

## GAYA BAHASA PADA ATEJI DALAM LIRIK LAGU GAME ENSEMBLE STARS!!

Aufa Putri Hammantyo dan Nani Sunarni

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran, Bandung

E-mail : aufa20001@mail.unpad.ac.id ; nani.sunarni@unpad.ac.id

**ABSTRAK.** Penelitian ini merupakan kajian semantik yang difokuskan pada kajian *ateji* sebagai gaya bahasa dalam lirik lagu *game Ensemble Stars!!* produksi Happy Elements. Data yang digunakan merupakan *ateji* yang memiliki perbedaan makna antara cara baca dan kanji yang digunakan. Sumber data dalam kajian ini yaitu lirik lagu *game Ensemble Stars!!* produksi Happy Elements. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif tipe deskriptif. Data dianalisis berdasarkan teori *ateji* menurut pandangan Lewis (2010) dan Shirose (2012) serta teori gaya bahasa Keraf (2019). Hasil analisis menemukan 5 jenis gaya bahasa yaitu metafora (2), metonimia (2), sinekdoke (2), eponim (1), dan eufemisme (2). Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk lebih memahami *ateji* sebagai gaya bahasa dalam lirik lagu bahasa Jepang.

**Kata Kunci:** *ateji*; cara baca; gaya bahasa; kanji; lirik lagu

**ABSTRACT :** *This research is a semantic study focused on the study of ateji as a figurative language in the lyrics of the game song Ensemble Stars!! produced by Happy Elements. The data used are ateji that have differences in meaning between the way of reading and the kanji used. The data source in this study is the lyrics of the game song Ensemble Stars!! produced by Happy Elements. The research method used is descriptive type qualitative method. The data were analyzed based on the theory of ateji according to Lewis (2010) and Shirose (2012) and theory of figurative language according to Keraf (2019). The results of the analysis found 5 types of figurative language found, namely metaphor (2), metonymy (2), synecdoke (2), eponym (1), and euphemism (2). The results of this study can be used to better understand ateji as a language style in Japanese song lyrics.*

**Keywords:** *ateji*; figurative language; kanji; reading; song lyrics

### PENDAHULUAN

Dalam bahasa Jepang, terdapat empat jenis huruf yang digunakan dalam sistem penulisannya. Salah satunya adalah kanji yang berfungsi untuk menyatakan arti suatu kata atau sebagai simbol sebuah kata. Kanji merupakan huruf yang dibawa dari Cina pada abad ke 4-5 serta memiliki ciri sendiri terutama cara penulisan dan cara bacanya (Takebe, 1993:1). Takebe (1993:1) pun menyebutkan bahwa dari huruf kanji kemudian dikembangkan lagi menjadi huruf *hiragana* dan *katakana* yang mewakili bunyi, tetapi tidak mewakili arti seperti halnya kanji. Kanji memiliki dua cara baca yang disebut *onyomi* dan *kunyomi*. *Onyomi* adalah cara baca serapan dari bahasa Cina namun dimodifikasi untuk menyesuaikan cara ucapan bahasa Jepang, sedangkan *kunyomi* adalah cara baca secara ucapan asli bahasa Jepang. Jumlah *kunyomi* dan *onyomi* setiap kanji berbeda-beda, dan ada pula kanji yang tidak memiliki salah satunya. Kanji sering didampingi dengan *furigana*, atau huruf *kana* yang disematkan di atas atau di samping kanji sebagai alat bantu membaca kanji karena satu kanji memiliki lebih dari satu cara baca. *Furigana* digunakan untuk mengetahui cara baca kanji dalam sebuah tulisan, sehingga mempermudah pembacaan kanji bagi orang Jepang itu maupun orang asing.

