

Komunikasi Non Verbal Penutur Bahasa Jepang dalam Acara *Variety* *Show* Jepang

CHRISTINE JEANNY MAMOTO, UMI HANDAYANI

Sastra Jepang Universitas Ngudi Waluyo

christinemamoto@gmail.com

kieofumi@gmail.com

ABSTRAK

Semua orang menggunakan komunikasi non verbal dalam kehidupannya sehari-hari, namun terkadang tidak menyadari bahwa ia sedang melakukannya. Penelitian ini meneliti tentang komunikasi non verbal yang digunakan oleh penutur bahasa Jepang. Bagian dari komunikasi non verbal yang diteliti dalam penelitian ini adalah emblem. Emblem adalah tanda yang dipakai untuk mengganti suatu kata yang melukiskan suatu makna. Emblem merupakan gesture yang dipakai secara sadar dan di dalamnya terkandung budaya masing-masing daerah. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, karena berusaha untuk menggambarkan, mendeskripsikan ketiga permasalahan penelitian, yaitu: emblem seperti apa yang dipakai oleh penutur bahasa Jepang, apa makna yang terkandung di dalamnya, serta dalam situasi yang bagaimana emblem tersebut digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan emblem yang dipakai oleh penutur bahasa Jepang, makna yang terkandung di dalamnya, serta situasi pemakaian emblem tersebut. Dari hasil penelitian ditemukan 29 jenis deskripsi emblem. Masing-masing emblem memiliki makna dan fungsinya, serta dipakai menurut makna dan fungsi tersebut.

Keywords: non verbal, gestur, emblem, kinesik

ABSTRACT

All people use non verbal communication in their daily activities. But sometime, they don't realize that they are doing it. This research investigated about non verbal communication that is used by the Japanese speaker. The part of this non verbal communication that was investigated in this research was emblem. Emblem is a sign that is used to substitute a word that has a meaning. Emblem is a gesture which is used consciously and consists cultures from each region. This research used a descriptive method. It was trying to illustrate this three research problems. They were: what kind of non verbal communication that the Japanese speakers use, what are the meanings of the gestures, and in what kind of situation that the Japanese speaker will use the gestures. The purposes of this research was to illustrate the non verbal communication that the Japanese speaker use, the meanings of the non verbal communication gestures, and also the situations when they use the gestures. From the research, 29 emblems were found. Each of them has its meanings and functions, and is being used according to its meanings and functions.

Keywords: non verbal, gesture, emblem, kinesics

I. PENDAHULUAN

Semua orang berkomunikasi secara nonverbal. Sering kita tak sadar bahwa kita sedang melakukannya. Kita memberikan isyarat dengan alis mata atau tangan, beradu pandang dengan mata orang lain dan berpaling, mengubah posisi ketika kita duduk di kursi. Kita beranggapan bahwa perilaku-perilaku kita acak dan kebetulan. Ketika kita merespon isyarat-isyarat nonverbal dari orang lain, kadang-kadang kita mengetahui isyarat-isyarat itu secara sadar, tapi lebih sering kita bereaksi terhadap isyarat-isyarat itu secara intuitif (Mulyana, Deddy & Rakhmat, Jalaluddin, 2005: 105).

Berkaitan dengan kinesik, komunikasi non verbal ini dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu: emblem, ilustrator, regulator, *affect display*, serta adaptor. Yang menjadi perhatian penulis adalah emblem. Emblem berkaitan erat dengan budaya, jadi di lingkungan budaya yang berbeda, suatu emblem yang sama dapat mempunyai arti yang berbeda. Menurut Suranto (2010: 29) perbedaan latar belakang budaya seringkali menjadi kendala dalam proses komunikasi.

