

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoretis

1. Huruf *Kanji*

Dalam mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Jepang, tentu kita harus mengetahui terlebih dahulu huruf seperti apa yang digunakan karena tidak semua bahasa menggunakan huruf yang sama. Bahasa Jepang adalah “bahasa yang dapat dinyatakan dengan tulisan yang menggunakan huruf-huruf (*kanji, hiragana, katakana, roomaji*) ini” (Iwabuchi, 1989:180).

Menurut Iwabuchi (1989:280-281), huruf dalam bahasa Jepang terbagi atas beberapa macam, yaitu:

a. 表意文字 (*Hyoo'i Moji*)

Hyoo'i moji adalah huruf yang menyatakan isi atau arti dan sekaligus menyatakan pengucapan. *Hyoo'i moji* juga disebut huruf yang melambangkan arti. Maksudnya, melalui hurufnya saja kita dapat mengerti apa makna dari huruf tersebut. Salah satu contohnya adalah *kanji*.

b. 表音文字(*Hyoo'on Moji*)

Hyoo'on moji adalah huruf yang hanya menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Di dalam *hyoo'on moji* terdapat *onsetsu moji* yaitu huruf yang pada prinsipnya menyatakan sebuah silabel (*hiragana* dan *katakana*) dan *tan'on moji* yaitu huruf yang pada prinsipnya menyatakan sebuah fonem seperti huruf latin.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam mempelajari bahasa Jepang ada seminim-minimnya empat jenis huruf yang harus dikuasai. Huruf-huruf tersebut yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *roomaji*.

Huruf *kanji* adalah huruf serapan yang berasal dari Cina. Huruf ini dibawa masuk ke Jepang kira-kira pada abad 4 pada waktu negeri Cina merupakan zaman Kan. Oleh sebab itulah dinamakan huruf *kanji* yang berarti huruf negeri Kan (Iwabuchi,1989:63). Sedangkan Takebe (1982: 79) mengungkapkan bahwa yang dimaksud dengan *kanji* ialah huruf yang pada umumnya terbuat dari gambar dikarenakan huruf ini adalah perlambang/symbol dari benda tersebut. Dikarenakan jumlah hurufnya yang banyak, bentuknya yang tidak biasa, jumlah coretannya dan adanya kesamaan dalam cara membaca huruf tersebut, baik secara *kun'yomi* maupun *on'yomi*, maka *kanji* menjadi salah satu aspek yang dianggap sulit bagi pembelajar bahasa Jepang.

Menurut Yanagita (1986), cara penggunaan huruf *kanji* terbagi atas dua macam yaitu 正字表記(*seiji hyouki*) dan 借字表記(*shakuji hyouki*). *Seiji hyouki* merujuk kepada penggunaan *kanji* untuk kata-kata memang memiliki *kanji*. Sedangkan *shakuji hyouki* merujuk kepada penggunaan *kanji* sebagai huruf pinjaman. *Shakuji hyouki* terbagi lagi atas dua macam yaitu, 借音訓表記(*shakuonkun hyouki*) dan 借義表記(*shakugi hyouki*). *Shakuonkun hyouki* merujuk kepada peminjaman cara baca *kanji*, sedangkan *shakugi hyouki* merujuk kepada peminjaman makna dari *kanji*. Adapun contohnya sebagai berikut:

Tabel 2.1.

