

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan manusia, baik secara lisan maupun tulisan yang dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti komik, puisi, novel dan lain sebagainya (Amir dan Nurjannah, 2022)

Bahasa Jepang mempunyai 3 jenis huruf yang digunakan sehari-hari. Aksara tersebut adalah *hiragana*, *katakana*, dan *Kanji*. *Kanji* adalah karakter yang melambangkan suatu makna tertentu, sedangkan *hiragana* dan *katakana* adalah penyederhanaan huruf dari huruf *kanji*-nya. (Rase, 2018)

Menurut Kosasih dalam Saragih, A. K., Manik, N. S., dan Samosir, R. R. Y. B. (2021), novel adalah sebuah karya sastra yang sangat terkenal dan novel sangat banyak diminati saat ini khususnya remaja. Novel sering kali mengangkat topik cerita yang ada di luar hal yang mungkin. Maka oleh sebab itu karya sastra novel sangat berpengaruh dari sebuah imajinasi sastrawan atau tokoh pencipta karya tersebut.

Dalam novel bahasa Jepang, terdapat format atau jenis novel yang berbeda dari biasanya, disebut *light novel* yang sering disingkat menjadi ラノベ *ranobe*. *light novel* ini merupakan jenis yang populer di kalangan pembaca remaja dan dewasa. Jenis format novel ini memiliki ciri tersendiri dibandingkan dengan novel pada umumnya. Ciri yang paling mencoloknya adalah gaya penulisannya yang mudah dipahami serta terdapat ilustrasi yang menarik dalam jenis novel ini. Cerita dalam *light novel* ini sering berlanjut dari 1 jilid ke jilid lainnya

mengikuti perkembangan cerita dan karakter-karakternya. Seringkali *light novel* ini diadaptasi ke media lain berupa Manga, Anime, dan lain sebagainya. (Amira, 2024)

Dalam *light novel* bahasa Jepang, terdapat keunikan tersendiri dalam penggunaan keahsaannya, yaitu penggunaan furigana untuk memudahkan pembaca membaca juga memahami teks yang ada di dalamnya. Akan tetapi, ada beberapa *furigana* yang menunjukkan cara baca yang berbeda dengan huruf *kanji* yang tertulis, sebagai contohnya terdapat dalam *light novel* bahasa Jepang berikut ini:

ゆうしゃごろし
本番 と比べれば、あまりにもイージーだが初の暗殺としては悪くない。

(世界最高の暗殺者,異世界貴族に転生する 1 hlm.218)

Kanji di atas memiliki cara baca secara harfiahnya sebagai *ほんぼん*, akan tetapi seperti yang bisa dilihat di atas, cara baca furigana yang terbubuhi pada *kanji* tersebut bukan *ほんぼん* melainkan *ゆうしゃごろし*. Fenomena seperti ini disebut dengan *ateji*.

Ali (2015) menyatakan bahwa *ateji* adalah salah satu ragam fenomena kebahasaan dalam bahasa Jepang berupa penulisan yang tidak sesuai dengan penulisan secara harfiah terhadap suatu kosakata yang membuat dalam sebuah kosakata terdapat dua makna berbeda. Oleh sebab itu, timbul pertanyaan kosakata seperti apa sajakah bubuhan *ateji* dalam *light novel* Jepang?

Penelitian ini dianalisis menggunakan pendekatan Stilistika, yang memfokuskan pada eksplorasi gaya bahasa dalam sebuah karya sastra. Hal ini sesuai dengan konsep yang dijelaskan oleh Aminuddin dalam Hindayani, N., Suciati, S., & Handayani, P. M. (2024), Stilistika merupakan cabang ilmu yang mengkaji dan memberikan penjelasan yang sistematis tentang gaya bahasa. Penggunaan pendekatan stilistika dalam karya sastra menjadi sangat penting karena gaya bahasa memainkan peran kunci dalam menciptakan kesan estetis. Wellek dan Warren dalam Hindayani, N., Suciati, S., & Handayani, P. M. (2024), menegaskan bahwa penelitian stilistika adalah suatu hal yang esensial dalam konteks penelitian sastra karena memungkinkan kita untuk mengidentifikasi karakteristik unik dari sebuah teks sastra.

