (1982). *Empire of signs*. Hill and Wang. https://monoskop.org/images/1/10/Barthes_roland_Empire_of_Signs_1983.pdf
- Buchler, J. (1955). *Philosophical writings of Peirce*. Dover Publications. <https://ia801507.us.archive.org/24/items/in.ernet.dli.2015.191017/2015.191017.Philosophical-Writings-Of-Peirce.pdf>
- DeafJapan. (2014). *基本日本手話 Basic JSL greetings, numbers and vocabulary*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TpEOrSXcfxw>
- George, J. E. (2011). *Politeness in Japanese Sign Language (JSL): Polite JSL expression as evidence for intermodal language contact influence*. <https://escholarship.org/uc/item/9nt559qf>
- Hanafi, S. (2019). *Representasi tanda yang melambangkan nama prefektur dalam bahasa isyarat Jepang* [Universitas Brawijaya]. http://repository.ub.ac.id/174561/1/Syaifuddin_Hanafi.pdf
- HS84. (2015). *Shuwa jiten (Kamus bahasa isyarat)*. HS84 Blog. <https://hs84.blog.jp/archives/46503077.html>
- Ishikawa Prefecture. (2026). *Manabu shuwa: Omo na shuwa no shoukai (Belajar bahasa isyarat: Pengenalan isyarat utama)*. <https://www.pref.ishikawa.jp/fukusi/manabu/sign/03/>
- Isma, S. T. P. (2012). *Signing varieties in Jakarta and Yogyakarta: Dialect or separate languages?* The Chinese University of Hong Kong.
- Isma, S. T. P. (2018). Meneliti bahasa isyarat dalam perspektif variasi bahasa. *Kongres Bahasa Indonesia*.
- Jessica, E., & Soepardjo, D. (2022). *Representasi tanda dalam karya manga Yubisaki to Renren volume 1–3 menggunakan bahasa isyarat Jepang: Kajian semiotika*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/62658/47653>
- Peirce, C. S. (1931). *Collected papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press. <https://colorysemiotica.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/08/peirce-collectedpapers.pdf>
- Pujianto, E. B., Sudjianto, & Fitriana, R. (2021). *Analisis kalimat bahasa isyarat Jepang dalam film Koe no Katachi*. <https://eprints.unpak.ac.id/3160/>
- Pusat Bahasa Isyarat Indonesia (PUSBISINDO). (2026). *Layanan bahasa isyarat Indonesia*. <https://www.pusbisindo.org/>
- Sobur, A. (2017). *Semiotika komunikasi*. Remaja Rosdakarya. <https://books.google.co.id/books?id=OgRazXztrwC>
- Stainbrook, K., Rochelle, & Dexter, K. (2016). *Japanese sign language and being deaf in Japan*. Tofugu. <https://www.tofugu.com/japan/japanese-sign-language/>
- Stokoe, W. C. (1972). Semiotics and human sign languages. *Language Sciences*, 20, 1–10.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: Pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistik*. Duta Wacana University Press.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: Pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistik*. Sanata Dharma University Press.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2014). *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Kesaint Blanc. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=613136>
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta. <https://perpustakaan.binadarma.ac.id/opac/detail-opac?id=24>
- Suu Morishita. (2020). *A sign of affection*. Kodansha America LLC.
- Tinarbuko, M. (2016). Analisis semiotika tanda verbal dan tanda visual iklan layanan masyarakat. *Jurnal Panggung*, 8(2), 45–60.
- Tobin, Y. (1990). *Semiotics and linguistics*. Longman.
- Yunanda, B., Mandita, F., & Armin, A. P. (2018).

Analisis Komparatif Bahasa Isyarat dalam *Anime* “「ゆびさきと恋々」 *Yubisaki To Renren*” dan Bahasa Isyarat Indonesia
(Kajian Semiotika)

Pengenalan bahasa isyarat Indonesia (BISINDO) untuk karakter huruf dengan menggunakan Microsoft Kinect. *Fountain of Informatics Journal*, 3(2), 41–47.
<https://doi.org/10.21111/fij.v3i2.2469>