

**ANALISIS MAKNA PENGGUNAAN ATEJI PADA KARTU YUGIOH OCG
DUEL MONSTERS**



SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sastra pada
Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin*

Disusun oleh

ATHALARIK ADITYA FIRMANSYAH

F081171310

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2023

SKRIPSI

ANALISIS MAKNA PENGGUNAAN ATEJI PADA KARTU
YUGIOH OCG DUEL MONSTERS

Disusun dan diajukan oleh:

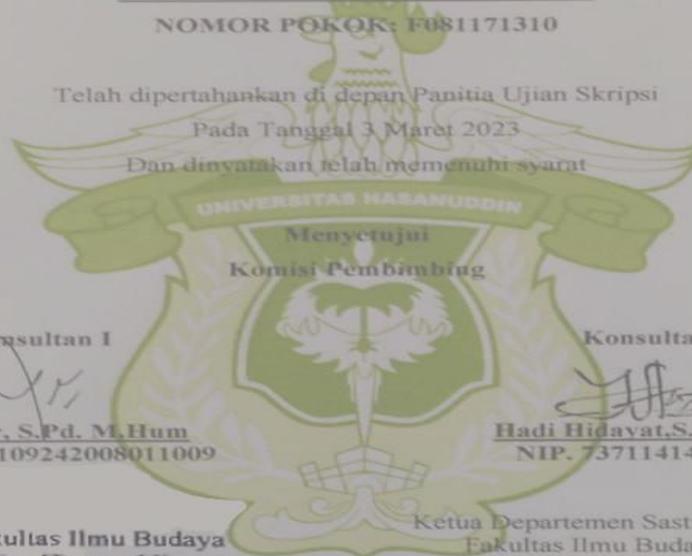
ATHALARIK ADITYA FIRMANSYAH

NOMOR POKOK: F081171310

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal 3 Maret 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

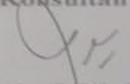


UNIVERSITAS HASANUDDIN

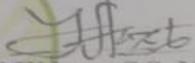
Menyetujui

Komisi Pembimbing

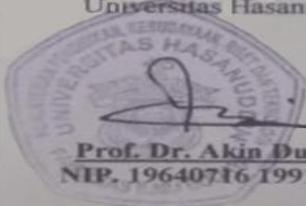
Konsultan I


Taqdir, S.Pd. M.Hum
NIP.198109242008011009

Konsultan II


Hadi Hidayat, S.S., M.Hum.
NIP. 7371141411870003

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin



Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP. 19640716 199103 1 010

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin


Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19710903200501 2 006

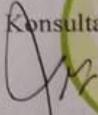
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SAstra JEPANG

LEMBAR PENGESAHAN

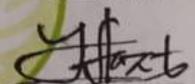
Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 1304/UN4.9/KEP/2021 pada tanggal 22 Desember 2022, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“ANALISIS MAKNA PENGGUNAAN ATEJI PADA KARTU YUGIOH OCG DUEL MONSTERS”** yang disusun oleh Athalarik Aditya Firmansyah, NIM F081171310 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 22 Desember 2022

Konsultan I

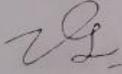

Taqdir, S.Pd., M.Hum
NIP. 1981092420080011009

Konsultan II


Hadi Hidayat, S.S., M.Hum.
NIP. 7371141411870003

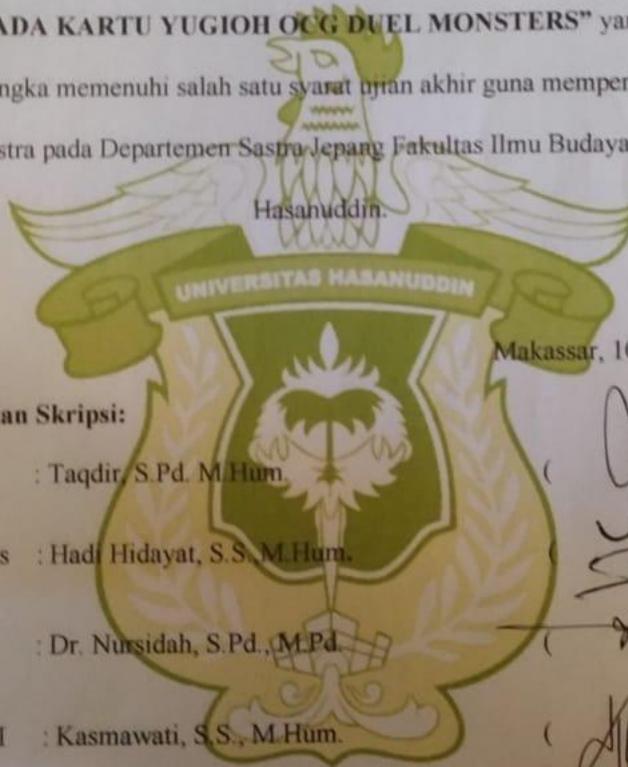
**Disetujui untuk diteruskan
Kepada Panitia Ujian Skripsi**

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin


Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19710903200501 2 006

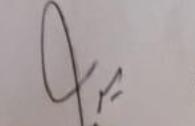
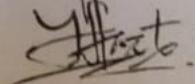
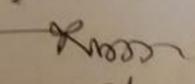
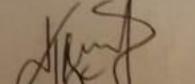
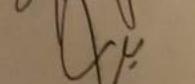
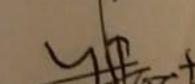
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

Pada hari Jumat tanggal 3 Maret 2023, panitia ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul **“ANALISIS MAKNA PENGGUNAAN ATEJI PADA KARTU YUGIOH OCG DUEL MONSTERS”** yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.



