

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime merupakan bentuk seni animasi yang berkembang di Jepang dan kini telah menjadi bagian penting dari budaya global. Sejarah anime mencakup perjalanan panjang dari awal abad ke-20 hingga era digital modern, dengan berbagai perkembangan teknis dan artistik yang mempengaruhinya. Buku Robin E. Brenner (2007) menjelaskan bahwa kata “anime” ini sendiri diciptakan pada tahun 1970-an dan merupakan pemendekan dari kata “*animation*” dari bahasa Inggris. Namun awal mula anime itu sendiri dapat ditelusuri kembali hingga tahun 1917 dengan karya-karya seperti *Nakamura Gatana* oleh Junichi Kouchi dan *Katsudou Shashin*, yang merupakan salah satu animasi tertua yang diketahui.

アニメとは、絵や人形などを少しずつ位置・形をずらして一こまずつ撮影し、映写すると動いているように見える映画。

Anime to wa, e ya ningyō nado o sukoshizutsu ichi katachi o zurashite hitokoma zutsu satsuei shi, eisha suru to ugoite iru yō ni mieru eiga

Anime adalah film yang dibuat dengan cara mengambil gambar secara bertahap dengan menggeser sedikit posisi atau bentuk objek seperti gambar atau boneka, sehingga ketika diproyeksikan, objek tersebut tampak bergerak. (<https://dictionary.goo.ne.jp>).

Anime dan manga telah lama menjadi media populer di Jepang yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menjadi media yang dapat membentuk persepsi dan pemahaman masyarakat terhadap berbagai topik seperti disabilitas, khususnya dalam menggambarkan tantangan hidup yang dihadapi sehari-hari serta hubungan sosial mereka. Tema ini penting karena membantu membuka kesadaran publik tentang kehidupan penyandang disabilitas dan bagaimana mereka dihadapkan pada berbagai hambatan sosial maupun personal. Banyak pilihan anime yang menampilkan karakter penyandang disabilitas, seperti karakter Komugi dalam anime *Hunter x Hunter* yang buta, karakter Edward Elric dalam anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* yang kehilangan lengan dan kakinya, karakter Nunnally Lamperouge dalam anime *Code Geass* yang buta dan lumpuh, karakter Violet dalam anime *Violet Evergarden* yang kehilangan kedua lengannya, dan masih banyak lainnya.

Untuk penelitian ini, anime yang diteliti berfokus pada satu disabilitas, yaitu disabilitas tunarungu. Terdapat setidaknya empat anime yang sudah tayang yang menceritakan kisah kehidupan karakter penyandang tunarungu, diantaranya adalah anime *Gangsta* (2015), *Koe no Katachi* (2016), *Ranking of Kings* (2022), dan *Yubisaki to Renren* (2024). Anime-anime tersebut mengkisahkan kehidupan karakter tunarungu dengan cara dan fokus yang berbeda. Anime *Gangsta* karya Kohske berfokus pada karakter Nicholas Brown, seorang tentara bayaran yang mengalami tuli sejak kecil. Bersama rekannya, ia menjalani berbagai tugas berbahaya yang tidak dapat diselesaikan oleh kepolisian maupun organisasi kriminal. Anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada berfokus pada karakter Shoya Ishida, seorang anak laki-laki yang menindas seorang gadis tuli bernama Shoko Nishimiya hingga Shoko pindah sekolah. Anime *Ranking of Kings* karya Sosuke Toka berfokus pada kisah pangeran Bojji yang tuli dan bisu. Meskipun dirinya direndahkan dan dianggap tidak berguna, Pangeran Bojji tetap memiliki tekad yang kuat untuk menjadi seorang raja yang hebat. Sedangkan anime *Yubisaki to renren* berfokus pada penggambaran keseharian dan kisah cinta tokoh Yuki Itose. Anime *Yubisaki to Renren* karya Suu Morishita ini berhasil menggambarkan kehidupan penyandang disabilitas dengan cara yang lembut dan empatik.

