

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia tidak dapat dipisahkan dari interaksi dan komunikasi antar sesamanya. Oleh karena itu, agar dapat berjalan dengan baik dibutuhkan alat komunikasi. Alat komunikasi tersebut adalah bahasa. Saussure (1991:16) mengatakan bahwa bahasa adalah alat komunikasi dalam masyarakat yang menggunakan sistem tanda yang maknanya dipahami secara konvensional oleh anggota masyarakat bahasa yang bersangkutan. Tanda sendiri mempunyai konsep yang dipelajari dalam semiotik, yaitu ilmu yang membahas tentang sistem tanda.

Umberto Eco (dalam Chandler 2002:2) mendefinisikan semiotik sebagai ilmu tentang tanda. Dalam makna semiotik dapat diambil dari kata-kata, gambar-gambar, suara-suara, gerak tubuh dan berbagai objek. Sementara itu, Roland Barthes (1964:11) menyatakan bahwa sistem semiotik bertujuan mengambil substansi sistem tanda seperti, gambar-gambar, berbagai macam gerak tubuh, berbagai suara musik, serta berbagai objek. Oleh karena itu, semiotik merupakan ilmu yang mempelajari makna tanda.

Bridwhistell (dalam Megan 2013:5) menyatakan bahwa salah satu kunci/konsep utama dalam komunikasi adalah adanya alat komunikasi nonverbal yang diajarkan orang tua kepada anak-anak. Komunikasi nonverbal ini disebut dengan kinesik. Menurut Ray Bridwhistell, ada tiga komponen

utama dari kinesik, yaitu *facial sign* yang meliputi mimik wajah, kontak mata, gerak kening, alis, mulut dan sebagainya. Mimik wajah merupakan salah satu cara penting dalam menyampaikan pesan sosial dalam kehidupan manusia. Kontak mata adalah saluran yang penting yang penting dari komunikasi interpersonal, yang membantu dalam mengalirkan komunikasi dan juga menunjukkan minat pada seseorang. Alis dan kening juga menambah makna pesan dari terkejut sampai dengan marah. *Gesture* yang meliputi gerakan tubuh dan tangan. *Posture*, yaitu sikap tubuh saat berinteraksi. Berdiri tegak tapi tidak kaku dan sedikit condong ke depan menyatakan kepada orang lain bahwa anda dapat didekati, menerima dan ramah. Lebih jauh, kedekatan interpersonal tercipta ketika kita dan lawan bicara kita berhadapan satu sama lain. Berbicara dengan membalikkan punggung atau melihat ke lantai atau atap seharusnya dihindari karena menyatakan ketidaktertarikan. Kinesik sendiri apabila penggunaannya bersamaan dengan tanda-tanda verbal dalam tindakan komunikasi, maka fungsinya untuk memperjelas tanda-tanda. Sebagian kinesik dilakukan dengan mengikutsertakan tuturan-tuturan untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pesan yang ingin disampaikan haruslah dipahami oleh penggunanya. Pemahaman secara tersurat saja belumlah cukup dalam berkomunikasi, karena pesan dalam berkomunikasi tidak hanya tersurat tetapi juga tersirat. Oleh karena itu, dibutuhkan kinesik (bahasa non verbal) untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan.

Pada penelitian ini diambil data dari *anime* Jepang yang berjudul *Yuuri!!! on ICE*. *Anime* dapat menggambarkan ungkapan perasaan seseorang dengan bahasa verbal dan non verbal. Misalnya gerakan-gerakan anggota tubuh, sentuhan, parabahasa serta penampilan fisik. Pada *anime Yuuri!!! on ICE* ini terdapat banyak kinesik yang diikuti dengan tuturan, serta terdapat suara yang membuat suasana menjadi hidup dan di dalamnya berisi gambar yang berwarna dan bergerak, sehingga *anime* ini dapat di jadikan sumber data.

Anime Yuuri!!! on ICE disutradarai oleh Sayo Yamamoto dan diproduksi oleh perusahaan MAPPA yang berjumlah 12 episode dengan *genre sport*. *Anime Yuuri!!! on ICE* menceritakan tentang perjalanan Katsuki Yuri yang merupakan seorang *ice skater* Jepang yang ingin memenangkan medali emas di *Grand Prix Final ice skating*. Pada proses pencapaian tersebut dibantu oleh pelatihnya yang bernama Victor Nikiforov. Sebagai seorang pelatih, Victor terus mendukung dan melatih Yuri dalam bermain *ice skating*.