Ketika orang Indonesia berkomunikasi dengan orang Jepang pada waktu berada di Indonesia, mungkin tidak akan terlalu menjadi masalah karena mungkin saja orang Jepang yang merupakan pendatang tersebut akan beradaptasi dengan kebiasaan di Indonesia. Namun akan menjadi masalah ketika orang Indonesia yang menjadi pendatang di negara Jepang, apalagi orang Jepang yang menjadi mitra tuturnya itu sama sekali tidak memiliki pemahaman lintas budaya. Inilah sebabnya penulis ingin mengadakan penelitian mengenai deskripsi emblem yang dipakai penutur bahasa Jepang, makna serta fungsi yang terkandung di dalamnya serta pada situasi yang bagaimana emblem-emblem tersebut digunakan.

Penulis mengadakan penelitian mengenai deskripsi komunikasi non verbal yang dipakai penutur bahasa Jepang, arti yang terkandung di dalamnya serta pada situasi yang bagaimana emblem-emblem tersebut digunakan. Dalam penelitian ini,

emblem yang akan diteliti adalah emblem yang terdapat dalam acara televisi Jepang berjudul *Himitsu No Arashichan* dan *Arashi Ni Shiyagare*.

1. RUMUSAN MASALAH

1. Apa saja komunikasi non verbal yang dipakai oleh penutur bahasa Jepang dalam acara *Arashi Ni Shiyagare* dan *Himitsu No Arashichan*?
2. Apa arti dari komunikasi non verbal yang dipakai oleh penutur bahasa Jepang dalam acara *Arashi Ni Shiyagare* dan *Himitsu No Arashichan*?
3. Kapan dan pada situasi apa komunikasi non verbal yang dipakai oleh penutur bahasa Jepang dalam acara *Arashi Ni Shiyagare* dan *Himitsu No Arashichan*?

2. BATASAN MASALAH

Penulis membatasi penelitian mengenai komunikasi non verbal ini pada emblem yang dipakai oleh penutur asli bahasa Jepang pada acara televisi Jepang yang berjudul *Himitsu No Arashichan* dan *Arashi Ni Shiyagare*. Peneliti akan membatasi penelitian ini pada sepuluh episode yang telah ditayangkan. Episode-episode tersebut dipilih secara random.

3. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mendeskripsikan komunikasi non verbal yang dipakai oleh penutur bahasa Jepang dalam acara *Arashi Ni Shiyagare* dan *Himitsu No Arashichan*.
2. Untuk mendeskripsikan arti dari komunikasi non verbal yang dipakai oleh penutur bahasa Jepang dalam acara *Arashi Ni Shiyagare* dan *Himitsu No Arashichan*.
3. Untuk mendeskripsikan kapan dan pada situasi apa komunikasi non verbal yang dipakai oleh penutur bahasa Jepang dalam acara *Arashi Ni Shiyagare* dan *Himitsu No Arashichan* tersebut digunakan.

II. KAJIAN LITERATUR

Proses komunikasi dalam kehidupan sehari-hari tidak selalu dikemas dalam pesan verbal, namun banyak pula gagasan atau pesan yang disampaikan dengan menggunakan pesan nonverbal. Definisi harafiah komunikasi nonverbal adalah komunikasi tanpa kata.

Sedangkan penggolongan pesan nonverbal yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah penggolongan pesan nonverbal secara umum menurut Edward T. Hall dan Bridstell (Liliweri, 2009:193): kinesik, proksemik dan paralinguistik. Berkaitan dengan kinesik, komunikasi non verbal ini dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu: emblem, ilustrator, regulator, *affect display*, serta adaptor. Yang menjadi perhatian penulis adalah emblem.

Emblem yang menjadi bahan penelitian kali ini merupakan salah satu bentuk komunikasi non verbal yang digunakan secara intensif untuk mengirimkan sebuah pesan tertentu kepada seorang pendengar/penerima. Emblem adalah isyarat yang dapat dipergunakan bersamaan dengan waktu pengucapan kata-kata verbal. Dalam banyak hal, emblem sebagai isyarat yang otonom berbeda dengan ilustrator.

Ketika berkomunikasi, emblem dapat juga digunakan secara mandiri, tanpa menggunakan pesan verbal. Isyarat nonverbal yang menggantikan kata atau frase inilah yang disebut emblem (Mulyana, 2007: 350).