Suu Morishita adalah nama pena dari dua kreator manga Jepang, yang terdiri dari seorang penulis bernama Mariko dan seorang ilustrator bernama Nachiyon. Keduanya dikenal melalui karya-karya mereka yang berfokus pada romansa remaja yang manis dengan sentuhan emosional yang mendalam. Beberapa karya mereka yang lain seperti *Hibi Chouchou* (2012) dan *Shortcake Cake* (2015), juga mengeksplorasi tema cinta dan interaksi sosial dalam konteks keseharian. Untuk anime *Yubisaki to Renren*, Suu Morishita mengambil pendekatan yang berbeda dengan mengeksplorasi kehidupan seorang penyandang disabilitas tunarungu, Yuki Itose, yang mencoba menjalani kehidupan normal sekaligus menghadapi berbagai tantangan yang datang dari disabilitasnya.

Anime *Yubisaki to Renren* menceritakan kisah Yuki Itose, seorang mahasiswi tunarungu yang berusaha beradaptasi dalam masyarakat yang mayoritas pendengarannya normal. Yuki Itose merupakan satu-satunya di keluarganya yang

terlahir tuli. Oleh karena itu, dirinya diharuskan menggunakan alat bantu dengar. Dengan kondisi disabilitasnya dan keterbatasan dalam kemampuan komunikasi, bahkan dengan alat bantu dengar, ia hanya dapat berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya melalui bahasa isyarat Jepang. Hal ini menjadi tantangan besar baginya, terutama karena hambatan bahasa yang cukup sulit diatasi. Meskipun begitu, ia telah menguasai kemampuan membaca gerak bibir saat orang berbicara kepadanya. Terlepas dari keterbatasan Yuki Itose dalam menyampaikan pikiran atau perasaannya melalui bahasa isyarat, ia akan sering menggunakan ponsel, buku catatan, atau metode lain untuk menyampaikan pesannya. Terutama untuk orang-orang yang tidak mengerti bahasa isyarat, seperti keluarga dan teman-temannya.

Sebagai seorang anak, Yuki bersekolah di sekolah khusus tunarungu dan hanya berisikan lima murid hingga dirinya lulus Sekolah Menengah Atas. Terlepas dari lingkungan belajar dan masa kecilnya yang sangat terbatas, ibu Yuki selalu mendorongnya untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan untuk mempersiapkan dirinya menghadapi dunia nyata, bahkan mendukungnya untuk masuk ke universitas. Setelah masuk universitas, di sana Yuki bertemu dengan Rin Fujishiro melalui program *note taker*, seorang gadis yang membantunya membuat catatan kuliah melalui komputernya dan mereka menjadi teman yang sangat dekat. Suatu hari di bulan Februari, ketika dia akan pulang ke rumah, seorang pria asing bertanya kepadanya bagaimana cara menuju ke suatu tempat. Karena dia tersesat, dan tidak dapat menemukan jalannya. Pada saat itu juga, di tengah-tengah kebingungannya, karena ia tidak dapat berkomunikasi dan juga karena ia tidak mengerti apa yang dikatakan orang asing tersebut dengan membaca gerak bibir, di sana, ia bertemu dengan seorang pria berambut perak bernama Itsuomi Nagi. Mulai dari pertemuan inilah kisah cinta Yuki dan Itsuomi dimulai.

Melalui interaksi mereka, cerita ini menyoroti bagaimana penyandang disabilitas dihadapkan pada tantangan-tantangan komunikasi dan hubungan interpersonal. Anime ini tidak hanya menggambarkan bagaimana Yuki mengatasi keterbatasan fisiknya, tetapi juga menampilkan cara-cara kreatif di mana komunikasi dapat terjadi, baik secara verbal maupun non-verbal. Kehadiran Itsuomi

yang tidak mengenal bahasa isyarat memunculkan tantangan, tetapi juga membuka peluang untuk memahami cara-cara komunikasi yang lebih mendalam dan empatik.

Representasi penyandang disabilitas dalam media sering kali terbagi antara dua sisi. Di satu sisi, mereka bisa digambarkan sebagai karakter yang harus dikasihani, sementara di sisi lain, mereka dapat dilihat sebagai individu yang ‘luar biasa’ karena mampu ‘melampaui’ disabilitas mereka. Anime *Yubisaki to Renren* menawarkan pendekatan yang lebih realistis dan manusiawi, di mana Yuki tidak digambarkan sebagai sosok yang sempurna atau sangat berbeda, melainkan sebagai individu yang hidup dalam kesehariannya dengan tantangan yang dihadapinya.

