

INTERPRETASI MANGA BERBASIS KLASIFIKASI ATEJI DARI SEGI SUDUT PANDANG PADA SHOUNEN MAGAZINE

***Adzkia Zakiyya Afifah¹, Mohammad Ali²**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
adzkie.63820002@gmail.com

ABSTRACT

Manga interpretation based on ateji classification in Shounen magazine is a linguistic overview of ateji, which is a case of a letter not following the rules of reading or meaning. This article attempted to explain the ateji classification of manga in the 30th issue of Shounen magazine published in 2024. Data was from manga sources with various genres were analyzed using qualitative data analysis techniques, with the classification of ateji and ruby in terms of perspectives. The results of the analysis indicated that the classification of ateji in this study are divided into the following classifications: (i) ruby of subjective understanding into an expression of objective understanding with 40 data; (ii) ruby of objective understanding into an expression of subjective understanding with 12 data; (iii) interrelated ateji with a total of 8 data; and (iv) ateji involving various perspectives with 9 data.

Keywords: *Ateji, Ruby, Perspectives*

ABSTRAK

Interpretasi Manga berbasis klasifikasi ateji pada Shounen magazine adalah sebuah tinjauan linguistik ateji yang merupakan kasus sebuah huruf tidak mengikuti aturan cara baca ataupun makna. Tulisan ini mencoba menjelaskan klasifikasi ateji pada manga yang ada di dalam shounen magazine edisi 30 terbitan tahun 2024. Data dari sumber manga dengan genre yang beragam ini, menggunakan teknik analisis data kualitatif, dengan klasifikasi ateji dan ruby dari segi sudut pandang. Hasil analisis menunjukkan bahwa klasifikasi ateji pada penelitian ini, dibagi menjadi klasifikasi sebagai berikut: (i) ruby perspektif subjektif ke dalam ekspresi perspektif objektif dengan 40 data; (ii) ruby perspektif objektif ke dalam ekspresi perspektif subjektif sebanyak 12 data; (iii) ateji yang saling berkaitan dengan total 8 data; serta (iv) ateji yang melibatkan berbagai perspektif sebanyak 9 data.

Kata kunci: *Ateji, Ruby, Sudut Pandang*

PENDAHULUAN

Semantik adalah sebuah bidang ilmu dalam linguistik yang mengkaji arti dalam bahasa, yang 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). *Imiron*, semantik di dalam bahasa Jepang, termasuk yang mengacu pada cabang linguistik yang mempelajari terkait makna (Moehardini, 2017). 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.

Dalam tulisan bahasa Jepang terbagi menjadi empat huruf yang digunakan, yaitu dalam kanji, katakana, hiragana, dan romaji atau huruf latin (Ramanadewi, 2024). Huruf kanji ialah huruf yang melambangkan sesuatu dimana kanji ini bisa berdiri sendiri yang sering dibaca dengan *kunyomi* (cara baca kanji jepang). Adapun kanji yang digabung dengan kanji lain dapat dibaca secara *wago* (mengikuti cara baca *kunyomi*), *kango* (mengikuti cara baca *onyomi* yaitu cara baca dari Cina), *juubako yomi* (cara baca *onyomi* pada kanji pertama diikuti cara baca *kunyomi* pada kanji kedua), dan *yutou yomi* (cara baca *kunyomi* pada kanji pertama diikuti cara baca *onyomi* pada kanji kedua). Nirmala dalam Purnamasari (2022).

Masih ada huruf lain selain dengan yang sudah disebutkan, yang bernama *furigana* adalah jenis catatan yang ditulis dalam huruf hiragana oleh penulis dengan menambahkan catatan di samping kanji untuk menunjukkan pelafalannya (Bjerregaard N.K dkk, 2022).

Ateji merupakan fenomena ketika 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 kanji, tetapi juga huruf lain seperti hiragana, katakana, romaji, dan angka juga *digunakan* sebagai lambang dari suatu kosakata. (Ali, 2023).

Kasus bahasa Jepang yang mana suatu karakter bisa dituliskan baik menggunakan hiragana, katakana, kanji, ataupun romaji disebut sebagai *ruby* (Idehara, 2021). Seperti *furigana*, *ruby* menambahkan cara baca ke sisi kanan apabila kalimat ditulis secara vertikal, hanya saja penggunaan *ruby* ini lebih umum pada karakter yang sulit dibaca atau yang tidak sesuai cara baca aslinya sehingga penyebutan ini cenderung digunakan pada *ateji*.

Klasifikasi *ateji* berdasarkan sudut pandang menurut teori Idehara (2021) pada bukunya yang berjudul Penelitian Linguistik Studi Manga : Tentang Perspektif. Hasil dari penelitian ini membagi *ateji* menjadi 4 jenis: *ruby* perspektif objektif ke dalam ekspresi perspektif subjektif; *ruby* perspektif subjektif ke dalam ekspresi perspektif subjektif; *ateji* yang melibatkan berbagai perspektif; dan *ateji* yang saling berkaitan.

Manga atau yang di dalam bahasa Indonesia dikenal dengan komik, merupakan cerita bergambar dengan penggunaan bahasa Jepang yang diciptakan di Jepang (Muldani dan Ali, 2022). Teknik dasar penceritaan unik yang dimiliki manga antara lain: karakter yang tergolong ikonik, kedalaman *genre*, nuansa tempat, desain karakter, panel-panel tanpa kata, detail-detail kecil yang diambil dari dunia nyata, gerakan yang subjektif, dan efek-efek yang mengekspresikan emosi (Mc Cloud dalam Chow, 2021). *Ateji* sebagian besar ditemukan pada dokumen tertulis, seperti majalah, novel, atau buku komik (Novella, 2021). Ini menjadikan manga menjadikan sumber yang cocok dan menarik untuk dibahas.

