

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Semantik**

Semantik adalah sebuah bidang ilmu dalam linguistik yang mengkaji arti dalam bahasa. Semantik merupakan unsur bahasa yang paling mudah berubah dibandingkan dengan unsur bahasa yang lainnya karena interpretasi yang dimiliki setiap orang berbeda-beda tergantung pada referensi yang mereka gunakan terhadap rujukan yang sebenarnya (Susiaty, 2020).

Di dalam bahasa Jepang, semantik ini disebut dengan istilah “*imiron*” yang mengacu pada suatu cabang linguistik yang mempelajari terkait makna. Menurut Sutedi (dalam Moehardini, 2017), semantik atau *imiron* merupakan suatu cabang dari linguistik (*gengogaku*) di mana ini mempelajari tentang makna. Semantik (*imiron*) terbagi menjadi empat, yaitu : makna kata (*go no imi*), hubungan makna kata (*go no imi kankei*), makna frasa (*ku no imi*), dan makna kalimat (*bun no imi*) yang merupakan objek dari penelitian dalam kajian semantik.

#### **2.2 Definisi Ruby**

Istilah ルビ (*ruby*) muncul dari bahasa Inggris yang merupakan suatu jenis huruf bahasa Inggris kuno yang merujuk pada ukuran tulisan cetak dulu. Pada dasarnya, *ruby* menambahkan cara baca atau pelafalan suatu karakter ke sisi kanan pada karakter yang sulit dibaca (kalimat ditulis secara vertikal) selayaknya *furigana*. Menurut Idehara (2021), *ruby* ialah suatu fenomena unik di bahasa Jepang di mana bisa dituliskan melalui berbagai macam aksara, seperti *hiragana*, *katakana*, *kanji*,

ataupun *romaji*. *Ruby* biasa digunakan untuk membantu dalam memberi cara baca pada karakter yang sulit dibaca seperti karakter dengan cara baca yang berbeda dengan cara baca seharusnya.

### **2.3 Definisi Ateji**

*Ateji* mengacu pada kata-kata yang ditulis tanpa mengikuti cara baca asli karakter, bunyi umum karakter, pengucapan karakter, ataupun makna literal yang ada pada karakter atau huruf yang tertulis. Meskipun *ateji* sering digunakan pada karakter atau huruf *kanji*, pada zaman modern *ateji* juga digunakan pada *hiragana*, *katakana*, angka, bahkan simbol (Shirose, 2012).

*Ateji* merupakan suatu fenomena di mana sebuah kosakata tidak mengikuti aturan makna atau bunyi dari kosakata itu sendiri yang terjadi di dalam suatu penulisan. Dalam manga, penulisan kosakata pada *ateji* tidak hanya terpaku pada huruf *kanji*, tetapi juga huruf lain seperti *hiragana*, *katakana*, *romaji*, dan angka juga digunakan sebagai lambang dari suatu kosakata. (Ali, 2023).

### **2.4 Sejarah dan Perkembangan Ateji**

Bahasa Jepang 70 tahun yang lalu berbeda dengan bahasa Jepang saat ini. Pada tanggal 16 November 1946 setelah Perang Dunia II, Kabinet Jepang dan Menteri Pendidikan Jepang merilis daftar 1.850 karakter Cina untuk diterapkan ke dalam bahasa Jepang tertulis (*toyo kanji*). Ini mengalami pengurangan dari 7.500 hingga 8.000 yang telah digunakan oleh surat kabar utama pada tahun 1927 (Miller dalam Lewis, 2010). Perubahan ini memiliki dampak yang besar terhadap perpaduan yang rumit antara tiga aksara tulisan Jepang. Sebelum terjadi perubahan

pada tahun 1946, penggunaan *kanji* yang terhitung banyak ini hanya sedikit orang yang cukup fasih dalam membaca teks tanpa bantuan. Hal ini mengakibatkan terciptanya sebuah tulisan yang dikenal sebagai *furigana* atau *ruby*.

