

**REPRESENTASI BUDAYA JEPANG “AISATSU” DALAM ANIME KOE NO****KATACHI OLEH REIKO YOSHIDA****(Studi Analisis Semiotika Tentang Representasi Budaya Jepang “Aisatsu” dalam Anime****Koe No Katachi Oleh Reiko Yoshida)****Eva Rismayanty<sup>1</sup> dan Aka Kurnia<sup>\*1</sup>**<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Teknologi Sumbawa

aka.kurnia@uts.ac.id

**ABSTRAK**

*Anime movie Koe No Katachi* merupakan salah satu anime yang mengangkat tentang kisah persahabatan yang mengisahkan tentang seorang anak yang bernama Shoyo Ishida, yang dimana dia adalah seorang anak yang nakal. Dan ada seorang anak pindahan ke sekolahnya bernama Shouko Nishimiya, yang dimana dia adalah seorang anak tunarungu dan tunanetra. Tentu saja pindahannya ia ke sekolah dasar tersebut justru menjadikannya bahan perundungan teman-temannya. Peneliti memilih anime ini sebagai objek penelitian karena tertarik kepada seorang anak tunarungu dan tunanetra tersebut dalam melakukan salam atau *aisatsu* yang kerap menjadi kebiasaan masyarakat Jepang. Sehingga pada akhirnya mengangkat judul representasi budaya Jepang *aisatsu* dalam anime *Koe No Katachi*. Penelitian ini dianalisis menggunakan semiotika milik Charles Sanders Peirce yang berfokus untuk mengetahui apa saja adegan yang merepresentasikan budaya Jepang *aisatsu* pada film *anime movie Koe No Katachi*. Metode yang dilakukan untuk meneliti *anime movie Koe No Katachi* adalah deskriptif kualitatif ; adapun data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar, tidak berupa angka. Adapun penggambaran tentang budaya Jepang *aisatsu* yang terdapat di dalam *anime movie Koe No Katachi* yang dimana diantaranya *Aisatsu* Perkenalan Ketika Pertama Kali Bertemu, *Aisatsu* Mengucapkan Terima Kasih, *Aisatsu* Berdasarkan Waktu, *Aisatsu* Kepada Orang yang Akan Pergi, *Aisatsu* Saat Mendapatkan Makanan, *Aisatsu* Saat Akan Berpisah dan *Aisatsu* *Permintaan Maaf*, dari beberapa adegan tersebut menggambarkan tentang budaya Jepang *aisatsu*.

**Kata Kunci : Budaya Jepang ; Aisatsu ; Anime Movie Koe No Katachi****ABSTRACT**

*The anime movie Koe No Katachi is one of the anime that tells a friendship story about a boy named Shoyo Ishida, who is a naughty boy. And there is a transfer student to her school named Shouko Nishimiya, where she is a deaf and blind child. Of course, his move to the elementary school actually made him the subject of bullying by his friends. The researcher chose this anime as the object of research because he was attracted to a deaf and blind child in greeting or aisatsu which is often a*

*habit for Japanese society. So that in the end raised the title of representation of Japanese culture aisatsu in the anime Koe No Katachi. This study was analyzed using Charles Sanders Peirce's semiotics which focuses on knowing what scenes represent Japanese aisatsu culture in the anime film Koe No Katachi. The method used to research the anime film Koe No Katachi is descriptive qualitative; As for the data collected in the form of words and pictures, not in the form of numbers. As for the depiction of Japanese aisatsu culture contained in the anime film Koe No Katachi, which includes Aisatsu Introductions When You First Meet, Aisatsu Saying Thank You, Aisatsu Based on Time, Aisatsu To People Who Will Go, Aisatsu When Getting Food, Aisatsu When Going To Leave and Aisatsu Apologies, some of these scenes describe Japanese culture aisatsu.*

**Keywords:** *Japanese Culture; Aisatsu; Anime Movie Koe No Katachi*

## **PENDAHULUAN**

Budaya Jepang adalah sesuatu yang menggambarkan bagaimana cara masyarakat Jepang menjalankan hidup mereka, mulai dari bahasa, cara berbicara, kepercayaan, cara berkomunikasi, kebiasaan makan, bagaimana cara mereka melakukan tindakan-tindakan sosial dan lain sebagainya yang dimana semua hal itu didasari dengan budayanya. Salah satu budaya Jepang yang sangat sering dijumpai bahkan amat sering dilakukan adalah *aisatsu* atau yang biasa kita kenal dengan salam (Ayyasy, 2021).

*Aisatsu* ialah membuka hati dan mendekatkan diri kepada mitra tutur (Mizutani, 1983 : 8, dalam Ayyasy, 2021). Dan menurut pengertian lainnya, *aisatsu* merupakan sebuah salam atau kata yang digunakan ketika bertemu ataupun berpisah (Shimazaki Yoichi dkk, 1992 : 2, dalam Ayyasy, 2021). *Aisatsu* adalah suatu hal yang sangat penting untuk dilakukan di Jepang, karena pendudukan Jepang menilai seseorang dari pekanya mereka mengucapkan salam. Di Indonesia sendiri, mengucapkan salam setiap bertemu dengan seseorang adalah sesuatu yang aneh, namun berbeda dari Jepang. Di Jepang sendiri hal tersebut adalah sesuatu yang wajib dilakukan.