Pengelompokkan Penggunaan *Kanji* Menurut Yanagita Seiji

正字 <i>Seiji</i>	借字 <i>Shakuji</i>	
	借音訓 <i>Shakuonkun</i>	借義 <i>Shakugi</i>
いなか 田舎 <i>Inaka</i>	くらぶ 倶楽部 <i>Kurabu</i>	たび 足袋 <i>Tabi</i>
みやげ 土産 <i>Miyage</i>	いたりあ 伊太利 <i>Itaria</i>	たばこ 煙草 <i>Tabako</i>
あじさい 紫陽花 <i>Ajisai</i>	かわい 可愛い <i>Kawaii</i>	やまと 大和 <i>Yamato</i>
おみなえし 女郎花 <i>Ominaeshi</i>	すべいん 西班牙 <i>Supein</i>	ざこ 雑魚 <i>Zako</i>

Pada kolom *seiji*, terdapat *kanji* yang merupakan kata asli buatan Jepang, contohnya kata *inaka* (kampung), *miyage* (oleh-oleh), *ajisai* (nama bunga) dan *ominaeshi* (nama bunga). Lalu pada kolom *shakuji* yang terbagi atas

shakuonkun dan *shakugi* terdapat contoh kata-kata yang menggunakan *kanji* sebagai huruf pinjaman baik dari segi pelafalan maupun arti. Contohnya kata *kurabu* (klub), *Itaria* (Italia), *kawaii* (imut, manis) dan *Supein* (Spain, Spanyol) yang meminjam pelafalan dari setiap *kanji* yang ada dan kata *tabi* (kaus kaki), *tabako* (rokok), *Yamato* (Yamato) dan *zako* (ikan kecil) yang meminjam arti dari *kanji* yang digunakan.

2. Ateji

Secara umum, huruf *kanji* memiliki dua cara baca, yaitu cara baca *kun'yomi* dan *on'yomi*. *Kun'yomi* adalah cara baca menurut Jepang sedangkan *on'yomi* adalah cara baca menurut Cina. Untuk membantu dalam membaca huruf *kanji*, ada sebuah sistem bernama *rubi*, dimana di atas huruf *kanji* akan dituliskan cara baca *kanji* tersebut baik secara *kun'yomi* maupun *on'yomi*. Namun adakalanya, terjadi suatu keadaan di mana *kanji* tersebut bukan dibaca berdasarkan *on'yomi* maupun *kun'yominya* melainkan dengan cara baca lain di mana arti dari cara baca tersebut bisa sama, bisa juga bertolak belakang. Cara baca *kanji* yang seperti ini disebut dengan *ateji*.

Penggunaan *ateji* sudah ada semenjak zaman Nara, di mana pada masa itu penggunaan *ateji* dapat ditemukan dalam *man'youshuu*. *Man'youshuu* adalah salah satu karya kesusasteraan klasik Jepang berbentuk kumpulan pantun lama. Contoh *ateji* pada *man'youshuu* adalah ^{しはす}十二月 di mana *kanji juunigatsu* mendapatkan *rubi shihasu*. Keduanya memiliki arti yang sama

yaitu bulan kedua belas. Walau penggunaan sudah ditemukan sejak zaman Nara, namun istilah *ateji* sendiri baru muncul di pertengahan zaman Hei'an.

Dalam “*Shinmeikai Kokugo Jiten*”, yang dimaksud dengan *ateji* adalah sebagai berikut

漢字の本来の字義には関係なく、その音訓を借りて国語や外国固有名詞や外来語を書き表す用字法

Penggunaan *kanji* yang tidak memiliki hubungan dengan arti asli dari *kanji* tersebut, melainkan hanya meminjam bunyi dari *kanji* tersebut untuk melambangkan penulisan kata serapan dan *koyuumeishi*.

Sedangkan dalam “*Ateji, Ateyomi Kanji Hyôgen Jiten*” yang dimaksud dengan *ateji* adalah:

「当て字」とは、「本来的，一般的な字音や字訓，字義に従わずに語の表記が行なわれることがある。語から見れば，その成り立ち，意味や発音にそぐわない漢字が用いられることもある。そういう表記・用法を当て字とよぶ。」とある。

Yang dimaksud dengan *ateji* adalah cara penulisan, membaca, huruf *kanji* yang tidak mengikuti aturan cara baca pada umumnya yaitu cara baca Cina dan cara baca Jepang. Kalau dilihat dari sudut pandang kata, *kanji* tersebut baik antara arti maupun pelafalannya tidak relevan. Cara penulisan/penggunaan seperti itulah yang disebut dengan *ateji*.