Penelitian terdahulu yang mengangkat fenomena *ateji* sebagai temanya adalah sebagai berikut:

Itou dalam penelitian Ali(2015), melakukan penelitian tentang penggunaan *ateji* pada novel yang 2 diantaranya merupakan penulis dari zaman Meiji dan 3 novel dari novelis terkenal, yaitu novel yang berjudul “Ka No Youni”, “Niwatori”, “Utakata no Ki”, “Abe Ichizoku”, “Maihime”, “Kubijinsou”, “Koujin”, “Wagahai Neko de Aru”, “Bocchan” dan “Kokoro” karya Natsume Souseki. Hasil penelitiannya adalah terdapat 6 klasifikasi penggunaan *ateji* yang terdapat dalam novel bahasa Jepang.

Lewis dalam penelitian Rase(2018), meneliti tentang penggunaan *ateji* dalam *manga* yang merupakan perpaduan *ateji* dan furigana yang memiliki makna yang berbeda yang memungkinkan 2 kata berbeda menjadi satu yang saling mendukung satu sama lain. Penelitiannya mengambil dari enam majalah komik berbeda dan tiga dari CLAMP’s Cardcaptor Sakura, Tsubasa: RESERVoIR CHRoNiCLE, dan Clover. Dari hasil penelitiannya tersebut ditemukan 5 klasifikasi *ateji*.

Shirose dalam Oktoviani(2014), meneliti tentang *ateji* dalam hubungannya antara go dan rubi yang terdapat dalam majalah komik sebagai sumber data. Beliau melakukan penelitian terhadap 9 majalah komik (漫画誌/manga-shi) yang terbit dan dijual sejak bulan April hingga bulan Juni tahun 2011. Dari sumber data yang jika dijumlahkan mencapai sekitar 63 buah itu, ia mendapatkan 1.761 contoh penggunaan *ateji* jika dihitung berdasarkan kemunculannya (延べ数/nobe-suu) dan 1026 contoh penggunaan jika dihitung berdasarkan kemunculan *ateji* yang berbeda (異なり数/kotonari-suu). Dari

hasil penelitian data tersebut, Shirose mengklasifikasikan penggunaan *ateji* menjadi 7 bagian.

Ali(2015), Meneliti tentang analisis penerjemahan *ateji* dalam komik Jepang ke dalam bahasa Indonesia dengan metode deskriptif untuk mengetahui wujud penerjemahan ke dalam bahasa Indonesia yang dilakukan penerjemah terhadap penggunaan *ateji* dalam *manga*, kecenderungan dan karakteristik penerjemahan penggunaan *ateji* dalam *manga* kedalam bahasa Indonesia serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan *ateji* dalam proses penerjemahan ke dalam bahasa Indonesia. Hasil penelitannya, beliau menemukan wujud penerjemahan *ateji* dalam komik Jepang ke dalam bahasa Indonesia yang membuat penerjemah dihadapkan 2 pilihan untuk menerjemahkannya, yaitu menerjemahkan makna sebenarnya yang terkandung dalam *ateji* tersebut atau memilih menerjemahkan dari sudut pandang pengarang. Selain itu beliau juga menemukan kecenderungan penerjemahan terhadap bahasa Indonesia dan pengaruh *ateji* dalam penerjemahan ke dalam bahasa Indonesia.

Aditya(2017), meneliti tentang penyebaran *ateji* dan juga terjemahannya dalam novel No Game No. Life Volume 1. Hasil penelitiannya berupa temuan penggunaan jenis *ateji* yang dalam novel tersebut berdasarkan 7 klasifikasi yang dikemukakan oleh Shirose(2012), Ia menemukan 4 jenis penggunaan dalam novel ini yang cocok dengan teori klasifikasi Shirose(2012), Jenis klasifikasi *ateji* tersebut yaitu: (1) *ateji* yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing, (2) *ateji* yang menunjukkan pronomina, (3) *ateji* sebagai pengganti ungkapan, dan (4) *ateji* yang menunjukkan hasil ciptaan.

