

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Jepang, tentunya harus terlebih dahulu mengenal huruf seperti apa yang digunakan. Hal ini dikarenakan tidak semua bahasa menggunakan huruf yang sama. Iwabuchi (1989:180) mengungkapkan bahasa Jepang adalah bahasa yang dapat dinyatakan dengan tulisan yang menggunakan huruf-huruf (*kanji*, *hiragana*, *katakana*, *roomaji*) ini. Di antara keempat jenis huruf tersebut, *kanji* merupakan huruf yang dianggap paling sulit untuk dipelajari. Huruf *kanji* adalah huruf serapan yang berasal dari Cina. Huruf ini dibawa masuk ke Jepang kira-kira pada abad 4. *Kanji* menjadi salah satu aspek yang sulit bagi pembelajar bahasa Jepang dikarenakan jumlah hurufnya yang banyak, bentuknya yang tidak biasa, jumlah coretannya yang tidak sedikit dan adanya keragaman dalam cara membaca huruf-huruf tersebut.

Huruf *kanji* sudah ada di Cina sejak lebih dari 3000 tahun yang lalu. Mula-mula dari bentuk suatu benda kemudian diwujudkan ke dalam bentuk tulisan sehingga bisa dibaca. Huruf berangsur-angsur berubah ke bentuk yang lebih sederhana dan mudah ditulis, sehingga menjadi huruf *kanji* yang digunakan sampai sekarang. Secara garis besar, ada dua cara baca *kanji* yaitu cara baca

Jepang (*kun'yomi*) dan cara baca Cina (*on'yomi*). Untuk membantu dalam membaca huruf *kanji*, ada sebuah sistem bernama *furigana*, dimana di atas huruf *kanji* akan dituliskan cara baca *kanji* tersebut baik secara *kun'yomi* maupun *on'yomi*. Namun adakalanya, *kanji* tersebut bukan dibaca berdasarkan *on'yomi* maupun *kun'yominya* melainkan dengan cara baca lain dimana arti dari cara baca tersebut bisa sama, bisa juga bertolak belakang. Cara baca *kanji* ini disebut dengan *ateji*.

Menurut *Nihongo Kokugo Daijiten Daiikken*, *ateji* adalah cara penggunaan *kanji* yang memiliki hubungan dengan arti sebenarnya. Maksudnya, *kanji* di sini tidak menggunakan cara baca yang lazim, melainkan menggunakan cara baca lainnya yang cenderung terkesan meminjam *kanji* tersebut. Contoh dari *ateji* itu sendiri adalah sebagai berikut:

- ① ^{ウソ} ^{ワナ} 台詞と笑顔に惑わされ (*Brothers Conflict Short Stories*)
Uso to Wana ni madowasare

Furigana pada kata 台詞 dan 笑顔 dituliskan sebagai ^{ウソ} dan ^{ワナ} di mana seharusnya tertulis せりふ dan えがお.

- ② 餌を与えるなどして飼^{テイミング}い馴らしに成功すると、..... (*Sword Art Online, Aincrad vol.1*)
Esa wo ataeru nado shite teimingu ni seikousuru to,

Furigana pada *kanji* 飼^{テイミング}い馴らし dituliskan sebagai ^{テイミング} (teimingu) di mana seharusnya tertulis かいならし (*kainarashi*).

③ 1414287356 (The Kiddies)

Hito yo hito yo ni hanami koro

Angka yang seharusnya dibaca いちよんいちよんにはちななさん

ごろく (*ichi yon ichi yon ni hachi nana san go roku*) dibaca sebagai

ひとよひとよ はなみころ

一夜一夜に花見頃 (*hitoyo hitoyo ni hanami koro*).

Dari contoh yang diberikan, dapat dilihat walaupun kesemuanya adalah *ateji*, namun penggunaannya berbeda. Contoh pertama, *serifu* dan *egao* menyatakan cara baca *ateji* memiliki makna yang berbeda dengan cara baca yang seharusnya yaitu dialog dan senyum. Sedangkan contoh kedua, *kainarashi*, baik cara baca yang seharusnya maupun cara baca sebagai *ateji* memiliki arti yang senada yaitu menjinakkan. Lalu pada contoh ketiga, diperlihatkan mengenai penggunaan angka untuk judul sebuah lagu yang memiliki kanjinya sendiri.

Berdasarkan angket yang telah disebar pada 30 April 2014 kepada mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, masih ada banyak yang belum mengetahui apa itu *ateji* baik dari segi makna, penggunaan maupun contoh dari *ateji* itu sendiri. Namun ketika diberikan sebuah contoh dari penggunaan *ateji*, yaitu *kanji* ^{チャレンジ}挑戦 di mana pada bagian *furigananya* tertulis *チャレンジ*(*charenji*) bukan *ちょうせん* (*chousen*), ada beberapa responden yang menyatakan pernah menemukan kondisi seperti itu. Beberapa di antaranya ada pula yang menyertakan contoh yang pernah mereka

temukan seperti ^{こたえ} 正解 (*seikai/kotae*), ^{ターゲット} 標的 (*hyouteki/taagetto*) dan ^{アイツ} 黒子

(*Kuroko/aitsu*). Hal ini menunjukkan bahwa beberapa responden tersebut sudah pernah menemukan contoh dari *ateji* tersebut, namun belum mengetahui mengenai *ateji* itu sendiri.