Adapun *ateji* di dalam manga ini sering tidak jelas alasan penggunaannya karena berada dalam lingkup subkultur. Penggunaan *ateji* di dalam manga ini memiliki efek dimana *ateji* ialah salah satu cara modern untuk menyatukan antara ucapan dan tulisan. Dengan melengkapi kelalaian dalam percakapan dan menghilangkan penjelasan situasional dengan tipe *ruby* ini berguna untuk kemungkinan terjadinya transmisi makna (Sasahara dalam Shirose, 2012).

Penelitian-penelitian terdahulu seperti Ramanadewi (2024) yang menjelaskan tentang penggunaan *ateji* dalam *manga Spy X Family*, Rase (2018) yang membahas tentang fungsi *ateji* dalam lirik lagu dan Fitriawan (2017) yang meneliti penggunaan *ateji* dalam terjemahan novel *No Game No Life* cenderung membahas dengan topik penggunaan *ateji*. Sedangkan, pada penelitian ini membahas klasifikasi melalui segi sudut pandang dalam manga. Tulisan ini mencoba memaparkan penjelasan klasifikasi *ateji* pada manga yang terdapat pada *Shounen Magazine* edisi 20 terbitan tahun 2024 beserta data statistik yang sebelumnya tidak dipaparkan oleh Idehara (2021) di dalam penelitiannya.

METODE

Objek yang digunakan adalah *ateji* dan *ruby* yang muncul pada manga dimana antara *ateji* dan *ruby* tersebut tidak memiliki arti yang sama persis. Salah satu panel manga dari manga berjudul *Gachi Akuta* (Gambar 1), dapat dilihat pada balon kata dimana *ateji ore* yang memiliki arti aku, muncul dengan *ruby baka* yang berarti bodoh. Hubungan arti antara *ateji* dan *ruby* ini tidak sama sehingga objek penelitian pada data ini bisa dilakukan penelitian melalui sudut pandang berdasarkan teori Idehara (2021).



Gambar 1. Salah Satu *Ateji* dan *Ruby* yang Ditinjau
(*Shounen Magazine* 2024 Edisi 30 Hlm.354)

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif yang mana metode ini termasuk ke dalam salah satu penelitian kualitatif. Adapun penelitian deskriptif adalah penelitian yang membuat deskripsi dan melakukan interpretasi terhadap sesuatu, misalnya hubungan pada suatu situasi, pendapat-pendapat yang berkembang, efek yang terjadi dan sebagainya. Penelitian dengan metode ini memaparkan data apa adanya dengan tidak adanya manipulasi yang kemudian dijabarkan kembali oleh peneliti dalam format deskriptif. (Rusandi & Rusli, 2021).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak dan catat, dimana *ateji* disimak dengan cara membaca keseluruhan manga yang ada pada *Shounen Magazine* 2024 edisi 2020 kemudian dicatat dan dikumpulkan melalui tabulasi data pada excel.

Teknik analisis data merupakan suatu teknik yang melakukan perubahan terhadap sebuah data menjadi informasi agar dapat lebih mudah dipahami dan diolah untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada (Fatihudin, 2015). Teknik analisis data kualitatif yang dilakukan, mengandalkan data dari banyak sumber beragam, dengan *ateji* dan *ruby* berdasarkan jenis dan fungsi dilihat dari segi sudut pandang, dengan sebuah tahapan. Prosedur rumusan masalah, ditentukan dengan: (i) klasifikasi awal dari 4 jenis *ateji*; (ii) klasifikasi detail dalam sub-bab masing-masing jenis *ateji*; (iii) penghitungan dan pengurutan tiap jenis *ateji*; dan (iv) memberikan deskripsi kesimpulan secara umum.

HASIL

Hasil analisis menunjukkan bahwa klasifikasi *ateji* berdasarkan sudut pandang pada manga pada kasus ini, terbagi menjadi: (i) *ruby* perspektif subjektif ke dalam ekspresi perspektif objektif; (ii) *ruby* perspektif objektif ke dalam ekspresi perspektif subjektif; (iii) *ateji* yang saling berkaitan; serta (iv) *ateji* yang melibatkan berbagai perspektif. Dalam pemaparan contoh yang akan diungkit pada hasil ini, yang dimaksud dengan sudut pandang objektif adalah sudut pandang pembaca manga, sementara sudut pandang subjektif adalah sudut pandang tokoh atau narator di dalam dunia komik yang bersangkutan, sebagaimana rangkuman masalah secara keseluruhan ini ditampilkan pada (Tabel 1).