*Aisatsu* tidak hanya terbatas pada ucapan salam seperti *ohayou*, *sayonara* dan sebagainya, tetapi juga digunakan untuk memperkenalkan diri, berjumpa kenalan atau anggota keluarga. *Aisatsu* juga tidak terbatas pada kata-kata tetapi juga bisa ditunjukkan melalui sikap seperti membungkuk, mengangguk, bersalaman, berpelukkan dan hal-hal semacamnya. Salah satu anime yang mengandung budaya Jepang khususnya adalah anime *Koe No Katachi (Silent Voice)*, (Bunkacho, 1988 dalam Ayyasy, 2021).

*Koe No Katachi* merupakan anime Jepang yang dirilis pada tahun 2016 dengan durasi 2 jam 10 menit 3 detik. *Koe No Katachi* ini adalah *anime movie* yang diadaptasi dari manga atau komik dengan judul yang sama dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai *a silent voice*. Anime ini menceritakan tentang seorang siswa pindahan bernama Shouko Nisimiya, dia adalah seorang siswa tuna rungu dan tuna wicara (penyangdang difabel). Shouko Nishimya adalah korban *bullying* dari seorang siswa SD yang sangat nakal yaitu Shoya Ishida. Namun pada anime ini memiliki akhir cerita yang tidak terduga yakni seorang perundung dan korban perundungan berakhir menjadi sahabat. Dalam anime ini begitu banyak pesan moral yang dapat diambil baik itu tentang penebusan dosa, kesopanan, dan persahabatan (Wikipedia).

Alasan penulis memilih *anime movie “Koe No Katachi”* dikarenakan penulis tertarik kepada seorang anak sebagai penyandang disabilitas dengan nama tokoh Shouko Nishimiya. Di samping itu, adapun alasan lainnya adalah anime ini masuk ke dalam 10 besar di Tv Jepang dan berada di posisi ke 3 dalam film Box Office.

<b>NO.</b>	<b>Judul Anime</b>	<b>Tanggal Rilis</b>	<b>Jumlah Penonton</b>
1	Spirited Away	21 Juli 2001	23.000.000
2	Kimi No Nawa (Your Name)	26 Agustus 2016 (Jepang) 7 Desember 2016 (Indonesia)	7.740.000
3	Koe No Katachi (A Silent Voice)	19 Juli 2019 (Jepang) 21 Agustus 2019 (Indonesia)	7.739.000

**Tabel data 1 Telah diolah Kembali. Peringkat Anime Movie**

(Sumber : Data Wikipedia)

**METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode dekskriptif kualitatif. Metode kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam menghadapi suatu masalah atau keadaan yang mendalam mengenai suatu fakta, gejala atau realita. Dalam metode penelitian kualitatif, data dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, bukan berupa angka (Sugiyono, 2018:211). Anime ini dianalisis menggunakan teori semiotika milik Charles Sander Pierce.

Model penelitian ini memiliki tiga elemen utama yang disebut dengan Charles Sanders Pierce makna atau *triangle meaning*, yakni: tanda (*sign*), objek (*object*) dan interpretan (*interpretan*). Analisis anime ini dilakukan dengan meninjau dan mengamati alur cerita, narasi dialog dan latar.

**Sumber data**

**Data Primer**

Menurut Sugiyono (2016 : 240) menjelaskan bahwa Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah dokumen yang berbentuk karya berupa film anime. Film anime tersebut adalah sebuah film yang berjudul *Koe No Katachi* (*A Silent Voice*) gambar audio visual dari film yang mempresentasikan Budaya Jepang *Aisatsu* dalam Anime *Koe No Katachi*. Seperti adegan-adegan berikut ini.

Scene	Visual	Budaya Jepang <i>Aisatsu</i>	Keterangan
05:01-05:30	<p>Serang berkenalan dengan kalian, namaku adalah Nishimiya Shouko.</p> <p>Kuharap Kita bisa berteman baik.</p>	<p><i>Aisatsu</i> perkenalan ketika pertama kali bertemu</p>	<p>Shouko mengucapkan salam perkenalan kepada teman sekelasnya</p>

<p>12:30-13:06</p>		<p><i>Aisatsu</i> mengucapkan an terima kasih</p>	<p>Shuko berterima kasih kepada Shoya</p>
<p>26:05-26:10</p>		<p><i>Aisatsu</i> berdasarkan waktu</p>	<p>Shoya mengucapkan selamat pagi kepada keponakannya Maria</p>
<p>26:28-26:31</p>		<p><i>Aisatsu</i> kepada orang yang akan pergi</p>	<p>Kakak perempuan Shoya meninggalkan rumah dengan mengucapkan salam dan dijawab kembali oleh Maria anaknya dan Ibunya.</p>

			
26:37		<i>Aisatsu</i> saat mendapatkan makanan	Shoya mengucapkan salam sebelum menyantap makanannya
01:03:40-01:03:50	  	<i>Aisatsu</i> saat akan berpisah	Shoya mengucapkan salam perpisahan kepada Shouko
01:05:32-01:05:42	 	<i>Aisatsu</i> permintaan maaf	Shoya mengucapkan maaf kepada Shouko

<p>01:08: 55- 01:08: 59</p>		<p><i>Aisatsu</i> perkenalan ketika pertama kali bertemu</p>	<p>Teman-teman Shoya saling berkenalan</p>
---	---	--	--

**Tabel 3 Olahan Peneliti. Potongan Adegan Anime Koe No Katachi**

(Sumber : Anime Movie Koe No Katachi)

**Data Sekunder**

Sugiyono (2013 : 225) menjelaskan bahwa Data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, tetapi melihat orang lain atau dengan dokumen. Data sekunder merupakan data yang dapat mendukung data primer. Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa alat-alat pendukung misalnya, laptop, buku, situs – situs dan penguat data, melalui penelitian kepustakaan dengan mengumpulkan berbagai literatur dan bacaan yang relevan mendukung penelitian ini.

**Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini bertempat di Sumbawa Besar, Sering atas di Gang Acimo, Jln By Pass Sering lintas Kerato, Kecamatan Unter Iwes, Kabupaten Sumbawa, Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan dari Kamis, 23 Desember 2022 s/d Jum’at, 6 Januari 2023.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan proses observasi pada anime *Koe No Katachi* yang berkaitan dengan *scene* saat tokoh-tokoh di dalam film tersebut memperlihatkan adegan-adegan yang mepresentasikan budaya Jepang *Aisatsu*. Lokasi penelitian yaitu pada *scene* menit ke 05:01-05:30, 12:30-13:06, 26:05-26:10, 26:28-26:31, 26:37, 01:03:40-01:03:50, 01:05:32-01:05:42 dan 01:08:55-01:08:59.

**Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu berdasarkan metode penelitian kualitatif untuk memperoleh data dan informasi yang akurat.

a. Observasi

Menurut Sugiyono (2015 : 204) mengemukakan bahwa, observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi nonpartisipan karena peneliti tidak ikut berpartisipasi di dalam kehidupan penelitian, peneliti hanya mengamati adegan dan dialog yang mengandung budaya Jepang *Aisatsu* yang terdapat

pada anime *Koe No Katachi*.

b. Dokumentasi

Menurut Tung Palan (2020), dokumentasi adalah catatan autentik yang sah secara hukum serta bisa dipertanggungjawabkan sesuai aturan. Dokumentasi juga dapat digunakan untuk melindungi klien. Bentuk dokumentasi dapat berupa tulisan, foto, kaset rekaman audio, dan video klip yang bisa dipakai lagi dalam kesempatan berbeda. Pada penelitian ini adalah dokumentasi yang diambil dari sebuah anime yang berjudul *Koe No Katachi (A Silent Voice)* untuk diambil beberapa potongan-potongan adegan film yang mempresentasikan Budaya Jepang *Aisatsu* dalam Anime *Koe No Katachi*.

**Teknik Analisis Data**

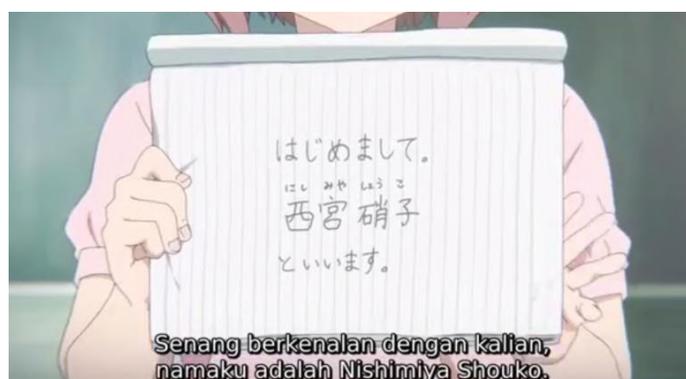
Menurut Suprayoga dan Tobroni (2003:191) mengemukakan bahwa analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran, dan verifikasi data. Teknik analisis data yang akan digunakan dalam proses penelitian, langkah yang dilakukan adalah pemilihan dialog dan gambar yang perhubungan dengan representasi budaya Jepang *aisatsu* dan mengamati secara keseluruhan film anime *Koe No Katachi*. Pada penelitian ini akan menggunakan teknik analisis semiotika dengan pendekatan Charles Sanders Peirce dengan menggunakan tiga tahap analisis, yaitu:

- a. *Representament* : Teks dan gambar dalam *anime movie Koe No Katachi* yang memuat unsur budaya Jepang *aisatsu*.
- b. *Object* : Penjelasan lebih lanjut mengenai tanda berdasarkan penjelasan yang terlihat nyata.
- c. *Interpretant* : Memberikan makna kemudian menafsirkan data ke dalam bentuk narasi.

**PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini peneliti menemukan beberapa adegan yang mengandung unsur budaya Jepang *aisatsu*. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

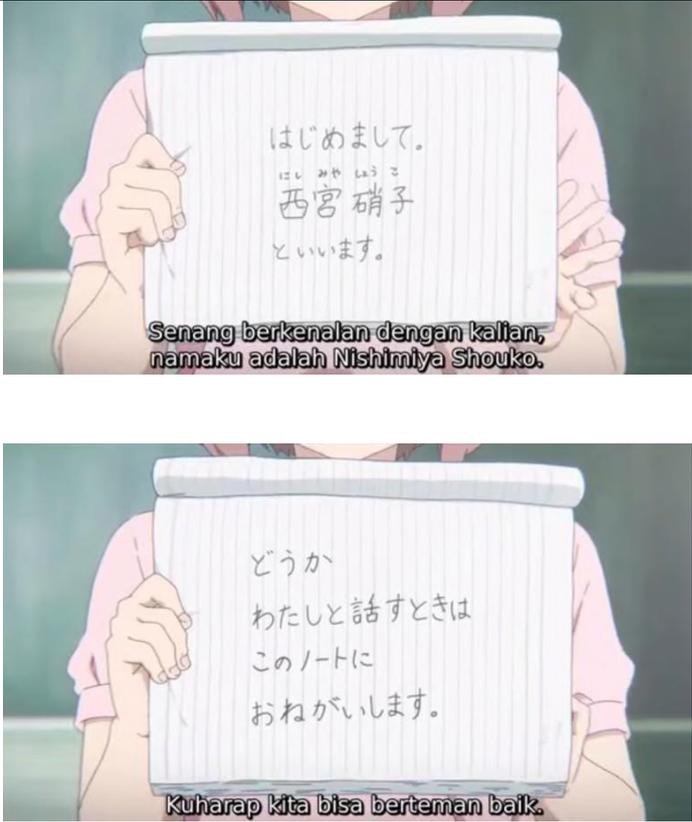
- a. **Analisis Scene 1** : *Scene* ini terjadi di menit ke 05:01-05:30.



