

REPRESENTASI KOMUNIKASI NON-VERBAL KARAKTER TULI YUKI ITOSE DALAM ANIME YUBISAKI TO RENREN

Monica Cahyaningtyas¹, Drajatno Widi Utomo², Yan Yan Sunarya³

^{1,2}Program Studi Magister Desain produk, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Trisakti, Jakarta, Indonesia

Kampus A, Gedung O lantai, 1 Jalan Kyai Tapa No. 1 Grogol, Jakarta Barat, Indonesia
0215663232

monicahyaningtyas@gmail.com¹, drajatno@trisakti.ac.id², yanyansunar@gmail.com³

*Corresponding Author: Monica Cahyaningtyas¹

Abstrak

Penelitian ini mengkaji representasi keberdayaan komunikasi karakter Tuli bernama Yuki Itose dalam anime *Yubisaki to Renren*. Latar belakang penelitian ini adalah adanya laporan tentang representasi yang kurang tepat dan stereotipikal terhadap karakter Tuli di media, seperti digambarkan sebagai objek yang dikasihani dan tidak mampu berkomunikasi dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana anime *Yubisaki to Renren* menggambarkan karakter Tuli yang berdaya, utuh, positif, dan menampilkan kesehariannya, serta bagaimana ia berkomunikasi dan menjalin relasi dengan teman-teman Dengarnya di kampus. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan teori representasi Stuart Hall dan pendekatan konstruktif. Data dianalisis melalui bahasa visual dengan konstruksi konvensi sosial dan kode-kode budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Yuki menggunakan bahasa isyarat *Nihon Taiou Shuwa (Signed Japanese)* sebagai bahasa utama, ekspresi wajah, dan gestur yang melengkapi dan mengubah makna. Selain itu, terdapat gestur dan ekspresi umum yang diperlihatkan Yuki. Kesimpulannya, komunikasi non-verbal dalam anime ini tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menggambarkan dinamika relasi, emosi, dan konteks budaya. Hal ini menampilkan karakter Yuki yang utuh dan mampu berkomunikasi dengan lancar dengan teman-teman yang tidak Tuli. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan sarana edukasi bagi penonton non-disabilitas, sehingga stigma negatif terhadap komunitas Tuli dapat dihilangkan.

Kata Kunci: anime Yubisaki to Renren, komunikasi non-verbal, representasi Tuli

Abstract

This study examines the representation of communicative empowerment of the deaf character Yuki Itose in the anime Yubisaki to Renren. The background of this research is the existence of reports about the inaccurate and stereotypical representation of deaf characters in the media, such as being portrayed as objects of pity and unable to communicate properly. This study aims to analyze how the anime Yubisaki to Renren depicts empowered, whole, positive deaf characters and their daily lives, as well as how they communicate and establish relationships with non-deaf friends. The method used is qualitative research with Stuart Hall's representation theory and a constructionist approach. The data was analyzed through visual language with the construction of social conventions and cultural codes. The results showed that Yuki uses Nihon Taiou Shuwa (Signed Japanese) as the main language, with gestures, facial expressions, and gestures that complement and change meaning. In addition, Yuki shows common gestures and expressions. In conclusion, non-verbal communication in this anime is not only a means of communication,

but also describes the dynamics of relationships, emotions, and cultural context. This shows Yuki's character as a whole and able to communicate fluently with non-deaf friends. This research is expected to provide understanding and educational facilities for non-disabled viewers so that negative stigma towards the deaf community can be eliminated.

Keywords: Deaf representation, non-verbal communication, Yubisaki to Renren anime

1. PENDAHULUAN

Representasi kelompok disabilitas, termasuk komunitas Tuli, dalam media mainstream sangatlah penting dan krusial dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap orang dengan disabilitas berdasarkan laporan (Research Group & West Theatre, 2022). Hal ini dapat membantu dalam meningkatkan edukasi, kesadaran, toleransi, dan penerimaan terhadap orang-orang dengan kondisi yang berbeda termasuk kelompok disabilitas (Sharifuddin dkk., 2023). Termasuk juga memberi dampak besar dalam membentuk bagaimana cara pikir dan interaksi dengan komunitas Tuli. Dalam jangka panjang, potensi media sangat besar untuk mendorong kehidupan masyarakat yang beragam menjadi lebih baik bagi kelompok disabilitas, termasuk di dalamnya adalah komunitas Tuli.

Namun, dalam laporan tersebut, sering kali representasi yang sudah kurang akurat dan mengarah pada miskonsepsi dan stereotip negatif. Salah satu contohnya adalah menjadikan komunitas Tuli sebagai objek untuk dikasihani. Hal ini dapat memperkuat pandangan negatif seperti orang Tuli tidak pintar, bergantung pada orang lain, tidak dapat berkomunikasi dengan baik, dan tidak dapat melakukan hal-hal normal seperti orang lain. Representasi dengan stereotipe negatif ini akan mengarah pada bagaimana masyarakat non-Tuli berasumsi tentang intelegensi dan kemampuan berkomunikasi orang Tuli, atau melihat orang Tuli hanya sebagai korban, daripada seorang individu yang utuh dan berdaya.