Tabel 1. Tabel Jenis-Jenis Ateji Berdasarkan Sudut Pandang

No	Klasifikasi	Jumlah	Frekuensi
1	<i>Ruby</i> perspektif subjektif ke dalam ekspresi perspektif objektif	40	36
2	<i>Ruby</i> perspektif objektif ke dalam ekspresi perspektif subjektif	12	10
3	<i>Ateji</i> yang saling berkaitan	8	8
4	<i>Ateji</i> yang melibatkan berbagai perspektif	9	6
Total		69	60

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang sudah dipaparkan pada tabel 1, *ateji-ateji* tersebut dikelompokkan menjadi 4 klasifikasi. Data-data tersebut akan dijelaskan secara mendetail, sebagai berikut:

***Ruby* perspektif subjektif ke dalam ekspresi perspektif objektif**

Klasifikasi ini memiliki *ruby* sebagai perspektif subjektif dan *ateji* sebagai perspektif objektif. Contoh :



Gambar 2. Shounen Magazine 2024 Edisi 30 Hlm.218

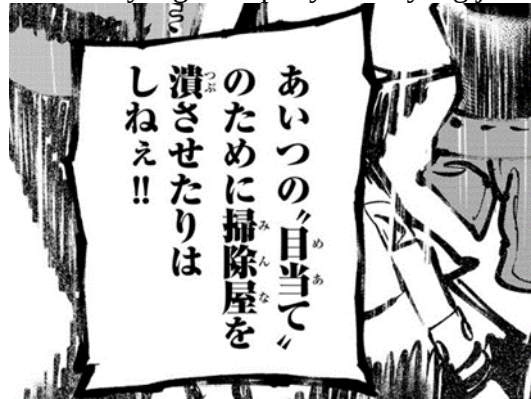
いや連絡先すら知らないんじゃないじゃムリでしょー

Iya messe sura shiranain ja muri deshoo

Ateji renrakusaki memiliki arti alamat kontak yang digunakan untuk menghubungi seseorang. Ini mengacu pada alamat, nomor telepon, ataupun kontak email. Sedangkan *ruby messe* merupakan kata serapan dari bahasa Jerman yang dapat diartikan sebagai pameran dagang atau bisa juga diartikan sebagai singkatan dari *messeejii* yang memiliki arti pesan. Dalam percakapan yang terlihat pada contoh, sebelum *ateji* tersebut muncul, karakter-karakter sedang membicarakan tentang mengirim DM (*Direct*

Message) kepada tokoh bernama Nakano. Sehingga *ruby* messe ini dapat diartikan sebagai lanjutan pembahasan dari DM yang berarti pesan langsung melalui media sosial bagi tokoh yang sedang berdialog.

Ini memunculkan pandangan subjektif sendiri dari tokoh pada media yang digunakan untuk menghubungi karakter Nakano. Secara objektif, dialog tersebut hanya mengacu pada informasi kontak yang mempunyai arti yang jauh lebih luas.



Gambar 3. Shounen Magazine 2024 Edisi 30 Hlm.354

あいつの“目当て”のために^{みんな}掃除屋を潰させたりはしねえ!!
Aitsu no “meate” no tame ni minna wo tsubusasetari wa shinee!!

Secara harfiah, *ateji soujiya* mempunyai arti pembersih. Pada manga Gachi Akuta, pembersih ini adalah sebuah organisasi yang seperti namanya berfungsi sebagai pembersih untuk melindungi zona aman dari zona kontaminasi. Adapun *ateji* ini memiliki *ruby minna* yang berarti semua orang. Karakter Rudo yang sedang berbicara pada dialog merupakan bagian dari organisasi pembersih. Ia memiliki pandangan bahwa semua orang ini mengacu pada semua orang dalam organisasi tersebut.

Berbeda dari contoh sebelumnya, pada klasifikasi ini *ruby* mengandung deiksis yang merujuk pada perspektif subjektif yang ada pada *ateji*. Deiksis sendiri dapat dikatakan sebagai perspektif subjektif yang rujukannya ditentukan dalam lingkungan ujaran. Sehingga menjadikan *ruby* termasuk pada perspektif subjektif dari tokoh Rudo ini. Sedangkan *atejinya* dapat dipahami sebagai perspektif objektif yaitu organisasi pembersih. *Ruby minna* merupakan deiksis yang berupa kata ganti orang yang mengacu pada *ateji soujiya* sebagai pandangan secara objektif.



Gambar 4. Shounen Magazine 2024 Edisi 30 Hlm.223

でも午前中^{こうち}商店街の線は濃厚になって来た気がする
Demo gozenchuu kocchi no sen wa noukou ni natte ki ga suru

Tokoh Kazuya pada contoh sedang merencanakan sebuah kencan di suatu pusat perbelanjaan yang dicantumkan melalui *ateji soutengai* yang berarti pusat perbelanjaan.

Dia merasa pusat perbelanjaan dimana dia berada sekarang akan ramai nanti siang. Sehingga *ateji soutengai* digambarkan dengan *ruby kocchi* yang menyatakan dia sedang berada di tempat tersebut.

Jelas bahwa menurut pandangan subjektif dari tokoh Kazuya ini tempat perbelanjaan itu adalah “di sini” yang termasuk ke dalam kata ganti tempat. Adapun pandangan objektifnya ialah pusat perbelanjaan itu sendiri. Sama seperti contoh sebelumnya, klasifikasi ini juga mengandung deiksis yang terdapat pada *ruby*-nya. Perbedaannya ada pada klasifikasi ini bukan menggunakan kata ganti orang, melainkan kata ganti tempat.



Gambar 5. *Shounen Magazine* 2024 Edisi 30 Hlm.363

お前“鬼ごっこ”終わってすぐ帰れると思うなよ?

Omae “kore” owatte sugu kaereru to omou na yo?

Ateji Oni gokko memiliki arti permainan anak-anak dimana seseorang yang telah menjadi iblis mengejar orang lain untuk menangkapnya. Tokoh bernama Rudo sedang mengejar lawannya untuk menangkapnya. Bisa dipahami bahwa pembaca memahami tindakan ini persis seperti apa yang tertera pada *ateji oni gokko* yang berarti permainan kejar-kejaran, berbeda dengan tokoh Rudo yang menggambarkan pengejaran yang Ia lakukan melalui *ruby kore* yang berarti ini.