Takebe (1982: 93) mengungkapkan tentang *ateji*, yaitu:

漢字の用い方としては、その本来の意味から離れてその読み方だけを用いる場合もある。これが当て字の場合であるが.....

Ada kalanya penggunaan huruf *kanji* hanyalah berdasarkan bagaimana cara baca dari *kanji* tersebut dan terlepas dari arti yang sebenarnya. Ini disebut dengan *ateji*.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *ateji* pada mulanya adalah cara pemakaian *kanji* di mana kata tersebut hanya meminjam bunyi dari *kanji*, bukan meminjam maknanya. Namun seiring dengan perkembangan zaman, *ateji* tidak hanya meminjam bunyi, adakalanya *ateji* justru meminjam *kanji* yang dirasa dapat mewakili makna yang ingin disampaikan dari suatu kata.

Menurut Shirose (2011: 103), *ateji* terbagi atas 7 jenis, yaitu:

a. 口語の読みを示す (*Kougo no yomi wo shimesu*, Pelafalan)

Ateji yang digunakan untuk menjelaskan suatu bentuk tutur lisan. Adakalanya cara baca menurut lisan berbeda dengan tulisan. Hal ini dikarenakan dalam tutur lisan, ada berbagai cara untuk menuturkan suatu kata, seperti pada contoh berikut: ^わ悪^りイ (*warii*), ^{はえ}早^え (*haee*), dan ^{おとと}弟^と (*otooto*)

Apabila huruf *hiragana* tersebut ditulis begitu saja, tanpa menggunakan *kanjinya*, maka dapat menimbulkan penyimpangan makna, oleh karena itu penggunaan *kanji* akan membantu untuk menyampaikan maksud dari si pengucap.

b. 外来語の読みを示す (*Gairaigo no yomi wo shimesu*, Kata Serapan)

Ateji yang digunakan untuk menunjukkan kata serapan. Berfungsi untuk membantu dalam memahami makna dari kata serapan yang digunakan. Dikatakan demikian karena *ateji* yang digunakan untuk

menjelaskan kata serapan tersebut memiliki arti yang serupa dengan kata

serapan dalam kalimat tersebut. Contohnya: ^{クオリティ}質 (*kuoriti*), ^{スタート}開始

(*sutaato*), dan ^{チャレンジ}挑戦 (*charenji*) ada juga contoh seperti ini:

^{天使のささやき}
エンジェル・ウイスペア (*tenshi no sasayaki*)

- c. 英語の略表記の読みを示す (*Eigo no ryakuhyouki no yomi wo shimesu*,
Singkatan dalam Bahasa Inggris)

Ateji yang digunakan untuk menunjukkan singkatan dalam bahasa Inggris. Tak jarang dalam suatu karya digunakan singkatan dalam bahasa Inggris. Penggunaan *ateji* di sini bisa dimaksudkan untuk memberi informasi mengenai bagaimana cara penyingkatan suatu kata dalam bahasa Inggris.

Contoh: ^{ゴールキーパー}G ^{ジャンクション}K (*gooru kiipaa*), ^{ホームルーム}J C T (*jankushon*), dan H R
(*hoomuruumu*)

- d. スポーツ用語 (*Supootsu yougo*, Istilah Olahraga)

Ateji yang digunakan untuk menjelaskan istilah dalam olahraga. Dalam olahraga, ada berbagai istilah untuk menyatakan skor pertandingan, perlengkapan dan lain sebagainya seperti pada contohnya: ^{ワンオンワン}1 対 1 (*wan*

^{ラブ}on wan), 0 (^{ホイッスル}*rabu*), dan 笛 (*hoissuru*)