Kajian tentang representasi kehidupan penyandang disabilitas dalam media populer, seperti anime dan manga, dapat memberikan wawasan penting tentang bagaimana masyarakat Jepang memandang disabilitas, serta sejauh mana media ini dapat berkontribusi terhadap perubahan persepsi penonton dan kesadaran sosial. Seperti dalam anime *Koe no Katachi* di mana tokoh Shoko yang digambarkan sebagai tokoh yang dikasihani dan terlihat ‘lemah’ karena dirinya digambarkan ditindas oleh teman-teman sekelasnya karena dirinya tidak dapat mendengar. Namun dalam anime *Yubisaki to Renren* tokoh Yuki yang juga penyandang disabilitas tunarungu digambarkan sebagai tokoh yang dapat menjalani kehidupannya secara mandiri dan percaya diri.

Penelitian ini akan menganalisis tantangan komunikasi yang dihadapi tokoh Yuki Itose dalam anime *Yubisaki to Renren* karya Suu Morishita. Fokus dari penelitian ini adalah pada bagaimana karakter Yuki Itose berhubungan dan berkomunikasi sebagai seorang penyandang disabilitas di tengah lingkungan yang mayoritasnya bukan penyandang disabilitas tunarungu. Selain itu, penulis juga membahas tentang tantangan apa saja yang dihadapinya saat berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya.

1.2 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Andy Setyawan dari Universitas Bina Sarana Informatika pada tahun 2019 dalam Jurnal Kajian Ilmiah Vol.19, No.2 yang berjudul “Komunikasi antar pribadi non-verbal penyandang disabilitas di *Deaf Finger Talk*”. Penelitian Setyawan ini mengkaji tentang pola komunikasi

antara pegawai tunarungu dan teman dengar di *Deaf Finger Talk*, serta faktor penghambat dan pendukung dan penghambat dalam interaksi mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan cara wawancara terstruktur kepada pegawai tunarungu, teman dengar pegawai dan teman dengar pelanggan, serta observasi nonpartisipan di *Deaf Finger Talk*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi awal terjadi secara dua tahap, yaitu melalui tatap muka kemudian berkembang menjadi dialog setelah adanya keakraban. Faktor pendukung komunikasi meliputi rasa ingin tau dan kemauan untuk belajar, sementara faktor penghambatnya adalah rasa takut, sikap tertutup, pola pikir negatif, dan tingkat kecerdasan. Kesamaan penelitian Setyawan dengan penelitian penulis adalah penggunaan teori komunikasi interpersonal. Kemudian perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Setyawan terletak pada objek penelitian. Penulis menggunakan tokoh Yuki Itose dalam anime *Yubisaki to Renren* sebagai objek penelitian sedangkan Setyawan menggunakan pegawai tunarungu di *Deaf Finger Talk* sebagai objek penelitian.

2. Penelitian oleh Sheila Rafa Azzahra, S. Rouli Manalu & Hedi Pudjo Santosa dari Universitas Diponegoro pada tahun 2022 dalam Jurnal Interaksi Online Vol.11, No.1 yang berjudul “Komunikasi Disabilitas: Memahami Hambatan Komunikasi dan *Social Support* Pegawai *Frontline* Tuli di Lingkungan Kerja Dengar”. Penelitian Azzahra, Manalu & Santosa ini bertujuan untuk memahami pengalaman komunikasi, hambatan yang dihadapi, serta bentuk dukungan sosial yang diperoleh pegawai *frontliner* tuli di lingkungan kerja dengar. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara wawancara mendalam terhadap empat individu tuli yang bekerja sebagai *frontliner*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pegawai *frontline* tuli berkomunikasi melalui bahasa isyarat dan tulisan sebagai bentuk komunikasi verbal, serta menggunakan gestur dalam komunikasi non-verbal. Hambatan komunikasi yang ditemukan meliputi hambatan fisik seperti kesulitan membaca gerak bibir akibat penggunaan masker, hambatan