Maka bisa disimpulkan, “ini” yang dimaksudkan tokoh Rudo adalah permainan kejar-kejaran tersebut yang hanya bisa dipahami lewat sudut pandang subjektif tokoh. Masih sama dengan tiga contoh sebelumnya, klasifikasi *ateji* ini mengandung deiksis yang berupa kata ganti benda yang merujuk pada *ruby*.



Gambar 6. *Shounen Magazine* 2024 edisi 30 Hlm.118

なあ俺の球...

Naa ore no kusobutsu...

Pada contoh merupakan dialog Kaiser yang mengajak bicara bola yang dicantumkan melalui *ateji tama* dengan arti yang sesuai dengan apa yang terlihat dari sudut pandang pembaca, yaitu bola. Adapun *ruby kusobutsu* berarti sialan. Kata yang sama pernah diterima Kaiser semasa kecil oleh ayahnya. Ini sebelumnya pernah dipaparkan pada chapter sebelumnya, chapter 260 dimana Kaiser selalu mendapatkan

kekerasan dari ayahnya. Pelarian Kaiser saat itu hanyalah bola dan Ia menganggap bola tersebut sebagai sesuatu yang sialan. *Ruby* ini merupakan penggambaran dari hubungan Kaiser dan bola yang dimilikinya.

Apabila dilihat dari sudut pandang objektif atau pembaca, yang dimaksud dari bola bagi tokoh tersebut ialah sesuatu yang sial. *Ruby* di dalam klasifikasi ini merupakan perspektif objektif berupa suatu nama yang mengungkapkan penilaian terhadap seseorang atau sesuatu, juga hubungannya.

Ruby perspektif objektif ke dalam ekspresi perspektif subjektif

Klasifikasi ini merupakan kebalikan dari klasifikasi sebelumnya, dimana *ruby* pada klasifikasi ini sebagai perspektif objektif dan *ateji* sebagai perspektif subjektif. Contoh :



Gambar 7. *Shounen Magazine* 2024 Edisi 30 Hlm.107

この^{ひとふり}未来に全てを込めろ！

Kono hitofuri ni subete komero!

Pada gambar, *ateji mirai* yang berarti masa depan, dibaca dengan *ruby hitofuri* yang memiliki arti satu ayunan. Latar keluarnya *ateji* tersebut adalah Kaiser saat itu sedang melakukan sebuah ayunan sebelum menendang bola, sama seperti apa yang bisa dilihat dan dipahami oleh pembaca. Ayunan ini dituliskan sebagai masa depan, padahal bagi pembaca hanya ada ayunan Kaiser yang terlihat pada panel komik.

Hal ini dapat diketahui melalui narator yang memiliki pandangan bahwa ayunan tersebut akan dilakukan sebagai penggambaran dari masa depan atau hal yang akan terjadi pada masa depan Kaiser. Sehingga dapat disimpulkan perspektif objektif pada contoh ini ada pada *ruby*-nya yang berupa satu ayunan. Sedangkan perspektif subjektifnya terdapat pada *ateji* mirai yang berarti masa depan, karena narator menganggap masa depan itu merupakan sebuah ayunan.



Gambar 8. *Shounen Magazine* 2024 Edisi 30 Hlm.298

ベルトレープや^{ウオーラルダン}彼女のようにね

Berutoreebu ya Woorarudan no youni ne

Tokoh yang berdialog pada contoh bernama Arthur Pendragon ini memberikan contoh nama-nama tokoh yang membuang jati dirinya sebagai manusia. Arthur menyebutkan salah satu tokohnya menggunakan kata pengganti ‘dia’ yang merujuk pada mayat di depan mereka yang sebelumnya dikenali tokoh lain sebagai Worreldane.

Apabila dipandang dari sudut pandang objektif, dia yang dimaksud oleh tokoh Arthur ini adalah Worreldane. Dapat dilihat *ateji kanojo* memiliki *ruby woorarudan* dimana *ateji kanojo* yang mempunyai arti dia pada contoh ini merupakan deiksis yang berupa kata ganti orang ketiga. Dia yang dirujuk di dalam contoh ini hanya bisa dipahami lewat perspektif subjektif melalui sudut pandang dari tokoh yang mengucapkannya. Adapun secara objektif terlihat dari *ruby*-nya yaitu *Woorarudan / Worreldane* yang mengacu pada nama karakter. *Ateji* pada contoh memiliki pola yang berkebalikan dari contoh yang ada pada klasifikasi sebelumnya, yaitu klasifikasi *ruby* perspektif subjektif ke dalam ekspresi perspektif objektif dimana *ateji* yang mengandung deiksis merujuk pada perspektif objektif yang ada pada *ruby*. *Ateji kanojo* merupakan kata ganti orang yang mengacu pada *ruby woorarudan* sebagai pandangan secara objektif.



Gambar 9. *Shounen Magazine* 2024 Edisi 30 Hlm.304

愛する者が暮らすこの^{キヤメロット}永遠の王国を守るためだろう？

Aisuru mono ga kurasu kono Kyamerotto wo mamoru tame darou?