**Gambar 1. Analisis Scene 1**

(Sumber : *Anime Movie Koe No Katachi* menit 05:01-05:30)

Dalam *scene* tersebut menunjukkan seorang gadis yang berdiri di depan kelas guna melakukan sebuah perkenalan untuk pertama kalinya di sekolah barunya. Dalam melakukan perkenalan tersebut ia melakukan perkenalan melalui buku, karena ia merupakan penyandang disabilitas yakni tuna rungu dan tuna wicara.

Visual	
<b>Sign</b>	
<b>Objek</b>	Shouko Nishimiya melakukan perkenalan menggunakan sebuah buku.
<b>Interpretan</b>	Pada <i>scene</i> tersebut menggambarkan bahwa Shouko Nishimiya berada di sebuah kelas untuk memperkenalkan dirinya sebagai siswa baru. Ia berkomunikasi dengan buku sebagai medianya dikarenakan dia adalah penyandang disabilitas yakni tuna rungu dan tuna wicara. Dalam buku tersebut bertuliskan kalimat perkenalan yakni “Senang berkenalan dengan kalian, namaku Nishimiya Shouko, Ku harap kita bisa berkenal baik”.

## Audio

## Dialog

Shouko : “Senang berkenalan dengan kalian, namaku Nishimiya Shouko”

“Ku harap kita bisa berkenal baik”

**Tabel 1. Analisis scene 1**

(Sumber : *Anime Movie Koe No Katachi*)

“Senang berkenalan dengan kalian, perkenalkan namaku adalah Nishimiya Shouko, ku harap kita bisa berteman baik”. Dilihat dari kalimatnya merupakan salah satu representasi tanda yang digunakan seseorang ketika melakukan perkenalan untuk pertama kalinya.

**b. Analisis Scene 2 :** Scene ini terjadi di 12:30-13:06.

**Gambar 2. Analisis Scene 2**

(Sumber : *Anime Movie Koe No Katachi* menit 12:30-13:06)

Pada scene ini Shoya saat itu menuliskan kalimat ejekan untuk Shouko di papan tulis tanpa sepengetahuan Shouko. Ketika Shouko masuk kelas Shoya berteriak seolah-olah tulisan tersebut ditulis oleh orang lain, dan dia berlagak seperti membantu Shouko. Karena Shouko tidak mengetahui hal tersebut, ia berterima kasih kepada Shoya karena telah membantunya. Ia menulis ungkapan terima kasih tersebut di papan tulis sembari tersenyum kepada Shoya yang diamandakan ungkapan rasa senangnya.

## Visual

<p><b>Sign</b></p>	 <p>Aku akan menghapusnya untukmu.</p> <p>Terima kasih</p> <p>Sama-sama.</p>
<p><b>Objek</b></p>	<p>Shoya Ishida yang menghapus papan dan Shouko Nishimiya menuliskan ucapan terimakasih di papan tulis.</p>
<p><b>Interpretan</b></p>	<p>Di sebuah kelas terdapat tulisan yang tidak mengenakkan di papan tulis kemudian Shoya membantu Shouko untuk menghapus tulisan tersebut. Shouko pun menuliskan ucapan terima kasih untuk Shoya. Dengan berjalan meninggalkan kelas Shoya menjawab “sama-sama”.</p>
<p>Audio</p>	

Dialog
Shoya : “Aku akan menghapusnya untukmu”
Shouko : “Terima Kasih” (sambil menuliskannya di papan tulis)
Shoya : “Sama-sama” (menjawabnya ucapan terima kasih sembari meninggalkan kelas.

**Tabel 2. Analisis Scene 2**

(Sumber : *Anime Movie Koe No Katachi*)

Mengucapkan terima kasih dan menjawabnya merupakan bagian dari budaya Jepang *aisatsu* karena terlihat jelas dari kalimat yang digunakannya, yakni merujuk kepada *aisatsu* menyatakan terima kasih. Dalam *scene* ini Shouko tersenyum menunjukkan rasa senang karena telah membantunya.

**c. Analisis Scene 3 :** *Scene* ini terjadi di menit 26:05-26:10.



**Gambar 3. Analisis Scene 3**

(Sumber : *Anime Movie Koe No Katachi* menit 26:05-26:10)

Dalam *scene* ini dimana Shoya baru dibangunkan oleh keponakannya Maria, dan ketika dilihat ternyata Shoya sudah bangun, dengan senang Maria berlompat karena melihat Shoya yang sudah bangun tersebut.