semantik seperti perbedaan bahasa isyarat dan tempo bicara yang terlalu cepat, hambatan fisiologis yaitu gangguan pendengaran, serta hambatan psikologis yaitu rasa tidak percaya diri. Bentuk dukungan sosial yang diterima oleh pegawai *frontline* tuli terdiri dari *action-facilitating support* dan *nurturant support*. Kesamaan penelitian Azzahra, Manalu & Santosa dengan penelitian penulis adalah topik pembahasan yaitu meneliti bentuk komunikasi dan tantangan komunikasi penyandang tunarungu. Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Azzahra, Manalu & Santosa adalah objek penelitian. Penulis menggunakan tokoh Yuki Itose dalam anime *Yubisaki to Renren* sebagai objek penelitian sedangkan Azzahra, Manalu & Santosa menggunakan pegawai *frontliner* sebagai objek penelitian.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Yuki Itose merupakan gadis yang menyandang disabilitas tunarungu.
2. Tantangan komunikasi pada Yuki Itose yang muncul karena keterbatasan kemampuan pendengarannya.
3. Kesalahpahaman yang muncul dalam hubungan romansa Yuki Itose dengan Itsuomi Nagi karena keterbatasan komunikasi.
4. Digambarkan banyak tokoh dalam anime *Yubisaki to Renren* yang tidak menguasai ataupun mengetahui bahasa isyarat.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis akan membatasi masalah penelitian pada tantangan komunikasi yang dihadapi tokoh Yuki Itose dan pengaruhnya pada kehidupan sosial tokoh Yuki.

1.5 Perumusan Masalah

1. Bagaimana tantangan komunikasi tokoh Yuki Itose sebagai penyandang disabilitas tunarungu?

2. Bagaimana cara Yuki Itose mengatasi keterbatasannya dalam berkomunikasi dan berhubungan dengan orang-orang di sekitarnya?
3. Bagaimana dampak dan pengaruh penguasaan bahasa isyarat pada kehidupan sosial serta komunikasi interpersonal tokoh Yuki Itose?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Memahami bagaimana disabilitas tunarungu memengaruhi komunikasi tokoh Yuki Itose.
2. Mengetahui cara Yuki Itose mengatasi tantangan keterbatasan komunikasi dan hubungan dengan orang-orang di sekitarnya.
3. Mengetahui dampak dan pengaruh penguasaan bahasa isyarat dalam kehidupan sosial Yuki Itose.

1.7 Landasan Teori

Untuk menganalisis tantangan komunikasi yang dihadapi oleh tokoh Yuki Itose dalam anime *Yubisaki to Renren*, penelitian ini menggunakan pendekatan analisis unsur intrinsik dan ekstrinsik serta teori komunikasi interpersonal.

1.7.1 Unsur Intrinsik

Menurut Nurgiyantoro (2002), unsur intrinsik merupakan elemen-elemen yang membentuk suatu karya sastra dari dalam. Unsur-unsur tersebut meliputi peristiwa, cerita, alur, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, serta penggunaan bahasa atau gaya bahasa. Unsur-unsur ini berfungsi untuk memberikan kedalaman dan konteks pada karya sastra, sehingga dapat dinikmati oleh pembaca. Namun dalam penelitian ini, penulis hanya berfokus pada empat aspek utama yaitu tokoh dan penokohan, alur, serta latar. Menurut Nurgiyantoro (2002), tokoh adalah individu yang berperan dalam cerita, sedangkan penokohan mengacu pada cara penggambaran karakter yang ditampilkan dalam karya sastra. Alur merupakan rangkaian kejadian yang tersusun dalam beberapa tahapan sehingga menciptakan keterkaitan antarperistiwa dalam cerita Aminuddin dalam Aryani (2023). Latar menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2002) dikenal sebagai landas tumpu yang

mencakup aspek tempat, waktu, dan kondisi sosial di mana suatu peristiwa dalam cerita berlangsung.

1.7.2 Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik dalam karya sastra adalah elemen yang berasal dari luar teks dan berpengaruh terhadap penciptaan serta pemahaman karya tersebut. Menurut Nurgiyantoro (2002), unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar karya fiksi yang memengaruhi lahirnya karya, tetapi tidak menjadi bagian dari karya fiksi itu sendiri. Unsur ini mencakup berbagai faktor yang dapat memengaruhi penulisan dan interpretasi karya sastra.