Di dalam manga *Mokushiroku no Yonkishu* terdapat kerajaan bernama Camelot yang merupakan kerajaan milik karakter Arthur. Raja dari kerajaan ini yaitu Arthur ingin melenyapkan ras lain dan menciptakan dunia hanya untuk manusia agar manusia bisa hidup tanpa ancaman dari ras lain. Demi mencapai itu, mereka harus memusnahkan tujuh dosa besar supaya kerajaannya ini nanti tetap terjaga kedamaiannya dan menjadi kerajaan yang abadi seperti yang tertulis pada *ateji*. Pada dialog tersebut, tokoh Arthur menganggap *Kyamerotto / Camelot* ialah kerajaan yang akan bertahan selamanya sehingga pada *ateji* tertera *eien no oukoku* yang memiliki arti kerajaan abadi.

Hal ini menjadikan *ateji* tersebut termasuk ke dalam perspektif subjektif tokoh. Jika dilihat dari sudut pandang objektif atau pembaca, yang dimaksud dari kerajaan abadi bagi tokoh tersebut ialah kerajaan Camelot. Klasifikasi ini memiliki kemiripan dengan klasifikasi sebelumnya, tetapi pada klasifikasi ini *ateji* tidak mengandung deiksis. Berbeda dengan sub-klasifikasi sebelumnya yang mengandung deiksis, *ateji* di dalam contoh merupakan kebalikan dari contoh pada klasifikasi *ruby* perspektif subjektif ke dalam ekspresi perspektif objektif yang menunjukkan penilaian terhadap seseorang atau sesuatu dan mengungkapkan hubungan karakter pada *ateji* yang muncul. Pembedanya adalah pada contoh g penilaian ini ada pada *ruby*. Sedangkan pada contoh ini, penilaian tersebut ada pada *ateji*nya sebagai perspektif subjektif dari karakter.

Ateji yang saling berkaitan

Ateji dengan penggunaan *ruby* di kalimat yang sama atau tempat yang berdekatan. *Ateji* ini tidak hanya terjadi sekali melainkan terjadi secara berurutan dan saling berkaitan. Pada klasifikasi ini menyajikan kontras antara perspektif subjektif dan objektif yang berbeda pada saat yang bersamaan dan saling memiliki keterkaitan.

Pada manga Kaijin Fugeki terdapat beberapa contoh dari klasifikasi ini yang merupakan rentetan percakapan antara tokoh bernama Gao, Natsumi dan Fuyu. Pada dunia yang ada pada manga Kaijin Fugeki, manusia tidak lagi menggunakan teknologi digital. Ini menjadi sebuah pertanyaan dari tokoh Natsumi yang menanyakan alasan kenapa sekarang manusia tidak lagi menggunakan digital. Sebelum masuk ke dalam contoh, Ia mendeskripsikan bahwa *ateji denki* yakni energi listrik yang merupakan pandangan objektif dalam dunia manga ini, digambarkan melalui pandangan subjektif dari tokoh-tokoh dalam manga yaitu berupa *ruby elektron* yang mengacu pada atom bermuatan negatif.

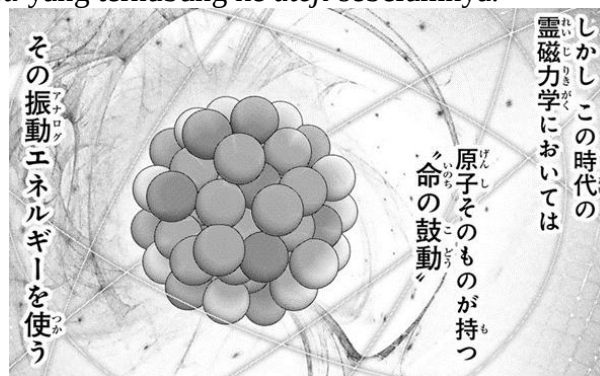


Gambar 10. Shounen Magazine 2024 Edisi 30 Hlm.238

……電気を つくる過程は ^{マイナス}負()の面が大きすぎる

……Denki wo tsukuru katei wa mainasu no men ga ooki sugiru

Tokoh Gao yang terpampang di contoh lalu menjelaskan bahwa menciptakan elektron memiliki banyak sekali kekurangan. Pada contoh terdapat *ateji fu* yang berarti kurang atau negatif. Akan tetapi, *ateji* ini dipahami sebagai *mainasu* yang merupakan bahasa serapan yang memiliki arti negatif. Sekilas kedua arti tersebut memiliki kemiripan, hanya saja pada dunia yang ada dalam manga, *ruby mainasu* ini mengacu lagi kepada elektron yang berarti atom bermuatan negatif. Sehingga *ateji* ini kembali muncul dengan *ruby mainasu* yang terhubung ke *ateji* sebelumnya.