Emblem adalah tanda-tanda yang dipakai untuk mengganti suatu kata-kata atau merupakan suatu terjemahan yang melukiskan suatu makna (Suranto, 2010:159). Emblem merupakan *gesture* yang dipakai secara sadar dan didalamnya terkandung budaya masing-masing daerah.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif karena penelitian ini berusaha untuk menggambarkan, mendeskripsikan ketiga permasalahan yang menjadi bahan penelitian, yaitu: em-

blem seperti apa yang dipakai oleh penutur bahasa Jepang, apa makna yang terkandung di dalamnya, serta dalam situasi yang bagaimana emblem tersebut digunakan, lewat suatu penelitian.

1. SUMBER DATA

Sumber data dalam penelitian ini adalah sepuluh episode acara *Himitsu No Arashichan* dan *Arashi Ni Shiyagare*, yang dipilih secara random yang di dalamnya terdapat adegan dimana para pembawa acara serta bintang tamunya melakukan *gesture* yang dikategorikan sebagai emblem. Sepuluh episode yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah episode 84, 86, 89, 98, 103 (*Arashi Ni Shiyagare*), dan 145, 155, 164, 165, 214 (*Himitsu No Arashichan*).

2. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penulis akan mengumpulkan data dengan teknik studi dokumenter (*documentary study*) dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data kualitatif tentang contoh-contoh emblem yang dipakai oleh penutur bahasa Jepang. Untuk mendapatkan data tersebut penulis menggunakan format data.

3. TEKNIK PENGOLAHAN DATA

Data yang didapat berupa deskripsi penggunaan emblem yang dipakai oleh penutur bahasa Jepang dalam acara *Variety show* televisi Jepang, *Himitsu No Arashichan* dan *Arashi Ni Shiyagare*, akan dikelompokkan dengan menggunakan format data. Format data tersebut terdiri atas deskripsi emblem, situasi pada saat emblem tersebut muncul serta makna yang terkandung dalam masing-masing emblem tersebut.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis acara *Himitsu No Arashichan* dan *Arashi Ni Shiyagare* yang dijadikan objek dalam penelitian ini ditemukan 29 penggolongan emblem yang dipakai oleh penutur bahasa

Jepang, yaitu:

1. *Ojigi*. *Ojigi* merupakan gerakan membungkukkan badan dengan menghadap mitra tutur. Gerakan membungkukkan badan merupakan hal yang penting dalam berkomunikasi dengan orang Jepang. Selain sebagai ungkapan rasa hormat, gerakan ini juga digunakan untuk mengungkapkan permohonan maaf, ucapan terima kasih, salam atau dilakukan dalam rangka melaksanakan ritual ibadah.
2. *Batsu*. Gerak isyarat ini dilakukan dengan menyilangkan kedua lengan membentuk tanda X. Kedua telapak tangan menghadap keluar. Kadang juga dengan cara menyilangkan kedua jari telunjuk. Emblem *batsu* mempunyai arti yang jelas di Jepang. *Batsu* menunjukkan sesuatu yang bersifat negatif seperti kesalahan, kegagalan, kekalahan, penolakan dan sebagainya
3. *Maru*. *Maru* ditunjukkan dengan membuat lingkaran dengan jari telunjuk dan ibu jari. Kadang-kadang juga dengan mengangkat kedua tangan di atas kepala kemudian membentuk lingkaran dengan ujung-ujung jari bersentuhan. Sama seperti *batsu*, *maru* pun mempunyai arti yang jelas di Jepang, yaitu untuk menunjukkan sesuatu yang positif seperti kelulusan, tepat, menang, OK dan sebagainya.
4. Terampil, Lihai. Ketika seseorang menepuk lengannya dengan tangannya beberapa kali, itu berarti ia sedang melakukan gerak isyarat untuk menyatakan keahlian atau keterampilan. Bergantung pada situasinya, orang yang dimaksud mempunyai keahlian tentang sesuatu tersebut bisa dirinya sendiri, bisa juga orang lain.
5. *Himitsu*, *Chinmoku*. Telunjuk diletakkan vertikal di bibir, keempat jari yang lain dilipat. Gerak isyarat ini digunakan untuk menyatakan sesuatu yang rahasia atau ketika seseorang meminta orang yang lain untuk diam, tidak berbicara.
6. Melambaikan tangan. Salah satu tangan diangkat tinggi di atas kepala, telapak tangan kemudian diayunkan ke kiri dan ke kanan beberapa kali (dilambaikan). Menyatakan salam