Sejak awal periode Nara (710-794), penggunaan *furigana* telah dilakukan dalam teks-teks Jepang. Ini ditunjukkan dari kemunculannya pada tahun 712 dalam *Kojiki*, yakni sebuah catatan hal-hal kuno (Ariga dalam Lewis, 2010). *Furigana* tidak hanya membantu penulis untuk menggunakan berbagai variasi huruf *kanji* tanpa memperhatikan rasa familiar dari pembaca terhadap *kanji-kanji* tersebut, tetapi ini juga memberikan penulis kemungkinan untuk bermain-main dengan makna umum dari sebuah *kanji* dengan kata-kata yang berbeda yang harusnya dicantumkan oleh *furigana*. Ini yang kemudian dikenal sebagai *ateji*.

*Ateji* mulai lazim digunakan pada zaman Edo dan Meiji di Jepang di mana karya sastra, khususnya sindiran berkembang luas. Pada masa ini *ateji* sering digunakan untuk mengomentari perihal politik atau sosial dengan cara yang lucu. Ariga menyatakan dalam karya-karya dari zaman Edo dan Meiji, persamaan standar kamus dari *furigana* kerap kali dilanggar dan dilakukan penggantian untuk tercapainya sebuah efek sastra tertentu. Perbedaan yang muncul dari ketimpangan antara konteks *kanji* dan *furigana* menimbulkan terciptanya ruang semantik yang kompleks, sehingga menjadikan proses dalam membacanya menjadi suatu hal yang menarik (Ariga dalam Lewis, 2010).

Selanjutnya pada zaman Edo, Kern menyebutkan terkait penggunaan *ateji* dalam *Kibyoshi* (sebuah buku bergambar untuk orang dewasa) di mana *ateji* memiliki fungsi sebagai sesuatu yang memiliki struktur ganda yang

mempertemukan teks formal karakter Cina dengan teks informal dan lucu dari Jepang (Kern dalam Lewis, 2010).

Dalam bahasa Jepang kontemporer, meskipun kehadiran *ateji* masih terhitung dalam jumlah yang terbatas pada literatur, ini semakin nampak pada manga. Banyak kasus di mana manga masih mencantumkan *furigana* untuk semua *kanjinya* karena kecenderungan target pembaca ada pada anak-anak. Manga atau komik memiliki sifat yang khas di mana panel-panel yang terpisah mengharuskan pembaca untuk menciptakan adegan yang cocok untuk *ateji* di ruang antara panel (McCloud dalam Lewis, 2010).

Selain itu, manga menggunakan berbagai bentuk permainan kata melalui aksara Jepang yang berbeda seperti penggunaan huruf *kanji* yang jarang atau tidak umum yang menggantikan penggunaan *kanji* yang lebih sederhana. Ini digunakan dalam menggambarkan percakapan, sehingga menambah tingkat kerumitan dari sebuah tulisan. Kompleksitas dialog yang tidak mungkin diungkapkan melalui verbal atau secara langsung (Lewis, 2010).

## **2.5 Teori Sudut Pandang**

Menurut Ikegami (2011), sudut pandang subjektif dan sudut pandang objektif memiliki pengertian sebagai berikut :

Sudut pandang subjektif atau perspektif subjektif adalah sudut pandang ketika pembicara menempatkan dirinya dalam suatu situasi dan memahaminya secara *experiential* (pengalaman) seolah-olah dia adalah pihak yang terlibat dalam situasi tersebut, meskipun tidak benar-benar berada dalam situasi yang dimaksud.

Sudut pandang objektif atau perspektif objektif adalah sudut pandang ketika pembicara berada di luar situasi dan secara objektif memahami situasi tersebut sebagai pengamat. Meskipun pembicara sebenarnya berada dalam situasi tersebut, pembicara dapat menjauhkan dirinya dari situasi tersebut (meninggalkan alter ego-nya dalam situasi tersebut) dan bertindak secara objektif sebagai pengamat.