Berikut ini data bentuk kinesik *onagai* atau *gomen* dalam *Japanese gesture* menurut Aquiyang diikuti dengan tuturan dalam *Anime Yuuri!!! on ICE* seperti gambar berikut.

Data 1:



(Yuuri!!! on ICE episode 3,00. 10.41)



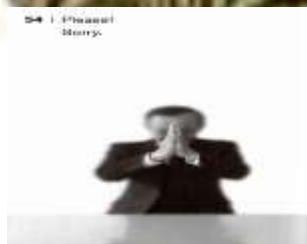
(Yuuri!!! on ICE episode 3,00. 10.44)

カツキ ユーリ	: ああ。ユリオ。。。
ユーリ プリセツキ	: ああ? 何で?
カツキ ユーリ	: 四回でサルコウ教えてください。 さい。たのむ。 (キネシク)
Katsuki Yuri	: Aa. Yurio
Yuri Plisetsky	: Aa? nande?
Katsuki Yuri	: Yonkai de saruko ashiete kudasai. Tanomu. (Kineshiku)
Katsuki Yuri	: Oh. Yurio...
Yuri Plisetsky	: Hah? Ada ap
Katsuki Yuri	: Tolong ajari aku salchow putaran empat. Tolong. (Kinesik)

Situasi pada gambar di atas terjadi di ruang ganti *ice skating*. Pada percakapan di atas terdapat dua orang yang sedang melakukan percakapan, yaitu Katsuki Yuri yang merupakan seorang *ice skater* yang berusia 23 tahun dan Yuri Plisetsky adalah pemain *ice skating* sekaligus rekan satu timnya yang berumur 15 tahun dan berasal dari Russia. Percakapan tersebut tentang permohonan Katsuki Yuri yang meminta diajarkan salah satu gerakan yang ada di dalam olahraga *ice skating*. Gerakan tersebut adalah *quad salchow*. *Quad salchow* merupakan salah satu lompatan yang penting dalam olahraga *ice*

skating. Katsuki Yuri meminta kepada Yuri Plisetsky untuk mengajarkan gerakan tersebut, karena gerakan yang dilakukannya belum bagus.

Percakapan di atas dilakukan secara lisan disertai dengan kinesik. Tuturan Katsuki Yuri kepada Yuri Plisetsky yaitu “ 四回でサルコウ 教えてください。頼む。 ” “*yonkai de sarukou oshiete kudasai. Tanomu.*” yang artinya ‘tolong ajari aku *salchow* putaran empat’. Berdasarkan tuturan tersebut Katsuki Yuri memohon kepada Yuri Plisetsky untuk mengajarnya gerakan *salchow* putaran empat, karena Katsuki Yuri masih belum bagus ketika melakukan gerakan tersebut. Pada tuturan tersebut kata ‘*kudasai*’ yang artinya ‘memohon’ serta diikuti dengan kinesik dengan menangkupkan kedua telapak tangannya. Tuturan ‘*kudasai*’ dan kinesik yang Katsuki Yuri lakukan tersebut, termasuk ke dalam salah satu *70 japanese gesture* menurut Hamiru Aqiu, yaitu お願ひ atau ごめん. ‘*onegai!*Ataugomen ‘menangkupkan kedua telapak tangan’ . Bentuk *Japanese gesture onegai* ataugomen menurut Aqiu seperti gambar berikut ini:



“ Place both palm together. This is gesture used when saying “sorry” or when accepting something while feeling apologetic for having inconvenienced the other person. Although this is a polite

gesture, it is usually considered somewhat effeminate. In Japan, the word “*gomen*” is not only an expression of apology but expresses politeness. For instance, in asking a favor, many Japanese would start by saying, “*Gomen...*” this could be translated as “I need a favor, but...,” “could you help me?”.

“ Letakkan kedua tangan bersama-sama. Gerakan ini digunakan ketika mengucapkan “maaf” atau ketika menerima sesuatu dan kita tidak merasa nyaman terhadap sesuatu yang telah diterima. Meskipun ini adalah sikap sopan, biasanya dianggap agak banci. Di Jepang, kata “*gomen*” tidak hanya ekspresi maaf tapi mengungkapkan kesantunan. Misalnya, dalam meminta bantuan, banyak orang Jepang akan memulai dengan mengatakan “*gomen...*” ini bisa diterjemahkan sebagai “saya perlu bantuan, tapi...,” “bisa anda membantu saya?”.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menganalisis penggunaan tuturan yang disertai dengan kinesik pada bagian *gesture* dalam *anime Yuuri!!! on ICE* dengan panduan *70 Japanese Gesture* menurut Hamiru Aqi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan, permasalahan tersebut adalah bagaimana makna dari tuturan yang diikuti dengan kinesik dalam *anime Yuuri!!! on ICE*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dalam penelitian ini ada tiga komponen utama dari kinesik, yaitu *facial sign* yang meliputi mimik wajah, kontak mata, gerak kening, alis, mulut dan sebagainya. *Gesture* yang meliputi gerakan tubuh dan tangan. *Body posture*, yaitu sikap tubuh saat berkomunikasi. Fokus penelitian ini akan dibatasi pada masalah yang