Kebutuhan akan representasi yang otentik dan penggambaran sebagai individu utuh dapat mematahkan miskonsepsi dan stereotip negatif (Palfreyman, 2015). Termasuk adalah mengenai keberdayaan komunikasi orang Tuli. Sering kali orang non-Tuli, yang selanjutnya kita akan menggunakan istilah orang Dengar, memiliki asumsi bahwa akan sulit berkomunikasi dengan orang Tuli. Sebenarnya, cara berkomunikasi Tuli berbeda dari komunikasi orang Dengar. Mereka mengandalkan komunikasi non-verbal utamanya bahasa isyarat, kemudian ekspresi wajah, gestur tubuh, dan kontak mata sangat penting bagi individu Tuli dalam berisyarat karena elemen ini dapat memperjelas, melengkapi, atau bahkan mengubah makna saat berkomunikasi menggunakan Bahasa Isyarat ((Palfreyman, 2015)).

Namun tidak semua orang Dengar memiliki pemahaman ini, dan masih banyak memiliki asumsi dan prasangka bahwa komunikasi dengan Tuli akan sulit, sehingga kebingungan ketika berinteraksi dengan Tuli atau bahkan dapat mengarah pada sikap diskriminatif kepada Tuli. Oleh karena itu pemahaman mengenai keberdayaan komunikasi Tuli. Dengan pemahaman yang baik, diharapkan kesadaran masyarakat bahwa Tuli itu setara

dan dapat berpartisipasi dalam berbagai aspek kehidupan meningkat, dan perlahan menghilangkan miskonsepsi dan stigma negatif yang selama ini melekat.

Pada lanskap perfilman Indonesia, ada beberapa judul yang sudah mengangkat karakter Tuli, baik itu sebagai karakter pendukung ataupun karakter utama. Contoh, Pengabdi Setan 1 (2017) dan Indonesia Biner (2022) yang menampilkan karakter Tuli sebagai karakter pendukung dalam cerita, sehingga sayangnya penggunaan Bahasa Isyarat hanya muncul sebentar dan sedikit. Contoh lain yang cukup terkenal dan mengangkat karakter Tuli sebagai karakter utama adalah Ayah Mengapa Aku berbeda (2011) yang diangkat dari novel Agnes Danovar. Meskipun film ini banyak dikenal masyarakat, tetapi film menggunakan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia), yang bukan bahasa alami orang Tuli Indonesia. BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia) adalah bahasa alami yang digunakan oleh orang Tuli di Indonesia. Tetapi beberapa tahun belakangan ini ada kemajuan yang cukup signifikan dalam ranah industri film Indonesia mengenai representasi Tuli, misalnya pelibatan Tuli dalam film seperti aktor Tuli Surya Sahetapy di Indonesia Biner, ataupun Hasna Mufidah dalam Senandung Senyap (2022).

Sementara itu, sektor Industri animasi Indonesia masih tertinggal jauh sekali, sampai dengan saat ini belum ada film maupun series animasi Indonesia yang merepresentasikan karakter Tuli dan ditayangkan melalui media mainstream. Ini juga menjadi perhatian karena tidak hanya Indonesia, namun secara global representasi Tuli di media animasi masih sangat terbatas. Berdasarkan laporan laporan Research Group & West Theatre (2022) animasi adalah salah satu media yang paling jarang menampilkan karakter Tuli.

Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki industri animasi besar di dunia, bersama dengan Amerika Serikat. Dalam lanskap animasi jepang, selanjutnya kita akan menyebutnya dengan istilah anime, beberapa judul baik film maupun series anime telah mengangkat karakter utama Tuli. Salah satu yang cukup terkenal adalah A Silent Voice (2016), adapun kritik terhadap film ini adalah fokus film sebagian besar terhadap Shouya Ishida, karakter utama Dengar, yang pernah melakukan perundungan kepada Shouko Nishimiya, karakter utama Tuli.

Yubisaki to Renren sebuah series animasi adaptasi berdasarkan komik (manga) ciptaan Morishita Shuu telah dirilis tahun 2024, menawarkan upaya representasi yang lebih segar dalam lanskap anime. Berkisah mengenai keseharian mahasiswa Tuli, Yuki Itose, dan kisah cintanya kepada teman kuliahnya, Itsuomi Nagi. Tidak hanya dari segi cerita yang menawarkan angin segar, tetapi dalam proses penciptaannya ada pelibatan yang cukup signifikan. Miyazaki Yuki, supervisi Tuli untuk bahasa isyarat dalam manga, turut berpartisipasi dalam proses penciptaan cerita dengan pengawasan dan advokasi. Dalam anime, screenwriter dan supervisi bahasa isyarat untuk anime dilakukan oleh Yonaiyama Youko yang adalah CODA (Children of Deaf Adult). Meskipun begitu, sebagian besar bahasa isyarat dalam anime berdasar dari manga. Oleh karena itu, anime ini menarik untuk dipilih sebagai objek penelitian.