Dari teori di atas, Idehara (2021) menyimpulkan bahwa sudut pandang subjektif atau perspektif subjektif dapat dikatakan sebagai “perspektif di dalam situasi” di mana pembicara menempatkan dirinya dalam situasi. Pembicara juga memahami situasi tersebut secara *experiential* (pengalaman) atau dapat dipahami juga secara emosional yang bisa dimaknai sebagai subjektif. Sedangkan dalam sudut pandang objektif atau perspektif objektif, pembicara berada di luar situasi yang dibicarakan sehingga dapat dikatakan bahwa pembicara mengambil “perspektif di luar situasi” dan pembicara terlepas dari situasi sehingga menjadi seorang pengamat. Karena diposisikan seperti itu, maka ini disebut sebagai objektif.

## 2.6 Klasifikasi *Ateji*

Dalam teori Idehara (2021) yang dikemukakan melalui bukunya yang berjudul *Penelitian Linguistik dari Studi Manga: Tentang Perspektif, ateji* menurut teori sudut pandang terbagi menjadi 4 kategori, sebagai berikut :

### 2.6.1 *Ruby* perspektif objektif ke dalam *ateji* perspektif subjektif

Pada klasifikasi ini merupakan *ateji* yang *ruby*-nya merupakan perspektif objektif dan *ateji*-nya sendiri merupakan perspektif subjektif. Contoh :

(1) 仮に<sup>1</sup>魅惑<sup>8</sup><sub>禁</sub>の表記がなくともタイトルだけで分かるよ！

*Karini no **18 kin** hyouki ga nakutomo taitoru dake de wakaruru yo!*

Latar dari contoh adalah percakapan internal di mana sang pembicara adalah seorang anak SMA, sedang memegang sebuah DVD anime dengan penanda 18+ yang ditemukannya di pintu masuk rumahnya. “Notasi 18+” yang tertera melalui *ruby* merupakan perspektif objektif. Namun, dari sudut pandang si pembicara yang dalam hal ini si anak SMA menganggap *ruby* tersebut dengan konotasi bahwa itu hal yang menggoda baginya.

18禁	→	魅惑
Ruby Pemahaman Objektif		Ateji Pemahaman Subjektif

Gambar 2.1 Grafik Perspektif Pemahaman Objektif ke Subjektif

(2) オマエ実は相当詳しいだろ こっちの世界!

*Omae jitsu wa soutou kuwashii daro otaku bunka!*

Ini adalah contoh klasifikasi di mana *ateji* mengandung deiksis yang merujuk pada perspektif objektif yang ada pada *ruby*. Deiksis dapat dikatakan sebagai perspektif subjektif yang rujukannya ditentukan dalam lingkungan ujaran. Pada contoh, *ateji* こっちの世界 yang memiliki arti dunia ini merupakan kata ganti tempat yang merujuk pada *ruby* dengan perspektif objektif, yaitu オタクぶんか yang artinya budaya *otaku*.

オタクぶんか	→	こっちの世界
Ruby Pemahaman Objektif		Ateji Mengandung Deiksis

Gambar 2.2 Grafik Perspektif Pemahaman Objektif ke Subjektif

(3) 俺は、悪魔と遭遇してしまった人のように絶叫した

*Ore wa, Ayase to souguushite shimatta hito no youni zekkyoushita*

Di klasifikasi ini ialah contoh di mana *ruby* berfungsi sebagai *ateji* yang mengungkapkan penilaian terhadap orang lain atau hubungan dengan orang lain.

Pada contoh, bisa dilihat bahwa si pembicara menganggap karakter Ayase yang dicantumkan melalui *ruby* sebagai sesuatu seperti setan yang tertera menggunakan *ateji*. Sehingga *ateji* yang berarti setan ini menjadi suatu perspektif subjektif dari pembicara.

あやせ	→	悪魔
Ruby Pemahaman Objektif		Ateji Pemahaman Subjektif

Gambar 2.3 Grafik Perspektif Pemahaman Objektif ke Subjektif

Selain penilaian terhadap manusia, klasifikasi ini juga mencakup pada penilaian terhadap sesuatu atau benda.