Umumnya, *furigana* yang menjadi panduan cara baca kanji dituliskan berdasarkan cara baca

*onyomi* atau *kunyomi* dari kanji tersebut. Namun, ada beberapa kasus ketika kanji tidak dibaca sebagaimana mestinya, yang dituliskan pada *furigana*-nya. Fenomena ini disebut juga dengan *ateji*. Dalam Lewis (2010:28) menjelaskan bahwa secara khusus, *ateji* merupakan penggabungan dua kata menjadi satu melalui petunjuk bacaan. Penggabungan kata ini merupakan pasangan huruf kanji (huruf Cina) dengan *furigana* (petunjuk bacaan yang berada di atas atau samping kanji yang bersangkutan) yang maknanya berbeda. Dalam penggunaan *ateji* tersebut, kanji mewakili makna atau konsep di balik kata, sedangkan *furigana* menunjukkan cara bacanya. Selain itu, Shirose (2012:103) juga menjelaskan bahwa *ateji* merupakan kata yang ditulis tanpa mengikuti cara baca kanji pada umumnya. Kanji yang digunakan pun tidak sesuai dengan struktur, makna, maupun pelafalan yang seharusnya. Umumnya, *ateji* seperti ini memiliki kemiripan dalam makna. *Ateji* tersebut banyak ditemukan di manga dan lirik lagu Jepang untuk memperluas maupun mempersempit makna.

Perluasan makna ini merupakan salah satu bentuk gaya bahasa, sehingga dapat dikatakan bahwa *ateji* pada lirik lagu memiliki fungsi sebagai gaya bahasa. Menurut Tarigan (2009:4), gaya bahasa adalah bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan cara memperkenalkan dan membandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan sesuatu yang lebih umum. Selain itu, menurut Harimurti dalam Pradopo (2022:52), gaya

bahasa merupakan pemanfaatan atas kekayaan bahasa, khususnya pemakaian ragam bahasa tertentu untuk memperoleh efek tertentu. Berdasarkan dua pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa gaya bahasa adalah bahasa indah yang terjadi akibat pemanfaatan bahasa demi mendapatkan suatu efek dalam tuturan maupun tulisan. Gaya bahasa dapat terbentuk dari perubahan makna, yang mana dalam beberapa kasus merupakan penyimpangan dari norma kebahasaan yang ada dalam tata bahasa (Nurgiyantoro, 2022:211).

*Ateji* dapat dikatakan merupakan penyimpangan dari norma kebahasaan karena cara bacanya yang menyimpang dari cara baca kanji pada umumnya. Namun penyimpangan ini menunjukkan perbedaan makna yang memberikan efek keindahan dalam lirik lagu, sehingga *ateji* dapat termasuk dalam gaya bahasa. Menurut pandangan Keraf (2019:129), gaya bahasa berdasarkan langsung tidaknya makna mengukur apakah acuan yang digunakan masih mempertahankan makna denotatif atau sudah ada penyimpangan yang dalam bahasa Inggris disebut juga dengan figure of speech. Istilah ini didefinisikan sebagai penyimpangan bahasa secara evaluatif atau emotif dari bahasa pada umumnya baik dalam ejaan, pembentukan kata, konstruksi, atau aplikasi sebuah istilah demi memperoleh kejelasan, penekanan, hiasan, humor, atau efek lainnya. *Ateji* yang ditemukan pada fenomena dalam lirik lagu *game Ensemble Stars!!* menunjukkan adanya penyimpangan bahasa dari cara baca dan perubahan makna dari *ateji*, sehingga penelitian ini diperlukan untuk memahami bahasa Jepang, terutama *ateji* sebagai gaya bahasa yang digunakan pada lirik lagu *game Ensemble Stars!!*. Penelitian *ateji* yang terkait dengan lagu sudah dilakukan oleh Agnes Susanto pada tahun 2020 yang membahas makna dari *ateji* dalam lirik lagu grup Arashi, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa makna *ateji* dan makna kanji menyempurnakan dan memperjelas makna pesan komunikasi yang dikemukakan. Kemudian, telah dilakukan juga penelitian mengenai *ateji* sebagai gaya bahasa dalam lirik lagu oleh Faustina Ardisa dan Utari Novella pada tahun 2021, dan diperoleh kesimpulan bahwa lebih dari setengah *ateji* terbukti merupakan gaya bahasa, dan terdapat pola tertentu dalam pemilihan kata untuk *ateji*. Dalam penelitian ini, akan dilakukan pembahasan secara mendalam mengenai *ateji* terjemahan-perbandingan yang sebagian besar menggunakan perubahan makna asosiasi sebagai gaya bahasa dalam lirik lagu bahasa Jepang, sehingga penelitian ini menjadi penting dan permasalahannya dapat dirumuskan menjadi 2. Pertama, bagaimana perubahan makna yang terjadi

