

Penggunaan Ateji Sebagai Retorika Bahasa Jepang dalam *Shounen* Manga

Mohammad Ali

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Komputer Indonesia
mo.ali@email.unikom.ac.id

Abstract

This study aims to describe the use of ateji in manga as a form of Japanese rhetoric. Ateji in the manga is a term for the use of letters that do not match the nature of a vocabulary. The method used in this research is a descriptive method with a qualitative approach. The data source in this study was the weekly manga tabloid Shuukan Shounen Jump edition number 1 of 2023. The data collection technique was carried out by observing and noting, while the data analysis technique was carried out by tabulation and classification. The results of this study indicate that there are 3 styles of language, 1. Metaphor; 2. Metonymy; 3. Sinekdoke, which is an indication that the use of ateji in manga can be classified as a form of rhetoric in Japanese.

Keywords: *ateji, manga, rhetoric, stylistic, japanese*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan ateji dalam manga sebagai bentuk retorika bahasa Jepang. Ateji dalam manga adalah sebutan untuk penggunaan huruf yang tidak sesuai hakikat dari pada suatu kosakata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah tabloid manga mingguan shuukan shounen jump edisi nomor 1 tahun 2023. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak dan catat, sementara teknik analisis data dilakukan dengan tabulasi dan klasifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 3 gaya bahasa, 1. Metafora; 2. Metonimi; 3. Sinekdoke, yang menjadi indikasi bahwa penggunaan ateji dalam manga dapat diklasifikasikan sebagai sebuah bentuk retorika dalam bahasa Jepang.

Kata kunci: *ateji, manga, retorika, gaya bahasa, bahasa Jepang*

1. PENDAHULUAN

Dalam Bahasa Jepang, setiap kosakata pada dasarnya memiliki sebuah makna dalam huruf yang berpasangan dengan cara bacanya tersendiri. Hal inilah yang menyebabkan kosakata bermakna gunung pasti dilambangkan dengan huruf *kanji* 山 dan dibaca /yama/

(Suenaga, 1999) atau pun kosakata bermakna sungai yang dibaca /kawa/ pasti akan dilambangkan dengan huruf *kanji* 川 (Suenaga, 1999).

Akan tetapi, disamping penggunaan dasar tersebut, dalam Bahasa Jepang (khususnya bahasa Jepang yang digunakan dalam manga), tak jarang penulis menemukan contoh-

contoh huruf *kanji* yang digunakan secara tidak sesuai untuk melambangkan suatu kosakata.



Gambar 1 Shuukan Shounen Jump 2023 nen 1 gou p 412

Sebagai contoh, pada gambar 1 di atas, terdapat dialog yang berbunyi /*omae ni ito wo oshieta no wa watashi da*/.

Sekilas tak terasa ada keanehan dalam dialog tersebut, akan tetapi, perhatikanlah huruf *kanji* yang digunakan untuk melambangkan kosakata /*omae*/ pada dialog tersebut. Kosakata おまえ yang secara kaidahnya dilambangkan oleh huruf *kanji* お前 tidak dilambangkan demikian, melainkan dengan menggunakan huruf *kanji* 凶一郎 yang berbunyi /*kyouichirou*/.

Penggunaan *kanji* selayaknya yang terlihat pada gambar 1 di atas sering didefinisikan sebagai *ateji*. Sebagaimana yang dinyatakan Sasahara (2010):

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・用法は当て字とよぶ。

Honraiteki, 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 mochiirareru koto mo aru. Souiu hyouki/youhou wa ateji to yobu.

(Sasahara, 2010: 892)

Berdasarkan pendapat Sasahara (2010) tersebut dapat disimpulkan bahwa *ateji* merupakan fenomena perlambangan/penulisan (*hyouki*) dari sebuah kosakata yang tidak menuruti kaidah dari segi makna atau pun bunyi kosakata yang bersangkutan. Atau jika dilihat dari kosakatanya sekali pun, huruf *kanji* yang digunakan tersebut tidak mewakili makna atau pun

bunyinya. Penggunaan huruf *kanji* seperti itu disebut dengan *ateji*.