Pada contoh pertama terdapat tulisan *ichi tai ichi* yang memiliki *rubi wan on wan*. Merujuk kepada keadaan di mana terdapat dua orang pemain dari kedua belah pihak yang saling berhadapan di dalam suatu pertandingan. Dalam dunia olahraga, istilah tersebut lebih sering digunakan. Karenanya, walau menggunakan *kanji ichi tai ichi*, cara bacanya justru *wan on wan*. Penggunaan *ateji* untuk istilah olahraga ini dimaksudkan untuk mempermudah penyampaian maksud dari istilah yang digunakan dalam olahraga.

e. 代名詞 (*Daimeishi*, Pronomina)

Ateji yang digunakan untuk menjelaskan pronomina. Misalnya menggunakan kata tunjuk seperti contoh berikut ini: ^{あいつ}高木 (*aitsu*), ^{こいつ}10番 (*koitsu*), dan ^{あそこ}喫煙所(*asoko*)

Penggunaan *ateji* ini dimaksudkan untuk menunjukkan secara spesifik, siapa atau apa yang dimaksud dengan kata tunjuk tersebut. Dengan digunakannya *ateji* untuk kata tunjuk di atas (*aitsu*, *koitsu*, *asoko*) maka dapat dipahami siapa atau apa yang dimaksud dengan kata tunjuk tersebut.

f. 言い換え表現 (*Ikaehyougen*, Ungkapan Pengganti)

Ateji yang memiliki fungsi pengganti. Kata *iikae* berasal dari kata *iu* dan *kaeru*. (言^う)*iu* yang berarti mengucapkan dan (換^{える})*kaeru* yang berarti menggantikan. Bila dipadukan berarti menggantikan ucapan

atau “dengan kata lain”. Contoh: ^{スカウト}仕事 (*sukauto*), ^{タレコミ}目撃情報 (*tarekomi*),
^{おっさん}dan博士 (*ossan*)

Bila dilihat dari contoh tersebut, maka dapat dilihat bahwa *rubi sukauto* menggantikan *rubi shigoto*. *Shigoto* memiliki arti pekerjaan dan *sukauto* sendiri berasal dari bahasa Inggris, yaitu *scout* yang memiliki arti mengintai, mencari-cari. Dapat diartikan bahwa yang dimaksud dengan pekerjaan di sini adalah mengintai.

- g. 作品固有の表現 (*Sakuhin koyuu no hyougen*, Istilah Khusus dalam Karya)

Ateji yang digunakan untuk menjelaskan istilah khusus dalam suatu karya. Contohnya: ^{アポロン・ロード}燭の道 (*aporon roodo*), ^{エデン}東の楽園 (*eden*), dan

^{イビルシガレット}魔煙草 (*ibiru shigaretto*)

Adakalanya dalam suatu karya, baik itu novel, *anime* atau *manga*, terdapat suatu istilah khusus yang menjadi ciri khas dari karya tersebut. Maka untuk menjelaskan istilah tersebut digunakanlah *ateji*. Pada contoh di atas digunakan *kanji higashi no rakuen* untuk menjelaskan kata *eden* di mana keduanya sama-sama memiliki arti “surga”.

Berdasarkan penjelasan mengenai *ateji* menurut Shirose ini, didapat beberapa peraturan mengenai penggunaan *ateji*, yaitu:

- a. Menunjukkan bunyi tuturan lisan. Terdapat pada *ateji* berupa *kougo no yomi wo shimesu* dan *eigo no ryakuhyouki no yomi wo shimesu*.
- b. Perluasan makna. Terdapat pada *ateji* berupa *daimeishi* dan *iikaehyougen*.
- c. Mempermudah penyampaian maksud dari istilah yang digunakan. Terdapat pada *ateji* berupa *gairaigo no yomi wo shimesu*, *supootsu yougo* dan *sakuhin koyuu no hyougen*.