Visual	
<b>Sign</b>	

	
<b>Objek</b>	Seorang remaja laki-laki dan anak kecil yang kesenangan sambil melompat melihat remaja tersebut
<b>Interpretan</b>	Terlihat remaja dan seorang anak kecil yakni Shoya dan Maria yang merupakan keponakan Shoya. Dalam <i>scene</i> ini Maria berteriak membangunkan Shoya untuk menyarap, lalu kemudian Shoya mengucapkan selamat pagi kepada keponakannya Maria.
<b>Audio</b>	
<p><b>Dialog</b></p> <p>Shoya : “Maria, pagi”</p> <p>Maria : “Sho-tan sudah bangun” (kegirangan melihat Shoya sambil berlari meninggalkan Soya)</p>	

**Tabel 3. Analisis Scene 3**

(Sumber : *Anime Movie Koe No Katachi*)

Kata *ohayou* atau selamat pagi merupakan salah satu representasi tanda yang digunakan dalam memberi salam ataupun sapaan guna menjaga hubungan baik. Budaya Jepang *aisatsu* ini direpresentasikan dalam gambar. Dimana dalam gambar tersebut terlihat keponakan dari seorang remaja tersebut membangunkan pamannya untuk sarapan kemudian pamannya membrikan salam kepada keponakannya berupa selamat pagi.

**d. Analisis Scene 4 :** *Scene* ini berada pada menit ke 26:28-26:31.



**Gambar 4. Analisis Scene 4**

(Sumber : *Anime Movie koe No Katachi* menit 26:28-26:31)

Terlihat pada gambar di atas dimana ibu Shoya sedang menyiapkan sarapan kemudian kaka Shoya berangkat kerja.

Visual

	
<p><b>Objek</b></p>	<p>Seorang ibu yang sedang mempersiapkan makanan untuk seorang remaja laki-laki dan seorang anak kecil.</p>
<p><b>Interpretan</b></p>	<p>Dalam <i>scene</i> ini ibu Shoya sedang menyiapkan untuk Shoya dan cucunya Maria. Disisi lain ibu Maria yakni kakaknya Shoyo hendak berangkat kerja kemudian mengucapkan salam aku pergi dulu, lalu Maria dan ibu Shoya menjawab dengan selamat jalan.</p>
<p>Audio</p>	

Dialog
Kakak perempuan Shoya : “Aku pergi dulu”.
Maria : “Mama, selamat jalan”.
Miyako : “Selamat Jalan”.

**Tabel 4. Analisis Scene 4**

(Sumber : Anime Movie *Koe No Katachi*)

“Aku pergi dulu” dan “selamat jalan” merupakan salah satu reoesentasi tanda yang digunakan salam ketika pergi meninggalkan rumah. Biasanya salam tersebut digunakan oleh orang-orang yang termasuk ke dalam anggota keluarga. Karena salam tersebut menandakan salam untuk kembali. Dalam gambaran dialog ini terlihat bahwa adanya budaya Jepang *aisatsu* yang digambarkan oleh tokoh-tokoh tersebut melalui sebuah salam yang merepresentasikan *aisatsu* kepada orang yang akan pergi.

e. **Analisis Scene 5** : Scene ini berada pada menit 26:37.



**Gambar 5. Analisis Scene 5**

(Sumber : Anime Movie *Koe No Katachi* menit 26:37)

Scene ini dimulai pada saat Maria keponakan Shoya membangunkannya untuk sarapan. Sesampainya di meja makan, ibunya menyuguhkan makanan untuknya kemudian Shoyo mengatakan “selamat makan” dan ibu Shoya menjawab “makan yang banyak ya”.

Visual	
<b>Sign</b>	

<b>Objek</b>	Seorang remaja laki-laki duduk dengan dua tangan yang disatukan.
<b>Interpretan</b>	Dalam <i>scene</i> ini Shoya sedang berada di meja makan untuk sarapan. Sebelum memulai sarapan terlebih dahulu ia memulainya dengan sebuah salam yakni “selamat makan”.
<b>Audio</b>	
Dialog	
Shoya : “Selamat makan”.	
Miyako : “Makan yang banyak ya”	

**Tabel 5. Analisis Scene 5**

(Sumber : *Anime Koe No Katachi*)

Budaya Jepang *aisatsu* direpresentasikan dalam gambar dan dialog yang terlihat bahwa Shoya mengucapkan salam sebelum sarapan. Di Jepang, salam ini sering kali digunakan sebelum memakan sesuatu dengan tujuan menghargai makanan. “Selamat makan” merupakan salam yang merujuk pada *aisatsu* menerima makanan dan minuman.

**f. Analisis Scene 6 :** *Scene* ini berada pada menit 01:03:40-01:03:50



**Gambar 6. Analisis Scene 6**

(Sumber : *Anime Movie Koe No Katachi* menit 01:03:40-01:03:50)

*Scene* ini bermula ketika Shoya menemani Shouko ke toko bunga kemudian dia bertemu dengan teman lamanya saat ia SD. Setelah selesai menemani Shouko berbelanja, Shoya berpamitan kepada Shouko untuk pulang, “kalau begitu aku pulang dulu” kata Shoya. “sampai jumpa lagi” lanjutnya kepada Shouko sambil menaiki sepedanya. Shouko menjawab salam Shoya dengan tersenyum.

**Visual**

<p><b>Sign</b></p>	 <p>Kalau begitu, aku mau pulang dulu.</p>
	 <p>Sampai jumpa lagi.</p>
	
<p><b>Objek</b></p>	<p>Seorang gadis memegang sebuah tas dan seorang remaja laki-laki menaiki sepeda.</p>
<p><b>Interpretan</b></p>	<p>Dalam <i>scene</i> ini Shoya berpamitan kepada Shouko untuk pulang. Sembari menunggangi sepedanya, Shoya mengatakan salam perpisahah yakni “sampai jumpa lagi” kepada Shouko. Kemudia Shouko tersenyum kepada Shoya yang bergegas mengayuh sepedanya.</p>
<p><b>Audio</b></p>	
<p><b>Dialog</b></p> <p>Shoya : “Kalau begitu aku pulang dulu”  “Sampai jumpa lagi” (menaiki sepedanya)”  Shouko : (menjawab Shoya dengan tersenyum)</p>	

**Tabel 6. Analisis Scene 6**

(Sumber : *Anime Koe No Katachi*)

“Sampai jumpa lagi” merupakan salah satu representasi tanda yang digunakan dalam memberi salam ketika berpisah dengan seseorang.