Namun, perlu digarisbawahi bahwa Sasahara (2010) di atas menyatakan bahwa huruf kanji sajarah yang digunakan sebagai *ateji* sedemikian rupa. Sementara dalam manga perlambangan/penulisan (*hyouki*) suatu kosakata juga dilakukan dengan menggunakan huruf lainnya seperti *hiragana*, *katakana* seperti yang ada pada gambar 2, *romaji*, bahkan angka sekalipun dimanfaatkan sebagai *ateji* dalam melambangkan kosakata.



Gambar 2 Shuukan Shounen Jump 2023nen Igou p378

Penggunaan *ateji* seperti pada gambar 1 dan gambar 2 di atas mengakibatkan munculnya kata-kata yang memiliki lebih dari satu bunyi (cara baca) juga perlambang (*hyouki*) yang tentunya bunyi dan perlambang

kata-kata tersebut sebagian besar memiliki masing-masing makna yang berbeda.

Kemudian, mengenai jenis-jenis penggunaan *ateji* dalam manga, terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan. Pertama, Shirose (2012) menyatakan bahwa dalam setidaknya terdapat 7 jenis penggunaan *ateji* dalam manga, seperti yang terangkum pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Penggunaan *ateji* dalam manga (Shirose, 2012)

No.	Jenis	Contoh
1.	Melambangkan bentuk standar dari Bahasa percakapan	はえ 早え
2.	Melambangkan Bahasa serapan	スタート 開始
3.	Melambangkan Akronim dari suatu kosakata	ゴールキーパー G K
4.	Melambangkan istilah olahraga	ラブ 0
5.	Melambangkan pronomina	あいつ 高木
6.	Melambangkan hubungan substitusi	八王子 実家

7.	Melambangkan kosakata khusus dalam kisah	エデンの楽園
----	--	--------

Seperti yang dapat terlihat pada tabel 1 di atas, Shirose (2012) membagi penggunaan *ateji* dalam manga ke dalam 7 jenis yang didasari oleh jenis kosakata apa yang dibubuhi *ateji*.

Kedua, berbeda dengan klasifikasi Shirose (2012) di atas, Lewis (2010) mengklasifikasikan jenis-jenis penggunaan *ateji* sebagai berikut:

Tabel 2 Penggunaan *Ateji* dalam Manga (Lewis, 2010)

No	Jenis	Contoh
1.	<i>Translative</i>	デュエリスト 決闘者
2.	<i>Denotive</i>	ノートパソコン
3.	<i>Contrastive</i>	こころ 記憶
4.	<i>Abbreviation/ Contrastive</i>	ゴールキーパー G K
5.	<i>Translative/ Contrastive</i>	スベル 暗号

Seperti yang dapat terlihat pada tabel 2 di atas, Lewis (2010) membagi penggunaan *ateji* dalam manga berdasarkan hubungan makna antara kosakata yang menjadi *ateji* dengan kosakata yang menjadi *furigana/rubi* tanpa melihat jenis kosakata yang dibubuhi *ateji*.

Dari kedua klasifikasi penggunaan *ateji* di atas, dapat dipahami bahwa sebagian besar penggunaan *ateji* di sebagian besar klasifikasinya mengakibatkan timbulnya makna ganda terhadap kosakata tersebut.

Seperti misalnya penggunaan *ateji* dengan klasifikasi Shirose (2012) nomor 5, yaitu melambangkan pronomina yang pada contohnya terlihat kosakata あいつ yang dibubuhi *ateji* 高木 sehingga terdapat 2 makna yang berbeda pada 1 kosakata dengan *ateji* tersebut.

Lewis (2010) menyebut klasifikasi seperti di atas dengan nama *Denotive*, yang mana *ateji* pada kosakata tersebut berfungsi untuk menunjukkan benda yang ditunjuk oleh pronomina secara kongkrit. Begitu pula dengan penggunaan *ateji* pada

klasifikasi lainnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa fungsi daripada penggunaan *ateji* tersebut adalah semata-mata untuk membantu pembaca manga dalam memahami setiap kosakata yang muncul dalam kisah manga yang dimaksud tanpa harus merusak ritme dalam membaca pesan yang sedang disampaikan oleh penulis dalam kisah manga-nya (Nakajima, 2012).

