

Analisis Bahasa Isyarat (*Shuwa*) dalam Anime *Gangsta* Karya Kohshe

Nadila Fitriyani Santoso¹

Yuni Masrokhah²

¹² **Univeritas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia**

¹ nadilafitriyanisantoso@gmail.com

² yuni_masrokhah@uhamka.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bahasa isyarat (*shuwa*) yang terdapat dalam anime *Gangsta* karya Kohshe berdasarkan jenis dan maknanya menurut teori segitiga semantik Odgen dan Richard. Metode analisis yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu dengan memberikan gambaran yang jelas mengenai keadaan atau situasi dalam setiap adegan yang terdapat gerak isyarat dalam anime *Gangsta*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah desk study atau studi dokumen yang dilakukan dalam tiga tahap yaitu mengumpulkan data-data terkait bahasa isyarat yang ditemukan dalam anime *Gangsta*. Setelah itu melakukan analisis mengenai jenis *shuwa* dan makna berdasarkan teori segitiga semantik odgen dan Richard dan terakhir menarik Kesimpulan dari hasil analisis. Teknik analisis yang di gunakan adalah Simak catat dimana data yang menjadi fokus penelitian ini adalah bahasa isyarat dalam anime "*Gangta*". Hasil penelitian ini menunjukkan adanya empat dari lima jenis *shuwa* menurut Nakano pada anime *Gangsta* episode 1-12. Yaitu *Hyoujou* (表情), *shigusa* (仕草), *teburi /temane* (手振り /手まね) dan *atama no hataraki* (頭の働き) Dari 49 *shuwa* tersebut sebagian besar merupakan *teburi /temane* (手振り /手まね) dengan total 41 data, kemudian *Hyoujou* (表情) dengan 6 data, *shigusa* (仕草) dengan 5 data dan *atama no hataraki* (頭の働き) dengan 3 data. Serta adanya beberapa bahasa isyarat (*shuwa*) yang bermakna perintah, permintaan, persetujuan, penolakan, angka, pertanyaan, sikap, pengulangan, hari, saran dan ungkapan terima kasih. Dari semua *shuwa* tersebut, ditemukan ada beberapa *shuwa* yang memiliki makna yang sama namun gerakannya berbeda. Adapula *shuwa* dengan gerakan yang sama namun maknanya berbeda tergantung konteksnya.

Kata Kunci: *Bahasa Isyarat, Shuwa, Segitiga Semantik*

Pendahuluan

Komunikasi nonverbal seperti bahasa isyarat telah menjadi fondasi vital dalam interaksi manusia, khususnya bagi komunitas tunarungu. Bahasa isyarat didefinisikan sebagai sistem komunikasi yang memanfaatkan gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan tanda-tanda visual untuk menyampaikan pesan (Samovar et al., 2013). Definisi ini diperkuat oleh (Hill et al., 2019) yang menekankan peran gerakan tangan, ekspresi wajah, dan dinamika tubuh sebagai media penyampai makna. Meski demikian, dalam komunikasi sehari-hari yang melibatkan kombinasi verbal dan nonverbal seringkali menghadapi kesulitan. Kesulitan tersebut terjadi pada saat menyampaikan atau memahami pesan yang sering disalah artikan hal ini akibat adanya perbedaan pemahaman terhadap simbol-simbol komunikasi (Syahara et al., 2021). Faktor seperti

bedanya pengetahuan, pengalaman, dan sudut pandang individu menjadi akar masalah ini, menciptakan ruang bagi kesalahpahaman.

Pada komunitas tunarungu, tantangan ini menjadi semakin kritis menurut (Syahara et al., 2021) Keterbatasan informasi dan kemampuan penggunaan bahasa isyarat bagi masyarakat mengakibatkan adanya hambatan komunikasi dan kesalahpahaman terhadap para penyandang disabilitas. Akibatnya, penyandang disabilitas rungu dan wicara seringkali mengalami ketertinggalan dilingkungannya. (Rafa S, 2024) mengidentifikasi bahwa gestur isyarat yang ambigu atau tidak konsisten, ditambah kecepatan bicara yang tidak terkontrol, dapat memicu *misinterpretasi* dan miskomunikasi. Fenomena ini sejalan dengan temuan (Regita Martha, 2021) yang menyoroti adanya miskomunikasi antara tunarungu dengan lawan bicara. Ketidakmampuan menangkap pesan ekstralinguistik (intonasi, ritme) atau paralinguistik (gerakan mata, ekspresi) berpotensi menimbulkan kesalahan penafsiran pesan, bahkan bisa mengarah pada konflik sosial. Lebih jauh, (Waluyo & Wiradharma, 2022) menegaskan bahwa perbedaan budaya dalam berkomunikasi memperburuk risiko ini.