Budaya Jepang *aisatsu* direpresentasikan dari dialog dan gambar yang dimana terlihat bahwa Shoya memberikan salam kepada Shouka saat hendak berpisah, dan salam tersebut masuk ke dalam jenis *aisatsu* ketika berpisah dengan seseorang.

**g. Analisis Scene 7 :** *Scene* ini berada pada menit 01:05:32-01:05:42.



**Gambar 7. Analisis Scene 7**

(Sumber : *Anime Movie Koe No Katachi* menit 01:05:32-01:05:42)

*Scene* ini berawal dari Shoya yang tidak sengaja bertemu dengan Shouko. Kemudian Shoya menghampiri Shouko. Shouko memang dengan sengaja menunggu Shoya karena ia ingin menyampaikan sesuatu kepada Shouko, dengan berani menyampaikannya tanpa menggunakan bahasa isyarat. Tapi Shoya tidak mengerti apa yang dia maksud, Shoya pun meminta Shouko untuk menggunakan bahasa isyarat saja agar mudah dimengerti. Shouko pun bertanya “apa suaraku terdengar aneh?”, Shoya menjawab “ya”. Menyadari bahwa jawabannya melukai perasaan Shouko, Shoya pun meminta maaf pada Shouko “Maaf. Tidak apa-apa kok”.

Visual

<p><b>Sign</b></p>	 <p>Apa suaraku aneh?</p>  <p>Ya.</p>
	 <p>Maaf.</p>  <p>Itu tidak apa-apa.</p>
<p><b>Objek</b></p>	<p>Seorang gadis memegang sebuah tas dan seorang remaja laki-laki menaiki sepeda.</p>

<b>Interpretan</b>	<p>Dalam <i>scene</i> ini Shoya berpamitan kepada Shouko untuk pulang. Sembari menunggangi sepedanya, Shoya mengatakan salam perpisahah yakni “sampai jumpa lagi” kepada Shouko. Kemudia Shouko tersenyum kepada Shoya yang bergegas mengayuh sepedanya.</p>
<b>Audio</b>	
<p>Dialog</p> <p>Shoya : “Tunggu, sebentar. Gunakan bahasa isyarat saja, aku tidak mengerti apa yang kamu maksud”.</p> <p>Shouko : “Apa suaraku terdengar aneh?”</p> <p>Shoya : “Ya” (menjawab dengan spontan. Ia merasa melukai perasaan Shouko, lalu ia meminta maaf).</p> <p>“Maaf”</p> <p>“Tidak apa-apa kok”.</p>	

**Tabel 7. Analisis Scene 7**

(Sumber : *Anime Koe No Katachi*)

Dalam gambar dan dialog terlihat bahwa adanya budaya Jepang *aisatsu* yang digambarkan oleh Shoya yang sedang bersama Shouko. Budaya Jepang *aisatsu* derepresentasikan dalam gambar dan dialog yang dimana mengucapkan salam berupa kata maaf kepada Shouko. Salam tersebut termasuk ke jenis *aisatsu* permintaan maaf.

**h. Analisis Scene 8 :** *Scene* ini berada pada menit 01:08:55-01:08:59.



**Gambar 8. Analisis Scene 8**

(Sumber : *Anime Movie Koe No Katachi* menit 01:08:55-01:08:59)

*Scene* ini bermula saat bermula dengan Shoya yang membawa teman-temannya bertemu di tempat biasa ia memberi makan ikan koi bersama Shouko. Teman-teman Shoya

berasal dari sekolah yang berbeda. Jadi mereka melakukan perkenalan satu sama lain.

Visual	
<b>Sign</b>	 
<b>Objek</b>	Ada sekumpulan anak SMA
<b>Interpretan</b>	Dalam <i>scene</i> ini Shoya sedang sedang bersama teman-temannya. Ia mengajak teman-temannya disana dengan tujuan untuk bertemu dengan Shouko namun ia tidak datang. Beberapa teman Shoya melakukan perkenalan satu sama lain karena mereka berasal dari sekolah yang berbeda.
Audio	
Dialog	
<p>Sahara : “Salam kenal, aku adalah Sahara” (sambil mengulurkan tangannya).</p> <p>Mashiba : “Halo, aku adalah Mashiba” (sambil meraih tangan Sahara untuk berjabat tangan).</p>	

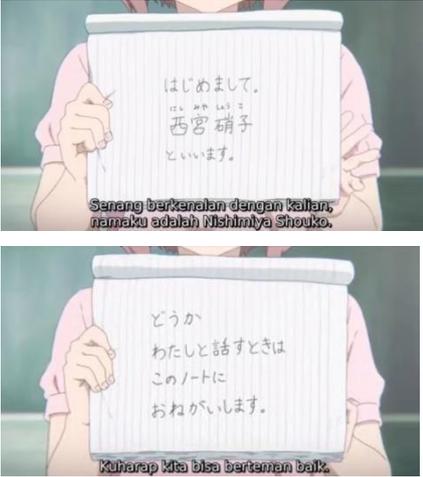
**Tabel 8. Analisis Scene 8**

(Sumber : Anime Movie *Koe No Katachi*)

Dalam gambar dan dialog tersebut terlihat bahwa terdapa budaya Jepang *aisatsu* yang digambarkan oleh Mashiba dan Sahara. Buda Jepang *aisatsu* direpresentasikandalam

gambar dan dialog Mashiba dan Sahara melakukan perkenalan. “*Hajimemashite*” diartikan dalam bahasa Indonesia “Salam kenal”. Kalimat tersebut merupakan sebuah salam yang dilakukan untuk pertama kalinya saat bertemu orang baru. Biasanya digunakan pada saat melakukan perkenalan. Dari kalimat tersebut merupakan salam yang termasuk ke dalam jenis *aisatsu* melakukan perkenalan untuk pertama kalinya.