- (4) ゴメンなさい !  
***Gomen nasai!***

Pada contoh di atas adalah contoh dialog dengan suara yang seharusnya diucapkan sehingga ini dicantumkan lewat *ruby*. Kata-kata yang salah diucapkan, jeda, hambatan yang sering muncul dalam percakapan sehari-hari diungkapkan melalui *light novel* yang menekankan sisi realisme. Notasi fonetik yang sebenarnya diucapkan di dalam dunia karya dapat dipahami sebagai perspektif subjektif.

ゴメンなさい	→	ごべんばびっ
Ruby Pemahaman Objektif		Ateji Pemahaman Subjektif

Gambar 2.4 Grafik Perspektif Pemahaman Objektif ke Subjektif

### 2.6.2 *Ruby* perspektif subjektif ke dalam *ateji* perspektif objektif

Berbanding terbalik dengan klasifikasi sebelumnya, yang merupakan *ruby* pada klasifikasi ini merupakan perspektif subjektif, sedangkan *ateji*-nya ialah perspektif objektif. Idehara (2021) merasa klasifikasi ini tergolong lebih umum, tetapi dia belum melakukan penelitian statistic secara mendalam soal ini. Contoh :

- (5) イマドキ女子中学生様も、にこにこと返事を待つ女子高生<sup>おばーちゃん</sup>に対したじろいでいる。

*Imadoki joshi chuugakusei-sama mo, nikoniko to henji wo matsu obaa-chan ni taishi, tajiroideru.*

Gadis SMA pada contoh sebenarnya adalah benar seorang siswi SMA seperti tertera di *ateji*, tetapi si pembicara menganggapnya memiliki kepribadian seperti wanita tua yang digambarkan lewat *ruby* yang terpampang. *Ruby* pada contoh ini merupakan perspektif subjektif dari si pembicara. Ini adalah kebalikan dari contoh (1).

おばーちゃん	→	女子高生
Ruby Pemahaman Subjektif		Ateji Pemahaman Objektif

Gambar 2.5 Grafik Perspektif Pemahaman Subjektif ke Objektif

- (6) ネテロ会長

*Ano jijii*

- (7) 日曜日

*Asatte*

- (8) 学校

*Koko*

Berbeda dengan contoh (3) di mana deiksis melekat pada *ateji* yang merujuk ke *ruby*, tiga contoh di atas merupakan contoh klasifikasi di mana deiksis ada pada *ruby* yang merujuk ke *ateji*. Pada contoh merupakan deiksis pada *ruby* yang merupakan perspektif subjektif. Ini mewakili kata ganti manusia (6), waktu (7), dan tempat (8) di mana rujukannya ada pada *ateji* yang merupakan perspektif objektif.

あのジジイ	→	ネテロ会長
あさって	→	日曜日
ココ	→	学校
Ruby Mengandung Deiksis		Ateji Pemahaman Objektif

Gambar 2.6 Grafik Perspektif Pemahaman Subjektif ke Objektif

- (9) ったく、この<sup>バカ</sup>妹  
*ttaku, kono baka*

Klasifikasi ini merupakan pola kebalikan dari contoh (2). Pada contoh memang bukan nama tokoh, tetapi *ruby* digunakan sebagai pernyataan dari hubungan si tokoh yang disebut pada dialog dengan sang pembicara. Sama seperti contoh (2), klasifikasi ini menunjukkan hubungan dengan sang pembicara yang merupakan perspektif subjektif.

妹	→	バカ
Ruby Pemahaman Subjektif		Ateji Pemahaman Objektif

Gambar 2.7 Grafik Perspektif Pemahaman Subjektif ke Objektif

Adapun klasifikasi yang berbanding terbalik dengan contoh (4) yang mana suara sebenarnya dari *ateji* yang dimaksud tercantum pada *ruby* tidak ditemukan contoh datanya.