perpisahan, juga untuk menyatakan bahwa dirinya ada di tempat tersebut, serta untuk membuat orang sadar akan keberadaan dirinya.

7. *Unazuku* (mengangguk-angguk). Gerakan mengangguk-anggukkan kepala beberapa kali. Menandakan bahwa dirinya sedang mengikuti dengan baik apa yang sedang dibicarakan. Selain itu, untuk menandakan persetujuan akan sesuatu.
8. Meminta Maaf. Meminta maaf dengan menempelkan kedua telapak tangan lalu diletakkan di depan wajah dengan kedua ibu jari dekat dengan wajah. Kadang sambil menundukkan kepala sebagai tanda penyesalan. Kadang juga hanya sebelah tangan yang diletakkan di depan wajah/tubuh dengan kedua ibu jari dekat dengan wajah/tubuh. Gestur ini untuk meminta maaf, menandakan penyesalan.
9. Mengangguk. Menganggukkan kepala. Sama seperti di Indonesia, di Jepang pun artinya 'ya', 'benar'. Emblem yang menunjukkan adanya persetujuan.
10. Emblem Yang Digunakan Ketika Sedang Memikirkan Sesuatu, Ragu, Atau Pun Ketika Tidak Bisa Menerima Sesuatu. Memiringkan kepala kearah samping. Emblem ini menunjukkan bahwa orang yang sedang melakukannya sedang memikirkan sesuatu. Kadang memiringkan kepala kearah samping sejenak lalu dengan cepat kembali ke posisi semula. Ketika seseorang melakukan hal ini, berarti dalam pikirannya terdapat ketidakpercayaan, keraguan terhadap hal yang sedang ia hadapi
11. *Douzo, Kochira E*. Emblem ini digunakan untuk menunjuk arah, atau untuk mempersilahkan orang untuk melakukan sesuatu. Tangan direntangkan dengan memperlihatkan telapak tangan. Tangan menunjukkan arah yang dimaksud. Ketika digunakan untuk menunjukkan arah, biasanya arah yang ditunjukkan jari telunjuk adalah arah yang dimaksud/dituju.
12. Menunjuk Dengan Jari Telunjuk. Digunakan pada waktu menunjuk sesuatu/seseorang. Menunjuk arah, benda

dengan menggunakan jari telunjuk, keempat jari yang lain dilipat

13. *Yatta!* (*Gatsu Po-su*). Mengangkat kepala salah satu atau kedua tangan ke atas, kadang-kadang tangan disentak cepat satu kali. Emblem ini merupakan ekspresi dari kebahagiaan atas suatu keberhasilan atau kemenangan. Serta digunakan untuk menunjukkan ke orang-orang di sekitarnya bahwa ia sedang bersemangat. Emblem ini terkenal juga dengan sebutan *gatsu po-su*.
14. *Menggeleng*. Gerakan menggelengkan kepala. Emblem yang digunakan untuk menyatakan tidak setuju, tidak tahu (negatif, penyangkalan)
15. *Penyangkalan, penolakan* (*shiranai, chigau*). Gerakan mengibas-ngibaskan tangan di depan tubuh, dengan telapak tangan menghadap ke samping, ibu jari mendekati wajah. Kadang kepala juga ikut digelengkan. Ketika kepala digelengkan, arah kepala dan tangan berlawanan. Emblem ini mengandung arti 'tidak perlu', 'salah', 'menyangkal'. Di dalamnya terkandung nuansa penolakan atau penyangkalan.
16. *Emblem Yang Menunjukkan Jumlah*. Biasanya untuk menghitung 1-10, orang Jepang menggunakan satu tangan. Dimulai dengan membuka telapak tangan, lalu mulai melipat jari mulai dari ibu jari untuk menghitung satu, berurutan sampai jari kelingking untuk menghitung lima. Menghitung enam dengan kembali menegakkan jari kelingking berurutan sampai ibu jari untuk menghitung sepuluh.