3. Semiotik

Bahasa dan lambang memiliki kaitan yang erat sesuai dengan sifat atau ciri bahasa, yaitu bahasa berwujud lambang. Dalam ilmu bahasa atau yang akrab disapa dengan linguistik, huruf atau fonem merupakan satuan terkecil pada sistem bahasa yang mampu berfungsi sebagai pembeda. Menurut kkbi.web.id/huruf (diakses pada Minggu, 4 Mei 2014), definisi huruf adalah “tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa; aksara”. Sedangkan menurut Bloomfield (1995:274) yang dimaksud dengan huruf adalah “tanda atau perangkat tanda seragam yang dibuat orang-orang dengan kondisi-kondisi tertentu dan yang karenanya merekaanggapi dengan cara tertentu.” Berdasarkan kepada penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa huruf adalah tanda. Dalam ranah linguistik, terdapat disiplin ilmu yang mempelajari mengenai tanda, simbol, kode, yang disebut dengan semiotik atau semiologi menurut istilah de Saussure.

Semiotik atau semiologi adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda dalam karya sastra (Endraswara, 2008:63). Semiotik atau yang juga dikenal

sebagai semiologi, berasal dari bahasa Yunani yaitu *semeion* yang bermakna tanda. Semiotik merupakan model penelitian sastra yang objeknya adalah tanda-tanda yang keluar dalam karya sastra tersebut di mana tanda tersebut dianggap mewakili suatu objek secara representatif. Saat membicarakan mengenai semiotik, biasanya ada dua tokoh yang muncul yaitu Ferdinand de Saussure dan Charles S. Peirce di mana pandangan kedua kubu ini berbeda dikarenakan Ferdinand de Saussure adalah seorang ahli linguistik sedangkan Charles S. Peirce adalah seorang ahli filsafat dan logika.

Dalam semiotika atau semiologi, dibedakan beberapa jenis tanda (Chaer, 2007:37), yaitu:

a. Tanda (*sign*)

Suatu atau sesuatu yang dapat menandai atau mewakili ide, pikiran, perasaan, benda, dan tindakan secara langsung dan alamiah.

b. Lambang

Suatu atau sesuatu yang menandai secara konvensional, tidak secara alamiah dan langsung.

c. Sinyal (isyarat)

Tanda yang disengaja yang dibuat oleh pemberi sinyal agar si penerima sinyal melakukan sesuatu.

d. Gerak isyarat (*gesture*)

Tanda yang dilakukan dengan gerakan anggota badan, dan tidak bersifat imperatif seperti pada sinyal.

e. Gejala (*symptom*)

Suatu tanda yang tidak disengaja, yang dihasilkan tanpa maksud, tetapi alamiah untuk menunjukkan atau mengungkapkan bahwa sesuatu akan terjadi.

f. Ikon

Tanda yang paling mudah dipahami karena kemiripannya dengan sesuatu yang diwakili.

g. Indeks

Tanda yang menunjukkan adanya sesuatu yang lain, seperti asap yang menunjukkan adanya api.

Dalam perkembangannya, semiotik terpecah menjadi dua, yakni semiotik kubu Charles S. Peirce yang terkenal dengan sebutan Semiotisian Anglo Saxon dan semiotik kubu Ferdinand de Saussure yang terkenal dengan sebutan Semiotisian Kontinental (Pateda, 2011: 32). Perbedaan pendapat dari keduanya dapat terlihat dimana Peirce, dengan berpegang pada logika mengembangkan teori semiotik yang berpusat pada fungsi tanda pada umumnya. Sedangkan Saussure yang berpendapat bahwa bahasa adalah sistem tanda, mengembangkan teorinya berdasarkan telaah linguistik.