Seperti bahasa lisan, bahasa isyarat berkembang secara unik di setiap negara. Di Jepang, bahasa isyarat dikenal sebagai *Japanese Sign Language* (JSL) atau *Nihon shuwa* (本手話). (Nakamura, 2006) menjelaskan bahwa JSL tidak hanya mengandalkan gerakan tangan, postur tubuh, gerakan fisik, serta orientasi, tetapi juga mengandalkan ekspresi wajah, mulai dari alis, dagu, sampai gerakan mata, memainkan peranan penting dalam membentuk sebuah kalimat. (Nakamura, 2006) mengklasifikasikan dua varian utama yaitu: *Dentoteki shuwa*, bentuk tradisional yang mencakup komunikasi gestural murni hingga isyarat manual berbasis bahasa Jepang, dan *Nihongo-taid-shuwa*, sistem terstruktur yang mengadopsi tata bahasa Jepang lisan.

Lebih rincinya (Nakano, 1988) mengklasifikasikannya menjadi enam jenis:

- a. Hyoujou (表情): Ekspresi wajah sebagai penanda emosi (marah, senang, takut).
- b. Shigusa (仕草): Tindakan fisik seperti menyilangkan lengan untuk menyiratkan ketidaknyamanan.
- c. Jesucha- (ジェスチャー): Gerak isyarat yang terbagi menjadi:
 - 1) *teburi/temane* (手振り/手まね) yang bermakna gerak tangan dan *miburi* (身振り) yang menyatakan gerak tubuh. Keduanya memiliki makna yang sama yaitu gerakan yang menggunakan anggota tubuh seperti tangan dan jari.
 - 2) *atama no hataraki* (頭の働き) yang bermakna gerak kepala, seperti mengelengkan kepala sebagai tanda tidak setuju dan menganggukkan kepala sebagai tanda setuju.
 - 3) *Ashi no hataraki* (足の働き) yang bermakna gerakan kaki

Studi mengenai bahasa isyarat Jepang (*Nihon Shuwa*) telah dilakukan melalui berbagai perspektif seperti pada penelitian (Regita Martha, 2021) yang mengintegrasikan bahasa isyarat ke dalam pertunjukan seni, menciptakan video musik yang memadukan tarian dan narasi pengalaman tunarungu sebagai bentuk advokasi inklusivitas. Di bidang teknologi asistif, (Kakizaki et al., 2024) merancang sistem pengenalan JSL dinamis berbasis *computer vision*, di mana ekstraksi fitur gerakan tangan menggunakan *MediaPipe* mencapai akurasi 97,20% pada dataset JSL, membuka potensi penerapan dalam *real-time translation*. Pada ranah fonologi, (Dale-Hench, 2023) mengungkap kompleksitas *mouthing* (gerakan artikulasi mulut) dalam JSL melalui analisis eksperimental. Temuannya menunjukkan bahwa pengguna JSL tidak hanya

mengadopsi fonem bahasa lisan, tetapi juga menciptakan ortografi visual independen, sehingga mengaburkan batas antara bahasa isyarat dan lisan. Sementara itu (Sari & Saifudin, 2022) , mengeksplorasi dimensi sosiolinguistik dalam istilah sapaan JSL, menemukan bahwa gestur "ojigi" (membungkuk) memiliki konotasi hierarki sosial yang lebih kuat daripada denotasinya. Di sisi lain, (santoso, 2022) mengkaji representasi *shuwa* dalam anime *Ranking Ousama* melalui pendekatan sosiologis, menyimpulkan bahwa penggunaan bahasa isyarat dalam media populer berfungsi sebagai alat dekonstruksi stigma terhadap disabilitas.