**Tipe-tipe Tanda Menurut Charles Shander Peirce (Temuan Peneliti dalam Anime *Koe No Katachi*)**

Scene	Visual	Jenis Tanda	Keterangan
05:01-05:30	 <p>Senang berkenalan dengan kalian, namaku adalah Nishimiya Shouko.</p> <p>Kuharap kita bisa berteman baik.</p>	Ikon	<p>Dalam <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa adanya sebuah simbol yang disebut dengan ikon. Mengapa demikian karena terlihat jelas bagaimana ia menuliskan kalimat salam perkenalan pada sebuah buku yang dimana ikon ini adalah sesuatu yang berhubungan dengan penanda dan tanda itu sendiri.</p>
12:30-13:06	 <p>Aku akan menghapusnya untukmu.</p> <p>Terima kasih</p> <p>Sama-sama</p>	Ikon	<p>Pada <i>scene</i> ini memperlihatkan sebuah aktivitas penanda dan tanda dimana Shouko mengucapkan salam “terimakasih” kepada Shoya dengan cara menuliskannya di papan tulis.</p>

<p>26:0 5- 26:1 0</p>		<p>Indeks</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini termasuk kepada tanda yang disebut indeks. Shoya mengucapkan salam “selamat pagi”, pada keponakannya.</p>
			
<p>26:2 8- 26:3 1</p>	  	<p>Indeks</p>	<p>Terlihat dalam <i>scene</i> tersebut terdapat sebuah tanda yang merujuk pada Indeks. Yang dimana kakak dari Shoya berangkat kerja lalu mengucapkan salam “aku pergi” dan dijawab oleh Maria yakni “selamat jalan”.</p>
<p>26:3 7</p>		<p>Simbol</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini tergolong ke dalam tanda yang disebut dengan simbol. Karena dari yang telah peneliti analisis menyatukan kedua tangan sambil mengucapkan salam sebelum makan adalah suatu tanda yang telah menjadi kesepakatan masyarakat Jepang. Karen aitu merupakan bukti</p>

		<p>hormat dan rasa syukur atas makanan yang telah didapatkannya.</p> <p>Selain digunakan sebelum makan, menyatukan kedua</p>
		<p>tangan juga kerap kali digunakan di berbagai simbol lainnya, seperti berdoa dan meminta maaf. Namun, makna simbol tersebut dapat dibedakan tergantung pada jenis salam yang digunakan.</p>
<p>01:0 3:40- 01:0 3:50</p>		<p>Simbol</p> <p>Pada <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa Shoya mengucapakan sampai jumpa dengan menggunakan bahasa isyarat, yakni dengan menggunakan tanda dua jari, yang dimana pada bahasa isyarat Jepang, tanda tersebut termasuk ke dalam simbol yang bermakna sampai jumpa.</p>

<p>01:0 5:32- 01:0 5:42</p>		<p>Simbol</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini terlihat bahwa tanda merujuk kepada simbol. Yang dimana Shoya mengucapkan salam dengan menggunakan bahasa isyarat.</p>
<p>01:0 8:55- 01:0 8:59</p>		<p>Indeks</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini tanda merujuk pada indeks, yang dimana pada saat itu teman-teman Shoya melakukan salam perkenalan satu sama lain.</p>

**KESIMPULAN**

*Anime movie Koe No Katachi* merupakan film animasi Jepang mengangkat cerita yang kerap kali terjadi disekitar kita. Dalam animasi ini terselip beberapa budaya salah satunya adalah *aisatsu* yang berarti salam atau sapaan. Di Jepang sendiri, melakukan sapaan terhadap seseorang bukan hal aneh. Justru mereka menganggap melakukan salam atau sapaan merupakan bentuk lain dalam menjaga hubungan baik dengan orang lain. Selain itu juga salam atau sapaan ini merupakan suatu kebiasaan yang dilakukan oleh penduduk Jepang.

Pada penelitian ini menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang di dalamnya menggunakan *sign*, *object*, dan *interpretant*. Dilihat pada objek penelitian yaitu *anime movie Koe No Katakchi* dapat disimpulkan bahwa representasi tanda yang menggambarkan budaya Jepang *aisatsu* yang terdapat pada animasi tersebut tidak hanya

terlihat secara verbal atau tidak hanya dapat digambarkan oleh kata-kata saja, namun *aisatsu* ini juga dapat ditunjukkan secara nonverbal yakni menyampaikannya melalui mimik atau ekspresi dan gerak anggota tubuh seperti membungkukkan badan atau menundukkan kepala.

