

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu konsep, ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Kridalaksana (1983) menegaskan bahwa hakikat bahasa ialah sebuah sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer, digunakan oleh kelompok-kelompok sosial untuk berkomunikasi, bekerja sama, menyampaikan pendapat, dan sebagai sebuah identifikasi diri. Dengan demikian bahasa merupakan identitas kebudayaan serta kesukuan dan kebangsaan suatu komunitas yang bunyi, makna, dan ekspresinya dipengaruhi oleh penutur.

Chaer (2014) mencirikan bahasa sebagai 1) sistem, 2) lambang, 3) bunyi, 4) makna, 5) arbitrer, 6) konvensional, 7) unik, 8) universal, 9) produktif, 10) bervariasi, 11) dinamis, 12) identitas penutur, dan 13) alat interaksi sosial. Ia juga menjelaskan bahwa sifat arbitrer dalam bahasa ialah tidak memiliki hubungan yang bersifat wajib antara sebuah lambang yang berwujud bunyi dengan suatu hal yang dilambangkan beserta konsep dan pengertiannya. Singkatnya bahasa memiliki sifat 'mana suka' yang dipengaruhi oleh penutur serta latar belakang budaya dalam suatu komunitas.

Dalam ilmu yang mempelajari bahasa atau linguistik terdapat kajian yang membahas tentang makna dalam satuan bahasa yang disebut sebagai semantik atau dalam bahasa Jepang '*imiron*' (意味論). Menurut Machida & Moriyama (1997:90) objek kajian semantik meliputi makna kata, relasi makna antar satu dengan kata

yang lainnya, makna frasa, dan makna kalimat. Semantik dalam bahasa tidak hanya berfokus pada persamaan dan perbedaan bunyi atau makna saja Chaer (2014) menyatakan bahwa makna dalam bahasa meliputi, makna leksikal, makna gramatikal, makna kontekstual, makna afektif, makna asosiatif, makna konotatif, dan relasi makna.

Pada bahasa Jepang terdapat tiga huruf *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Sutedi (2019) menyatakan, dalam bahasa Jepang, *kanji* merupakan huruf yang berupa lambang yang memiliki makna. *Kanji* memiliki dua cara baca yakni *onyomi* dan *kunyomi*. Penulisan *kanji* dalam tulisan sering kali disematkan huruf *kana* kecil di bagian atas atau samping sebagai panduan cara baca yang disebut *furigana*. *Furigana* pada *kanji* umumnya mengikuti bunyi *onyomi* atau *kunyomi*. Namun, ada kalanya *furigana* atau cara baca pada *kanji* tidak sesuai dengan kaidah membaca yakni dibaca sesuai dengan *onyomi* atau *kunyomi*. Hal ini merupakan pengecualian yang disebut sebagai *ateji*. Pada kamus *Kumon Gakushuu Kokugo Jiten* *ateji* didefinisikan,

あてじ【当て字・宛て字】意味：ことばを漢字で書きあらわすときに、漢字の意味とは関係なく、この読み方をあてはめて使うこと。また、漢字の読み方とは関係なく、その意味だけをあてはめて使うこと。「印度」「亜細亜」、「土産」「竹刀」など。（くもんの学習国語辞典, 2011）

Ateji [*ateji* · *ateji*] arti: saat menulis kata dengan *kanji*, terlepas dari arti *kanji* tersebut, sebuah cara baca digunakan. Atau, terlepas dari cara baca *kanji*, hanya artinya saja yang digunakan. (*Kumon Gakushuu Kokugo Jiten*, 2011)

Lewis (2010) menyatakan, *ateji* memungkinkan penulis untuk memainkan makna yang berbeda dari *kanji* dasar dan umum digunakan dengan

memasangkannya pada kata yang berbeda arti. Kemudian ia menambahkan bahwa *ateji* merupakan penggabungan dua buah kata menjadi satu petunjuk atau panduan membaca *kanji* yang hanya ada pada bahasa Jepang. Sementara itu, Shirose (2012) berpendapat bahwa *ateji* merupakan suatu kata yang ditulis tanpa mengikuti bunyi, bacaan atau makna asli dari *kanji*. Dari segi kata, *kanji* yang digunakan tidak sesuai dengan asal usul, makna, atau pengucapan. Penulisan dan penggunaan kata yang demikian disebut *ateji*.