berhubungan dengan bagian *gesture*. Peneliti menggunakan teori semiotik Roland Barthes untuk menganalisis tuturan yang diikuti dengan kinesik pada sumber data yang ada. Pada penelitian ini membahas bagaimana makna tuturan yang disertai dengan kinesik dalam *anime Yuuri!!! on ICE*. Peneliti mengambil *anime Yuuri!!! on ICE* ini sebagai sumber data, karena dalam *anime* ini terdapat tuturan yang diikuti dengan kinesik. Hal lain yang menarik dalam *anime* ini yaitu, *genre* dari *anime* ini adalah *sport*. Dalam *anime sport* terdapat proses masing-masing tokoh menjadi pemain yang terbaik serta di beberapa adegan menampilkan teknik-teknik dasar bermain *ice skating*, yang secara langsung memberikan edukasi tentang bermain *ice skating* kepada penonton. Oleh karena itu, peneliti tertarik menganalisis tuturan dan kinesik dalam *anime Yuuri!!! on ICE*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan makna dari tuturan yang diikuti dengan kinesik dalam *anime Yuuri!!! on ICE*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat dapat dijadikan sarana untuk menambah wawasan mengenai kajian linguistik, khususnya mengenai semiotik dalam bahasa Jepang.

b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan gambaran yang lebih dalam mengenai semiotik.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk membantu pengguna maupun pelajar bahasa Jepang dalam memahami makna dan fungsi semiotik yang terdapat dalam karya sastra Jepang, sehingga dapat mempermudah penggunaannya dalam kalimat bahasa Jepang.

b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan seputar semiotika.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Metode dan teknik yang tepat sangat penting dalam suatu penelitian. Metode adalah cara yang harus dilaksanakan dan teknik adalah cara melaksanakan metode. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Subroto (2007:5) Penelitian kualitatif adalah metode pengkajian atau metode penelitian suatu masalah yang tidak didesain atau dirancang menggunakan prosedur-prosedur statistik. Data yang terkumpul bukan berbentuk angka melainkan berbentuk kata-kata dan gambar.

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak. Peneliti menyimak atau mengobservasi makna dari tuturan yang diikuti dengan kinesik dalam *anime Yuuri!!! on ICE*. Teknik lanjutannya

adalah teknik simak bebas libat cakap (SBLC), yaitu peneliti memperoleh data dari proses observasi dan tidak ikut serta dalam tindak tutur yang terjadi, melainkan hanya mengobservasi komunikasi dan semiotiknya. Untuk mendokumentasikan tuturan dan bentuk kinesik yang diperoleh dalam bentuk foto, digunakan teknik rekam untuk mengambil foto dan dilanjutkan dengan teknik catat.

1.6.2 Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini adalah metode padan. Metode padan disebut juga metode identitas (Suryanto, 2007:47) adalah metode analisis data yang alat penentunya berada di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*language*) yang bersangkutan atau di teliti (Suryanto, 2007:48).

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data penelitiannya adalah teknik Hubung Banding (teknik HB). Penelitian ini menggunakan teknik Hubung Banding yang menyamakan hal pokok, karena penelitian ini bertujuan mencari makna dari sejumlah tuturan yang diikuti dengan kinesik yang di temukan dalam satu *anime*.

1.6.3 Teknik Penyajian Data

Tahap ini terdiri dari dua metode yaitu formal dan informal. Sudaryanto (1993:145) metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah salah satunya, yaitu metode informal. Metode informal adalah

penyajian hasil analisis data dengan menggunakan uraian kata-kata. Dalam penyajian hasil data ini akan menyajikan hasilnya dengan metode informal. Peneliti menggunakan seperangkat tanda-tanda serta dalam bentuk gambar dan bentuk tulisan .