Representasi budaya Jepang *aisatsu* dapat dilihat dari beberapa tanda yaitu mengucapkan salam perkenalan ketika pertama kali bertemu dengan seseorang. Mengucapkan maaf ketika merasa membuat salah atau melukai hati seseorang, mengucapkan salam perpisahan, mengucapkan terima kasih atas tindakan seseorang lalu kemudian mengucapkan salam sebelum makan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Y. C. (2021). Analisis Semiotika Refresentasi Budaya Jepang dalam Anime AnoHana. *Abstrack* , viii.
- Admin. (2022, desember 24). *Budaya dan Kebiasaan Orang Jepang yang Harus Kita Tiru*. Dipetik Desember 24, 2022, dari UTAMA Universitas Widyatama: [https://bahasajepangs1.widyatama.ac.id/budaya-dan-kebiasaan-orang-jepang-yang-harus-kita-tiru/#:~:text=Aisatsu%20\(mengucapkan%20salam\)%20adalah%20budaya,dengannya%20tidak%20da pat%20melihat%20dia](https://bahasajepangs1.widyatama.ac.id/budaya-dan-kebiasaan-orang-jepang-yang-harus-kita-tiru/#:~:text=Aisatsu%20(mengucapkan%20salam)%20adalah%20budaya,dengannya%20tidak%20da pat%20melihat%20dia)).
- Amalina, D. N. (2019). Revolusi Industri 4.0 dan Generasi Milenial. Dalam M. F. Juddi, *KOMUNIKASI BUDAYA DAN MEDIA KONTEMPORER* (hal. 109). Sumedang Jawa Barat: Unpad Press.
- Ayyasy, D. A. (2021). Representasi Budaya Jepang Aisatsu dalam Anime Kimi No Nawa.
- Eda, F. D. (2020). Representasi Feminisme dalam Film A Separation. *Makassar : Universitas Hasanuddin* .
- Eda, F. D. (2022). Representasi Feminisme dalam Film A Separation. Makassar : Universitas Hasanuddin.
- Giri, A. M. (2019). Komodifikasi Budaya Populer Korean Pop Musik "Music Makes One". Dalam M. F. Juddi, *Komunikasi BUdaya dan Dokumentasi Kontemporer* (hal. 99). Sumedang Jawa Barat: Unpad Press.
- Harsana, I., Putra, K., & Putra, M. (2020). Analisis Semiotika Refresentasi Budaya Jepang dalam Anime Barakamon. *Abstrack* , 1.
- Hidayat, S. N. (2019). Represenetasi Persahabatan dalam Anime Movie "Koe No Katachi". *Pendahuluan* , 3-4.
- Hidayat, S. N. (2019). Representasi Persahabatan dalam Anime Movie "Koe No Katachi". *Pendahuluan* , 4-5.
- Indriyanto, M. (2018). Nilai-nilai Budaya dalam Anime Haikyuu. *Abstrack* , 1.
- Juddi, M. f. (2019). *Komunikasi Budaya dan Dokumentasi Kontemporer*. Padjajaran: UNPAD PRESS.
- Nadia, S. (2022). REPRESENTASIfEMINISMEiDALAMiFILMiLIVE-ACTIO iMULAN.
- Pricillia, E. D. (2018). Perkembangan Budaya Cosplay Jepang di kalangan Komunitas Cosplay di Jakarta. *Pendahuluan BAB I : Latar Belakang* , 1.
- Rmadhani, N. (2022, Juli 6). *Dokumentasi Adalah : Definisi, Fungsi dan Contohnya!* Dipetik Januari 26, 2023, dari Akseleran: <https://www.akseleran.co.id/blog/dokumentasi-adalah/>
- Rohmawati, Y. (2017). Unsur Kebudayaan dalam Anime Berjudul Shento Chihiri No Kamikakushi Karya Miyazaki Hayao. *Pendahuluan, Latar Belakang* , 1-2.
- Sari, I. P. (2017). Pengaruh Terpaan Anime.
- Sari, I. P. (2017). PENGARUH TERPAAN ANIME DI MEDIA MASSA TERHADAP GAYA

HIDUP PERILAKU ANGGOTA ISLAMIC OTAKU COMMUNITY (IOC) EPISODE UIN  
JAKARTA. *EPISODE UIN JAKARTA* .

Sartini. (2017). Nilai-Nilai Budaya Jepang (Tinjauan Aspek Nilai Progresif dan Ekspresif Kebudayaan dalam Proses Modernisasi Jepang). *Abstrack* , 1.

Sobur, A. (2006). *Analisis Teks Media : Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian (kuantitatif, kualitatif dan r&d)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian (Kuantitatif, kualitatif dan r&d)*. Bandung: Alfabeta.

Suparno, T. A. (2019). TINDAK TUTUR EKSPRESIF DENGAN MAKNA MEMUJI  
DALAM ANIME

HAIKYUU!! (Kajian Pragmatik) アニメ「ハイキュー！！」にある表出てき発話行為のお世辞.

*123 dok* .

Wibowo, I. S. (2013). *Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*.

Jakarta: Jalasutra.

Widya, N. P., & Sri, O. (2022). Referensiasi Bdaya Jepang dalam Anime Kamisama Hajimemashita- Analisis Semiotika. *Abstrack* , 1.

*Wikipedia*. (2022, 12 3). Dipetik 12 22, 22, dari Wikipedia Ensiklopedia Bebas: [https://id.wikipedia.org/wiki/A\\_Silent\\_Voice\\_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/A_Silent_Voice_(film))

Yamada, N. (Sutradara). (2016). *Koe Mo Katachi* [Gambar Hidup].

Yamada, N. (Sutradara). (2016). *Koe NoKatachi* [Gambar Hidup].

Yuwita, N. (2019). Representasi Nasionalisme dalam Film Rudy Habibie., *Jurnal Ilmu Komunikasi* , 40- 48.