Salah satu contoh karya yang menggunakan *ateji* adalah *manga*. Pengarang menciptakan *ateji* sekreatif mungkin sehingga memperkaya makna pada sebuah dialog yang dapat diketahui melalui makna kata dalam dialog. *Ateji* berguna untuk membangun dan memperdalam makna cerita, karakter, *world building*, menyampaikan hal secara tersirat dalam kata dan menjadi ciri khas cerita pada *manga*.

Merujuk pada ciri-ciri bahasa yang dikemukakan oleh Chaer dapat diasumsikan bahwa penggunaan *ateji* khususnya dalam *manga* sangat menonjolkan sifat unik, arbitrer dan variasi dalam bahasa. Untuk menyampaikan konsep cerita yang unik dan makna yang lebih kompleks kepada pembaca, pada penulisan sebuah karya dibutuhkan pemilihan diksi dan gaya bahasa yang membuat suatu karya memiliki ciri khas. Dalam penulisan karya dalam bahasa Jepang sifat mana suka atau arbitrer ditunjukkan melalui penggunaan *ateji* guna memudahkan pembaca dalam memahami makna, konsep, dan ciri khas pada suatu karya berupa tulisan.



Gambar 1. 1 Sampul Manga Majo no Kaigashuu

Pada *manga* berjudul '*Majo no Kaigashuu*' (魔女の怪画集) karya Hachi ditemukan penulisan *kanji* dengan *furigana* yang tidak sesuai dengan kaidah membaca *Kanji*. *Manga Majo no Kaigashuu* memiliki latar dunia yang diciptakan oleh Hachi sebagai penulis *manga* atau *mangaka*. *Manga* ini menceritakan tentang Loki sebuah lukisan hidup yang berwujud laki-laki berumur 17 tahun yang berpetualang mengumpulkan dan membakar lukisan terkutuk sang penyihir yang tak lain adalah teman masa kecilnya, Aisha. Awalnya lukisan-lukisan tersebut dilukis oleh Aisha dengan tujuan membantu orang-orang di sekitarnya. Namun akibat ketamakan manusia, lukisan tersebut berubah menjadi lukisan terkutuk yang haus akan darah. Setelah kepergian Aisha, Loki yang abadi berjanji untuk membakar semua lukisan terkutuk yang pernah dilukis oleh Aisha. Berdasarkan situs MyAnimeList *manga* ini meraih penilaian sebesar 7.42 (dinilai oleh 3,209 *member*) dengan peringkat popularitas nomor 6224.



Gambar 1. 2 Penggambaran Asgard dalam manga *Majo no Kaigashuu*

Salah satu contoh adalah *ateji* yang ditemukan pada volume 5 (gambar 1.2) pada *kanji* 「天空監獄」 yang seharusnya dibaca 「てんくうかんごく」, dipasangkan dengan *katakana* 「アスガルド」 sebagai cara baca. Dialog pada *manga* berbunyi sebagai berikut,

アスガルド
 天空監獄またの名を「空の最果て」その名の通り空に浮いた監獄は
 侵入者を拒み刑務者の骨すら土にかえ還ることをゆるさない (晴智はち,
 2018)

Asgard dengan nama lainnya yaitu “ujung dari langit” seperti namanya penjara yang mengambang di langit itu tidak menoleransi adanya penyusup, dan tahanannya tak akan kembali menyentuh tanah walau hanya tulang-belulangannya. (Hachi, 2018).

Pada dialog dijelaskan bahwa 「アスガルド 天空監獄」 merupakan penjara ketat yang terapung di udara, bentuknya digambarkan seperti bangunan silinder yang dihiasi ornamen sayap. Dialog selanjutnya dijelaskan juga bahwa penjara tersebut memiliki nama lain yaitu 「そらさいはて 空の最果て」 seperti namanya bahwa penjara yang melayang di langit itu tidak tertembus oleh penyelundup. Serta tawannya tidak

akan pernah dibiarkan kembali menyentuh tanah meski hanya tulang-belulanginya.