Ritme yang dimaksudkan dalam pernyataan Nakajima (2012) di atas adalah, irama yang mana saat membaca pembaca tak perlu lagi membuka halaman-halaman sebelumnya, atau pun membuka halaman terkait untuk memahami suatu ungkapan/kosakata yang sedang dibaca.

Selama ini penelitian-penelitian terkait *ateji* terfokuskan pada pendeskripsian penggunaan *ateji* dalam Bahasa Jepang secara umum (Itou, 2000), sejarah penggunaan *ateji* (Nakajima, 2012); penggunaan *ateji* dalam manga (Lewis, 2010; Nakajima, 2012; Shirose, 2012), baik dari segi kosakata yang cenderung dibubuhi *ateji*, maupun hubungan makna antara cara baca dengan *ateji* secara semantik; penggunaan *ateji* dalam lirik lagu

(Yamada, 2018; Takagi, 2020); juga penerjemahan *ateji* ke dalam bahasa Indonesia (Ali, 2014 & 2015)

Sementara, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penggunaan *ateji* sebagai bentuk retorika, dengan mengangkat gaya bahasa yang menjadi retorika dalam Bahasa Jepang, dengan kata lain mengambil satu langkah lebih jauh daripada yang pernah dilakukan oleh Lewis (2010) yang meninjaunya secara semantik maupun Shirose (2012) yang meninjaunya secara morfologi.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, guna menjabarkan kondisi yang ada sefaktual mungkin tanpa ada yang ditutupi sedikit pun.

Sumber data dalam penelitian ini adalah tabloid manga mingguan yang berjudul “Shuukan Shounen Jump” edisi 1 tahun 2023 yang memuat 21 judul *manga* bergenre *shounen*.

Data dikumpulkan dengan teknik simak, yaitu menyimak seluruh dialog dalam sumber data dan memilah penggunaan *ateji* yang ada sebelum membuat tabulasi data terhadap semua

data yang terkumpul menggunakan teknik catat.

Data yang telah tercatat dalam tabulasi data tersebut selanjutnya diklasifikasikan dengan melihat hubungan makna antara kosakata yang tertulis pada cara baca (*furigana/rubi*) dengan *ateji* kemudian mengaitkan kedua makna tersebut berdasarkan gaya bahasa yang menjadi bentuk retorika dalam bahasa Jepang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini penulis memfokuskan bentuk retorika bahasa Jepang dengan penggunaan 3 buah gaya bahasa, yaitu: 1. Metafora; 2. Metonimi; dan 3. Sinekdoke, yang mana menjadi karakteristik dari penggunaan retorika bahasa Jepang masa kini (Murakoshi, 2016).

3.1. Metafora

Pertama, penggunaan *ateji* yang dapat diklasifikasikan sebagai retorika dalam bahasa Jepang dengan penggunaan gaya bahasa metafora adalah sebagai berikut:



Gambar 3 Shuukan Shounen Jump 2023nen 1gou p.299

Gaya bahasa Metafora adalah gaya bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan cara mengumpamakan dengan sesuatu lain yang memiliki kemiripan ataupun kesamaan baik dari segi makna ataupun ideologi di antara kedua kata yang diumpamakan tersebut (Sutedi, 2014).

Pada sisi kanan atas gambar 3 di atas terlihat dialog yang berbunyi:

戦略を語ればついてきてくれる手筈だったけど...

Yume (senryaku) wo katারেba tsuite kite kureru te hazu datta kedo...

(Nishio & Iwasaki, 2022:299)

Pada dialog di atas terlihat penggunaan *ateji* yang berbunyi *senryaku* pada kata *yume*. Jika ditinjau dari segi makna, pada kata *yume* terdapat makna:

将来実現させたいと思っ
ている事柄。

*Shourai jitsugen sasetai to
omotteiru kotogara.*

(Yume, 2023)

Makna tersebut bisa diartikan sebagai “segala sesuatu yang ingin direalisasikan di masa yang akan datang” dalam bahasa Indonesia. Sementara pada kata *senryaku* terdapat makna:

組織などを運営していくにつ
いて、将来を見通しての方
策。

*Soshiki nado wo un'ei shite iku ni
tsuite, shourai wo mitooshite no
housaku.*

(Senryaku, 2023)

Makna tersebut dapat diartikan sebagai “salah satu cara menjalankan sebuah organisasi dengan

merencanakan hal di masa yang akan datang” dalam bahasa Indonesia.