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu ditemukan keterbaruan dalam penelitian ini yang terletak pada kajian yang digunakan. Pada penelitian kali ini peneliti akan berfokus pada teori segitiga semantik ogden dan richard.

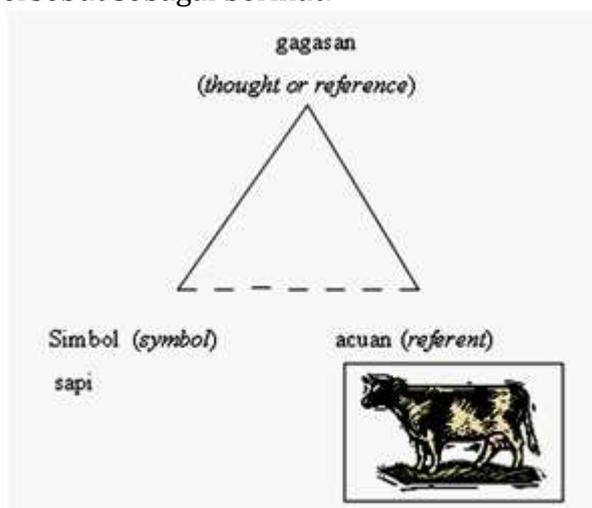
Secara istilah "semantik" berasal dari kata Yunani *sema* (tanda) dan *semano* (menandai), yang merujuk pada studi tentang hubungan antara tanda linguistik dengan objek atau konsep yang ditandainya (Chaer, 2014) .Dalam bahasa jepang Semantik disebut "*imiron*". Menurut (Kazama, 1993)semantik atau "*imiron*" yaitu,

“語や形態素とその集会である句や文には意味がある。語、形態素や文の 意味を対象とする言語学の分野や意味論という。”

「*go ya keitaiso to sono shuukai de aru ku ya bun ni wa imi ga aru. Go, keitaiso ya bun no imi o taishou to suru gengogaku no bunya ya imiron toiu.]*

Kumpulan dari kata dan morfem yang membentuk frasa dan kalimat memiliki makna. Cabang ilmu linguistic yang meneliti makna kata, makna morfem, dan makna kalimat disebut semantic.

Menurut (ODGEN AND RICHARD, 1923) Semantik adalah setiap simbol yang merujuk pada satu dan hanya satu referen, yang dikenal sebagai Canon of Singularity . yang dimana pentingnya konteks dalam interpretasi, dimana makna tidak hanya ditentukan oleh kata-kata itu sendiri, tetapi juga oleh situasi dan pengalaman yang menyertainya. Sehingga dapat di simpulkan ilmu semantic adalah ilmu yang mempelajari tentang karakteristik makna bahasa, memperhatikan lalu meninjau dari segi makna. Dalam semantik odgen dan richard mengungkapkan adanya Teori segitiga semantik.segitiga semantik menggambarkan hubungan antara simbol, reference , dan referent . Ketiga unsur tersebut sebagai berikut:



Gambar 1. Segitiga semantik Ogden dan Richard

- a. Symbol
Merujuk pada kata-kata benda, orang, kejadian, peristiwa melalui pikiran symbol. kata-kata yang menyatakan perasaan, sikap, harapan, impian dan sebagainya tidak termasuk dalam pengertian symbol. Bahasa simbolik seperti didefinisikan oleh Ogden dan Richards ialah bahasa yang sesuai dengan fakta atau bahasa kefactaan. Simbol tersebut bebas/impersonal dan harus diverifikasi dengan fakta.
- b. Reference
Ogden dan Richards tidak menggunakan kata pikiran. Mereka menggunakan istilah Reference untuk menunjukkan bahwa pikiran adalah suatu reference ke suatu objek, yakni ke satu referent.
- c. Referent
Ogden dan Richards menciptakan istilah referent yang merujuk pada sesuatu di luar otak manusia dan berada di dunia ini. Jika kita menggunakan simbol, maka kita merujuk kepada referent, misalnya apa itu, di mana itu, kapan itu, siapa itu yang berada di dunia nyata. Hal paling mendasar yang membedakan reference dan referent yakni konsep reference berada pada tataran kognisi, ide, gagasan, sedangkan referent mengacu pada sesuatu di luar kognisi.

Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebuah film animasi Jepang berjudul *Gangsta* karya Kohsue yang pertama kali tayang pada Juli 2015 dengan total 12 episode. Karakter dalam anime ini Nicolas Brown adalah difabel yang mana sejak lahir memiliki masalah pendengaran sehingga menggunakan bahasa isyarat untuk berkomunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis jenis bahasa isyarat (*shuwa*) yang terdapat pada anime *Gangsta* lalu menganalisis lebih dalam mengenai makna dari setiap bahasa isyarat yang ada dalam anime *Gangsta* ditinjau dari teori segitiga semantik Ogden dan Richard.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif menggunakan analisis teori segitiga semantik Ogden dan Richards. penelitian ini menggunakan deksriptif kualitatif karena data yang terkumpul berupa kata-kata sehingga tidak menekankan pada angka, namun berupa potongan-potongan percakapan (Hakiki & Masrokhah, 2022).

Sumber data dalam penelitian ini adalah anime *Gangsta* karya Kohsue yang berjumlah 12 episode. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah desk study atau studi dokumen. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap menurut (Candra, 2021) yaitu: pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis data.

1. Tahap pengumpulan data : Pada tahap ini peneliti menonton setiap episode yang ada dalam anime *Gangsta*.
2. Tahap analisis: pada tahap ini peneliti akan menganalisis jenis *Shuwa* yang ada dalam anime *Gangsta* dan makna bahasa isyarat yang ada pada anime *Gangsta* dengan menggunakan teori segitiga makna Ogden dan Richards
3. Penyajian hasil : yaitu menarik kesimpulan yang tepat dari hasil analisis yang ada.

Teknik yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak catat menurut (Sugiono, 2013) yaitu menentukan fokus observasi, melakukan observasi, mencatat hasil observasi, menganalisis data yang diperoleh, menyusun kesimpulan.

Hasil

Anime “*Gangsta*” menunjukkan ada banyaknya bahasa Isyarat yang di gunakan karakter dalam berkomunikasi dengan orang-orang sekitarnya. Berikut ini hasil temuan data bahasa isyarat yang digunakan dalam berkomunikasi pada anime *Gangsta*.

Gerak yang mirip namun maknanya berbeda

Pada episode 3 menit 03.40-03.44 ada Adegan dimana Nicolas menawarkan diri untuk pergi mengantarkan paket. kejadian ini bermula pada saat Worick bangun kesiangan dan lupa jika hari ini adalah hari juma’at bagi Worick pada hari jumat Worick memiliki pekerjaan lain karena itu Nicolas menawarkan diri untuk pergi dan mengantarkan paket tersebut sementara Worick tetap tinggal.

Worick: お辞儀のとこの配達って今日だった

Ojigi no toko no haitatsu tte kyōdatta

“Paketan untuk si pak Tua itu hari ini,ya?”

Nicolas;



Gambar 3. Nicolas menawarkan diri untuk pergi.

Worick: あ、そうか。金曜だったな

A, sō ka. Kin'yōdatta na

“oh,iya,sekarang hari jum’at”

Gerakan isyarat yang digunakan Nicolas pada adegan tersebut Nicolas mencoba mengatakan “私は行く,今日は金曜日だし.”(*Watashi wa iku, kyō wa kin'yōbidashi*) dilakukan dengan 5 gerakan. Gerakan “私は行く”(*watashi wa iku*) atau aku saja yang pergi dilakukan dengan menunjuk diri sendiri sebagai subjeknya dan menunjuk ke luar

sebagai bentuk pergi. Sementara gerakan mengangkat kedua tangan lalu menurunkannya merupakan bentuk dari “sekarang”. Dan di tutup dengan jari yang membentuk 0 dengan jari telunjuk dan ibu jari yang saling menempel.

Namun pada episode 2 menit 03.32-03.41. terdapat gerakan yang sama. Yaitu pada saat Nicolas baru kembali setelah membeli minuman untuk Nina. Disana Nicolas mengatakan kalau dia sekalian membeli minuman tersebut meski Nina sudah tahu kalau Nicolas hanya berdalih karena dia selalu membelikan minuman setiap kali Nina datang.

Nina chan: いつもそう言って,私の分買ってきてくれる。

Itsumo sōitte, watashi no bun katte kite kureru.