Selain itu, penelitian mengenai anime *Yubisaki to Renren* di Indonesia masih sedikit. Penelitian terdahulu oleh Esther Jessica (2024) berfokus pada karya manganya saja dan belum membahas dalam konteks media anime. Penelitian ini dapat menjadi pengembangan penelitian sebelumnya, dan lebih mendalam mengenai aspek sosial dan budaya serta elemen-elemen visual yang mengkonstruksi suatu representasi komunikasi non-verbal dalam anime. Oleh karena itu, permasalahan utama dalam penelitian yakni bagaimana representasi komunikasi non-verbal karakter Tuli Yuki Itose dalam anime *Yubisaki to Renren* dikonstruksikan melalui elemen visual. Penelitian ini akan dibatasi pada penggunaan bahasa isyarat yang muncul dalam episode 1-3 anime *Yubisaki to Renren*.

1.1 Komunikasi Non-Verbal

Komunikasi, menurut Maarif (dalam Hamsal dkk., 2023), adalah proses di mana pesan dipertukarkan antarmanusia menggunakan media atau alat tertentu, kemudian menghasilkan dampak atau efek tertentu. Proses interaksi tersebut antar manusia dengan manusia, ataupun juga manusia dengan lingkungannya, dengan saling bertukar atau menukar informasi melalui berbicara, gerakan badan, tanda dan simbol, maupun ekspresi (Purba dkk., 2020).

Secara garis besar komunikasi terbagi menjadi dua yakni verbal dan non-verbal. Komunikasi verbal sarana berinteraksi menggunakan kata-kata (Purba dkk., 2020). Sedangkan komunikasi non-verbal merupakan komunikasi yang tidak melibatkan kata-kata, seperti bahasa isyarat, ekspresi wajah, kontak mata, gestur, dan postur (Prameswari dkk., 2023). Ia memiliki sifat yang permanen dan hadir dalam tiap komunikasi yang seseorang lakukan, dan tanpa banyak orang sadari lebih banyak digunakan daripada komunikasi verbal (Widiyanarti dkk., 2024; Prameswari dkk., 2023). Melalui komunikasi nonverbal, individu bisa mengetahui keadaan emosi individu lainnya, seperti apakah mereka sedang gembira, kesal, sedih, dan bingung (Prameswari, 2023).

Tuli menggunakan komunikasi non-verbal sebagai alat utama untuk mengekspresikan ide dan perasaan melalui bahasa isyarat. Bahasa isyarat adalah bentuk komunikasi visual dan non-verbal utama yang digunakan oleh komunitas Tuli. Selain itu, orang Tuli juga mengandalkan ekspresi wajah, gestur tubuh, dan kontak mata untuk memperjelas maksud dan emosi selama berkomunikasi dengan bahasa isyarat. Elemen-elemen ini merupakan bagian integral dari bahasa isyarat dan interaksi sehari-hari di komunitas Tuli (Palfreyman, 2015).

1.2. Representasi Stuart Hall

Representasi menurut Stuart Hall (1997) merupakan produksi makna dari konsep-konsep dalam pikiran kita melalui bahasa. Kemudian Hall menjelaskan ada dua sistem representasi yakni mental representation dan sistem bahasa. Mental representation adalah sistem konseptual yang ada dalam pikiran kita sehingga memungkinkan kita

memaknai dunia. Sistem konseptual adalah konsep-konsep yang terorganisir, terklasifikasi, dan tertata. Konsep tidak hanya sesuatu yang dapat dipersepsikan dengan inderawi seperti objek fisik tetapi juga konsep abstrak seperti cinta, perang, dan lain-lain. Sistem representasi yang kedua adalah bahasa. Dengan bahasa kita menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan tanda dan simbol untuk mewakili ide, gagasan, atau pikiran kita, kepada orang lain. Bahasa memungkinkan kita untuk mampu merepresentasikannya dan bertukar makna dan konsep.

Istilah "Bahasa" yang digunakan Stuart Hall tidak hanya bahasa lisan tertulis, tetapi juga mencakup gambar visual, musik, ekspresi wajah, yang digunakan untuk mengekspresikan makna. Ia juga menghubungkan antara makna, bahasa, dan budaya. Oleh karena itu dalam praktik representasi, bahasa merupakan sistem tanda karena menggunakan tanda atau simbol untuk mewakili ide-ide, gagasan, ataupun pikiran. Tanda dijelaskan oleh Stuart Hall sebagai entitas yang membawa makna, seperti suara, kata tertulis, atau representasi visual. Melalui bahasa, tanda-tanda diatur dan diorganisasikan, sehingga konsep dapat diterjemahkan ke dalam kata-kata, suara, gambar, yang digunakan untuk menyampaikan makna dan gagasan kepada orang lain.

Hubungan antara tanda dengan objek bersifat arbiter (tidak alami) yang kemudian membutuhkan kode-kode untuk menetapkan hubungan tersebut. Kode-kode ini juga berfungsi sebagai kamus untuk menerjemahkan konsep ke dalam bahasa, ataupun sebaliknya. Sehingga makna tidak berasal dari dalam objek, tetapi partisipan dalam suatu budaya yang memberikan makna, kemudian diinternalisasikan sehingga nampak alami. Oleh karena itu makna dikonstruksikan melalui sistem representasi. Dalam tiap budaya memiliki kesepakatan atau konvensi sendiri mengenai bagaimana tanda dimaknai. Dalam menjelaskan kerja bahasa sebagai representasi, pendekatan konstruktif menekankan pada makna yang dibangun oleh kode-kode dan konvensi budaya, sehingga makna bukan berasal dari dalam objek itu sendiri.

