

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai *ateji* dalam *theme song game Diabolik Lovers: More Blood*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam lirik *theme song game Diabolik Lovers: More Blood* terdapat empat jenis *ateji* dari tujuh jenis *ateji* berdasarkan pengelompokan *ateji* menurut Shirose Ayako. Keempat jenis itu adalah *kougo no yomi wo shimesu* (pelafalan) sebanyak empat buah, *gairaigo no yomi wo shimesu* (kata serapan) sebanyak sebelas buah, *daimeishi* (pronomina) sebanyak dua buah dan *iikaehyougen* (ungkapan pengganti) sebanyak dua puluh tujuh buah. Adapun jenis yang tidak ditemukan dalam penelitian ini adalah *eigo no ryakugo no yomi wo shimesu* (singkatan dalam bahasa Inggris), *supootsu yougo* (istilah olahraga) dan *sakuhin koyû no hyôgen* (istilah khusus dalam karya).
2. Di dalam lirik dari *theme song game Diabolik Lovers: More Blood* ini juga ditemukan pengelompokan huruf berdasarkan teori Yanagita. Di antara dua macam pengelompokan berdasarkan teori Yanagita, yaitu *shakugi* (meminjam arti) dan *shakuonkun* (meminjam bunyi) keduanya terdapat di dalam kedua lagu yang menjadi *theme song game* ini. Namun berdasarkan

kedua macam pengelompokkan tersebut, jumlah yang meminjam arti (empat puluh buah) jauh lebih banyak daripada yang sekedar meminjam bunyi (empat buah), sehingga penggunaan *ateji* disini memberikan pengaruh kepada arti dari kalimat tersebut.

3. *Ateji* yang ditemukan tidak hanya berupa *kanji* tetapi ada juga yang berupa *katakana* dan tanda baca. Hal ini menunjukkan bahwa *ateji* sudah berkembang dari yang mulanya hanya meminjam huruf *kanji* menjadi meminjam huruf *katakana*, tanda baca bahkan angka.
4. Pada lirik dari *theme song game Diabolik Lovers: More Blood* terdapat berbagai alasan penggunaan *ateji* yaitu sebagai berikut:
 - a. Sebagai kata pengganti dengan arti yang sama guna memberikan variasi dalam penulisan lirik lagu.
 - b. Hanya meminjam bunyi dengan mengabaikan kesinambungan antara arti dari huruf yang dipinjam dengan yang diucapkan.
 - c. Membentuk pola umum-khusus guna mempermudah pendengarnya untuk membayangkan yang dimaksud dalam lagu tersebut melalui kata umumnya (*rubi*) dan memperjelas artinya melalui kata khususnya (*ateji*).
 - d. Memberikan gambaran mengenai kata yang digunakan dalam kalimat tersebut, baik mengenai bentuk spesifiknya atau penjelasan lebih lanjutnya yang tercermin melalui *ateji* yang digunakan.

- e. Memberikan makna konotasi untuk suatu kalimat di mana dengan adanya *ateji* membuat kalimat tersebut memiliki dua makna. Makna konotasi terdapat pada *furigana*, sedangkan makna denotasi terdapat pada *atejinya*.
5. Penggunaan *ateji* pada lirik dari *theme song game Diabolik Lovers: More Blood* ini tentunya memberikan pengaruh kepada makna dari kalimat itu sendiri. Seperti yang sudah dibahas pada poin kedua, penggunaan *ateji* ini dapat menimbulkan makna ganda. Namun berdasarkan *ateji* yang pernah penulis temukan baik dalam *anime*, *manga* maupun lirik lagu, rata-rata diartikan berdasarkan *furigana* yang digunakan pada kalimat tersebut, sehingga *ateji* hanyalah menjadi penjelas untuk konteks pada kalimat tersebut.

B. Implikasi

Ateji merupakan salah satu dari variasi penggunaan huruf bahasa Jepang khususnya huruf *kanji*. Adapun implikasi dari penelitian mengenai *ateji* ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian *ateji* ini dilakukan pada lirik lagu sehingga melalui penelitian ini, dapat diketahui bagaimana cara membaca *kanji* pada lirik lagu yang memiliki *rubi* yang berbeda dengan cara baca yang seharusnya.
2. Berdasarkan penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan baru pada mata kuliah linguistik Jepang, mengenai variasi penggunaan huruf Jepang yang tak terbatas hanya pada *kanji* tetapi pada seluruh huruf Jepang, termasuk tanda baca dan angka.