Walaupun ketika menghitung orang Jepang menggunakan satu tangan, namun untuk menunjukkan emblem angka 1-10, digunakan dua tangan. Dimulai dengan menegakkan jari telunjuk tangan kanan untuk menunjukkan satu (keempat jari yang lain dilipat), kemudian diikuti dengan jari tengah untuk dua, sampai jari kelingking untuk menunjukkan empat, terakhir menegakkan ibu jari untuk menyatakan lima. Untuk emblem angka enam, telapak tangan kanan dibuka lalu jari telunjuk tangan kiri ditempelkan di situ. Diikuti

dengan jari tengah untuk emblem angka tujuh sampai jari kelingking untuk angka sembilan. Terakhir, menempelkan ibu jari untuk angka sepuluh. Posisi kedua telapak tangan dalam keadaan terbuka.

17. Tepuk Tangan. Gerakan saling menepuk kedua telapak tangan beberapa kali. Menyatakan pengakuan akan kehebatan atau keberhasilan seseorang, menungkapkan kekaguman akan sesuatu/seseorang, serta untuk membangkitkan semangat (sering dilakukan di industri pertelevisian).
18. Pose Ketika Berfoto. Membuat tanda V dengan menegakkan jari telunjuk dan jari tengah, telapak tangan menghadap mitra tutur. Awalnya berasal dari luar Jepang yang berarti kemenangan atau perdamaian. Namun setelah masuk ke Jepang, gerak isyarat ini menjadi emblem untuk berfoto. Orang Jepang (pada umumnya anak muda dan anak-anak) melakukan gerak isyarat ini ketika berhadapan dengan kamera sebagai pose untuk berfoto. Bahkan tidak hanya ketika berfoto saja, pose ini juga biasanya dilakukan ketika menjadi pusat perhatian.
19. Tidak, Salah. Mengibaskan tangan (ke kiri dan ke kanan) dengan posisi telapak tangan menghadap ke depan. Emblem ini berarti tidak atau salah.
20. Malu, Kesulitan. Gerak isyarat yang dilakukan untuk menyembunyikan rasa malu dengan cara menggaruk kepala padahal sebenarnya tidak gatal. Rasa malu disini bisa dikarenakan sesuatu yang terjadi diluar dugaan atau pun malu karena dipuji oleh orang lain. Untuk fungsi ini, isyarat ini dapat dikategorikan sebagai regulator. Walaupun sebenarnya penutur melakukan hal ini untuk menyembunyikan rasa malu, namun dari pandangan mitra tutur justru malah menunjukkan bahwa pembicara tersebut sedang merasa malu. Walau emblem ini bisa dikategorikan sebagai regulator, namun ketika dilakukan dengan sengaja, maka isyarat ini akan dikategorikan sebagai emblem. Kadang

hanya menaruh tangan di kepala saja, seolah-olah akan menggaruk kepala.