Hal terpenting dalam semiotik aliran Saussure adalah teori Saussure mengenai *signe' linguistique* atau tanda linguistik (lambang bahasa). Menurut Saussure, lambang bahasa (*genko-kigou*) terdiri atas *signifiant (nouki)* yaitu bentuk, wujud atau bunyi yang bisa diamati dengan mata atau telinga dan *signifie (shoki)* yaitu makna yang terkandung dalam bentuk atau bunyi tersebut. Contohnya sebagai berikut:

Tabel 2.2.
Contoh Nouki dan Shoki

記号 <i>Kigou</i>	能記 <i>Nouki</i>	書記 <i>Shoki</i>
交通信号 <i>Koutsuu Kigou</i>	赤 <i>Aka</i>	止まれ <i>Tomare</i>
	青 <i>Ao</i>	進め <i>Susume</i>
	黄 <i>Ki</i>	注意 <i>Chuui</i>

(Machida & Momiyama, 1997:4)

Contoh lainnya:

Tabel 2.3.
Contoh lain dari nouki dan shoki

記号	能記	書記
木	Ki	Pohon
窓	Mado	Jendela
門	Mon	Gerbang

4. Hubungan Antara Ateji dengan Semiotik

Seperti yang telah dijabarkan dalam penjelasan mengenai *ateji*, *ateji* merupakan *kanji* pinjaman di mana kata yang mulanya memiliki maupun tidak memiliki *kanji* sendiri itu menggunakan *ateji* untuk menjelaskan hal yang mereka maksudkan di dalam kalimat tersebut. Dalam kasus ini, *kanji* pinjaman atau *ateji* itu bertindak sebagai lambang, tanda dari kata.

Semiotik sendiri merupakan disiplin yang membahas mengenai lambang, tanda, sinyal, ikon dan sebagainya. Tentunya bila dilihat dari penjabaran mengenai *ateji* dan semiotik, maka dapat ditemukan benang merah berupa contoh semiotik dalam bahasa Jepang adalah *ateji* di mana *kanji* di sini

bertindak sebagai lambang, tanda dari kata yang menunjukkan maksud dari kata tersebut. Walau terkadang ada kasus di mana antara *kanji* dengan cara baca tidak memiliki makna yang berkesinambungan, tetapi *kanji* di sini berfungsi sebagai lambang, sesuai dengan teori Saussure mengenai *signe linguistique* (*genko-kigou*).

5. *Game Diabolik Lovers: More Blood*

Cerita mengenai vampir tentunya sudah bukan merupakan hal yang asing di dalam *anime*, *manga* maupun *game*. Tidak sedikit yang mengusung tema kawanan penghisap darah ini dengan berbagai versi yang berbeda. Mulai dari yang berumur panjang namun tidak bisa terkena sinar matahari, lemah terhadap senjata yang terbuat dari perak hingga yang menyatakan semua hanya mitos. Populernya tokoh vampir tentunya menarik perhatian para *game developer*, salah satunya Rejet. *Game Diabolik Lovers: More Blood* adalah salah satu *otome game* untuk konsol *playstation portable* (PSP) yang mengusung tema penghisap darah. Menurut en.wikipedia.org/wiki/Otome_game (diakses pada Minggu, 4 Mei 2014), yang dimaksud dengan *otome game* adalah:

Otome game is a story based video game that is targeted towards a female market. Generally one of the goals, besides the main plot goal, is to develop a romantic relationship between the female player character and one of several male, or occasionally female characters.

Otome game adalah *video game* dengan alur seperti cerita yang ditujukan untuk wanita. Umumnya, tujuan utama dari *game* ini, selain untuk mencapai akhir dari plot utamanya, adalah untuk memperlihatkan perkembangan romansa antara tokoh utama

wanita dengan salah satu dari beberapa tokoh pria, atau biasanya dari tokoh wanita lainnya.

Sesuai dengan penjelasan mengenai *otome game*, dalam *game Diabolik Lovers: More Blood* ini, walau mengangkat tema mengenai vampir, pemainnya akan dimanjakan dengan vampir yang tampan dan dari tampak luarnya, jauh dari kata menyeramkan. *Diabolik Lovers: More Blood* yang dirilis pada 24 Oktober 2013 ini merupakan sekuel dari *Diabolik Lovers: Haunted Dark Bridal* yang dirilis pada 11 Oktober 2012. *Game* buatan Rejet ini menceritakan mengenai seorang gadis bernama Komori Yui.