Jika dibandingkan, kedua kata tersebut memiliki kemiripan makna, yaitu dalam hal sesuatu yang diinginkan terjadi di masa depan.

Akan tetapi, kata *yume* memiliki pengertian yang sangat luas dan abstrak, sehingga dapat dinilai sebagai sesuatu yang sulit untuk dipahami. Namun, jika dibandingkan, makna pada kata *senryaku* ini dapat dinilai lebih konkret karena terfokus kepada suatu hal sehingga lebih mudah dipahami.

Oleh karena itu penggunaan *ateji* pada kata *yume* yang berbunyi *senryaku* ini dapat diasumsikan sebagai bentuk retorika dengan menggunakan gaya bahasa metafora, yang mana mengumpamakan *yume* dengan *senryaku* yang memiliki kemiripan dari segi makna.

Selain contoh penggunaan *ateji* yang dapat dilihat pada gambar 3 di atas, penggunaan *ateji* yang dapat diklasifikasikan sebagai bentuk retorika dengan gaya bahasa metafora cukup banyak ditemukan pada penelitian kali ini. Jika melihat dari segi jenis kata ataupun hubungan makna

seperti yang dilakukan oleh Shirose (2012) dan Lewis (2010), penggunaan *ateji* sebagai bentuk retorika dalam bahasa Jepang berdasarkan penggunaan gaya bahasa metafora seperti pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Contoh Penggunaan Ateji dengan Gaya Bahasa Metafora

No.	Contoh	Klasifikasi	
		Shirose	Lewis
1	アーティファクト 古代遺物	2	1
2	グランドライン 偉大なる航路	7	5
3	クロロ レッド	6	3

Pada tabel 3 di atas terlihat beberapa penggunaan *ateji* yang juga dapat diklasifikasikan sebagai bentuk retorika dengan menggunakan gaya bahasa metafora, dengan pertimbangan bahwa makna kata yang ada pada *rubi/furigana* memiliki kemiripan makna dengan kata yang menjadi *hyouki*-nya.

3.2. Metonimi

Selanjutnya, penggunaan *ateji* dapat pula diklasifikasikan sebagai bentuk retorika dalam bahasa Jepang

dengan penggunaan gaya bahasa metonimi.

Sebagai contohnya perhatikan gambar 4 berikut:



Gambar 4. Shuukan Shounen Jump 2023nen Igou p.073

Gaya bahasa metonimi adalah gaya bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan cara mengumpamakan sesuatu dengan sesuatu lain yang memiliki kedekatan dari segi ruang ataupun waktu (Sutedi, 2014).

Pada gambar 4 tersebut, terdapat dialog yang berbunyi:

お前の^{からだ}身体は私のものだ

Omae no karada(shintai) ha watashi no mono da

(Enoshima, 2022:073)

Dari dialog tersebut terlihat jelas penggunaan *ateji* yang berbunyi *shintai* pada kata *karada*. Jika ditinjau dari segi makna, *karada* memiliki makna sebagai berikut:

頭・手足などのすべてをまとめていう語。

Doubutsu no atama, dou, te ashi nado no subete wo matomete iu go.

(Karada, 2023)

Sementara *shintai* memiliki makna sebagai berikut:

人間のもつ心的側面を担う部分としての「心」と相関的に、生理的・物理的側面を担うもの。

Ningen no motsu shinteki sokumen wo ninau bubun toshite no “kokoro” to soukanteki ini seiriteki, butsuriteki sokumen wo ninau mono.

(Shintai, 2023)

Jika ditinjau dari kedua makna kata tersebut, terdapat kedekatan ruang yang mana *karada* hanya merujuk kepada tubuh manusia secara biologis juga fisik sementara *shintai* merujuk

tidak hanya biologis dan fisik melainkan juga tubuh secara mental, atau dengan kata lain *shintai* memiliki makna yang lebih menyeluruh jika dibandingkan dengan *karada*.

Oleh karena itu dapat diasumsikan bahwa penggunaan *ateji* seperti ini dapat diklasifikasikan sebagai bentuk retorika dengan penggunaan gaya bahasa metonimi yaitu mengumpamakan *karada* dengan *shintai* yang memiliki hubungan kedekatan ruang, yaitu bagian dan keseluruhan.