Makassar, 10 Maret 2023

Panitia Ujian Skripsi:

- | | | |
|-----------------|------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Taqdir, S.Pd. M.Hum. | () |
| 2. Sekretaris | : Hadi Hidayat, S.S. M.Hum. | () |
| 3. Penguji I | : Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd. | () |
| 4. Penguji II | : Kasmawati, S.S., M.Hum. | () |
| 5. Konsultan I | : Taqdir, S.Pd. M.Hum. | () |
| 6. Konsultan II | : Hadi Hidayat, S.S.,M.Hum.. | () |

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Athalarik Aditya Firmansyah

Nim : F081171310

Fakultas : Ilmu Budaya

Program Studi : Sastra Jepang

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulis saya yang berjudul "ANALISIS MAKNA PENGGUNAAN ATEJI PADA KARTU YUGIOH OCG DUEL MONSTERS". Adalah karya tulis saya dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain. Bahwa skripsi saya yang saya tulis merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 22 Agustus, 2023



Yang Menyatakan

(AthalarikAditya Firmansyah)

ABSTRAK.

Athalarik Aditya Firmansyah. Berjudul “ANALISIS MAKNA PENGGUNAAN ATEJI PADA KARTU YUGIOH OCG DUEL MONSTERS”, (Dibimbing Oleh **Taqdir S.Pd.M. Hum. Dan Hadi Hidayat S.S., M. Hum**) .

Penelitian ini bertujuan untuk Menjelaskan bagaimana penggunaan dan makna penggunaan *ateji* dalam kartu yugioh. Dengan menggunakan pendekatan semiotika dan triadik Charles Sanders Peirce. Dari hasil penelitian, peneliti menemukan 3 jenis *ateji* beserta dengan makna dan makna penggunaannya. Peneliti menemukan 15 data gambar yang terdiri dari 7 *ateji* translatif, 5 *ateji* singkatan, dan 4 *ateji* translatif/transatif. Pada penggunaan *ateji* jenis translatif makna penggunaannya adalah untuk memperkuat serta memperjelas makna pada kata yang ditampilkan agar sesuai dengan ilustrasinya. Lebih lanjut Pada penggunaan jenis *ateji* singkatan makna penggunaannya adalah untuk mengelompokkan satu jenis nama kartu dalam satu kelompok untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasi kelompok yang menggunakan nama yang sama selain itu untuk mempersingkat teks pada nama kartu. Dan terakhir pada Pada *ateji* jenis translatif/transatif makna penggunaannya adalah dengan menggabungkan dua kosakata Jepang yang berbeda arti antar *kanji* dan furigananya untuk menambah makna baru pada *kanji* yang diberikan agar sesuai dengan ilustrasi.

Kata Kunci : *Ateji, Kanji, Furigana*

ABSTRACT

Athalarik Aditya Firmansyah. Entitled "ANALYSIS OF THE MEANING OF ATEJI USING YUGIOH OCG DUEL MONSTERS CARD", (Supervised by Taqdir S.Pd.M. Hum. Dan Hadi Hidayat S.S., M. Hum).

This study aims to explain how to use and mean of the use ateji in yugioh meaning of their use. The researcher found 15 images data consisting of 7 translative templates, 5 abbreviated templates, and 4 tranlastive/transative templates. In the use of ateji of the translative type, the meaning of its use is to strengthen and clarify the meaning of the word displayed so that it fits the illustration. Furthermore, in the use of this type of abbreviation, the meaning of its use is to group one type of card name in one grup to avoid mistakes in interpreting groups that use the same name, in addition to shortening the text on the card name. And finally, in the translative/transative type ateji, the meaning of its use is to combine two Japanese vocabularies that have different meanings between the kanji and the furigana to add new meaning to the given kanji to match the illustration.

Keywords : *Ateji, Kanji, Furigana*

要旨

アタラーリック・アディティヤ・フィルマンシャー。題して「遊戯王 OCG デュエルモンスターズカードを用いたアテジの意味の分析」(監修: Taqdir S.Pd.M. Hum. Dan Hadi Hidayat S.S., M. Hum)。

この研究は、遊戯王カードにおけるアテジの使い方と意味を説明することを目的としています。チャールズ・サンダース・パースの記号的および三項的アプローチを使用することによって。研究の結果、研究者らは3種類の当て字とその意味、そしてその使用意義を発見した。研究者は、7つの翻訳テンプレート、5つの短縮テンプレート、および4つの翻訳/翻訳テンプレートからなる15の画像データを発見しました。翻訳型の当て字の使用の意味は、イラストに合わせて表示される単語の意味を強化し、明確にすることです。なお、この種の略語の使用には、カード名の文字を短縮するという意味の他に、同じ名前を使用するグループの解釈の間違いを避けるために、1種類のカード名を1つのグループにまとめるという意味も含まれています。そして最後に、翻訳/移訳型当て字では、その使用の意味は、漢字とふりがなの間で意味が異なる2つの日本語の語彙を組み合わせ、与えられた漢字にイラストに合わせて新しい意味を追加することです。