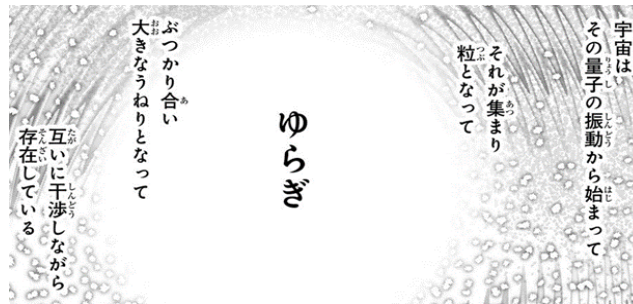


Gambar 11. Shounen Magazine 2024 Edisi 30 Hlm.239

その ^{アナログ}振動 エネルギーを使う

Sono anarogu enerugii wo tsukau

Pada pusat planet di dalam manga Kaijin Fugeki, terdapat pilar besar energi psikomagnetik yang dikenal sebagai “Caelus Columna” yang berfungsi sebagai koil elektromagnetik raksasa. Ini merupakan sumber energi yang tidak akan habis digunakan oleh manusia. Psikomagnetik (*Reiji Ryokugaku*) ini merupakan istilah dalam manga yang sebelumnya disebut sebagai *Ryoushi Ryokugaku* yang berarti mekanika kuantum. Pada zaman yang sedang berjalan di alur manga ini, psikomagnetik ini melibatkan pemanfaatan energi getaran yang dihasilkan oleh sumber kehidupan pada tiap atom yang ada. Energi getaran ini dicantumkan melalui *ateji shindou* yang berarti getaran dan *ruby anarogu* yang berarti analog. Seperti yang sudah dijelaskan, *shindou* merupakan getaran secara objektif di dalam manga ini. Akan tetapi, tokoh Gao menjelaskan getaran ini sebagai sebuah energi analog. Analog sendiri merupakan sebuah sinyal yang bergerak dalam gerakan terus-menerus dengan nilai yang tak terbatas. Sehingga tokoh Gao menganggap energi getaran ini merupakan energi tanpa batasan yang akan selalu bergerak pada atom.

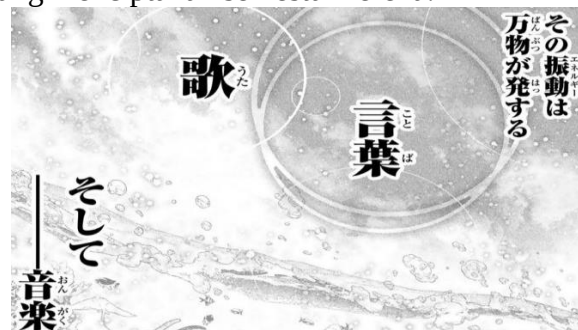


Gambar 12. *Shounen Magazine* 2024 Edisi 30 Hlm.239

互いに^{しんどう}干渉しながら存在している

Tagai ni shindou shinagara sonzai shiteiru

Alam semesta pada manga ini berawal dari getaran atom-atom yang berkumpul, lalu berfluktuasi, yang kemudian bertabrakan, dan akhirnya membentuk gelombang besar yang mengganggu satu sama lain. Pada contoh, *ruby shindou* yang berarti getaran muncul sebagai *ruby* dari *ateji kanshou* yang berarti gangguan. Dari latar, dapat diketahui yang merupakan pandangan objektif di sini adalah *ateji kanshou* yang menyatakan atom-atom saling mengganggu hingga terciptalah semesta. Adapun *ruby shindou* yang awalnya merupakan sudut pandang objektif dalam manga ini berubah menjadi pandangan subjektif dari tokoh yang menjelaskan. Ia menganggap gangguan tersebut ialah atom-atom yang sedang bergetarlah yang menciptakan semesta mereka.



Gambar 13. *Shounen Magazine* 2024 Edisi 30 Hlm.240

その^{エネルギー}振動は万物が発する言葉、歌、そして——音楽

Sono enerugii wa banbutsu ga hassuru kotoba, uta, --soshite ongaku

Masih melanjutkan dari getaran yang dibahas sebelumnya, *ateji shindou* kembali muncul dengan *ruby enerugii* yang mempunyai arti energi. Pada contoh, tokoh Gao menjelaskan bahwa energi getaran itu adalah perkataan, nyanyian, dan musik yang berasal dari makhluk hidup. *Ateji shindou* sekali lagi menjadi pandangan objektif di dalam manga ini dimana getaran itu berasal dari perkataan, nyanyian, dan musik dari makhluk hidup yang ada. Akan tetapi, tokoh Gao secara subjektif menganggap getaran ini sebagai sebuah energi.



Gambar 14. *Shounen Magazine* 2024 Edisi 30 Hlm.240

私たちの^{エネルギー}言葉にすることができる

Watashi tachi no enerugii ni suru koto ga dekiru

Seperti yang dijelaskan pada contoh sebelumnya, getaran yang dipandang sebagai energi ini berasal dari perkataan, nyanyian, dan musik dari makhluk hidup. Tokoh-tokoh dalam manga ini dapat terhubung kepada kata-kata Caelus Columna yang merupakan sumber energi dari semesta pada manga ini dan menjadikan itu sebagai sumber energi mereka. Secara objektif, tokoh Natsumi mengatakan bahwa perkataan dari Caelus Columna ini bisa dijadikan sebagai perkataan mereka sendiri. Akan tetapi, Natsumi memandang bahwa *ateji kotoba* yakni perkataan ini merupakan pengertian dari *ruby enerugii* yaitu energi yang berasal dari perkataan Caelus Column ini dapat mereka gunakan sebagai sumber energi mereka.



Gambar 14. *Shounen Magazine* 2024 Edisi 30 Hlm.241

しかしデジタルは“^{イチ}有る”か“^{ゼロ}無い”を選択するシステム

Shikashi dejitaru wa “ichi” ka “zero” wo sentaku suru shisutemu

Tokoh Natsumi dan Fuyu kemudian membandingkan lagi pada teknologi digital yang menggunakan sistem yang memilih antara angka 1 dan 0. Kedua bilangan tersebut biasa disebut sebagai angka biner. Pada elektronik, khususnya teknologi digital, logika angka 1 dan 0 ini menjadi sebuah simbol antara tinggi dan rendah, ataupun nyala dan mati. Sehingga muncullah *ateji aru* dan *ateji nai* dengan *ruby ichi* dan *ruby zero* pada contoh. Bisa dipahami bahwa teknologi digital ini mengacu pada pilihan ada dan tiada. Pilihan ini dipandang sebagai sistem yang memilih antara angka 1 atau 0 oleh tokoh Natsumi dan Fuyu.