Selain contoh penggunaan *ateji* sebagai bentuk retorika dengan gaya bahasa metonimi seperti pada gambar 4 di atas, pada penelitian ini ditemukan pula contoh-contoh lain dengan hubungan makna serupa seperti pada tabel 4 berikut:

Tabel 4 Contoh Penggunaan Ateji dengan Gaya Bahasa Metonimi

No.	Contoh	Klasifikasi	
		Shirose	Lewis
1	ドクター Dr.	3	4
2	め 眼	6	3
3	ルール 理	2	5

Seperti halnya yang terjadi pada penggunaan *ateji* sebagai bentuk retorika dengan gaya bahasa metafora yang dijelaskan pada sub-bab sebelumnya, jika dilihat dari klasifikasi Shirose (2012) dan Lewis (2010) gaya bahasa metonimi dapat terlihat pada penggunaan *ateji* dalam berbagai jenis klasifikasi.

3.3. Sinekdoke

Kemudian penggunaan *ateji* dalam manga dapat diklasifikasikan sebagai bentuk retorika bahasa Jepang karena adanya gaya bahasa sinekdoke.

Gaya bahasa sinekdoke adalah gaya bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan cara mengumpamakan sesuatu yang bersifat umum dengan sesuatu yang bersifat khusus, atau sebaliknya (Sutedi, 2014).

Pada penelitian kali ini, ditemukan contoh penggunaan *ateji* dengan gaya bahasa sinekdoke sebagai berikut:



Gambar 5 *Shuukan Shounen Jump 2023nen Igou p.128*

Pada gambar 5 tersebut terlihat dialog yang berbunyi:

もっと静かに殺りや

Motto shizuka ini ya(koro)ri ya

(Suzuki, 2022:128)

Terlihat jelas penggunaan *ateji koro(su)* pada kata *yari* (pola kamus=*yaru*) dalam dialog tersebut. Jika ditinjau dari segi makna, *yaru* memiliki makna sebagai berikut:

何かをすることを、広く、または漠然という。

Nanika wo suru koto wo, hiroku, mata ha bakuzen to iu.

(Yaru, 2023)

Sementara *korosu* memiliki makna sebagai berikut:

他人や生き物の生命を絶つ。
命を取る。

Tanin ya ikimono no seimei wo tatsu. Inochi wo toru.

(Korosu, 2023)

Jika makna yang terkandung dalam kedua kata tersebut dibandingkan, keduanya dapat dikaitkan dengan hubungan umum-khusus selayaknya definisi gaya bahasa sinekdoke, *yaru* yang memiliki pengertian melakukan sesuatu kegiatan yang bisa dibilang merujuk kepada segala jenis kegiatan secara umum dan *korosu* memiliki pengertian mengakhiri hidup makhluk hidup dinilai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara khusus.

Dengan kata lain kedua kata tersebut memiliki hubungan umum-khusus sehingga dapat diasumsikan bahwa penggunaan *ateji* seperti pada gambar 5 tersebut dapat diklasifikasikan sebagai bentuk retorika dengan menggunakan gaya bahasa sinekdoke.

Selain contoh pada gambar 5, pada penelitian ini ditemukan pula penggunaan *ateji* dalam manga sebagai bentuk retorika dengan menggunakan gaya bahasa metonimi sebagaimana pada tabel 5 berikut:

Tabel 5 Contoh Penggunaan Ateji dengan Gaya Bahasa Sinekdoke

No	Contoh	Klasifikasi	
		Shirose	Lewis
1	な か ま 否定者	6	3
2	し し ょ シエヘラザー	6	3
3	お ま え 凶一郎	5	2

4. KESIMPULAN

Setelah melihat penggunaan *ateji* dalam manga dan menganalisis penggunaan gaya bahasa sebagai bentuk retorika dalam bahasa Jepang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *ateji* dalam manga dapat diklasifikasikan sebagai bentuk retorika dalam bahasa Jepang dengan penggunaan 3 gaya bahasa, yakni: 1. Metafora; 2. Metonimi; dan 3. Sinekdoke.