Dalam anime ini, aspek penggunaan bahasa isyarat menjadi penting karena merupakan bahasa utama yang digunakan oleh karakter Tuli Yuki Itose dalam berkomunikasi. Penggunaan Bahasa Isyarat dalam anime tentunya memiliki tantangan sendiri dalam merepresentasikannya. Namun, porsi bahasa isyarat dalam series anime ini cukup banyak, dan bernuansa edukatif terutama bagi penonton Denger. Tidak hanya hadirnya bahasa isyarat, tetapi juga ada budaya Tuli yang mucul di dalamnya, sehingga menambah pemahaman dan wawasan masyarakat Denger yang menonton anime ini.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, metode analisis menggunakan teori representasi Stuart Hall melalui pendekatan konstruktif untuk melihat bagaimana makna dibangun melalui bahasa visual dengan kode-kode dan konvensi sosial, terutama dalam adegan yang merepresentasikan komunikasi non-verbal bahasa isyarat, gestur, dan ekspresi wajah.

Data diambil dengan dokumentasi series animasi dan studi literatur yang mendukung penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum membahas lebih lanjut, penelitian ini tidak dan bukan upaya mengajarkan bahasa isyarat. Pada bagian pembahasan pada penelitian ini, berfokus untuk memahami bagaimana bahasa Isyarat direpresentasikan dalam anime ini dan ditulis menggunakan sudut pandang orang Dengar, yang bertujuan untuk memahami dan edukasi.

Sama seperti bahasa lisan, tiap negara memiliki bahasa isyarat yang berbeda dan unik. Di Jepang, ada beberapa sistem isyarat, yakni: Nihon Shuwa, Nihon Taiou Shuwa, dan Chuukan Shuwa. Nihon Shuwa atau Japanese Sign Language (JSL), merupakan bahasa murni yang digunakan oleh Tuli di Jepang (Kakuta, 2010). Sedangkan Nihon Taiou Shuwa atau yang dikenal dengan istilah Signed Japanese, mengadopsi kosakata dari JSL tetapi susunan katanya mengikuti Bahasa Jepang Lisan. Signed Japanese juga didefinisikan sebagai bahasa Pijin, yang muncul dari dua komunitas yang menggunakan bahasa berbeda, sehingga ia sebagian alami dan sebagian lainnya artifisial (Sagara, 2014).

Yubisaki to Renren menggunakan Nihon Taiou Shuwa atau Signed Japanese. Keputusan ini berasal langsung dari supervisi Tuli, Miyazaki Yuki, karena itu merupakan bahasa sehari-hari yang ia pakai (manga Yubisaki to Renren, Volume 1, Chapter 2). Pengguna Signed Japanese dan Chuukan Shuwa sebenarnya lebih banyak dibanding dengan JSL, dikarenakan dari 300.000 orang Tuli di Jepang, hanya 60.000 orang yang menggunakan JSL (Kakuta, 2010). Signed Japanese sendiri banyak digunakan oleh orang Hard of Hearing, Late Deafened, pengajar Dengar untuk Sekolah Tuli, orang Dengar yang baru belajar bahasa isyarat, dan Orang Tuli yang mempelajarinya di Sekolah Tuli (Kakuta, 2010).

Selain itu, (Stokoe, 1980) menjelaskan bahwa tanda dalam bahasa isyarat dapat bersifat ikonis (mirip dengan apa yang direpresentasikan), tetapi juga tetap bersifat arbitrer. Hal ini dikarenakan tanda dalam isyarat bergantung pada konvensi budaya yang mendefinisikan makna mereka. Tanda yang bersifat ikonis dalam suatu komunitas, bisa saja menjadi arbiter dalam komunitas lain. Ini juga selaras dengan teori Representasi Stuart Hall yang menjelaskan bahwa makna tanda tidak hanya bergantung pada kemiripan visual (resemblance) atau bentuk ikonisnya, tetapi juga pada proses konstruksi makna melalui sistem representasi dengan kode-kode dan konvensi budaya di mana tanda itu digunakan. Berikut ini adalah tanda visual komunikasi non-verbal yang muncul dalam anime Episode 1 sampai dengan Episode 3.

Tabel 1. Penggunaan Komunikasi Non-Verbal Sebagai Sistem Representasi
[Sumber: analisis pribadi, 2025]

No.	Sistem Bahasa	Mental Representation	Makna Hasil Konvensi
1.	Tanda Isyarat Jepang “Dunia” 世界 (Sekai)  <p>Gambar 1. 1. Opening Yubisaki to Renren Episode 1 (1:37-1:41) (sumber: Youtube Muse Indonesia, 2024)</p>	Konsep:  <p>Gambar 1. 2. Bumi yang berotasi (sumber: thunderboltkids.co.za, 2024)</p> Kode:  <p>Gambar 1. 3. Ilustrasi Isyarat Jepang 世界 (sekai, dunia) (sumber: hs84.blog.jp, 2024)</p>	Gerakan tangan membentuk bola berputar untuk menggambarkan bumi yang berotasi sehingga dimaknai sebagai “dunia” tempat manusia tinggal dan hidup.
2.	Tanda Isyarat Jepang “Salju” 雪 (Yuki)  <p>Gambar 1. 4. Yubisaki to Renren Epidose 3 (17:28-17:31) (sumber: Youtube Muse Indonesia, 2024)</p>	Konsep:  <p>Gambar 1. 5. Salju turun (sumber: wall.alphacoders.com)</p> Kode:  <p>Gambar 1. 6. Ilustrasi Isyarat Jepang 雪 (yuki, salju) (sumber: zh-tw.ac-illust.com, 2024)</p>	Gerakan tangan membentuk bulatan kecil dan turun bergantian meniru jatuhnya salju dimaknai sebagai “salju” yang sedang turun.