Ateji yang melibatkan berbagai perspektif

Ateji pada pengelompokkan ini memiliki sudut pandang yang berbeda antara *ateji* dan *ruby* yang digunakan. Pada kategori ini tidak lagi melibatkan pembaca sebagai sudut pandang objektif. Adapun pada klasifikasi ini hanya ditemukan *ateji* menggunakan simbol yang sesuai dengan teori yang ada. Contoh :

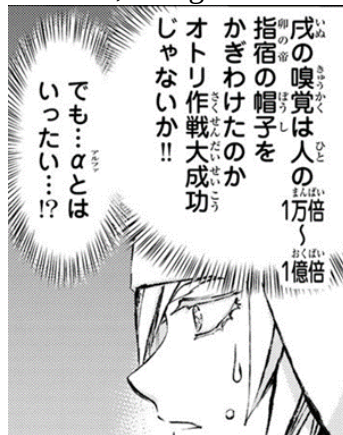


Gambar 15. Shounen Magazine 2024 Edisi 30 Hlm.408

白熱の第3 ^{ラウンド}R 終了~~~~っ
Hakunetsu no dai 3 raundo shuuryou~~~~

Pada manga Hajime no Ippo pada contoh sedang berlangsung pertandingan tinju antara tokoh bernama Mashiba Ryo dan Rosario Marcus. *Ruby raundo* sendiri dalam ranah pertandingan tinju memiliki arti putaran pertandingan. Pada contoh merupakan putaran ke-3 dari pertandingan yang sedang terjadi dan memakai R pada *ateji* sebagai sebuah simbol. *Ateji* yang menggunakan simbol ini memiliki efek meningkatkan kesan kehadiran pembaca melalui indra visual dengan menambahkan ikon.

Selain contoh tersebut, ditemukan 2 contoh yang tidak termasuk ke dalam sub-klasifikasi yang ada pada klasifikasi ini, sebagai berikut:



Gambar 16. Shounen Magazine 2024 Edisi 30 Hlm.419

卵の帝
指宿の帽子をかぎわけたのかオトリ作戦大成功じゃないか!!
Unomikado no boushi wo kakiwaketa no ka otori sakusen daiseikou janaika~~~~

Ateji Ibusuki adalah nama seorang putri dari suku terlemah yaitu suku kelinci. Ia memiliki julukan yang dicantumkan melalui *ruby U no Mikado* yang mempunyai arti Mikado si kelinci. Pada dialog di contoh, tokoh itu sedang memikirkan bagaimana Ibusuki bisa terdeteksi melalui topi yang dipakainya. Ibusuki ataupun Mikado si kelinci merupakan orang yang sama sehingga ini tergantung bagaimana si tokoh pada gambar memandang tokoh Ibusuki. Beberapa tokoh lain ada juga yang menyebutkan nama Ibusuki langsung, bukan menggunakan julukannya. Berbeda dengan tokoh pada gambar yang menganggap Ibusuki dengan julukannya yaitu Mikado si kelinci. Sehingga

terciptalah dua pandangan terhadap tokoh Ibusuki tanpa melibatkan pandangan pembaca ke dalamnya.



Gambar 17. Shounen Magazine 2024 Edisi 30 Hlm.421

吠えるな^{落伍者}一匹狼が

Hoeru na rakuqosha ga

Pada contoh terdapat *ateji ippiki ookami* yang mempunyai arti serigala yang sendirian. Adapun *ruby* pada *ateji* tersebut yakni *kaitakusha* memiliki arti orang yang tersesat atau tertinggal. *Ateji* ini mengacu pada tokoh bernama Robo yang sedang diserang oleh dua tokoh yang terlihat di dalam contoh. Dua tokoh yang berdialog pada contoh merupakan dialog yang terhubung menjadi satu kesatuan. Bagi tokoh di sebelah kanan, yang mengucapkan *hoeru* yang berarti menggonggong ini merujuk kepada binatang liar, yaitu tokoh Robo yang ia lihat sebagai serigala yang sendirian. Akan tetapi bagi tokoh yang menyerang di sebelah kiri, ia memiliki sudut pandang yang tertera dari *ruby kaitakusha*, Robo adalah orang yang tertinggal dari kelompoknya. Ini menjadikan adanya dua pandangan yang berbeda pada subjek yang sama, yaitu tokoh Robo.

Perbandingan dengan penelitian terlebih dahulu

Pada penelitian-penelitian terdahulu terkait jenis *ateji* secara umum, memiliki kecenderungan hasil yang berbeda pada jenis *ateji* terbanyak yang telah ditemukan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Noviandi (2022) dengan sumber data novel Garden of Avalon, jenis *ateji* paling banyak ditemukan adalah jenis *ateji* yang menunjukkan ungkapan pengganti dengan total 25 data. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Imandani (2022) terhadap *ateji* pada manga Nanatsu no Taizai secara keseluruhan ditemukan 26 *ateji*. Dari data tersebut, jenis terbanyak ada pada *ateji* yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing sebanyak 14 kata dengan 6 pengulangan *ateji* yang sama. Adapun penelitian terkait *ateji* dalam lirik lagu pada album Marginal#4 yang dilakukan oleh Rase (2018) menemukan *ateji* sebanyak 141 *ateji*. Jenis *ateji* dengan jumlah data terbanyak adalah *ateji* translatif/kontrasif dimana *ateji* jenis ini antara kanji dan *ruby* memiliki arti yang berbeda. Sementara itu, di dalam penelitian Fitriawan (2017) yang meneliti novel No Game No Life, ditemukan sebanyak 198 data *ateji*. *Ateji* dengan jenis terbanyak pada penelitian ini ada pada jenis *ateji* yang menunjukkan ungkapan hasil ciptaan sebanyak 140 data.