### 2.6.3 Ateji yang melibatkan berbagai perspektif

*Ateji* pada klasifikasi ini mempunyai sudut pandang yang berbeda antara *ateji* dan *ruby*. Pembaca sebagai sudut pandang objektif tidak lagi terlibat dalam klasifikasi ini. Contoh :

- (10) 貴様のような輩が我の<sup>とも</sup>強敵であるはずがない  
*Kisama no youna yakara ga ga no tomo de aru hazu ga nai*

Pada contoh ialah klasifikasi di mana *ateji* dan *ruby* memiliki hubungan antonim. *Ateji* 強敵 yang berarti musuh yang kuat ditulis menggunakan *ruby* とも yang mempunyai arti teman. Contoh ini bisa dikatakan penggunaan yang cukup umum yang menyatakan sebuah persaingan pun merupakan teman jika dilihat dari sudut pandang lain.

- (11) くららちゃんが！めるちゃんが！リノ<sup>あたし</sup>の声やってるよ  
*Kurara-chan ga! Meru-chan ga! **Atashi** no koe yatteru yo*

Hubungan *ateji* dan *ruby* pada contoh ini berfungsi untuk menunjukkan identitas antar area yang berbeda. *Ateji* リノ pada contoh adalah tokoh utama novel yang ditulis oleh “aku” yang bernama Kirino. Sehingga *ateji* リノ ini merupakan orang yang sama dengan *ruby* あたし yang tertera dan memiliki arti aku. Namun, ini dapat juga diklasifikasikan sebagai kasus khusus pada contoh (6), (7), (8) di mana deiksis pada *ruby* mengacu pada *ateji* sebagai *ateji* perspektif objektif. Pada klasifikasi ini belum ditemukan contoh data pada manga.

- (12) 俺は o r z<sup>こんなポーズ</sup> で地に膝をいってしまう。  
*Ore wa **konna poozu** de chi ni hiza wo iteshimau.*

Pada klasifikasi ini merupakan contoh *ateji* yang menggunakan emoji atau simbol. Penggunaan simbol ini secara khusus memiliki fungsi tersendiri, yaitu untuk menarik indra visual pembaca.

- (13) あーもう死んじゃってもいいかな。<sup>やっぱり死ぬのは嫌だなこわい</sup>  
***Yappari shinu no wa iya da na, kowai.***

Latar dari contoh adalah ketika lelucon yang mencela diri sendiri muncul dengan memparodikan dialog karakter utama Gumdan dan rasa frustrasi juga muncul di dalam pikiran pada saat yang sama. Pemberian *ruby* pada klasifikasi ini berfungsi sebagai lelucon untuk menghina diri sendiri di mana muncul sebuah pemikiran yang mengobjektifikasi diri sendiri dan pemikiran subjektif secara bersamaan.

#### 2.6.4 Ateji yang saling berkaitan

Pada klasifikasi ini, *ateji* menggunakan *ruby* pada kalimat yang sama atau berada di tempat yang berdekatan. *Ateji* yang muncul tidak hanya terjadi sekali melainkan berurutan dan saling terhubung. Klasifikasi ini juga memperlihatkan kontras antara perspektif perspektif subjektif dan objektif yang berbeda pada saat yang bersamaan dan saling terkait satu sama lain. Contoh :

(14) この<sup>カード</sup>娘が電子データで、この娘の<sup>イラスト</sup>顔はあたしの心に焼き付いている。

*Kono **kaado** ga denshi deeta de, kono musume no **irasuto** wa atashi no kokoro ni yakitsuite iru.*

*Ateji* 娘 yang berarti anak perempuan dan *ateji* 顔 yang memiliki arti wajah sebenarnya adalah gambar gadis yang digambar di kartu dalam sebuah permainan sosial. Namun, pembicaranya yang merupakan seorang gadis sekolah menengah, menganggapnya orang sungguhan. Sehingga dapat disimpulkan *ateji* 娘 dan 顔 dapat dipahami secara subjektif. Sedangkan *ruby* カード yang memiliki arti kartu dan *ruby* イラスト yang berarti ilustrasi dapat dipahami sebagai perspektif objektif. *Ateji-ateji* tersebut saling terkait yang menyebabkan contoh ini masuk ke dalam klasifikasi *ateji* yang saling berkaitan.