1.7 Tinjauan pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran kepustakaan yang telah dilakukan, ada beberapa penelitian yang ditemukan tentang semiotika yang dapat menjadi acuan atau referensi untuk peneliti. Berikut ini merupakan tinjauan pustaka yang telah peneliti temukan:

Zulasma (2006), dalam penelitiannya yang berjudul *Tuturan dan Kinesik dalam Film Jepang* menjelaskan bagaimana makna dari unsur-unsur kinesik beserta tuturannya yang muncul dalam film Jepang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teori yang digunakan adalah teori yang dikemukakan oleh Eco, Aqiu dalam *70 Japanese Gestures* dan Hymes dalam Chaer untuk melihat komponen SPEAKING. Berdasarkan hasil penelitiannya ditemukan beberapa makna dari unsur kinesik beserta tuturannya, yaitu terima kasih, mohon maaf, selamat malam, sudah lama tidak bertemu, tolong, berjanji, pacar (perempuan), mohon bukan seperti itu, tunggu sebentar, selamat makan, saya, hore, disana, apa maksudmu, ke sini, manis bukan?, hantu (*obake*), OK, *peace*, saya benci kamu, menyeberang, mengintip dan bodoh.

Berdasarkan penjelasan tersebut, persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dalam menganalisis bentuk kinesiknya menggunakan *70 Japanese Gestures* menurut Hamiru Aqiu, sedangkan untuk menganalisis makna tuturannya menggunakan teori Roland Barthes. Objek penelitian terdahulu yaitu film, sedangkan pada penelitian ini menggunakan *anime*.

Popo (2007), dalam penelitiannya yang berjudul *Analisis Semiotika dalam Iklan Puchi-Puchi* membahas tentang tanda-tanda linguistik dalam iklan *puchi-puchi* dengan teori semiotika Roland Barthes. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Selanjutnya, pada tahap penyediaan data, peneliti menggunakan teknik simak bebas libat cakap. Penjaringan data dilakukan dengan menyimak pengguna bahasa tanpa ikut berpartisipasi dalam proses pembicaraan. Data dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes (1957). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada iklan ini ditemukan bahwa warna biru dapat menginterpretasikan kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan dan keteraturan. Selain itu penggunaan model kartun khas *manga* Jepang sebagai model iklan secara tidak langsung memperkuat daya jual iklan tersebut.

Pada penjabaran di atas persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini yaitu, dalam menganalisis makna dari tuturan yang terdapat dalam data menggunakan teori semiotika Roland Barthes, sedangkan dalam objek

penelitiannya menggunakan iklan, tetapi dalam penelitian ini menggunakan *anime*.

Chairul (2010), dalam penelitiannya yang berjudul *Representasi Inari Daimyōjin pada Tokoh Kitsune Dalam Nihon No Mukashi Banashi (Tinjauan Semiotika)* menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori semiotika yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce, yakni tentang simbol Preminger (menganalisis sebuah sistem tanda-tanda). Berdasarkan penelitian tersebut membahas tentang unsur intrinsik (tokoh dan penokohan, latar, serta tema) dan bagaimana representasi *Inari Daimyōjin* melalui simbol-simbol alam dalam dongeng *Nihon No Mukashi Banashi*. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat tiga simbol alam dalam *Nihon No Mukashi Banashi* yang diabstraksikan sebagai bentuk representasi Dewa *Inari Daimyōjin* pada tokoh Kitsune. Adapun representasi Dewa *Inari Daimyōjin* pada tokoh Kitsune melalui simbol-simbol alam tersebut yaitu gunung (*yama*) yang merupakan simbol religious, sawah (*ta*) yang merupakan simbol kemakmuran, dan sungai (*kawa*) yang merupakan simbol semangat.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan teori semiotika. Perbedaannya terletak pada objek yang akan dijadikan sumber data dan fokus kajian. Jika pada penelitian sebelumnya yang menjadi objek penelitian adalah novel, maka dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitiannya adalah *anime*. *Anime* yang digunakan dalam

penelitian ini adalah *anime Yuuri!!! on ICE* episode 1-12. Fokus kajian dalam penelitian terdahulu lebih menganalisis bagaimana makna tanda dan simbol. Sedangkan dalam penelitian ini menganalisis makna dari tuturan yang diikuti dengan kinesik dalam *anime Yuuri!!! on ICE*.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini terdiri atas empat bab. Bab I merupakan pendahuluan, yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan teknik penelitian, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan. Bab II merupakan kerangka teori yang terdiri dari konsep dan teori. Bab III merupakan analisis data berupa uraian tentang makna dari tuturan yang diikuti dengan kinesik dalam *anime Yuuri!!! on ICE* dan terakhir yaitu bab IV merupakan penutup yang terdiri atas kesimpulan dan saran.