Berdasarkan pada pengamatan tersebut, maka diangkatlah penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan *Ateji* pada Lirik *Theme Song Game Diabolik Lovers: More Blood*”. Pemilihan tema *ateji* ini didasarkan kepada kurangnya pengetahuan mengenai *ateji* pada mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Kurangnya pengetahuan ini dikarenakan dalam pembelajaran mengenai huruf Jepang, umumnya yang dipelajari hanyalah cara membaca *kanji* yang sebagaimana mestinya. Tidak ada pembelajaran yang mengarah kepada *ateji* sedangkan contohnya saja bisa ditemukan cukup banyak dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun alasan dari penggunaan *theme song game Diabolik Lovers: More Blood* sebagai sample penelitian adalah banyaknya ragam penggunaan *ateji* di dalam lirik lagu tersebut. Beberapa di antaranya, seperti yang telah dicantumkan di atas, antara *furigana* dengan *kanji* yang digunakan memiliki arti yang serupa. Namun, ada juga *furigana* dan *kanji* yang memiliki arti bertolakbelakang, bahkan sama sekali berbeda dengan cara baca *kanji* tersebut baik secara *kun'yomi* maupun *on'yomi*. Hal ini menunjukkan terdapatnya keragaman dalam lirik dari *theme song* tersebut. Selain dari banyaknya *ateji*, *game* ini merupakan *game* yang cukup populer di Jepang, ditandai dengan dimunculkannya tiga sekuel untuk *game* bertemakan *vampir* ini (sekuel pertama pada 24 Oktober 2013 dan dirilis kembali

untuk *console* PS Vita pada tanggal 15 Januari 2015, sekuel kedua pada 4 Desember 2014 dan sekuel ketiga pada 26 Februari 2015). *Theme song* yang dibawakan oleh pengisi suara dari beberapa karakter di dalam *game* ini, menceritakan keadaan dari para vampir di dalam *game*. Untuk lagu pembukanya, menceritakan mengenai keinginan dari para vampir kepada korbannya dan untuk lagu penutupnya menceritakan masa lalu para vampir yang merupakan rival dari keluarga vampir yang pertama.

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

Untuk penelitian mengenai *ateji* ini, akan difokuskan kepada *ateji* yang terdapat di dalam lirik *theme song game Diabolik Lovers: More Blood* di mana ada dua buah *theme song* yaitu *opening song* dan *ending song*. Untuk *opening song*nya berjudul ^{UNLIMITED} 極 限 BLOOD dan *ending song* yang berjudul ^{ECLIPSE} 月 蝕.

Sedangkan subfokus dari penelitian ini adalah:

- a. Ragam *ateji* yang terdapat dalam lirik *theme song game Diabolik Lovers: More Blood*.
- b. Hal yang melatarbelakangi penggunaan *ateji* pada lirik dari *theme song game Diabolik Lovers: More Blood*.
- c. Perluasan makna pada *ateji* dalam lirik *theme song game Diabolik Lovers: More Blood*.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Apa saja ragam *ateji* yang terdapat dalam lirik *theme song game Diabolik Lovers: More Blood*?
- b. Hal apa yang melatarbelakangi penggunaan *ateji* pada lirik dari *theme song game Diabolik Lovers: More Blood*?
- c. Bagaimanakah perluasan makna pada *ateji* dalam lirik *theme song game Diabolik Lovers: More Blood*?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai *ateji* ini merupakan penelitian yang mengupas mengenai *ateji*, baik dari segi penggunaannya maupun dari pengelompokkannya, sehingga diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan seputar *ateji* baik dari segi definisi, fungsi maupun jenisnya. Diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi peneliti yang akan meneliti mengenai *ateji* untuk ke depannya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi pengajar, mahasiswa, maupun pembelajar bahasa Jepang pada umumnya.

2.1 Bagi peneliti

- a. Penelitian ini bermanfaat untuk menyalurkan rasa ingin tahu mengenai *ateji*.
- b. Penelitian ini juga bermanfaat untuk menambah wawasan mengenai ragam penggunaan *kanji* dan huruf Jepang lainnya.
- c. Melalui penelitian ini dapat diketahui bagaimana cara membaca suatu *ateji* pada lirik lagu.

2.2 Bagi pengajar

Sebagai referensi dalam pengajaran khususnya pada mata kuliah linguistik Jepang (*nihongogaku*) mengenai penggunaan huruf Jepang, khususnya *kanji*.

2.3 Bagi mahasiswa

- a. Sebagai pengetahuan baru mengenai *ateji*.
- b. Sebagai referensi dan informasi mengenai *ateji*, terutama dari segi penggunaan.
- c. Sebagai sumber referensi dan perbandingan ketika akan melakukan penelitian yang terkait.