Sementara definisi *Asgard* menurut *dictionary.com* adalah,

Noun Scandinavian Mythology; the home of Aesir and location of Valhalla and the palaces of the individual gods : connected with the earth by the rainbow bridge, Bifrost. (dictionary.com)

kata benda Mitologi Skandinavia rumah bagi Aesir dan lokasi dari Valhalla dan istana dari para dewa-dewa: terhubung ke bumi dengan jembatan Pelangi, Bifrost.

Contoh di atas merupakan *ateji* karena penulisan *kanji* 「天空監獄」 tidak memiliki cara baca yang sesuai di mana kata tersebut dibaca sebagai 「アスガルド」. Didukung oleh konteks kalimat dan deskripsi kedua benda tersebut dapat diasumsikan bahwa maksud yang dituju oleh *mangaka* melalui *ateji* tersebut ialah 「天空監獄」 merupakan penjara yang tawanannya tidak akan kembali berinteraksi dengan manusia yang berada di atas tanah layaknya para dewa.

Merujuk pada teori *ateji* yang dikemukakan oleh Shirose (2012) *Ateji* pada gambar 1 dapat digolongkan sebagai *ateji* yang menunjukkan ungkapan hasil *ciptaan*. Shirose (2012), tersebut sebagai berikut:

人名や地名など固有名詞の当て字も多くここに挙げる用例も固有名詞の性質が強いものもあるが、生産的で特徴的であるため、特記しておきたいファンタジー漫画とは、魔術など空想世界を描いた作品を指す。現実世界ではないため、個別的な設定が多く見られる。こうした設定を表現するために当て字が用いられるようだ。(Shirose, 2012 : 106-107)

Banyak *ateji* yang digunakan dalam nama jalan dan nama orang, namun terdapat nama benda yang mengandung karakter kuat, selain itu guna menciptakan suatu hal yang menarik, penulis memberikan penulisan khusus.

Guna menunjukkan gambaran dunia khayal pada komik fantasi dan sihir. Tampaknya, Untuk membedakan dengan dunia nyata, *ateji* hasil ciptaan ini banyak digunakan. (Shirose, 2012 : 106-107)

Berdasarkan contoh di atas, *ateji* tanpa mengetahui makna *ateji* pada suatu dialog, dapat menjadi pengecoh bagi pembaca. Terlebih apabila pembaca merupakan pembelajar bahasa Jepang tingkat awal, dengan disuguhkannya cara baca yang berbeda dapat berpeluang untuk menimbulkan kesalahan pada penafsiran kata yang ingin disampaikan penulis atau tidak tersampainya makna yang dituju. Penggunaan *ateji* pada *manga* ini memiliki cakupan yang bervariasi dan *ateji* yang pada *manga* ini digunakan untuk menyampaikan makna yang lebih kompleks. Pada *manga* ini peneliti juga mendapati nama organisasi yang dibaca dengan kata tunjuk orang, serta penulisan *ateji* yang diatejikan hal ini sangat memungkinkan untuk munculkan persepsi yang ambigu bagi pembaca atau tidak tersampainya makna yang dituju dan harus dianalisis lebih jauh.

Kemudian, *manga* ini belum pernah diterjemahkan dalam bahasa asing secara resmi. Terjemahan yang beredar di internet saat ini merupakan terjemahan tidak resmi atau ilegal yang besar kemungkinan pada tidak tersampainya makna kata tersebut. Jika pembaca ingin mengetahui kelanjutan cerita dan memahami makna pada dialog hanya dapat dibaca dalam bahasa aslinya yaitu bahasa Jepang. Selain itu dengan mengakses terjemahan tidak resmi merupakan tindakan yang melanggar hukum serta merupakan tindakan yang sangat merugikan bagi pemilik karya. Dengan demikian, penelitian ini penting dan dibutuhkan guna memahami makna *Ateji* pada *manga* yang dapat membantu pembaca memahami cerita dan makna yang dituju oleh *mangaka* secara utuh, mengurangi kesalahan penafsiran

makna yang ambigu, dan berguna sebagai acuan pembaca dan sebagai referensi peneliti lain pada bidang yang serupa.