キーワード: アテジ、漢字、ふりがな

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirrabil Alamin atas segala nikmat iman, Islam, kesempatan serta kekuatan yang telah diberikan Allah *Subhanahuwata Ala*, Penulis dapat menyelesaikan karya kecil berbentuk skripsi yang berjudul “ANALISIS MAKNA PENGGUNAAN ATEJI PADA KARTU YUGIOH OCG DUEL MONSTERS”. Shalawat beriring salam untuk tuntuan dan suri tauladan Rasulullah Shallahu Alaihi Wasallam beserta keluarga dan sahabat beliau yang senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai Islam yang sampai saat ini dapat dinikmati oleh seluruh manusia di penjuru dunia.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga Penelitian ini dapat selesai. Selanjutnya, Penghargaan dan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya Penulis haturkan kepada :

1. Ibu saya Rina Desiantari dan Alm. Bapak saya Yusman Darius Firmansyah yang telah mendidik dan membesarkan saya dengan penuh cinta dan doa sehingga saya bisa berdiri di tempat saya sekarang ini dan dapat menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar sarjana. Terima kasih atas segala perjuangan yang telah diberikan.
2. Keluarga saya yang telah mendukung saya dalam menjalani pendidikan. Meta Andini Noviani Sera Putri, Wicak Firman Sugara Putra, Oktavira Firmansyah, Rinda Andriani Firmansyah, Aprilliani Firmansyah dan Muhammad

Daffa Yudha Iksan Firmansyah. Tanpa dukungan keluarga saya tidak akan bisa menyelesaikan pendidikan ini.

3. Taqdir S.Pd.M. Hum. Selaku pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, Ilmu dan kebijaksanaannya kepada penulis agar bisa menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar sarjana.

4. Hadi Hidayat S.S., M. Hum. Selaku pembimbing 2 yang juga telah memberikan arahan, ilmu, dan kebijaksanaannya kepada penulis agar bisa menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar sarjana.

5. Nursidah S.Pd.M. Pd. Selaku Penguji 1 dan yang telah membimbing proposal dan memberikan arahan, ilmu, serta kebijaksanaannya kepada penulis agar bisa menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar sarjana.

6. Dosen-dosen dan staf pengajar Fakultas Ilmu budaya, Khususnya Sastra Jepang yang saya tidak dapat sebutkan namanya. Saya berterima kasih atas dedikasi yang telah diberikan dalam mendidik saya hingga akhirnya memperoleh gelar sarjana.

7. Teman-teman saya atas nama Ashad ian Muhyi Ardiansyah Syam, Rio Randalayuk, Imran Anshari, Alamsyah Nofriady, Muthaharah Rustam, Agum Bachtiar dan Kak Ade Irfah Amalia yang selalu memberikan dukungan agar dapat menyelesaikan skripsi ini dan menjadi tempat untuk bercerita hal-hal kecil.

8. Teman-Teman Angkatan Saya khususnya Fitrah , Muh Amin Rauf, Ronald Revin, Nur Jihan, Gebrillia Jeanet, Mutia dan yang lain yang saya tidak bisa sebutkan namanya.

9. Saya juga ucapkan terima kasih kepada Lona Salsabilla Septiandani Warganegara yang telah hadir menjadi Motivasi dan memberikan dorongan agar saya menjadi pribadi yang lebih baik.

10. Teman-Teman Komunitas Makassar Duelist Community yang telah membantu menjadi hiburan dikala penulis sedang masa sulit dan juga menjadi inspirasi dalam menulis penelitian ini.

Penulis menyadari betul masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, walaupun begitu ini adalah hasil terbaik yang bisa penulis berikan, kurang lebihnya mohon dimaafkan.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 22,Agustus,2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENERIMAAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
要旨.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan	9
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Semiotik.....	10

2.2 Klasifikasi Ateji	15
2.3 Penelitian Yang Relevan	18
2.4 Kerangka Pikir	20
BAB III.....	21
METODE PENELITIAN	21
3.1 Metode Penelitian	21
BAB IV	23
PEMBAHASAN.....	23
4.1 恍惚の人魚.....	23
4.2 千年竜.....	29
4.3 双頭の雷龍.....	37
4.4 連鎖破壊.....	46
4.5 地獄の魔物使い.....	52
4.6 ^{ドン} 首領 ザルーグ	59
4.7 裁きの龍.....	64
4.8 ^{シルバー} ^{ニンジャ} 渋い忍者	68
4.9 ^{ヘイズビースト} 陽炎獣 スピンクス	77
4.10 ^{マジェスティーデビル} 威光魔人	74

BAB V	83
KESIMPULAN	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang memiliki tiga macam tulisan yaitu, kanji, kana, dan huruf latin. Pada penulisan kanji umumnya digunakan teks furigana yaitu teks yang berupa tanda cara membaca atau pelafalan *kunyomi* atau *onyomi* dari satu atau dua kanji yang tidak diketahui atau tidak dapat dibaca. Akan tetapi tidak semua kata yang ditulis dengan kanji memiliki furigana yang sesuai dengan kaidah pelafalannya, salah satunya adalah ateji yang menghiraukan makna dari masing-masing kanji pembentuknya.