No.	Sistem Bahasa	Mental Representation	Makna Hasil Konvensi
3.	<p>Tanda Isyarat Jepang “Maaf” ごめんなさい - すみません (Sumimasen atau Gomenasai)</p>  <p>Gambar 1. 7. Yubisaki to Renren Episode 1 (4:22-4:25) (sumber: Youtube Muse Indonesia, 2024)</p>	<p>Konsep: Meminta maaf dan berterimakasih setelah Itsuomi membantu Yuki</p> <p>Kode:</p>  <p>Gambar 1. 9. Ilustrasi Isyarat <i>gomennasai, sumimasen</i> ごめんなさい - すみません (maaf) (sumber: hs84.blog.jp, 2024)</p>	<p>Gerakan tangan isyarat dimaknai sebagai kata “maaf”. Tetapi dalam budaya Jepang maaf tidak hanya terkait mengakui kesalahan, tetapi filosofi menjaga hubungan yang harmoni dengan orang lain.</p> <p>Selain itu, ungkapan permintaan maaf di Jepang disebut <i>haryo hyougen</i>. Ada beberapa tipe <i>haryo hyougen</i>, salah satunya adalah <i>Jueki Hyougen</i> atau ekspresi setelah menerima kebaikan dari orang lain (Ardiati, 2023).</p> <p>Gestur adalah bentuk alami dari ekspresi dan lingkungan. Ada budaya yang mempengaruhi seperti apa gestur dibentuk, dan membutuhkan pemahaman interpresonal sehari-hari (Urakami, 2014).</p> <p>Pada adegan tersebut gerakan tangan memotong atau <i>手刀</i> (<i>shuto</i>) pada isyarat <i>sumimasen</i> atau <i>gomen</i>, menggambarkan gestur dan kebiasaan yang lumrah pada saat orang Jepang saat mengucapkan <i>sumimasen</i> di ruang publik.</p>

No.	Sistem Bahasa	Mental Representation	Makna Hasil Konvensi
4.	Tanda Isyarat Jepang "Imut" かわいい (Kawaii)	<p>Konsep: Imut, menggemaskan, rasa sayang, penampilan yang cantik/imut, perilaku yang polos atau canggung</p> <p>Kode: Gambar A. Ditujukan kepada wanita.</p> <p>Gambar 1. 11. Ilustrasi Variasi Isyarat untuk kata <i>kawaii</i> かわいい (Imut) (sumber: hs84.blog.jp, 2024)</p> <p>Gambar B. Ditujukan kepada laki-laki.</p> <p>Gambar C. Netral, umumnya pada benda mati, atau rasa sayang.</p> <p>Gambar D. Isyarat untuk perempuan, 女 (onna).</p> <p>Gambar E. Isyarat untuk laki-laki 男 (otoko)</p>	<p>Dalam Isyarat Jepang terdapat beberapa kata yang diasosiasikan dengan gender. Ini erat kaitannya dengan kultur Bahasa Jepang yang memiliki <i>joseigo</i> (kata yang dipakai perempuan) dan <i>danseigo</i> (kata yang dipakai pria).</p> <p>Dalam anime ini menampilkan Yuki yang mengajari Itsuomi tiga macam cara menyampaikan isyarat <i>kawaii</i>. Ketiganya penggunaanya tergantung dengan siapa ditujukan.</p> <p>Adegan ini juga dapat dimaknai bahwa dinamika hubungan Yuki dan Itsuomi semakin dekat dan ada ketertarikan, ditandai dengan Yuki yang mengajari Itsuomi beberapa jenis isyarat <i>kawaii</i>, yang secara tidak langsung memberi kesempatan untuk Itsuomi memuji Yuki dengan isyarat tersebut.</p> <p>Sebab, <i>kawaii</i> bukan hanya sesuatu yang imut atau menggemaskan, tetapi juga berkaitan dengan penampilan, perilaku, ataupun rasa sayang,</p>
5.	Tanda Isyarat Jepang "Teman" 友達 (Tomodachi)	<p>Konsep: Teman, hubungan atau relasi antara dua orang, misalnya teman sekolah, teman kuliah, teman. Yuki sedang menjelaskan hubungan dia dengan</p>	<p>Pada adegan ini Yuki berisyarat <i>tomodachi</i>. Tetapi ekspresinya bertanya, dengan menaikkan alis dan bibir yang terbuka sedikit. Sehingga isyaratnya berubah menjadi kalimat pertanyaan, <i>tomodachi dakedo?</i> Yang diartikan dalam takarir resmi</p>