Semua penggunaan gaya bahasa tersebut tetap menjunjung tinggi fungsi penggunaan *ateji* yaitu membantu pembaca dalam memahami pesan penulis dalam kisah manga-nya tanpa harus merusak ritme dalam membaca pesan tersebut.

Selain itu terlihat bahwa fungsi penggunaan *ateji* dalam manga sebagai retorika bahasa Jepang masa kini semata-mata untuk memikirkan efektifitas dari segi ekonomis dalam menyampaikan pesan.

5. REFERENSI

- Ali, M. (2014). *Nihon Manga no Ateji no Honyaku ni Tsuite. Kanazawa Daigaku Nihongo Nihonbunka Kenshuu Puroguramu Shuuryou Kenkyuu Ronbunshuu*. pp.139-150.
- Ali, M. (2015). *Analisis Penerjemahan Ateji dalam Komik Jepang ke dalam Bahasa Indonesia*. Skripsi. Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Enoshima, D. (2022). *Jinzou Ningen 100 gou*. Shuukan Shounen Jump 2023 nen 1 gou. Tokyo: Shueisha.
- Itou, M. (2000). *Ateji ni Tsuite*. Nihon Bungaku Shiyou (62) pp. 80-89. Hosei University.
- Karada. (2023). Dalam Dejitaru Daijirin. Dilansir dari https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E4%BD%93_%28%E3%81%8B%E3%82%89%E3%81%A0%29/#jn-45827
- Korusu. (2023). Dalam Dejitaru Daijirin. Dilansir dari https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E6%AE%BA%E3%81%99_%28%E3%81%93%E3%82%8D%E3%81%99%29/#jn-82989
- Lewis, M. (2010). *Painting words and worlds*. Columbia East Asia, 3(2).
- Murakoshi, Y. (2016). *Retorikku no Bunrui to Teigi – sana konran to aimaisei-*. Atomi Gakuen Joshi Daigaku Komyunikeeshon Bunka (10) pp. 85-95.
- Nakajima, Y. (2012). *Ateji no Rekishi: Kako no Ateji to Genzai no Ateji*. Aichi Shukutoku Gengo Komyunikeeshon Gakkai Genggo Bunka (20) pp. 55-64.
- Nishio & Iwasaki. (2022). *Angou Gakuen no Iroha*. Shuukan Shounen Jump 2023 nen 1 gou. Tokyo: Shueisha.
- Sasahara, H.(2010). *Ateji Ateyomi Kanji Hyougen Jiten*. Jepang: Sanseido
- Senryaku. (2023). Dalam Dejitaru Daijirin. Dilansir dari

- <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E3%81%9B%E3%82%93%E3%82%8A%E3%82%83%E3%81%8F/#jn-127708>
- Shirose, A. (2012). *Ateji no Gendai Youhou ni Tsuite*. Toukyou Gakugei Daigaku Kiyou (63) pp. 103-108
- Shintai. (2023). Dalam Nihon Daihyakka Zensho Nipponika. Dilansir dari <https://kotobank.jp/word/%E8%BA%AB%E4%BD%93-161861>
- Suenaga, A. (1999). *Gendai Nihongo Indonesiago Jiten*. Tokyo: Daigaku Shorin.
- Sutedi, D. (2014). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Suzuki, Y. (2022). *Sakamoto Days*. Shuukan Shounen Jump 2023 nen 1 gou. Tokyo: Shueisha.
- Takagi, H. (2020). *Gendai no Kashi to Zasshi kara Miru Ateji no Youhou no Kenyuu – Shutsugen Suru Ateji no Tokuchou no Bunrui wo Chuushin ni-*. Thesis. Aichi Kyouiku Daigaku. Jepang.
- Yamada, T. (2018). *Ikimonogakari no Gengogaku 6: Ateji*. Gifu Daigaku Kyouiku Gakubu Kenkyuu Houkoku Jinbun Gakka (67-1) pp. 11-20.
- Yaru. (2023). Dalam Dejitaru Daijirin. Dilansir dari <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E3%82%84%E3%82%8B/#jn-223431>
- Yume. (2023). Dalam Dejitaru Daijirin. Dilansir dari <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E3%82%86%E3%82%81/#jn-225747>