#### 2.7 Fungsi Ateji

Fungsi *ateji* berdasarkan sudut pandang menyatakan bahwa *ruby* telah memenuhi fungsi metalinguistik (Idehara, 2021). Fungsi *ateji* berdasarkan teori

sudut pandang ini terbagi menjadi 3, yaitu fungsi sinonim, fungsi referensial, dan fungsi puitis. Fungsi-fungsi ini akan dijelaskan lebih rinci, sebagai berikut :

### 2.7.1 Fungsi Sinonim

Fungsi sinonim atau fungsi yang memiliki makna serupa ini menunjukkan fungsi *ateji* yang memiliki hubungan semantik yang mirip atau serupa antara *ateji* dan *ruby*. Fungsi ini tidak terbatas pada hubungan *ateji* dan *ruby* yang secara harfiah mempunyai arti yang mirip. Fungsi ini bisa dipahami dengan perspektif situasi bagaimana *ateji* tersebut bisa muncul. Contoh: 人生<sup>たび</sup> di mana hubungan yang terjadi pada *ateji* dan *ruby* merupakan suatu perspektif situasi sebagaimana penulis memahami dasar atau masalah perspektif.

### 2.7.2 Fungsi Referensial

Fungsi referensial merupakan sebuah fungsi *ateji* yang merujuk kepada sesuatu secara fisik ataupun secara emosional. Fungsi referensial ini memiliki fungsi untuk memfasilitasi identifikasi sebuah referensi. Contoh :

あんなところ  
リビングになどいられるか  
*Anna tokoro ni nado irareru ka*

Pada contoh merupakan dialog seorang ayah terhadap putrinya yang sedang kencan bersama seorang laki-laki di ruang tamu. Sang ayah adalah seorang polisi yang berwatak tegas, tetapi sangat penyayang ke putrinya. Sehingga *ruby* あんなところ yang mempunyai arti tempat itu, tidak sepenuhnya mengacu pada *ateji* リビング yang berarti ruang tamu. Pembaca diajak berempati pada perasaan tidak

suka sang ayah terhadap tempat di mana putri kesayangannya sedang kencan bersama seorang lelaki.

### 2.7.3 Fungsi Puitis

Fungsi puitis atau bisa disebut juga dengan nama *ruby chuunibyō* ini adalah fungsi *ateji* di mana sebuah *ateji* muncul atas dasar keinginan penulis yang memunculkan *ateji* tersebut tanpa alasan tertentu. Pada teori tidak dilampirkan contoh data yang termasuk ke dalam fungsi ini.

## 2.8 Penggunaan *Ateji* dalam Manga

Saat ini sudah banyak contoh penggunaan *ateji* yang dapat ditemukan di media modern atau media yang sudah tidak asing lagi, seperti internet dan manga atau komik Jepang. Adapun *ateji* di dalam manga ini termasuk ke dalam ruang lingkup subkultur dan sering tidak jelas mengapa ini digunakan. Efek dari penggunaan *ateji* di dalam manga menunjukkan bahwa *ateji* sebagai salah satu upaya modern untuk menyatukan antara ucapan dan tulisan. Untuk memungkinkan transmisi makna, penggunaan *ateji* dalam manga dilakukan dengan melengkapi kelalaian dalam percakapan dan menghilangkan penjelasan situasional dengan tipe *ruby* (Sasahara dalam Shirose, 2012).

Dalam bahasa manga, *ateji* merupakan kombinasi dua kata menjadi satu melalui sebuah bacaan yang dikenal sebagai *furigana*, yang diletakkan di atas atau di samping kata lain dengan guna memberikan bantuan dalam pelafalan atau pembacaan. Para pengarang manga menggunakan *ateji* secara kreatif dan strategis untuk meningkatkan karakter cerita dan dunianya yang kompleks serta menambahkan lebih banyak lapisan makna pada dialog (Lewis, 2010). Lewis

mengatakan bahwa penggunaan sebuah *ateji* dalam manga tidak hanya berfungsi untuk memberikan panduan fonetik kepada pembaca untuk membaca *kanji*, tetapi juga untuk menyampaikan lebih banyak lapisan makna yang ada.