“setiap kali kamu bilang begitu, kamu selalu belikan buat aku”



Gambar 4. Nina yang mengatakan bahwa Nicolas selalu membelikannya minuman

Gerakan “いつもそう言って” (*Itsumo sōitte*) yang dilakuka Nina tersebut diawali dengan jari telunjuk kedua tangan saling menunjuk lalu memutarnya dan terakhir menunjuk ke bawah. Lalu gerakan “私の分買ってきてくれる.” (*watashi no bun katte kite kureru*). Diawali dengan jari yang membentuk angka 0 dilanjutkan dengan menunjuk diri sendiri sebagai subjek dan diakhiri dengan menunjuk ke depan.



Gambar 5. Persamaan kedua adegan

Terlihat pada kedua adegan tersebut keduanya memiliki gerakan yang sama namun kontesnya berbeda. Pada adegan Nicolas gerakan membentuk O diartikan sebagai hari jum'at sementara pada adegan Nina diartikan sebagai membeli.

Gerak berbeda namun artinya sama

Pada episode 7 menit 05.10-05.13 ada Adegan dimana Nicolas meminta Doug untuk bicara lebih lambat. kejadian ini terjadi saat Doug dan Nicolas sedang berbincang satu sama lain setelah keduanya bertarung disana Doug baru mengetahui bahwa Nicolas itu tuli, karena itu apapun yang dikatakan Doug saat pertarungan sebelumnya Nicolas tak menanggapinya sama sekali. Akibat rasa kesal bercampur malu itu Doug mulai bicara dengan nada cepat yang membuat Nicolas harus menghentikannya karena tak bisa membaca gerakan mulut Doug yang terlalu cepat

Doug: 聞こえない?. じゃあ。

Kikoe Nai?. Jā

“Hah?!, kau tuli?!”

Doug:俺、ずっと独り言言ってたわけ。なにそれ、一人で話が通じないわけだよ。ていうか。聴覚が代償なら言ってな。

Ore, zutto hitorigoto itteta wake. Nani sore, hitori de hanashi ga tsūjinai wakeda yo~tsu. Te iu ka. Chōkaku ga daishōnara itte na.

“Bearti,selama ini aku bicara sendiri?!.apa-apaan ini? Pantas saja obrolan kita tidak nyambung. Lagian kalau mau perhitungan soal pendengaranmu, katakan saja!

Nicolas: こいつ、おもしれえな。

Koitsu, omoshire e na.

“Bocah ini menarik juga.”

Doug:全然しゃべんないから声の方だと思ってたじゃん.大体あんた__

Zenzen shaben'naikara koe no katada to omottetajan. Daitai anta__

“karena kau tidak berkata sepatah pun,jadi aku pikir itu suaramu! Lagian kau ini_”

Nicolas:



Gambar 6. Nicolas menghentikan Doug karena bicaranya terlalu cepat.

Gerak isyarat yang dilakukan Nicolas menggunakan tangannya dimulai dengan menghentikan Doug yang sedang berbicara yaitu dengan cara telapak tangan yang

diarahkan ke lawan bicara menjadi perintah untuk berhenti atau tunggu “待つて”(matte). lalu membuat jari telunjuk kanan dan kiri saling berhadapan dan mengesernya perlahan kekiri Terakhir telapak tangan yang terbuka dan tertutup mirip dengan mulut yang sedang bicara sehingga bisa di maknai “話す” (hanasu) atau bicara. sehingga jika digabungkan apa yang ingin Nicolas sampaikan adalah “待つて、ゆっくり話してください” (Matte, yukkuri hanashitekudasai) atau “tunggu, bicaranya pelan-pelan”.

Namun pada episode 1 menit 15.57-15.58. ada adegan dimana Worick tiba-tiba datang dan langsung menembak orang-orang yang tadinya mau diserang oleh Nicolas. Disana Worick memarahi Nicolas karena maju duluan padahal Worick sudah bilang untuk menunggunya tapi Nicolas malah mengelak ucapan Worick tersebut dengan bilang kau yang terlambat.