Ateji yaitu penulisan bahasa Jepang yang tidak mengikuti cara baca *jion* (cara baca kanji Cina) dan *jikun* (cara baca kanji Jepang) ataupun *jigi* (makna asli) bahasa Jepang tersebut ¹ Lebih jauh Lewis (2010) menyatakan fungsi ateji dalam sebuah karya manga sebagai penggambaran makna atau konsep di balik sebuah kata. penyimpangan yang terjadi sebagai bentuk penggambaran makna atau konsep ini sulit dipahami oleh banyak orang sehingga menyebabkan kesalahan interpretasi, karna kata yang diberi ateji ada kalanya penggunaan huruf kanji hanyalah berdasarkan bagaimana cara baca dari kanji tersebut dan terlepas dari arti yang sebenarnya, ini disebut dengan ateji. Lebih lanjut ateji juga digunakan untuk representasi fonologis

¹ Shirose, Ayako. 2012. *Ateji no Gendai Youhou ni Tsuite*. Tokyo: Tokyo Gakugei University Repository.

kata Jepang menggunakan kanji Maka dari itu peneliti memilih ateji. Objek yang dipilih oleh peneliti dalam meneliti ateji sendiri adalah kartu dalam permainan Yugioh.²

Permainan yugioh yaitu permainan kartu koleksi Jepang yang dibuat dan dipublikasikan oleh Konami. Dalam permainan ini memiliki 3 jenis kartu Monster, spell dan trap, pemain yang masing-masing memiliki poin nyawa sebanyak 8000 akan berusaha untuk menghabiskan poin nyawa lawan dengan kombinasi dari berbagai kartu. Permainan ini juga memiliki adaptasi anime yang memiliki 6 seri televisi dan 3 film layar lebar. Permainan ini tercatat sebagai top selling trading card game di dunia oleh Guinness World Records pada tanggal 7 Juli 2009, memiliki jumlah kartu sebanyak 10.073 kartu dan terus bertambah, kepopuleran dari permainan ini tidak lepas dari penggunaan ateji yang dalam beberapa penggunaannya membawa makna agar mudah dikenal di kancah internasional. Perbandingan antara kartu yang memakai ateji dan kartu yang memakai furigana adalah sebagai berikut

² Takebe, Yoshiaki. 1982. *Kanji no Imi ni Tsuite*. Tokyo: Waseda Daigaku Gogaku Kyouiku Kenkyuujo



(Gambar 1)

(Gambar 2)

Pada gambar 1 nama dari kartu tersebut adalah *さまよえる亡者 (samayoeru moujya)* memiliki makna dasar pengembara yang meninggal sehingga diberikan furigana karena konteks dalam ilustrasi kartu tersebut sesuai dengan makna dasar yang diberikan, bila dibandingkan dengan gambar 2 *青眼の銀ゾンビ (aome no gin zombie)* yang diberikan cara baca *ブルーアイドシルバーゾンビ (blue eyed silver zombie)*.

Pada gambar kedua kanji *青 (ao)* dalam bahasa Jepang memiliki makna selain biru contohnya dalam kata *青木 (aoki)* yang berarti pohon hijau dan *青ばむ (aobamu)* yang berarti menjadi hijau maka dari itu untuk memperjelas bahwa makna yang diberikan dalam kanji *青 (ao)* adalah makna dasar yaitu biru maka diberikan cara baca berupa *ブルー* atau (*blue*) yang berarti biru agar menghindari kesalahan interpretent lalu menjadi relevan dengan ilustrasi yang ada pada kartu tersebut.

Lebih lanjut menggunakan semiotika untuk menganalisis kanji yang menjadi inti dari penggunaan ateji dan hubungannya dengan konteks gambar yang terdapat pada kartunya dengan berlandaskan teori dari Charles Sanders Peirce tentang tanda. Berikut adalah contoh ateji lain

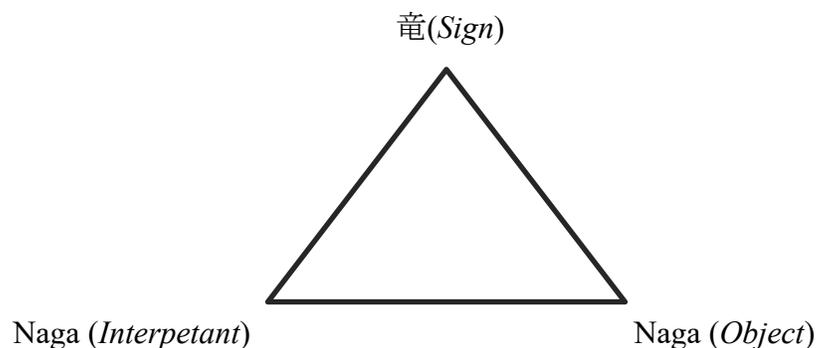


真紅眼の黒竜 (*shinkume no kokuryuu*)

真紅眼の黒竜 (*shinkume no kokuryuu*) memiliki cara baca レッドアイズ。ブラックドラゴン (*Red eyes black dragon*). Diberikan ateji レッド atau (*red*) yang merupakan hasil terjemahan kanji itu sendiri yang berarti merah. Tergolong dalam jenis ateji kontransitif yang berbeda arti antar kanji dan cara bacanya. Pada penulisan ateji ini tampak yang ingin ditonjolkan adalah perbedaan antara kata *red* yang hanya berarti merah untuk mempermudah pembaca sedangkan *shinku* yaitu makna sebenarnya yang merujuk pada konteks warna mata dari kartu tersebut yang berwarna merah tua yang selanjutnya diperjelas pada kanji 眼 (*me*) yang diberikan cara baca アイズ (*eyes*) yang merupakan hasil terjemahan kanji itu sendiri yang berarti yang

berarti mata. Tergolong dalam jenis ateji translatif yang merupakan hasil terjemahan dari kanji itu sendiri. Merupakan penyesuaian dari pemberian cara baca pada kata shinku yang memperjelas kata 真紅眼 (*shinkume*).