Gadis bernama Komori Yui ini mulanya dikenal sebagai gadis biasa dan hidup berdua dengan ayahnya. Namun, ia mengalami perubahan nasib yang tak terduga. Semua bermula ketika sang ayah harus bertugas ke luar negeri dan enggan mengajak Yui untuk pergi bersama dengannya. Sebagai gantinya, sang ayah justru mengirimkan anaknya untuk tinggal di rumah kerabatnya, yang belakangan diketahui justru adalah keluarga vampir. Keluarga Sakamaki, keluarga vampir yang akan tinggal bersama Yui itu terdiri atas enam bersaudara seayah namun beberapa di antaranya berbeda ibu. Mereka adalah Sakamaki Shuu, Sakamaki Reiji, Sakamaki Ayato, Sakamaki Kanato, Sakamaki Raito dan Sakamaki Subaru.

Tinggal bersama vampir membuat Yui harus menyesuaikan dirinya dengan pola hidup mereka yang notabene adalah makhluk malam. Dimulai dengan harus membiasakan diri tidur di siang hari dan terjaga di malam hari hingga bersekolah di malam hari. Bukan hanya harus menyesuaikan diri

dengan mereka, Yui pun harus memilih salah satu dari vampir yang diizinkan untuk menghisap darahnya. Semua dikarenakan, kedatangan Yui yang memang sudah direncanakan oleh ayah dari keenam bersaudara ini dan adanya isu bahwa darah Yui dapat membuat mereka menjadi lebih kuat. Di sinilah permainan nasib Komori Yui dimulai.

Pada sekuelnya yaitu *Diabolik Lovers: More Blood*, muncul rival bagi keluarga Sakamaki, yaitu keluarga Mukami yang terdiri atas Mukami Ruki, Mukami Kou, Mukami Yuuma dan Mukami Azusa. Belakangan diketahui bahwa keluarga yang terdiri dari empat bersaudara ini mulanya adalah manusia yang kemudian diubah menjadi vampir oleh ayah dari keluarga Sakamaki, yaitu Sakamaki Tougo (Karl-Heinz, Reinhard) yang merupakan raja dari kaum mereka. Kemunculan rival ini membuat keluarga Sakamaki menambah proteksinya kepada Yui, menjaganya supaya tidak direbut oleh keluarga Mukami. Jika pada *game Diabolik Lovers: Haunted Dark Bridal* diketahui bahwa jantung Yui adalah jantung dari putri raja iblis, maka pada *game Diabolik Lovers: More Blood* Yui dikatakan sebagai reinkarnasi dari *Eve* atau Hawa dan mereka yang berhasil mendapatkan Yui akan menjadi raja kaum vampir.

Seperti *game* pada umumnya, *game* ini dilengkapi dengan *theme song* pendukung jalan cerita dari *game* tersebut. Menurut en.wikipedia.org/wiki/theme_music (diakses pada Minggu, 4 Mei 2014), definisi *theme song* adalah:

Theme music is a piece that is often written specifically for a radio program, television program, video game or movie, and usually played during the intro, during title sequence and/or ending credits. If it is accompanied by lyrics, most often associated with the show, it is a theme song.

Theme music adalah sebuah karya yang ditulis khusus untuk acara radio, acara televisi, *video game* atau film, dan biasanya dimainkan di awal, saat memunculkan judul atau di akhir. Apabila *theme music* ini disertai dengan lirik, dan berhubungan dengan acara/*game* tersebut, maka disebut sebagai *theme song*.

