

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi dalam bentuk lisan, tulisan maupun gerak tubuh yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi bahasa adalah menyampaikan gagasan, pikiran, ide, berita dan informasi kepada lawan bicara. Bahasa lisan disampaikan melalui suara, oleh karena itu bahasa lisan dapat lebih mudah dimengerti oleh lawan bicara. Berkat teknologi yang semakin berkembang, pada jarak jauh kita dapat terhubung dengan telepon dan dapat berkomunikasi secara lisan dengan lawan bicara. Ragam bahasa tulis disampaikan melalui tulisan, oleh karena itu ada kalanya ragam tulis maknanya tidak sampai kepada lawan bicara dan akhirnya menimbulkan kesalahpahaman. Pemilihan kata dan kalimat sangatlah penting dalam bahasa tulis, karena tidak semua orang dapat menangkap apa yang ingin disampaikan oleh penulis.

Jepang memiliki tiga cara penulisan yang disebut *kanji*, *hiragana*, dan *katakana* (Sutedi 2008). *Kanji* merupakan huruf serapan dari China, sedangkan *katakana* merupakan tulisan serapan dari bahasa asing, *hiragana* merupakan tulisan asli dari Jepang. Dengan banyaknya *kanji* dan kata serapan pada tulisan Jepang, masyarakat Jepang menggunakan *furigana* untuk mempermudah membaca *kanji* pada suatu tulisan. William menyatakan bahwa *Furigana* adalah huruf yang berada di atas *kanji* atau berada di sebelah kanan *kanji* pada penulisan vertikal yang berguna untuk menunjukkan cara baca *kanji* (2008). Menurut (Shirose 2012) *Ateji*

adalah cara baca bahasa Jepang yang tidak berpacu pada onyomi ataupun kunyomi serta tidak berpacu pada makna kanji secara umum.

「当て字」とは、「本来的，一般的な字音や字訓，字義に従わずに語の表記が行なわれることがある。語から見れば，その成り立ち，意味や発音にそぐわない漢字が用いられることもある。そういう表記・用法を当て字とよぶ。」(Shirose 2012:103)

Ateji to ha honrai-teki, ippanteki na jion ya jikun, jigi ni shitagawazu ni go no hyouki ga okonawareru koto ga aru. Go kara mireba, sono naritachi, imi ya hatsuon ni soguwanai kanji ga mociirareru koto mo aru. sou iu hyouki, youhou wo ateji to yobu.

‘Ateji adalah suatu cara baca huruf Jepang yang tidak berdasarkan pada cara baca on (cara baca Kanji yang berasal dari bahasa Cina) serta kun (cara baca Kanji yang berasal dari bahasa Jepang) dan tidak mengikuti makna dari kata secara umum.’

Fate/Grand Order atau yang sering disingkat FGO adalah sebuah game ponsel pintar android maupun ios yang sudah ada sejak tahun 2015. Game ini berasal dari Jepang, dan merupakan cerita lanjutan dari *game* Fate/Stay Night buatan Typemoon. Pada game ini pemain akan menjadi seorang master dan ditemani oleh para *servant*, dengan latar belakang para *servant* yang berasal dari berbagai cerita ataupun mitos dari seluruh dunia sehingga membuat munculnya *kanji* dengan *ateji* berbahasa serapan.

Peneliti tertarik dengan tema ini karena peneliti bermain *game* FGO dan tertarik dengan cerita dari berbagai karakter, FGO juga adalah *game* yang sangat digemari di seluruh dunia dan sekarang telah diterjemahkan ke berbagai bahasa dan mempunyai lima *server* yaitu Jepang, Cina, Korea, Thailand dan Amerika. Dalam *game* FGO banyak menggunakan kata-kata serapan yang berasal dari

berbagai bahasa asing dan kata-kata yang berasal dari sejarah karakter-karakter tersebut ke dalam bahasa Jepang, sehingga peneliti ingin mengetahui berbagai latar dari berbagai karakter dan bagaimana pemaknaan bahasa serapan dalam *game* tersebut. *Ateji* dalam FGO terdapat banyak pada penulisan kemampuan tiap karakter dalam *game* tersebut, tidak hanya *ateji* yang menggunakan Bahasa serapan, tetapi juga ada yang menggunakan *furigana* yang sesuai dengan *onyomi* atau *kunyomi* pada karakter yang berasal dari Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam latar belakang yang telah dipaparkan oleh penulis sebelumnya, maka munculah masalah yang dirangkum dalam rumusan masalah, yaitu:

- 1 *Ateji* apa saja yang menggunakan bahasa serapan dalam game Fate/Grand Order?
- 2 Makna *Ateji* dalam *kanji* yang digunakan di game Fate/Grand Order

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yang berdasarkan dari rumusan masalah sebelumnya yaitu mendeskripsikan relasi dan makna *ateji* yang menggunakan bahasa serapan.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, pembaca diharapkan memperoleh manfaat setelah membaca penelitian ini, antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang *ateji*, sehingga dapat memperkaya kajian linguistik bahasa Jepang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan penulis kepada pembaca yang membaca penelitian ini adalah para pembaca dan pemain game dapat mengetahui asal mula dan makna *kanji* dengan *ateji* yang menggunakan bahasa serapan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah *kanji* dengan *ateji* yang menggunakan bahasa serapan pada karakter awal FGO rilis dan mempunyai asal cerita bukan berasal dari Jepang dalam *game* FGO.

1.6 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang mengkaji tentang *ateji* pernah dilakukan sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian yang berjudul *Ateji No Gendai Yougo Ni Tsuite* oleh Shirose (2012) dari Tokyo Gakugei University. Penelitian ini mengkaji *ateji* yang digunakan dalam 9 buah komik. Dari 9 buah majalah tersebut, ditemukan 1761 data *ateji* dengan 1026 cara baca. Shirose menganalisis data tersebut dan mengklasifikasikan penggunaan *ateji* yang berjumlah 7 buah yaitu pertama untuk menunjukkan cara baca kanji dalam percakapan, kedua untuk menunjukkan cara

baca dalam bahasa asing, ketiga untuk menunjukkan singkatan bahasa asing, keempat untuk menunjukkan istilah olahraga, kelima sebagai pengganti kata benda atau orang, keenam sebagai pengganti ungkapan, dan yang terakhir untuk mengungkapkan keunikan hasil karya. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa data dari percakapan dan singkatan bahasa asing tetap ditulis dalam bentuk baku seperti di dalam kamus dengan pelafalan yang sering terdengar pada percakapan sehari-hari. Ateji tersebut memiliki makna pengganti kata benda atau ungkapan, dan maknanya dapat ditemukan pada kata sebelumnya atau kata tersebut yang maknanya diperluas. Pada data komik yang bergenre fantasi terdapat kata-kata unik yang hanya digunakan pada komik tersebut karena makna kata tersebut berhubungan dengan sudut pandang komik fantasi tersebut.

Selain itu, ada juga penelitian yang dilakukan oleh Arif (2019) yang berjudul Penggunaan Ateji dalam lirik lagu. penelitian tersebut meneliti *ateji* yang terdapat pada lirik-lirik lagu dengan teori makna semantik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kanji dan *ateji* pada data penelitian tersebut sebagian besar berdasarkan persamaan makna yang ingin disampaikan oleh penyair lagu, *kanji* yang ditulis dalam lirik lagu memiliki makna yang lebih mendalam daripada *ateji* yang mempunyai makna yang lebih umum. Dari 26 *kanji* yang diteliti, 12 *kanji* merupakan makna khusus dari pelafalan *ateji*, 8 *kanji* bermakna mirip dengan pelafalan *atejinya*, dan 6 *kanji* bermakna referensi dari pelafalan *atejinya* karena kedua kata tersebut mempunyai makna yang berbeda. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah, penelitian ini lebih mengarah pada makna

ateji dan *kanji* pada sebuah kata, sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti lebih mengarah pada makna *kanji* dengan *ateji* yang menggunakan bahasa serapan.

1.7 Landasan Teori

Penelitian ini menganalisis makna dari suatu kanji yang berpatokan pada *ateji* dari kanji tersebut. Menurut Takabe (1993) kanji ditemukan di Jepang sekitar pada abad ke-4, dan mempunyai 2 cara baca utama yaitu *kunyomi* dan *onyomi*. Menurut Shirose (2012) ada cara baca kanji yang lain yaitu *ateji*, *ateji* yaitu cara baca kanji yang tidak menghiraukan makna dari kanji tersebut dan berdasarkan pada kaidah pelafalannya. Kanji mempunyai *ateji* atau tidak, bisa diketahui dengan adanya *furigana* pada kanji tersebut, apabila tidak sesuai dengan *onyomi* dan *kunyomi* maka *kanji* tersebut menggunakan *ateji*.