黒竜 (*kokuryuu*) yang diberikan cara baca berupa ブラックドラゴン (*black dragon*) yang berarti naga hitam. Merupakan inti dari pemberian ateji pada kartu tersebut, merupakan jenis ateji translatif yang merupakan hasil terjemahan dari kanji itu sendiri. Meskipun begitu, terdapat perbedaan pada makna itu sendiri sehingga jika kanji ryuu 竜 diberikan cara baca りゅう *ryuu* Maka menjadi tidak relevan yang lebih lanjut dijelaskan dengan teori Charles Sanders Peirce tentang tanda



1.1.2 Sign 竜

Latar dari Sign yang ada pada 竜 (*ryuu*) pada tanda 竜 (*ryuu*) yang jika diterjemahkan memiliki arti naga memiliki qualisign berupa dewa yang terkait dengan hujan, badai, dan petir yang dapat ditandai dengan makhluk seperti ular, bersisik, bertanduk, memiliki 4 lengan dengan 3 kuku di setiap kakinya, memiliki

pelengkap seperti api di pinggang dan bahunya (dalam Ernest Ingersoll 1928:64). Sehingga yang diberikan hanya memiliki satu konsep yaitu qualisign. Sedangkan Latar dari Sign yang ada pada ドラゴン (*dragon*) yang jika diterjemahkan memiliki arti naga memiliki qualisign berupa penjaga yang berasosiasi dengan harta karun dan air³ yang dapat ditandai dengan makhluk dengan tubuh seperti singa yang memiliki sisik, dengan sayap di kedua sisinya, ekor yang sangat besar dan dua kakinya memiliki kuku sementara dua kaki lainnya memiliki cakar yang kuat sehingga yang diberikan hanya memiliki satu konsep yaitu qualisign.

Dari hasil analisis di atas dapat disimpulkan meskipun ateji tersebut tergolong dalam ateji translatif tapi dikarenakan pemberian sign yang berbeda menimbulkan qualisign yang berbeda pula pada maknanya, dengan tanda 竜 (*ryuu*) yang berasosiasi dengan dewa yang terkait dengan hujan, badai, dan petir sementara tanda ドラゴン (*dragon*) berasosiasi dengan penjaga harta karun dan air.

1.1.3 Object 竜

Pada object tanda 竜 (*ryuu*) memiliki denotatum yaitu makhluk seperti ular, bersisik, bertanduk, memiliki 4 lengan dengan 3 kuku di setiap kakinya, memiliki pelengkap seperti api di pinggang dan bahunya (dalam Ernest Ingersoll 1928:64).

³ Blust, Robert, 2000, *Anthropos* "The origins of dragon" Nomos

Verlagsgesellschaft mbH

Sehingga denotatum tanda 竜 (*ryuu*) tergolong dalam Icon yang direpresentasikan sebagai berikut.



Ilustrasi 竜 (Ichiryusai Hiroshige 1797-1858)

Pada tanda ドラゴン (*Dragon*) memiliki denotatum yaitu makhluk dengan tubuh seperti singa yang memiliki sisik, dengan sayap di kedua sisinya, ekor yang sangat besar dan dua kakinya memiliki kuku sementara dua kaki lainnya memiliki cakar yang kuat. Sehingga denotatum tanda ドラゴン (*Dragon*) tergolong dalam Icon yang direpresentasikan sebagai berikut.



Ilustrasi ドラゴン pada kisah Beowulf (J.R Skelton 1908)

1.1.4 Interpretant 竜

Pada *interpretant* tanda 竜 (*Ryuu*) memiliki tanda yang menampilkan informasi tentang petandanya yaitu 竜 (*Ryuu*) menampilkan informasi berupa makhluk seperti ular yang merepresentasikan dewa air dengan ciri bersisik, bertanduk, memiliki 4 lengan dengan 3 kuku di setiap kakinya, memiliki pelengkap seperti api di pinggang dan bahunya. Sehingga tergolong dalam interpretant jenis *decisign* Sedangkan pada tanda ドラゴン (*Dragon*).