Untuk *game Diabolik Lovers: More Blood* ini memiliki dua buah *theme song* (*opening song* dan *ending song*) yang dinyanyikan oleh pengisi suara dari tokoh Sakamaki Shuu, Ayato dan Subaru untuk *opening song*

berjudul ^{UNLIMITED} 極 限 BLOOD dan pengisi suara dari tokoh Mukami Kou, Mukami

Yuuma dan Mukami Azusa untuk *ending song* berjudul ^{ECLIPSE} 月 蝕.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah “Relasi Makna *Furigana* dengan *Kanji*” yang disusun oleh Dinda Ayuni Saparina, Program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Indonesia (2011). Penelitian tersebut membahas dari sisi makna dan diklasifikasikan berdasarkan kelas kata dalam bahasa Jepang.

Hal yang membuat penelitian tersebut dengan penelitian yang tengah dilakukan oleh peneliti berbeda adalah objek penelitian dan tujuan penelitian. Peneliti menggunakan lirik lagu sebagai objek penelitian dan bertujuan untuk mengetahui hal yang melatarbelakangi penggunaan *ateji* pada lirik lagu tersebut.

Sedangkan penelitian terdahulu menggunakan *manga* sebagai objek dan bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *furigana* dengan *kanji* yang digunakan pada *manga* tersebut.

C. Kerangka Berpikir

Huruf *kanji* adalah huruf serapan yang berasal dari Cina dan dibawa masuk ke Jepang kira-kira pada abad 4 (zaman Kan) (Iwabuchi,1989:63). Huruf *kanji* memiliki ketentuan dalam cara membacanya di mana ada kalanya dapat dibaca menurut cara baca Jepang (*kun'yomi*) atau cara baca Cina (*on'yomi*). Namun ada kalanya huruf *kanji* ini menjadi huruf “pinjaman” dan dipakai tanpa memperdulikan makna dari *kanji* tersebut. Cara ini disebut dengan *ateji*.

Pengertian *ateji* menurut *Ateji, Ateyomi Kanji Hyougen Jiten* (dikutip dari Shirose, 2011: 103) yang dimaksud dengan *ateji* adalah:

「当て字」とは、「本来的，一般的な字音や字訓，字義に従わずに語の表記が行なわれることがある。語から見れば，その成り立ち，意味や発音にそぐわない漢字が用いられることもある。そういう表記・用法を当て字とよぶ。」とある。

Yang dimaksud dengan *ateji* adalah cara penulisan, membaca, huruf *kanji* yang tidak mengikuti aturan cara baca pada umumnya yaitu cara baca Cina dan cara baca Jepang. Kalau dilihat dari sudut pandang kata, *kanji* tersebut baik antara arti maupun pelafalannya tidak relevan. Cara penulisan/penggunaan seperti itulah yang disebut dengan *ateji*.

Huruf *kanji* seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, merupakan huruf yang melambangkan suatu benda, dengan kata lain simbol dari suatu benda. Dalam ilmu linguistik, ilmu yang mempelajari mengenai simbol adalah semiotik (semiologi menurut de Saussure). Semiotik atau semiologi adalah ilmu yang

mempelajari tanda-tanda dalam karya sastra (Endraswara, 2008:63). Semiotik atau yang juga dikenal sebagai semiologi, berasal dari bahasa Yunani yaitu *semeion* yang bermakna tanda. Semiotik merupakan model penelitian sastra yang objeknya adalah tanda-tanda yang keluar dalam karya sastra tersebut di mana tanda tersebut dianggap mewakili suatu objek secara representatif.

Alasan mengapa menggunakan ilmu semiotik sebagai dasar dari penelitian ini adalah karena posisi *kanji* sebagai simbol dari sebuah benda yang kemudian digunakan dalam suatu kata yang tidak memiliki hubungan dengan arti dari *kanji* tersebut. Hal ini menimbulkan asumsi sementara bahwa *kanji* yang kemudian memiliki fungsi sebagai *ateji* adalah simbol dalam bahasa Jepang.