21. *Gomasuri*. Telapak tangan dibuka, di atasnya diletak tanganyang satu lagi yang sedang dikepalkan. Setelah itu tangan yang dikepalkan bergerak membuat lingkaran di atas telapak tangan yang terbuka. Ini adalah gambaran ketika seseorang sedang menggiling wijen. Ketika seseorang melakukan gestur ini, ini berarti ia sedang memberitahukan pada lawan bicaranya bahwa ia tahu lawan bicaranya sedang memujinya.
22. Mengangkat Tangan Untuk Meminta Perhatian. Gerakan mengangkat tangan. Mengangkat tangan sampai di atas kepala, biasanya dengan telapak tangan terbuka. *Gesture* yang biasa dilakukan ketika meminta perhatian seseorang, biasanya karena dirinya ingin bertanya.
23. Hamil. Kedua tangan digerakkan dari daerah sekitar rusuk ke arah sekitar bawah pusar membentuk setengah lingkaran, menggambarkan perut yang membesar (buncit). Gestur ini berarti hamil.
24. Saya. Gerakan menunjuk hidung sendiri dengan jari telunjuk. Ketika bercakap-cakap, orang Jepang jarang menyebutkan 'saya' untuk menunjukkan dirinya. Bila seseorang melakukan hal ini, berarti ia sedang berbicara tentang dirinya. Saat ini banyak yang menunjuk dirinya dengan cara meletakkan tangannya di dada, namun sebenarnya emblem ini merupakan emblem khas Jepang untuk menyatakan rasa lega.
25. *Zukkokeru* (Emblem Yang Dipakai Sebagai Reaksi Terhadap Sesuatu Yang Tidak Disangka/Terasa Ganjil). *Zukkokeru* merupakan emblem yang menunjukkan antiklimaks dari suatu peristiwa dimana seolah-olah benda yang menyokong badan tiba-tiba diambil sehingga membuat seseorang terhuyung-huyung bahkan jatuh roboh ke depan. Kadang juga menyerupai gerakan seperti orang yang jatuh terpeleset. Atau juga seperti orang yang didorong jatuh. Orang yang

berlebihan dalam melakukan emblem ini bahkan sampai menjatuhkan dirinya ke tanah dan mengangkat kedua kakinya ketika telah terbaring ke tanah.

Gesture yang mengandung unsur komikal ini dilakukan ketika seseorang mendapati bahwa apa yang dipikirkannya ternyata berbeda dengan kenyataannya. *Gesture* ini mengandung unsur humor, emblem khas komik, kartun yang bersifat sedikit bergurau. Ketika seseorang melakukan *gesture* ini berarti ia masih bisa mentolerir kenyataan yang baru saja ia dapati tersebut, walaupun kenyataan tersebut bertentangan dengan apa yang dipikirkannya.

26. *Itadakimasu, gochisousama*. Gerakan ini mirip dengan emblem yang digunakan untuk memohon atau meminta maaf. Kedua telapak tangan saling ditempelkan di depan tubuh, biasanya sambil menundukkan kepala. Bedanya hanya perasaan apa yang diekspresikan lewat ekspresi wajah. Emblem ini menunjukkan rasa terima kasih, khususnya atas makanan yang mereka terima. Biasanya digunakan bersamaan dengan mengucapkan 'itadakimasu' sebelum makan atau 'gochisousama' sesudah makan. Kedua kata tersebut diucapkan sambil menundukkan kepala.
27. Menelepon. Jari kelingking ditaruh di sekitar mulut, ibu jari diletakkan di telinga, ketiga jari yang lain dilipat. Kadang tangannya tidak sampai ke telinga/mulut, hanya membentuk gagang telepon saja. Gestur yang berarti telepon/sedang menelepon ini menggambarkan gagang telepon.
28. *Choudai*. Salah satu tangan dijulurkan ke arah seseorang dengan telapak tangan dibuka menghadap ke atas. Digunakan ketika ingin meminta sesuatu
29. Isteri. Menegakkan jari kelingking. Jari yang lain dilipat. Emblem ini artinya isteri atau pacar, kadang bisa juga diartikan sebagai ibu.

V. PENUTUP

KESIMPULAN

Setelah melakukan pengumpulan data, menganalisis data dan membahasnya, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Emblem yang muncul dalam sepuluh episode acara *Himitsu No Arashichan* dan *Arashi Ni Shiyagare* yang menjadi objek dalam penelitian ini dibagi menjadi 29 kategori emblem. Emblem yang dipakai oleh penutur bahasa Jepang bisa saja mempunyai deskripsi (gerak isyarat) yang sama, namun mempunyai makna dan fungsi yang berbeda. Bahkan emblem yang sama dapat menunjukkan ekspresi yang berbeda-beda.
2. Walaupun emblem sering digunakan ketika berkomunikasi, namun penggunaannya bergantung pada situasi dan kondisi tertentu. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa emblem tersebut dipakai pada saat dimana penutur bahasa Jepang ingin mengekspresikan makna dan fungsi dari masing-masing 29 penggolongan emblem yang sudah dikemukakan sebelumnya.