Interpretant tanda ドラゴン (*Dragon*) memiliki tanda berupa penanda yang menampilkan informasi tentang petandanya yaitu pada tanda ドラゴン (*Dragon*) menampilkan informasi berupa makhluk yang menjaga harta karun dengan ciri tubuh seperti singa yang memiliki sisik, dengan sayap di kedua sisinya, ekor yang sangat besar dan dua kakinya memiliki kuku sementara dua kaki lainnya memiliki cakar yang kuat.⁴ Sehingga tergolong dalam interpretant jenis *decisign*

Dari hasil analisis di atas dapat disimpulkan terdapat perbedaan pada *ground*, *denotatum* dan *interpretant* pada kedua tanda yang diberikan. Faktor dari hal ini

⁴ Ingersoll, Ernest (1928) *Dragons and dragon lore*, Library Of Alexandria, United States Of America.

adalah terkait dengan ilustrasi yang diberikan pada kartu yugioh memiliki ciri yang lebih mendekati tanda ドラゴン (*Dragon*) daripada tanda 竜 (*Ryuu*) lebih lanjut karena kanji 竜 (*Ryuu*) merupakan hasil translatif dari tanda ドラゴン (*Dragon*) maka faktor inilah yang menyebabkan pemberian ateji pada kartu ini.

Berdasarkan Latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang akan dijadikan sebuah skripsi dengan judul “Makna Penggunaan Ateji Pada kartu Permainan Yugioh duel monsters

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penggunaan ateji pada kartu yugioh?
2. Bagaimana makna dalam penggunaan ateji pada kartu yugioh?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *ateji* dalam kartu yugioh
2. Untuk mengetahui makna penggunaan *ateji* dalam kartu yugioh

BAB II

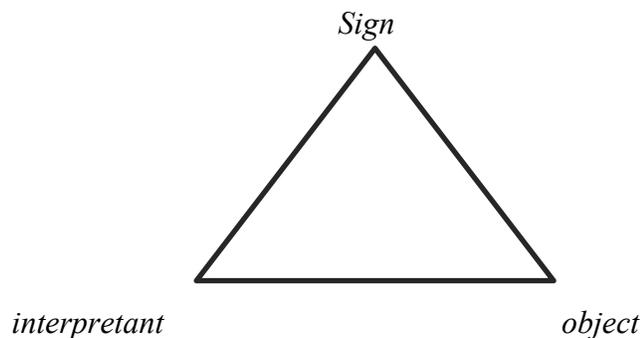
LANDASAN TEORI

2.1 Semiotik

Menurut Sobur (2006:15) semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dan makna. Menurut Van Zoest (1996: vii) kata “semiotika” berasal dari bahasa Yunani ‘*semeion*’ yang berarti ‘penafsiran tanda’

Semiotika menurut Aristoteles (384-322 SM) adalah tanda-tanda yang ditulis berupa lambang dari apa yang diucapkan, bunyi yang diucapkan adalah tanda dan lambang dari gambaran atau impresi mental. Gambaran atau impresi mental adalah kemiripan dari objek yang sebenarnya, dan gambaran mental tentang kejadian atau objek sama bagi semua manusia tapi ujaran tidak.

Charles Sanders Peirce mengemukakan teori triadik makna atau *triangle meaning* yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (*sign*), object, dan interpretant.



Tanda menurut Peirce adalah sesuatu yang dapat ditangkap, representative, dan interpretative. Beberapa konsep yang dikemukakan peirce terkait dengan tanda atau interpretasi terhadap tanda dan interpretasi yang selalu dihubungkannya dengan logika. Yakni segitiga tanda antar Ground, denotatum, dan interpretant.

a. Ground

Ground adalah dasar atau latar dari tanda, umumnya berbentuk sebuah kata dalam ground terdapat konsep mengenai qualisigns, sinsigns, legisigns:

1. Qualisigns

Tanda-tanda yang merupakan tanda-tanda berdasarkan sifat. Contoh, sifat merah merah mungkin dijadikan suatu tanda. Merah merupakan suatu qualisigns karena merupakan tanda pada bidang yang mungkin. Agar benar benar menjadi tanda, qualisigns harus memperoleh bentuk, karena suatu qualisigns dalam bentuknya yang murni tidak pernah ada. Merah akan benar benar menjadi tanda kalau ia dikaitkan dengan sosialisme, atau mawar, bahaya atau larangan. Misalkan bendera merah, mawar merah, dan lain-lain.

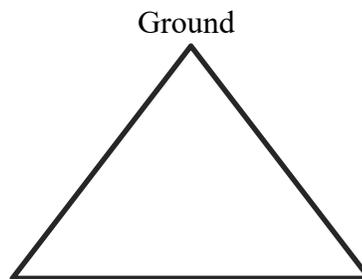
2. Sinsign

Tanda yang merupakan tanda atas dasar tampilan dalam kenyataan. Semua pernyataan individual yang tidak dilembagakan dapat merupakan sinsigns. Misal jerit kesakitan, heran atau ketawa riang. Kita dapat mengenal

orang dan cara jalan, ketawanya, nada suara yang semuanya itu merupakan sinsigns.