1.7.2.1 Hubungan Interpersonal

Menurut Loban et al. (dalam Alzura & Febriani, 2023), hubungan interpersonal adalah relasi antara dua orang atau lebih yang saling bergantung dengan pola interaksi yang konsisten. De Vito menjelaskan bahwa hubungan ini berkembang melalui tahapan kontak, keterlibatan, keakraban, konflik, dan pemutusan. Hubungan interpersonal ditandai oleh saling memengaruhi, berlangsung dalam jangka waktu tertentu, serta bervariasi tingkat keintimannya. Proses ini melibatkan saling mengenal, memahami kebutuhan, dan mempertahankan interaksi. Menurut Suranto (dalam Napitupulu, 2022), hubungan interpersonal tidak hanya sekadar membangun relasi, tetapi juga merupakan bentuk interaksi yang bertujuan untuk mencapai maksud tertentu. Interaksi ini dapat terjadi secara langsung melalui pertemuan tatap muka maupun melalui media daring.

1.7.2.2 Komunikasi Interpersonal

Menurut Joseph De Vito (dalam Liliweri, dikutip oleh Purba et al., 2020), komunikasi antarpribadi merupakan sebuah proses sosial yang melibatkan pengiriman pesan, penerimaan umpan balik, serta dampak yang langsung dirasakan. Komunikasi ini memiliki peran krusial dalam berbagai situasi, termasuk dalam organisasi, karena komunikasi yang efektif dapat memperkuat kerja sama, memperjelas informasi, dan menciptakan ruang untuk diskusi. Komunikasi ini dapat berbentuk verbal maupun non-verbal, seperti halnya komunikasi pada umumnya. Dua elemen dari komunikasi interpersonal adalah isi pesan serta cara

penyampaian pesan tersebut dan ini perlu diperhatikan dengan mempertimbangkan situasi, kondisi, dan keadaan penerima pesan. Komunikasi interpersonal memiliki sifat aktif karena adanya umpan balik yang memungkinkan adanya perubahan dan pengembangan dalam interaksi. Beberapa faktor yang memengaruhi terbentuknya komunikasi interpersonal antara lain, kepercayaan, sikap supportif, dan keterbukaan antara satu sama lain.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode semiotika. Pendekatan kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena sosial, budaya, atau perilaku dengan cara yang mendalam dan komperhensif. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman konteks dan makna dari data yang dikumpulkan (Moleong, 2008). Data utama yang dikumpulkan berasal dari adegan dan dialog dalam anime Yubisaki to Renren yang terdiri dari 12 episode dan ditonton sebanyak 10 kali. Kemudian adegan dan dialog yang menggambarkan tantangan komunikasi Yuki Itose akan dipilah dan dikumpulkan menjadi data. Data-data yang terkumpul lalu dimasukkan ke dalam data excel dan dilanjutkan dengan menganalisis setiap data yang sesuai.

1.9 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam dua aspek, yaitu secara teoritis dan praktis.

a. Manfaat teoritis

- Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam studi sastra Jepang, khususnya dalam kajian representasi disabilitas dalam media.
- Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam kajian komunikasi interpersonal, terutama dalam memahami bagaimana hambatan komunikasi penyandang tunarungu direpresentasikan dalam karya sastra dan media visual.

b. Manfaat praktis

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan wawasan bagi pembaca mengenai tantangan komunikasi yang dihadapi penyandang tunarungu serta strategi komunikasi yang digunakan untuk mengatasi tantangan tersebut.
- Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dalam studi tentang disabilitas dan komunikasi interpersonal.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Skripsi ini disusun secara sistematika dalam beberapa bab, sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bab ini meliputi latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi ini.

Bab II Kajian Pustaka, dalam bab ini memuat teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian ini. Tiap subbab pada bab ini membahas tentang unsur intrinsik dan ekstrinsik yang mencakup penjelasan mengenai tunarungu, hubungan interpersonal, dan komunikasi interpersonal.

Bab III Tantangan Komunikasi Tokoh Yuki Itose dalam Anime Yubisaki to Renren Karya Suu Morishita, pada bab ini berisi analisis terhadap tantangan komunikasi interpersonal Yuki Itose dan dampaknya terhadap kehidupan sosialnya.

Bab IV Simpulan, bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian ini.