No.	Sistem Bahasa	Mental Representation	Makna Hasil Konvensi
	 <p>Gambar 1. 12. Yubisaki to Renren Episode 2 (7:04-7:06) (sumber: Youtube Muse Indonesia, 2024)</p>	<p>Itsuomi yang adalah teman kuliah kepada Oushi. Ekspresi bertanya dengan alis naik dan bibir sedikit terbuka. Selain itu terdapat emosi terkejut yang terlihat dari terangkat dan bibir terbuka (Matsumoto & Ekman, 2008).</p> <p>Kode</p>  <p>Gambar 1. 13. Ilustrasi Isyarat Jepang Teman <i>友達</i> (<i>tomodachi</i>) (sumber: hs84.blog.jp, 2024)</p>	<p>Indonesianya “Teman, kenapa?”. Selain ekspresi bertanya, ada juga emosi keterkejutan. Ini berkaitan dengan kehadiran Oushi yang tiba-tiba bertanya mengenai hubungan Itsuomi dan Yuki.</p>
9.	<p>Tanda Isyarat Jepang “Tidak Apa-Apa” <i>大丈夫</i> (<i>daijoubu</i>)</p>  <p>Gambar 1. 15. Yubisaki to Renren Episode 2 (18:01-18:11) (sumber: Youtube Muse Indonesia, 2024)</p>	<p>Konsep: <i>Daijoubu</i> secara literal artinya tidak apa. Namun kontra dengan ekspresi Yuki yang kesal dan marah. Ekspresi marah ditunjukkan dengan alis yang mengerut ke bawah, bibir terkatup rapat, dan mata melebar</p>	<p>Dalam adegan ini, Yuki merespon tidak suka terhadap tindakan Oushi. Oleh karena itu, ekspresi Yuki sebelum memulai isyarat merasa kesal. Alisnya menekuk ke bawah dan bibirnya mengatup dengan keras. Yuki kemudian berisyarat <i>daijoubu</i>, yang dalam bahasa Indonesia artinya tidak apa-apa. Namun ekspresi Yuki yang kesal kontra dengan apa yang ia katakan, dan menunjukkan ia tersinggung</p>

No.	Sistem Bahasa	Mental Representation	Makna Hasil Konvensi
		<p>(Matsumoto & Ekman, 2008).</p> <p>Kode:</p> <p>Gambar 1. 16. Isyarat 夫 (daijoubu, tidak apa-apa) (sumber: shuwa-rinrin.com, 2024)</p>	dengan apa yang dilakukan Oushi.
10.	<p>Tanda Isyarat Jepang “Kamu” 君 (Kimi)</p> <p>Gambar 1. 17. Yubisaki to Renren Episode 2 (18:01-18:11) (sumber: Youtube Muse Indonesia, 2024)</p>	<p>Konsep: “Kamu”, menunjuk kepada Yuki dengan wajah sarkasme yang ditunjukkan dengan bibir setengah menyerangai dan mata memincing (Filik dkk., 2016)</p> <p>Kode:</p> <p>Gambar 1. 18. Ilustrasi Isyarat Jepan 君 (kimi) kamu. (sumber: shuwa-rinrin.com, 2024)</p>	Oushi menunjuk ke arah Yuki, melakukan isyarat <i>kimi</i> atau kamu sambil tersenyum remeh dan memicingkan mata. Menandakan ada sarkasme dan sindiran dalam isyarat Oushi.
11.	<p>Tanda Isyarat Otoko</p> <p>Gambar 1. 19. Yubisaki to Renren Episode 3 (11:52-11:55) (sumber: Youtube Muse Indonesia, 2024)</p>	<p>Konsep: Secara literal artinya adalah laki-laki. Tetapi karena Oushi berekspresi dengan mengerutkan alis dan memiringkan kepala, sehingga artinya menjadi kalimat nyata. Kemudian tergambar emosi kemarahan Oushi yang ditunjukkan dari alisnya yang mengerut, bibirnya tertarik ke bawah dan terkatup rapat (Matsumoto & Ekman, 2008).</p>	Oushi berisyarat <i>otoko</i> , yang artinya “laki-laki”, tetapi sambil memiringkan kepala, alisnya menekuk, dan bibirnya mengatup keras. Sehingga, isyarat ini menjadi kalimat pertanyaan, “Cowok, bukan?”. Selain itu dapat terlihat emosi Oushi yang marah dan menunjukkan ketidaksukaan.