3. Legisign

Tanda-tanda yang merupakan tanda atas dasar suatu aturan yang berlaku umum atau konvensi. Tanda-tanda lalu-lintas merupakan legisigns. Hal itu juga dapat dikatakan dari gerakan isyarat tradisional, seperti mengangguk yang berarti "ya", mengerutkan alis, cara berjabat tangan. Semua tanda bahasa merupakan legisigns karena bahasa merupakan kode yang aturannya disepakati bersama



b. Denotatum

Denotatum adalah unsur kenyataan tanda. Dalam denotatum terdapat konsep berupa Icon, Index, Symbol:

1. Icon

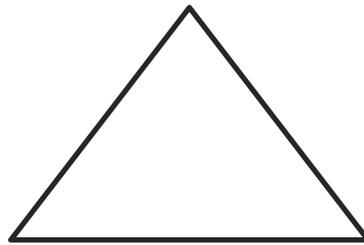
Tanda yang ada sedemikian rupa sebagai kemungkinan, tanpa tergantung pada adanya sebuah denotatum, tetapi dapat dikaitkan dengannya atas dasar suatu persamaan yang secara potensial dimilikinya. Secara sederhana, dapat dikatakan bahwa ikon adalah tanda yang keberadaannya tidak bergantung kepada denotatum-nya. Definisi ini mengimplikasikan bahwa segala sesuatu merupakan ikon, karena semua yang ada dalam kenyataan dapat dikaitkan dengan sesuatu yang lain. Foto, patung-patung naturalis, yang mirip seperti aslinya dapat disebut sebagai contoh ikon

2. Index

Sebuah tanda yang dalam hal corak tandanya tergantung dari adanya sebuah denotatum. Dalam hal ini hubungan antara tanda dan denotatum-nya adalah bersebelahan. Secara sederhana, dapat disimpulkan bahwa indeks adalah tanda yang keberadaannya bergantung pada denotatum-nya. Kita dapat mengatakan bahwa tidak akan ada asap kalau tidak ada api. Asap dapat dianggap sebagai tanda api sehingga dalam kaitannya dengan api, asap ini dapat merupakan indeks. Segala sesuatu yang memusatkan perhatiannya pada sesuatu dapat merupakan indeks, berupa jari yang diacungkan, penunjuk arah angin, dan lain-lain.

3. Simbol

Tanda yang hubungan antara tanda dan denotatum-nya ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku secara umum. Secara umum, yang dimaksud dengan simbol adalah bahasa



Denotatum

c. Interpretant

Selain kaitan tanda dengan ground dan denotatum-nya, tanda juga dapat dilihat pada interpretasinya. Peirce menyebutkan bahwa: Hal ini sangat bersifat subjektif karena hal ini berkaitan erat dengan pengalaman individu. Pengalaman objektif individu dengan realitas di sekitarnya sangat bermacam macam. Hal ini menyebabkan pengalaman individu pun berbeda-beda, yang pada gilirannya nanti akan menyebabkan pengalaman subjektif individu pun berbeda” Dalam interpretant terdapat konsep berupa Rheme, Decisign, dan Argument.

1. Rheme

Tanda merupakan rheme bila dapat diinterpretasikan sebagai representasi dari kemungkinan denotatum. Misal, orang yang matanya merah

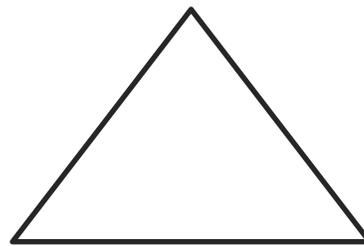
dapat saja menandakan bahwa orang itu baru menangis, atau menderita penyakit mata, atau mata dimasuki insekta, atau baru bangun atau ingin tidur.

2. Decisign

Tanda yang sesuai dengan fakta dan kenyataan. Misalnya, saja disuatu jalan kampung banyak terdapat anakanak maka di jalan tersebut dipasang rambu lalu lintas hati-hati banyak anak-anak. Contoh lain misalnya jalan yang rawan kecelakaan, maka dipasang rambu hati-hati rawan kecelakaan.

3. Argument

Bila hubungan interpretative tanda itu tidak dianggap sebagai bagian dan suatu kelas. Contohnya adalah silogisme tradisional. Silogisme tradisional selalu terdiri dari tiga proposisi yang secara bersama-sama membentuk suatu argumen; setiap rangkaian kalimat dalam kumpulan proposisi ini merupakan argumen dengan tidak melihat panjang pendeknya kalimat-kalimat tersebut.



Interpretant

2.2 Klasifikasi Ateji

Lewis membagi jenis *Ateji* menjadi lima berdasar penelitiannya atas *manga* karya kelompok pengarang manga yaitu.

1. *Translative* (*Ateji* translatif)

Ateji yang mana furigana pada kanji yang tertulis adalah hasil terjemahan dari arti kanji itu sendiri. Contoh: ^{デュエリスト}決闘者 dimana kanji *kettousha* (*duelist*) dipasangkan dengan furigana *duerisuto* (*duelist*).

2. *Denotive* (*Ateji* denotif)

Ateji ini mengacu pada sebuah kanji yang diberi furigana berupa kata ganti. *Ateji* jenis ini menyebabkan karakter manga bisa berkomunikasi dengan mengacu pada “dia (laki-laki)”, “itu” dan lain-lain. Pengarang manga tidak perlu khawatir apakah pembaca mengerti atau tidak walaupun tidak mengikuti jalan cerita dari awal.

3. *Constranstive* (*Ateji* kontrasitif)

Ateji ini menggabungkan dua kosakata Jepang yang berbeda arti antar kanji dan furigananya. *Ateji* ini membolehkan penulis menampilkan makna tertentu dengan menonjolkan perbedaan antara kosakata kanji dan furigananya. Contoh dalam komik Tsubasa: RESERVoIR CHRoNiCLE yang terdapat kanji ^{こころ}記憶 (kioku artinya ingatan) yang diberi furigana kokoro yang artinya hati.