Worick: ずっこい全肉抜け駆けしやがって。俺が戻るまで待てつった
じゃねえのよ
Zukkoi ze nikku nukegake shi ya gatte. Ore ga modoru made mate tsutta janē no yo
“Kau curang nick, main serang duluan. Dibilangin tunggu dulu sampai aku kembali”

Nicolas:



Gambar 7. Nicolas yang mengatakan kalau Worick lambat

Gerakan yang dilakukan Nicolas tersebut dimulai dengan menunjuk lawan bicara sebagai tanda “kau” lalu tangan sambil menyeretnya kesamping sambil membalikkan telapak tangan secara perlahan.



Gambar 8. Perbedaan kedua gerakan namun memiliki arti yang sama

Pada kedua adegan tersebut terlihat kedua gerakan yang berbeda. Dimana yang satu lakukukan dengan membuat kedua telunjuk saling berhadapan kemudian mengesernya

perlahan dan gerakan satunya hanya dengan menunjuk subjek yang dimaksud kemudian membalikan telapak tangan.

Gerak yang menyatakan tindakan

Tidak hanya menggunakan gerakan tangan bahasa isyarat bisa juga terjadi melalui tindakan. Seperti pada episode 1 menit 18.35-18.36. Ada adegan dimana pada saat alex yang histeris setelah mengetahui barin telah terbunuh oleh Nicolas dan Worick , Alex mengambil pistol yang ada di dekatnya. Nicolas yang melihat Alex memegang senjata disaat histeris itu langsung bersiap mengangkat katananya dan sorot mata Nicolas yang tajam dan ekspresinya tampak serius.



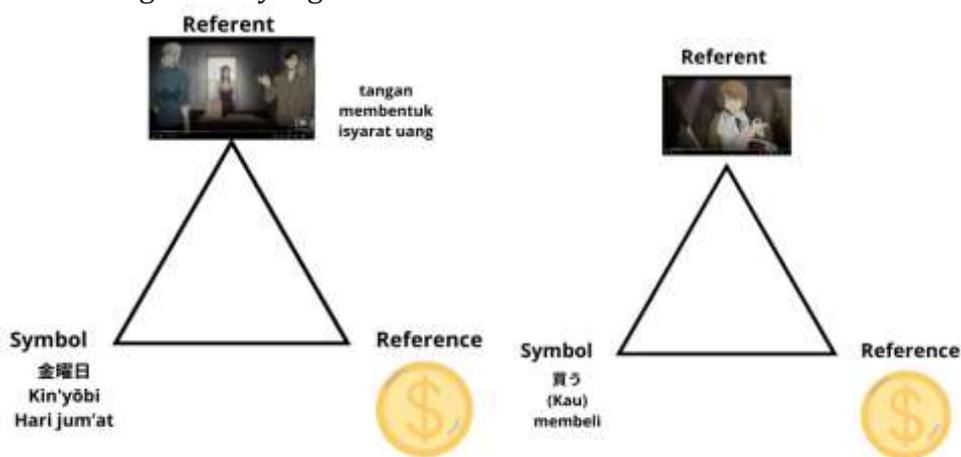
Gambar 9. Nicolas yang waspada

Pembahasan

Gerak yang sama namun maknanya berbeda

Kedua gerakan yang ditunjukkan pada Gambar 5. Keduanya termasuk dalam jenis 手振り (*teburi*) karena gerakan ini menggunakan gerakan tangan sebagai media komunikasinya.

Berdasarkan segitiga semantik Ogden dan Richard, jari yang membentuk 0 dapat diartikan sebagai 金 (*kin*) atau yang berarti emas. Kanji ini sendiri selalu dikaitkan dengan uang karena kanji お金 (*okane*) atau uang dilambangkan dengan kanji ini. Karena itu segala hal yang berkaitan dengan uang seperti jual beli dan bayaran menggunakan gerakan yang mencerminkan uang itu sendiri. Selain itu karena dalam isyarat Jepang penyebutan hari mengikuti kanji yang mewakilinya seperti hari jum'at 金曜日 (*kin'yōbi*) yang juga menggunakan kanji 金 (*kin*). Maka gerakan yang menunjukkan hari jum'at juga memiliki gerakan yang sama.