Selain alasan yang telah dipaparkan di atas, penelitian dengan pokok bahasan *ateji* pada *manga* merupakan penelitian yang penting untuk dikaji karena menggabungkan antara kaidah berbahasa, konteks kalimat, dan perasaan manusia sebagai penutur bahasa.

Adapun penelitian terdahulu yang menjadi sumber referensi peneliti di antaranya penelitian Oktoviani dan Felicia (2014) yang membahas mengenai penggunaan *ateji* dalam komik berjudul *The Law of Ueki* jilid 1-16 penelitian kualitatif ini menggunakan teori *furigana* yang dikemukakan oleh Uchiyama dan teori *ateji* oleh Shirose Ayako. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 5 jenis *ateji* yang digunakan dalam komik tersebut. Sementara itu, pada penelitian Chow (2021) menyatakan bahwa *ateji* merupakan keunikan dalam bahasa Jepang yang menjadi salah satu tantangan dalam penerjemahan. Namun, hal ini jarang dieksplorasi pada penelitian. Pada penelitian tersebut Chow mengategorikan *ateji* melalui pendekatan multimodal semiotik sosial yang dilakukan dengan metode kualitatif. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa sebagian penerjemahan *ateji* tidak memiliki makna yang utuh atau parsial yang disebabkan oleh kurangnya sumber yang dapat digunakan untuk menyampaikan makna kompleks pada *ateji*. Kemudian pada penelitian Puteri (2018) yang menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data *ateji* pada lirik lagu *Diabolik Lovers: More Blood's* ditemukan 44 *ateji* yang dibagi menjadi 4 kategori berdasarkan teori Lewis dan dari 44 data tersebut 4 di antaranya ditemukan *ateji* yang meminjam bunyi kata.

Pada penelitian ini peneliti menganalisis makna pada *ateji* yang bersumber pada dialog dalam *manga 'Majo no Kaigashuu'* dan mengelompokkan *ateji* yang muncul pada dialog *manga Majo no Kaigashuu* karya Hachi. Peneliti ingin mengetahui bagaimana jenis *ateji* yang dengan menggunakan teori Shirose yang didukung oleh Lewis. Kemudian menelaah makna *ateji* pada kalimat berdasarkan konteks dan serta relasi makna antara *kanji* dan cara baca melalui sudut pandang semantik. Pada penelitian ini digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan melalui studi pustaka meliputi jurnal ilmiah, kamus, dan *manga*. Sumber penelitian ini adalah *Ateji* yang ada pada *manga Majo no Kaigashuu*.

B. Fokus dan Sub-fokus Penelitian

1. Fokus: fokus pada penelitian ini adalah makna *ateji* yang digunakan dalam *manga majo no kaigashuu* volume 1 hingga 5.
2. Sub-fokus: penelitian ini memiliki sub-fokus yakni,
 - a. Jenis *ateji* yang digunakan dalam *manga Majo no Kaigashuu*.
 - b. Relasi makna atau perubahan makna antara *kanji* dan *furigana* yang digunakan dalam *manga Majo no Kaigashuu*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada penelitian ini, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana makna *ateji* dalam kalimat pada *manga Majo no Kaigashuu*?
2. Bagaimana jenis *ateji* yang digunakan dalam *manga Majo no Kaigashuu*?

3. Bagaimana relasi makna *ateji* yang ada pada *manga Majo no Kaigashuu*?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis guna memperkaya wawasan dan ilmu pengetahuan bagi masyarakat awam dan khususnya pembelajar bahasa Jepang.

Adapun secara teoretis diharapkan dapat membantu pembelajar bahasa secara umum dan pembelajar bahasa Jepang dalam memahami penulisan *ateji* pada *manga* dalam bidang linguistik yang berfokus pada analisis *ateji*. Kemudian, kiranya penelitian ini dapat menjadi manfaat bagi peneliti-peneliti lainnya untuk dimanfaatkan sebagai referensi pada penelitian dalam topik bahasan yang serupa (*ateji*) juga pada mata kuliah *nihongo gengogaku* maupun linguistik secara umum.

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan tentang kajian linguistik, memperkaya wawasan dan ilmu pengetahuan pembelajar bahasa Jepang maupun masyarakat awam. Serta menjadi kontribusi peneliti pada bidang ilmu linguistik bahasa Jepang.