Dari beberapa penelitian yang sudah dipaparkan di atas, terdapat perbedaan hasil yang signifikan terhadap kecenderungan jenis *ateji* yang paling banyak ditemukan di setiap penelitian yang sudah dilakukan. Pada penelitian-penelitian tersebut kebanyakan menggunakan teori yang sama, yaitu teori yang dikemukakan oleh Shirose (2012) yang mengklasifikasikan *ateji* menjadi 7 jenis berdasarkan penggunaannya. Dalam hal ini, penulis mengambil teori yang berbeda, yakni teori yang dikemukakan oleh Idehara (2021) mengenai klasifikasi *ateji* berdasarkan sudut pandang pada light novel dan manga. Dan pada penelitian yang dilakukan oleh Idehara (2021) memiliki dugaan bahwa klasifikasi *ateji* paling banyak ada pada klasifikasi *ruby* perspektif subjektif ke dalam perspektif objektif. Idehara (2021) menyatakan belum melakukan penelitian statistik secara

mendalam soal ini. Adapun klasifikasi *ateji* terbanyak yang penulis temukan pada *Shounen Magazine* Edisi 30 tahun 2024, mendapatkan hasil yang sesuai dengan perkiraan Idehara (2021) dimana klasifikasi *ateji* terbanyak terdapat pada klasifikasi *ruby* perspektif subjektif ke dalam perspektif objektif. Sayangnya, dalam penelitian Idehara (2021) tidak menyebutkan jumlah data yang telah ditemukan, sehingga ini tidak dapat dibandingkan secara kuantitas.

Selain itu, penulis juga menemukan klasifikasi yang tidak ada pada teori Idehara (2021) seperti data *ateji* yang termasuk ke dalam klasifikasi *ateji* yang melibatkan berbagai perspektif dimana *ateji* tersebut tidak termasuk ke dalam hubungan sinonim-antonim, simbol, dan lelucon yang mencela diri sendiri. Ada juga data *ateji* dimana *ateji* menggunakan akronim yang sebelumnya tidak dipaparkan pada contoh dalam teori Idehara (2021). Namun, data-data ini masih tergolong sedikit untuk menjadikan ini sebuah teori baru.

SIMPULAN

Klasifikasi *ateji* berdasarkan sudut pandang pada *Shounen magazine* 2024 edisi 20 ini, terbagi menjadi: 40 data *ruby* perspektif subjektif ke dalam ekspresi perspektif objektif; (ii) 12 data *ruby* perspektif objektif ke dalam ekspresi perspektif subjektif; 8 data *ateji* yang saling berkaitan; serta 9 data *ateji* yang melibatkan berbagai perspektif. Klasifikasi terbanyak ada pada *ruby* perspektif subjektif ke dalam ekspresi perspektif objektif, dimana berdasarkan elaborasi pembahasan, klasifikasi *ateji* berdasarkan sudut pandang dalam manga yang ditemukan pada kasus ini, adalah penegasan juga pembuktian kembali dari teori Idehara.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan teori ini dengan pemilihan sumber yang berbeda, serta lebih banyak sumber data karena masih ada sub-klasifikasi dari teori Idehara yang tidak ditemukan di dalam penelitian ini.

REFERENCES

- Muldani, A. M. dan Ali, M. (2022). Giongo Dalam Manga Gekkan Shojo Nozaki-Kun Karya Izumi Tsubaki. *Jurnal Mahadaya volume 2 no.1*, 84. doi: 10.34010/mhd.v2i1.7067
- Bjerregaard, N.K., Cheplygina V., Heinrich S. (2022). Detection of *Furigana* Text in Images. *Thesis*. University of Copenhagen.
- Chow, Y. F. (2021). A Social Semiotic Multimodal Analysis Of *Ateji* Translation In Manga. *Social Semiotics Journal Volume 33*, doi:https://doi.org/10.1080/10350330.2021.1945417
- Fatihudin, S. D. (2015). Metode Penelitian: Untuk Ilmu Ekonomi, Manajemen, dan Akuntansi. Sidoarjo:Penerbit Zifatama Jawara.
- Idehara, K. (2021). *Penelitian Linguistik dari Studi Manga: Tentang Perspektif*. Tokyo: Penerbit Isao Matsumoto.
- Imandani, A. M. (2022). Analisis Penggunaan *Ateji* (当て字) dalam Manga Nanatsu no Taizai 「七つの大罪」 Volume Pertama Karya Suzuki Nakaba . *Jurnal HIKARI Volume 6 Nomor 2*.
- Novella, U. (2021). The Use of *Ateji* as Figurative Speech in Japanese Song Lyrics. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 6 (2), 99.

- Purnamasari, G. (2022). Analisis Kanji Jukujikun Dalam Manga Kimetsu no Yaiba. *Jurnal Widyatama*.
- Ramanadewi, L. (2024). Analisis Penggunaan Ateji Dalam Manga Spy X Family Karya Tatsuya Endo. *Jurnal Hikari Volume 8 Nomor 02*, 147.
- Rusandi dan Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif Dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*.
- Shirose, A. (2012). Penggunaan Modern Ateji. *Tokyo Gakugei University Repository*.