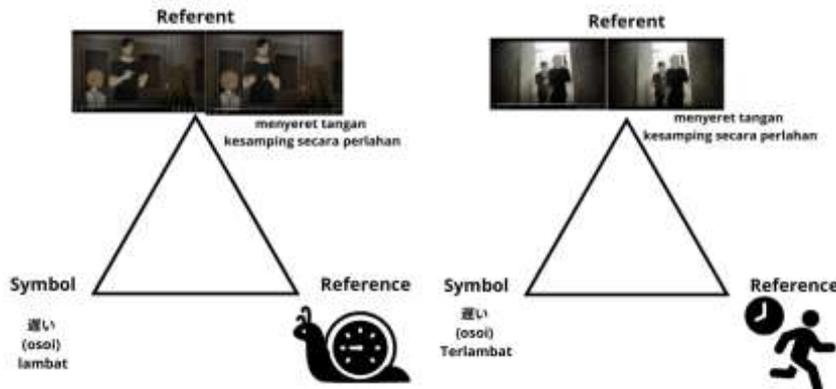


Gambar 10. Persamaan gerakan hari jum'at dengan gerak membeli

Gerak yang berbeda namun maknanya sama

Gerakan yang dilakukan Nicolas pada **gambar 8**. Keduanya merupakan bentuk dari 手振り (*teburi*) atau gerakan yang menggunakan tangan dan jari.

Menurut segitiga semantik Ogden dan Richard, gerakan mengeser tangan secara perlahan kesamping dan membalikkan telapak tangan dalam bahasa isyarat Jepang dapat diartikan sebagai perlahan “遅い” (*osoi*), namun berdasarkan konteksnya kata “遅い” (*osoi*) tersebut dapat berubah menjadi “ゆっくり” (*yukkuri*) atau pelan-pelan, seperti yang terlihat pada **gambar 6**. meski keduanya tetap bisa dimaknai sebagai lambat.

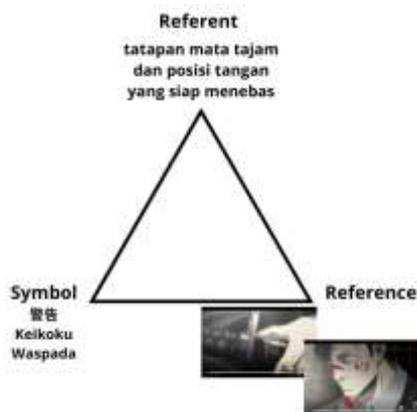


Gambar 11. Diagram segitiga semantik osoi

Gerak yang menyatakan tindakan

Gerakan yang dilakukan Nicolas pada adegan **gambar 9** adalah jenis *Hyoujou* (表情) atau gerakan yang menyatakan mimik dan *shigusu* (仕草) atau gerakan yang menyatakan tindakan. Hal ini terlihat dari tindakan Nicolas yang sudah bersiap mengeluarkan katananya dan sorot mata Nicolas yang tampak serius dan tajam.

Berdasarkan segitiga semantik Ogden dan Richard, gerakan Nicolas yang hendak mengangkat katananya dan sorot mata Nicolas yang menatap Alex dengan tajam menandakan adanya sikap waspada hal ini terjadi karena kondisi disana yang sedang buruk dalam keadaan tersebut ada dua kemungkinan yang mungkin terjadi yaitu Alex yang akan menyerang Nicolas yang sudah membunuh Barin atau Alex yang akan bunuh diri dengan menembak dirinya sendiri. karena hal itu Nicolas siap menebas atau menangkis serangan Alex untuk melindungi diri sendiri ataupun melindungi Alex jika Alex lepas kendali.