SARAN

Penelitian ini hanya membahas tentang deskripsi emblem yang digunakan orang Jepang serta makna dan situasi penggunaan emblem tersebut. Masih banyak hal yang perlu ditindaklanjuti, antara lain:

1. Tidak menutup kemungkinan masih ada emblem khas penutur bahasa Jepang lainnya yang bisa ditemukan pada episode-episode lainnya, bahkan pada acara-acara televisi Jepang lainnya. Perlu adanya penelitian lanjutan untuk membahas emblem, makna serta situasi penggunaan emblem yang dipakai penutur bahasa Jepang tersebut untuk memperkaya pengetahuan mengenai emblem yang digunakan penutur bahasa Jepang.
2. Penulis menemukan emblem yang mempunyai gerak isyarat yang mirip dalam penelitian ini. Perlu diadakan penelitian lanjutan untuk emblem-emblem tersebut karena mungkin saja ada hubungan makna dan fungsi dari emblem-emblem

tersebut.

3. Kali ini penulis hanya meneliti tentang emblem yang dipakai penutur bahasa Jepang. Masih banyak jenis komunikasi non verbal lainnya seperti paralinguistik, regulator atau pun ilustrator yang bisa dijadikan sebagai bahan penelitian untuk membantu orang agar bisa lebih baik dalam berkomunikasi dengan orang Jepang.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Adelman, Mara & Levine, Deena. (1993). *Beyond Language: Cross-Cultural Communication*. New Jersey: Prentice Hall Regents.
- Dahidi, Ahmad. (2002). "Kesamaran Dibalik Pernyataan Orang Jepang". *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia*. 2, (1), 1-7.
- Dardjowidjojo Soenjono. (2008). *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Givens David. (2002). *The Nonverbal Dictionary Of Gestures, Signs & Body Language Cues*. Washington: Center for Nonverbal Studies Press.
- Guong Songming. (2005). "Nihongo Kyouzai No Manga To Irasuto Ni Mirareru Higengokoudo Ni Tsuite No Hikaku Kousatsu- Nihon, Kankoku, Chuugoku (Oyobi Taiwan) Wo Taishou Toshite". *Nihongo Kyouiku*. 124, 63-68.
- Hamiru-aqui. (2004). *70 Japanese Gestures*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Ishii Noriko. (2010). *Nihon Tate Yoko*. Tokyo: Gakken.
- Lewis, Richard D. (2005). *Komunikasi Bisnis Lintas Budaya*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Liliweri, Alo. (2009). *Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: LKiS Printing Cemerlang.
- Mulyana, Deddy & Rakhmat, Jalaluddin. (2005). *Komunikasi Antarbudaya Panduan Berkomunikasi dengan Orang-orang Berbeda Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nakano Michio & Kirkup James. (1988). *Bodi Range-ji Jiten*. Tokyo: Taishuukanshoten.
- Sudjianto. (2002). "Pendidikan Bahasa Jepang Dan Pemahaman Sosiokulturalnya". *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia*. 2, (1), 76-84.
- Sugiyama Minako. (2005). *Hanashikata No Mana- To Kotsu*. Tokyo: Kabushiki Kaisha
- Sumarsono. (2009). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: SABDA.
- Suranto. (2010). *Komunikasi Sosial Budaya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutedi Dedi. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Takamizawa Hajime. *et al.* (2002). *Hajimete No Nihon Go Kyouiku*. Tokyo: Asuku.
- Tanaka Harumi & Tanaka Sachiko. (2003). *Shakai Gengogaku E No Shoutai*. Kyoto: Mineruva Shobou.
- Wikipedia. (2017). *Gestur*. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Gestur>. Diakses tanggal 2 November 2017.