Perbedaan yang terdapat dalam penelitian Itou (1999) dengan penulis, terletak pada objek penelitiannya yang menggunakan novel bahasa Jepang yang ada pada zaman Meiji, berbeda dengan penulis yang objek penelitiannya dari *light novel* bahasa Jepang yang pada masanya merupakan *light novel* yang terkenal dengan rentang tahun 2017-2022.

Perbedaan juga terlihat pada penelitian penulis terhadap penelitian Ali(2015) objek penelitian yang digunakan, di mana penulis menggunakan objek *light novel* sebagai bahan penelitiannya, sedangkan Ali(2015) menggunakan sampel penelitiannya berupa berbagai macam sampel komik. Perbedaannya lainnya juga penulis meneliti klasifikasi *ateji* dan juga penyebarannya berdasarkan genre dan alur cerita yang terdapat dalam *light novel* bahasa Jepang, sedangkan Ali(2015) berfokus pada pengaruh *ateji* dalam proses penerjemahannya kedalam bahasa Indonesia.

Terdapat persamaan media penelitian yang dilakukan oleh Lewis dan Shirose sama-sama menggunakan *manga* sebagai media penelitiannya, akan tetapi berbeda dengan penulis yang mengangkat objek penelitiannya dari *light novel* bahasa Jepang.

Kemudian Penelitian yang Aditya (2017) lakukan ini terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan Ali (2015), yaitu bagaimana penerjemah menyampaikan makna yang cocok untuk pembaca dalam konteks *ateji*. Selain itu, perbedaannya juga terlihat pada objek penelitian Aditya(2017) yang hanya menggunakan satu judul novel serta satu jilid saja yang mana berbeda dengan

penulis yang menggunakan tujuh judul *light novel* yang masing-masing satu jilid saja yang membuat penyebaran serta klasifikasi *ateji-nya* semakin jelas.

Dari uraian diatas, dapat diketahui bahwa sumber data yang diangkat dalam penelitian-penelitian tersebut kebanyakan menggunakan *manga* sebagai bahan penelitiannya dan peneliti yang meneliti penyebaran serta fungsi *ateji* yang ada pada *light novel* ini sedikit yang membuat penulis ingin mengetahui hal tersebut lebih dalam lagi.

Penelitian ini berdasar pada *light novel* yang bergenre aksi atau fantasi yang akan memiliki temuan berbeda dari penelitian sebelumnya untuk melihat penyebaran serta klasifikasi *ateji* yang ada dalam *light novel* bahasa Jepang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Penggunaan *Ateji* dalam *Light novel* Jepang”.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penyebaran penggunaan *ateji* dalam *light novel* bahasa Jepang?
2. Bagaimana fungsi *ateji* dalam *light novel* bahasa Jepang?

1.3. Batasan Penelitian

Penelitian ini memerlukan batasan agar penelitian bisa fokus kepada hal-hal yang ingin diteliti dan membuat kesimpulan yang tepat serta menyeluruh.

Batasan penelitiannya yaitu:

1. Penelitian ini hanya akan mengkaji penyebaran penggunaan *ateji* dalam ruang lingkup *light novel* bahasa Jepang.
2. Penelitian ini hanya akan mengkaji fungsi *ateji* dalam ruang lingkup *light novel*

bahasa Jepang.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penyebaran *ateji* dalam ruang lingkup *light novel* bahasa Jepang.
2. Untuk mendeskripsikan fungsi *ateji* dalam ruang lingkup *light novel* bahasa Jepang.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai referensi atau menambah pengetahuan terkait penyebaran *ateji* dan fungsi *ateji* pada *light novel* bahasa Jepang bagi pembelajar bahasa Jepang.

1.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang pada kajian linguistik, khususnya tentang bubuhan *ateji* dalam *light novel* bahasa Jepang, sehingga para pembaca dapat memahami maksud dan makna dari *ateji* tersebut serta kaitannya dengan cerita dalam *light novel* bahasa Jepang.

1.6. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan

penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti definisi *ateji*, sejarah *ateji*, klasifikasi *ateji*, serta penggunaan *ateji* dalam berbagai media.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi jenis penelitian yang digunakan, objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.