Gambar 12. Diagram segitiga semantik waspada

Simpulan

Setelah melakukan analisis pada anime *Gangsta* episode 1-12, mengenai jenis shuwa yang di gunakan dan makna dari shuwa yang muncul pada anime *Gangsta* karya Kohshe, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan 49 data yang ditemukan, terdapat empat dari lima jenis shuwa menurut Nakano pada anime *Gangsta* episode 1-12. Yaitu *Hyoujou* (表情) yang menyatakan mimik atau ekspresi, *shigusa* (仕草) yang menyatakan tindakan, *teburi /temane* (手振り/手まね) yang menyatakan gerak tangan dan *atama no hataraki* (頭の働き) yang menyatakan gerak kepala. Dari 49 shuwa tersebut sebagian besar merupakan *teburi /temane* (手振り/手まね) dengan total 41 data, kemudian *Hyoujou* (表情) dengan 6 data, *shigusa* (仕草) dengan 5 data dan *atama no hataraki* (頭の働き) dengan 3 data.
2. Dari 49 data yang di analisis ditemukan adanya beberapa bahasa isyarat (*shuwa*) yang bermakna perintah, permintaan, persetujuan, penolakan, pengulangan, angka, pertanyaan, sikap, hari, saran dan ungkapan terima kasih. Dari semua shuwa tersebut, ditemukan ada beberapa shuwa yang memiliki makna yang sama namun gerakannya berbeda seperti untuk menyatakan “tidak” bisa menggunakan gelengan kepala atau telapak tangan yang melambai ke kanan dan ke kiri. Ada juga shuwa yang menyatakan “lambat” (遅い) yaitu dengan membalikkan telapak tangan sambil menyeretnya kesamping secara perlahan atau bisa juga dengan jari telunjuk saling menghadap satu sama lain lalu di geser perlahan kesamping. Adapula shuwa dengan gerakan yang sama namun maknanya berbeda tergantung konteksnya seperti shuwa hari jum’at (金曜日), membeli (買って), dan bayaran(支払い). ketiga shuwa ini menggunakan gerakan yang sama yaitu jari yang membentuk 0 dengan jari telunjuk dan ibu jari yang saling menempel.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih setinggi-tingginya peneliti sampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian ini. Terima kasih juga kepada Ibu Yuni Masrokhah, selaku dosen pembimbing, atas bimbingan dan arahan yang sangat berharga.

Daftar Pustaka

- Aisyah Muhammad Amin, N., & Pribadi, F. (2022). *Urgensi Bahasa Isyarat dalam Pendidikan Formal sebagai Media Komunikasi dan Transmisi Informasi Penyandang Disabilitas Rungu dan Wicara*.
- Candra, V., Ika Putri Simarmata, N., Bonaraja Purba, M., Purba, S., Chaerul Abdurrozzaq Hasibuan, M., Siregar, T., Karwanto, S., & Penerbit Yayasan Kita Menulis, J. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Chaer, A. (2014). *Linguistik > Umum*.
- Dale-Hench, M. (2023). Intuitions of native Japanese Sign Language signers on mouthing words with multiple pronunciations. *FEAST. Formal and Experimental Advances in Sign Language Theory*, 5, 27–34. <https://doi.org/10.31009/feast.i5.03>
- Hakiki, A., & Masrokhah, Y. (2022). Penggunaan Ninshou Daimeishi pada Film *Rurouni Kenshin* Karya Nobohiro Watsuki (Tinjauan Kajian Sociolinguistik). *Jurnal Studi Kejepangan*, 6.
- Kazama, K. (1993). *Gengogaku=Linguistics;an Introduction*.

- Nakamura, K. (2006). *Od a The Poli Tics Of Iden Tity*.
- Nakano. (1988). *bodi range-ji Jiten*.
- Odgen And Richard. (1923). *The Meaning Of Meaning*.
- Rafa S, M. R. , P. santosa H. (2024). *Komunikasi disabilitas:Memahami hambatan komunikasi dan sosial support pegawai frontline tuli di lingkungan kerja dengar*.
- Regita Martha, H. (2021). *Pengaruh Karya Boyband Handsigh Terhadap Minat Mahasiswa Universitas Drama Persada Dalam Mempelajari Bahasa Isyarat Jepang*.
- Samovar, L. A., Porter, R. E., Mcdaniel, E. R., & Roy, C. S. (2013). *Communication Between CULTURES*. www.cengage.com/highered
- Sari, W., & Saifudin, A. (2022). *Makna Denotasi dan Konotasi Bahasa Isyarat untuk Istilah Alamat dalam Film Orange Days [オレンジ]* (Vol. 1, Issue 01). <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/struktural/index>
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*.
- Syahara, T. A., Ngizzuddin Alfaruqi, M., Alkhoroni, P., & Rosyidi, M. I. (2021). *Komunikasi Bencana Melalui Opinion Leader*.
- Waluyo, L. S., & Wiradharma, G. (2022). *Penggunaan Komunikasi Nonverbal dalam Perkawinan Campuran*. *IKOMIK: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33830/ikomik.v2i1.2810>