4. *Abbreviation/contrastive* (*Ateji* singkatan)

Ateji ini menggabungkan kata singkatan dengan furigana berupa keterangan dari singkatan tersebut. *Ateji* jenis ini lebih sering ditemukan pada manga olahraga atau adegan pertarungan. *Ateji* ini bisa ditemukan di komik *Coro Coro*, yaitu pada kata GK ゴールキーパー yang diberi furigana *goorukiipa* dari bahasa Inggris *goalkeeper* (penjaga gawang dalam olah raga sepakbola).

5. *Translative/contrastive* (*Ateji* translatif/ transatif).

Ateji translatif/ transatif mengacu pada kanji yang digabungkan dengan bahasa Inggris atau asing lainnya yang berperan sebagai pembeda bahasa asing dengan bahasa Jepang. *Ateji* ini memiliki rasa luar negeri, tidak familiar atau asing. Contoh dari Lewis (2010:18) adalah 暗号 スペル (*angou*) yang berarti kode, dibubuhi furigana スペル (*spell*) yang artinya eja.

2.3 Penelitian Yang Relevan.

Ryan C. Redmond (2018) melakukan penelitian yang berjudul “Kanji dan furigana non-homofon: Bacaan bahasa asing dan karakter (stereotip) dalam manga” pada penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif. Dalam penelitian ini penulis meneliti bagaimana *ateji* dalam *manga* *bleach* berhubungan dengan stereotip karakter dan bahasa asing yang digunakan, contohnya pada nama serangan *arrancar* salah satu karakter di *manga* tersebut berupa kanji 黒翼大魔^{くろつばさだいま} (Iblis Besar Bersayap hitam) diberikan tanda baca *ateji* berupa ムルシエラゴ (*Murushierago*) yang dalam

bahasa spanyol artinya kelelawar, pembaca dapat mengasumsikan hubungan antara dua cara baca tersebut melalui stereotip yang diberikan. disini penulis mengkategorikan hubungan antara *ateji* dan *kanji* tersebut yang berhubungan secara semantic.

Contoh lain yang dijelaskan oleh penulis adalah ^{かみさつやり}神殺槍 (Tombak membunuh dewa) diberikan cara baca berupa *かみしにのやり* (Tombak kematian dewa). Penulis mengkategorikannya sebagai cara baca dan kanji yang tidak saling berkorespondensi satu sama lain karna kata kerja transitif ‘membunuh’ diberi cara baca ‘kematian’ yang merupakan kata kerja intransitive.

Dalam penelitian ini juga dijelaskan bagaimana pemilihan bahasa asing yang digunakan untuk *ateji* dalam *manga* bleach. Bahasa asing yang dominan digunakan dalam manga ini sebagai *ateji* adalah bahasa spanyol dan jerman. Spanyol memiliki stereotip bahasa yang kedengaran bersemangat dan sedikit erotis, yang cocok dengan karakter *Arrancar* yang memiliki gaya hidup liar, sedangkan untuk bahasa jerman memiliki stereotip kedengaran dingin, keras, dan kaku yang cocok dengan karakter *quincy* yang memiliki perilaku *straight-forward*. Pada penelitian ini juga menyebutkan kemungkinan bahwa kanji bekerja sama dengan cara baca bahasa asing demi menguatkan hubungan antar kebudayaan lain dalam diri para pembaca yang memiliki konteks sejarah/sosial seputar jerman dan spanyol.

Kesimpulan pada penelitian ini adalah bagaimana cara membaca *ateji* dan penggunaannya berdasarkan banyaknya stereotip sosial bahasa asing yang digunakan yang berkorelasi dengan beberapa tipe karakter dan berfungsi sebagai untuk memasukkan stereotip karakter kedalam sebagian kecil dialog mereka.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian sebelumnya adalah penelitian ini menganalisis bagaimana *ateji* dapat menimbulkan kesalahan interpretasi bagi para pembaca yang tidak mengetahui konteks dari budaya Jepang dan Inggris yang merupakan latar belakang penggunaan *ateji* tersebut dengan menghubungkannya dengan konteks berupa tanda yang diberikan pada ilustrasi gambar yang ada pada objek yang akan diteliti.

2.4 Kerangka Pikir

Pada penelitian ini penulis meneliti bagaimana penggunaan *ateji* dapat menimbulkan kesalahan interpretasi bagi para pembaca yang tidak mengetahui konteks dari penggunaan *ateji* tersebut. Penulis tertarik meneliti bagaimana pembaca dengan latar belakang yang berbeda menginterpretasi *ateji* dalam kartu tersebut dan bagaimana pengaruh *ateji* dapat menimbulkan kesalahan interpretasi bagi para pembaca. Terlebih dahulu perlu dilakukan identifikasi terhadap *ateji* dalam kartu yugi-oh, maka dari itu diperlukan klasifikasi dalam jenis *ateji*. Setelah itu menganalisis kanji yang digunakan dalam kartu yugioh untuk menemukan korelasi antara kanji dengan *ateji*. Kemudian menghubungkannya dengan konteks gambar

yang memungkinkan kesalahan interpretasi bagi pembaca yang memiliki latar belakang berbeda.