No.	Sistem Bahasa	Mental Representation	Makna Hasil Konvensi
		<p>Kode:</p>  <p>Gambar 1. 21. Isyarat Jepang 男(<i>Otoko</i>, laki-laki) (sumber: hs84.blog.jp, 2024)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Photograph</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Scenario</p> </div> </div> <p>Gambar 1. 20. Ekspresi Wajah Marah ((<i>SATO Wataru Laboratory</i>,</p>	
12.	<p>Tanda Visual Gestur Umum Mengatupkan Tangan <i>Gomen</i></p>  <p>Gambar 1. 22. Episode 1 Yubisaki to Renren (3:26-3:28), (sumber: Youtube Muse Indonesia, 2024)</p>	<p>Konsep: Gestur Yuki menunjukkan permintaan maaf (<i>gomenasai</i>) dan ekspresinya menandakan kebingungan dan takut.</p> <p>Kode:</p>  <p>Gambar 1. 24. Gestur <i>gomen</i> atau <i>onegai</i> dengan mengatupkan kedua tangan (sumber: lljapanrelocation.com, 2024)</p>  <p>Fear</p> <p>Gambar 1. 23. Ekspresi Wajah Takut (sumber: Li dkk., 2010)</p>	<p>Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa gestur erat kaitannya dengan budaya dilingkungan sekitar. Di Jepang, gestur meminta maaf (<i>gomenasai</i>) biasanya dengan mengatupkan kedua tangan di depan dada.</p> <p>Saat melakukan gestur ini dapat bermakna permintaan maaf karena membuat seseorang tidak nyaman. Selain itu, ada unsur alasan kesopanan (Khairunnisa dkk., 2021).</p> <p>Pada adegan ini Yuki meminta maaf kepada orang asing (turis) yang menanyakan tempat kepadanya. Karena Yuki tidak mengerti bahasa asing, sehingga ia mencoba untuk menolaknya dan meminta maaf karena tidak bisa membantu.</p>
13.	Tanda Visual Gestur Umum <i>Maru</i>	<p>Konsep: Gestur tangan membentuk lingkaran menunjukkan konfirmasi atau</p>	<p>Di Jepang, jika menandakan jawaban seseorang benar atau tidak, sering kali membuat lingkaran (<i>maru</i>)</p>

No.	Sistem Bahasa	Mental Representation	Makna Hasil Konvensi
	 <p>Gambar 1. 25. Yubisaki to Renren Episode 1 (20:44-20:45) (sumber: Youtube Muse Indonesia, 2024)</p>	<p>persetujuan. Ekspresi wajah Yuki terlihat senang dengan menunjukkan Kode:</p>  <p>Gambar 1. 26. Gesture <i>maru</i> yang lumrah dilakukan orang Jepang (sumber: smejapan.com)</p>	<p>untuk menandakan benar, dan tanda silang untuk menandakan salah (<i>batsu</i>). Gesture <i>maru</i> yang dilakukan oleh Yuki dengan membentuk lingkaran menggunakan kedua tangannya. Ekspresi wajahnya yang senang, dimaknai bahwa Yuki dengan sangat senang hati memberikan konfirmasi atau persetujuan kepada Itsuomi yang sebelumnya bertanya.</p>

4. SIMPULAN

Penelitian ini menyoroti representasi komunikasi non-verbal karakter Tuli, khususnya Yuki Itose, dalam anime Yubisaki to Renren melalui analisis elemen visual dengan pendekatan konstruktivis representasi Stuart Hall. Dalam pendekatan ini, makna dibangun melalui bahasa dengan kode-kode dan konvensi budaya. Komunikasi non-verbal yang digunakan sebagai sistem representasi adalah bahasa isyarat dan beberapa gestur umum yang muncul. Bahasa Isyarat yang digunakan dalam anime ini adalah Nihon Taiou Shuwa yang dikonfirmasi sendiri oleh penulis manga dan juga sutradara untuk adaptasi animenya. Pemilihan Nihon Taiou Shuwa didasarkan pada advokasi dari Supervisor Tuli, Miyazaki Yuki, yang merupakan pengguna sehari-hari dari Nihon Taiou Shuwa.

Penggunaan bahasa isyarat dalam anime menunjukkan ekspresi wajah dan gestur, memerlukan penting dalam menambahkan, menekankan, bahkan mengubah makna. Dalam anime, ditunjukkan dapat memberikan konteks dinamika emosi seperti marah, tersinggung, sarkasme, dan juga dapat mengubah kalimat menjadi pertanyaan. Beberapa tanda isyarat dalam anime juga bersifat ikonis, meniru objek yang ada di dunia nyata. Selain itu tanda isyarat yang muncul dalam anime ini juga memiliki elemen pengaruh budaya Jepang, seperti, tanda isyarat dengan ekspresi gender dan gestur tangan shuto dalam isyarat sumimasen atau gomen. Hal ini berhubungan dengan perilaku masyarakat Jepang yang sering mengekspresikan kata maaf. Di Jepang, meminta maaf memiliki banyak ungkapan, tidak harus mengenai akuntabilitas atas kesalahan, tetapi sebagai bentuk kesopanan dan dapat mengungkapkan beberapa ekspresi salah satunya ungkapan setelah menerima kebaikan. Ini didasari dengan filosofi orang Jepang yang ingin menjaga keharmonisan dengan orang disekitarnya.

Selain bahasa isyarat, ada beberapa gestur umum yang muncul dalam anime ini. Seperti yang sudah diterangkan, gestur sangat berpengaruh dengan budaya di lingkungan sekitarnya dan interaksi interpersonal sehari-hari. Dalam anime, terdapat gestur maru yang menandakan konfirmasi atau persetujuan atau benar. Ada juga gestur gomen atau onegai yang dapat digunakan ketika meminta tolong, atau meminta maaf atas ketidaknyamanan yang dibuat.