C. Saran

Ateji didefinisikan sebagai penggunaan *kanji* yang hanya meminjam cara baca *kanji* tersebut tanpa memperhatikan kesinambungan makna antara cara baca dan *kanji* yang digunakan. Namun berdasarkan penelitian, ditemukan beberapa *ateji* yang tidak hanya meminjam *kanji* tetapi juga meminjan huruf *kana*, tanda baca bahkan angka. Maka untuk memperbaiki kekurangan pada penelitian ini, penulis ingin memberi saran untuk penelitian selanjutnya guna melengkapi keterbatasan yang ada pada penelitian ini. adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan adanya penelitian lebih mendalam mengenai penggunaan selain huruf *kanji* untuk *ateji* guna memperdalam pengetahuan mengenai *ateji*. Hal ini dimaksudkan supaya penelitian mengenai *ateji* tidak hanya terbatas pada huruf *kanji*.
2. Sebaiknya gunakan sample yang mencakup ketujuh macam pengklasifikasian *ateji* menurut teori Shirose. Dengan digunakannya sample yang mencakup ketujuh macam pengklasifikasian *ateji* itu, maka akan lebih jelas terlihat perbedaan penggunaan *ateji*.
3. Ketika menemukan penggunaan *ateji* dalam suatu kata, jangan hanya terpaku pada kata itu sendiri. Karena biasanya *ateji* mencakup konteks keseluruhan dari kalimat yang ada, maka ada baiknya membaca satu kalimat itu hingga selesai barulah dicaritahu mengenai arti dari *ateji* tersebut serta merujuk ke arah manakah penggunaan *ateji* tersebut.

Selain saran untuk penelitian selanjutnya, penulis juga ingin memberikan saran terkait pengajaran. *Ateji* merupakan salah satu pengetahuan mengenai huruf dalam bahasa Jepang, sehingga ada baiknya *ateji* diajarkan dalam mata kuliah yang membahas mengenai dasar-dasar bahasa Jepang (linguistik Jepang). Hal ini dimaksudkan supaya para siswa yang sudah pernah maupun belum pernah melihat contoh dari *ateji* tersebut dapat mengerti mengenai apa yang dimaksud dengan *ateji*, mengapa bisa tercipta *ateji* dan dalam kondisi seperti apa *ateji* biasa digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bloomfield, Leonard. *Language: Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 1995
- Chaer, Abdul. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007
- _____. *Psikolinguistik, Sebuah Kajian Teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2003
- Sumanto. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset. 1995
- Endraswara, Suwardi. *Metodologi Penelitian Sastra: Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Medpress. 2008
- Iwanami, Kouza. *Nihongo 8 Moji*. Tokyo: Iwanami Shoten. 1977
- Machida, Ken & Momiyama Yosuke. *Yoku Wakaru Gengogaku Nyuumon Kaisetsu to Enshuu*. Tokyo: Baru Puresu. 1997
- Mitsuko, Itou. *Ateji ni Tsuite*. Tokyo: Housei Daigaku Kokubungakukai. 2000
- Pateda, Mansoer. *Semantik Leksikal (Edisi Kedua)*. Jakarta: Rineka Cipta. 2001
- Sasahara, Hiroyuki. *Ateji: Ateyomi Kanji Hyougen Jiten*. Tokyo: Sanseido Shoten: 2011
- Shirose, Ayako. *Ateji no Gendai Youhou ni Tsuite*. Tokyo: Tokyo Gakugei University Repository. 2012
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc. 2009
- Takebe, Yoshiaki. *Kanji no Imi ni Tsuite*. Tokyo: Waseda Daigaku Gogaku Kyouiku Kenkyuujyo. 1982
- Wikipedia. *Theme Music*. 4 Mei 2014. http://en.wikipedia.org/wiki/theme_music
- Wikipedia. *Otome Game*. 4 Mei 2014. en.wikipedia.org/wiki/Otome_game