Setelah diketahui mana kanji yang menggunakan *ateji*, untuk menganalisis data tersebut digunakanlah teori makna untuk mengetahui relasi makna antara kanji dan *ateji*. Menurut Chaer (1990) semantik adalah hubungan kata dan makna yang berdasarkan dari kata tersebut, juga makna yang bukan termasuk pada hal-hal yang menyangkut bahasa, sehingga bergantung pada konteks yang ada. karena itu peneliti berusaha untuk menjelaskan hubungan makna dari kanji dan *ateji* berbahasa serapan.

Peneliti akan mengkaji tentang makna *kanji* dengan *ateji* yang menggunakan bahasa serapan. *Ateji* menurut Suartini (2010) [Suartini, Ni Nengah. 2010. GAIRAIGO: Kata Serapan Bahasa Asing dalam Perkembangan Bahasa Jepang. Prasi Vol.6 No.12 Hal.4-11] merupakan penggunaan huruf *Kanji* dalam

unsur serapan yang bukan berdasarkan makna, seperti yang biasa dipakai dalam unsur serapan dari Cina atau *Kan'go*, melainkan berdasarkan pada bunyi dari huruf *Kanji* tersebut.

Setelah menentukan huruf *Kanji* yang menggunakan *ateji* yang menggunakan bahasa serapan pada *game* FGO, peneliti akan menggunakan teori semantik untuk menganalisis makna *kanji* pada *ateji* yang menggunakan bahasa serapan tersebut. Chaer (1990) menjelaskan bahwa semantik merupakan hubungan makna atau konsep antar kata, serta makna dari benda dan hal-hal lain yang ada di luar bahasa. Sehingga dapat diartikan bahwa konteks menentukan makna dari sebuah kata. Dengan penjelasan tersebut, peneliti akan menjabarkan makna *kanji* pada *ateji* yang diambil dari bahasa asing pada *game* Fate/Grand Order.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena dalam penelitian yang dikaji dalam tulisan ini tidak menggunakan angka dan penelitian ini menjelaskan tentang makna *kanji*.

1.8.1 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti melakukan dokumentasi terhadap *game* FGO dengan cara mencatat *kanji* dengan *ateji* yang menggunakan bahasa serapan berupa *screenshot*. Data yang digunakan berupa gambar karakter *game* FGO bersama dengan huruf *kanji* dengan *ateji* yang menggunakan bahasa serapan pada 38 karakter awal FGO

yang berasal dari luar Jepang dan mempunyai cerita. Peneliti menggunakan 38 karakter *game* FGO.

1.8.2 Metode Analisis Data

Moelong (2011:248) menjelaskan bahwa analisis data merupakan usaha yang dilakukan untuk mendapat data yang dapat dikelola dengan cara mengorganisir data yang ada. Pada tahap selanjutnya, data yang ada tersebut akan diseleksi oleh peneliti dan direpresentasikan kepada orang lain. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan huruf *kanji* dengan *ateji* yang menggunakan bahasa serapan pada karakter *game* FGO.

1. Huruf *kanji* dengan *ateji* yang menggunakan bahasa serapan pada karakter *game* FGO akan diambil gambarnya dengan cara di-*screenshot* dan diidentifikasi menggunakan teori semantik Chaer.
2. Menganalisis data yang terdapat pada gambar-gambar tersebut.
3. Membuat kesimpulan dari hasil analisis yang sudah didapat.

1.9. Sistematika Penelitian

Bab I: Pada bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penelitian

Bab II: Pada bab ini menjelaskan tentang *kanji*, *furigana*, *ateji*, semantik dan tentang *game* Fate/Grand Order.

Bab III: Pada bab ini menjelaskan tentang *kanji* yang *atejinya* berasal dari bahasa serapan dan hubungan makna antara *kanji* dan *ateji*.

Bab IV: Pada bab ini berisi hasil dan kesimpulan dari data pada bab sebelumnya, juga berisi saran untuk penelitian selanjutnya.