Kesimpulannya, komunikasi non-verbal dalam anime ini tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menggambarkan dinamika relasi, emosi, dan memperlihatkan konteks budaya, sehingga menampilkan karakter Yuki yang utuh dan dapat berkomunikasi dengan lancar dengan teman dengarnya. Hal ini dapat menjadi pemahaman dan sarana edukasi, terutama bagi penonton non-disabilitas, agar stigma negatif dapat hilang dan tercipta pemahaman yang lebih baik tentang keberagaman cara berkomunikasi. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah, dikarenakan penelitian ini hanya terbatas pada episode 1-3, penelitian selanjutnya dapat mengambil episode lain dan dapat fokus pada elemen visual seperti warna dan sinematografi. Sehingga dapat lebih komprehensif dan memberikan sudut pandang dari segi sinematografi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiati, R. L. (2023). Apology Speech Act in Indonesian and Japanese Language: A Comparative Method. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(1), 192–201. <https://doi.org/10.17507/tpls.1301.22>
- Esther Jessica. (2024). *Representasi Tanda Dalam Karya Manga Yubisaki To Renren Volume 1-3 Menggunakan Bahasa Isyarat Jepang (日本手話) (Kajian Semiotika)*.
- Filik, R., Turcan, A., Thompson, D., Harvey, N., Davies, H., & Turner, A. (2016). Sarcasm and emoticons: Comprehension and emotional impact. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 69(11), 2130–2146. <https://doi.org/10.1080/17470218.2015.1106566>
- Hamsal, Hendriani, S., & Sukri, A. (2023). Communication Soft Skills In Empowering Human Resources Soft Skill Komunikasi Pada Pemberdayaan Sumber Daya Manusia. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(3), 2281–2296. <http://journal.yrkipku.com/index.php/msej>
- Kakuta, M. (2010). Sign Language Variation and Implications for Deaf Education in Japan. *Educational Studies*, 52, 191–198. <https://doi.org/10.34577/00002371>
- Khairunnisa, N. A., Widianti, S., & Haristiani, N. (2021). Apologizing Gestures Between Japanese and Indonesian (Based on Japanese Films and Indonesian Films). *Proceeding of International Conference on Japanese Studies, Language and Education*, 75–85.

- Li, P., Phung, S. L., Bouzerdom, A., & Tivive, F. H. C. (2010). Feature selection for facial expression recognition. *2010 2nd European Workshop on Visual Information Processing, EUVIP2010*, 35–40. <https://doi.org/10.1109/EUVIP.2010.5699141>
- Matsumoto, D., & Ekman, P. (2008). Facial expression analysis. *Scholarpedia*, 3(5), 4237. <https://doi.org/10.4249/SCHOLARPEDIA.4237>
- Palfreyman, N. (2015). *Budaya tuli Indonesia dan hak bahasa (“Indonesian deaf culture and language rights”) [language: Indonesian]*. <https://www.researchgate.net/publication/322818553>
- Prameswari, L. C., Poetri, R. D., Mutiara, A., & Salam Almuakhir, A. (2023). *Komunikasi Nonverbal Disabilitas Dalam Meningkatkan Kepuasan Konsumen Di Dignityku Jakarta Selatan*. 1(2), 16–27.
- Purba, B., Gaspersz, S., Bisyri, M., Putriana, A., Hastuti, P., Sianturi, E., Yuliani, D. R., Widiaستuti, A., Qayyim, I., Djalil, N. A., Purba, S., Yusmanizar, & Giswandhani, M. (2020). *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar*. Yayasan Kita Menulis.
- Sato, W., Hyniewska, S., Minemoto, K., & Yoshikawa, S. (2019). Facial expressions of basic emotions in Japanese laypeople. *Frontiers in Psychology*, 10(FEB). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00259>
- Sharifuddin, S. binti T., Perumal, V. a/p, & Hamid, H. bin A. (2023). The Importance of Deaf Representation in Animated Media. *Proceedings of the 3rd International Conference on Creative Multimedia 2023 (ICCM 2023)*, 365–377. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-138-8_34
- Stokoe, W. C. (1980). Sign Language Structure. Dalam *Source: Annual Review of Anthropology* (Vol. 9). <http://www.jstor.org> URL: <http://www.jstor.org/stable/2155741>
- Stuart Hall. (1997). *Representation : cultural representations and signifying practices*. SAGE Publication.
- Urakami, J. (2014). Cross-cultural comparison of hand gestures of Japanese and Germans for tabletop systems. *Computers in Human Behavior*, 40, 180–189. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.08.010>
- Widiyanarti, T., Apriana Fadianti, C., Yunandar, F., Septia Ningsih, F., Fadli Aji, J., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2024). Analisis Perbedaan Pola Komunikasi Verbal dan Non-Verbal dalam Interaksi Antar Budaya. *INTERACTION: Communication Studies Journal*, 1(3). <https://doi.org/10.47134/interaction.v1i3>

Sumber lain

SATO Wataru Laboratory. (t.t.). Diambil 18 Januari 2025, dari <https://watarusato.shin-gen.jp/StudySato2019FrontPsychol.html>

Research Group, N., & West Theatre, D. (2022). *Deaf Representation Representation of the Deaf community in media and entertainment-and why it matters for Deaf audiences.*