dalam *ateji* terjemahan-perbandingan dalam lirik lagu *game Ensemble Stars!!* produksi Happy Elements. Kedua, gaya bahasa seperti apa yang terjadi dalam *ateji* terjemahan-perbandingan tersebut.

## METODE

Dalam penelitian ini digunakan tipe penelitian deskriptif kualitatif. Langkah-langkah penelitian dilakukan melalui proses pengumpulan data dan proses analisis data. Proses pengumpulan data dilakukan metode simak dengan mendengarkan lagu dan membaca lirik lagu *game Ensemble Stars!!* melalui situs utaten.com, sehingga didapatkan *ateji* terjemahan-perbandingan berdasarkan teori Lewis (2010) dan Shirose (2012) yang semula membagi *ateji* menjadi 3 jenis. Kemudian, *ateji* terjemahan-perbandingan yang ditemukan dianalisis dengan teori Keraf (2019) untuk menemukan gaya bahasa yang terjadi pada *ateji*.

Dalam proses analisis data, pertama, untuk menentukan jenis *ateji*, diidentifikasi perubahan makna dengan menganalisis kanji yang tertulis dan cara baca yang digunakan dalam lirik lagu berdasarkan teori Shirose (2012) yang didukung oleh teori Lewis (2010) sehingga diperoleh 3 jenis *ateji*, yaitu *ateji* terjemahan, *ateji* perbandingan, dan *ateji* terjemahan perbandingan. Jenis *ateji* yang dianalisis gaya bahasanya pada penelitian ini adalah jenis *ateji* terjemahan-perbandingan. Selanjutnya, untuk menemukan gaya bahasa yang terjadi pada *ateji* terjemahan-perbandingan, diidentifikasi perubahan makna antara kanji yang tertulis dan cara baca yang digunakan sehingga didapatkan gaya bahasa berdasarkan teori Keraf (2019). Setelah itu hasil analisis dijadikan kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menemukan 15 *ateji* terjemahan-perbandingan yang memiliki gaya bahasa. Gaya bahasa yang ditemukan pada *ateji* pada penelitian ini dengan menggunakan pandangan Keraf (2019) antara lain metafora (2 data), metonimia (8 data), sinekdoke (2 data), eponim (1 data), dan eufemisme (2 data). *Ateji* terjemahan perbandingan merupakan *ateji* yang cara bacanya merupakan ungkapan berbeda dan memiliki arti yang berbeda dari kanji yang digunakan, namun menggunakan bahasa asing. Dalam Shirose, *ateji* ini disebut sebagai *iikae hyōgen* (*ateji* pengganti ungkapan) yang memanfaatkan relasi semantik antar makna kata yang digunakan pada kanji dan cara baca. Sedangkan Lewis membedakan jenis *ateji* ini menjadi

*ateji* terjemahan perbandingan, yaitu penggunaan kata bahasa asing sebagai cara baca yang berbeda dengan kata bahasa Jepang yang digunakan pada kanji, dan tidak hanya berfungsi sebagai terjemahan.

Tabel 1. Gaya Bahasa dalam *Ateji* Terjemahan-Perbandingan

Gaya Bahasa	Jumlah
Metafora	2 data
Metonimia	9 data
Sinekdoke	2 data
Eponim	1 data
Eufemisme	2 data
<b>Total</b>	<b>15 data</b>

## 1. Metafora

Metafora merupakan sebuah analogi yang membandingkan dua hal secara langsung. Gaya bahasa ini didapatkan berdasarkan perubahan makna asosiasi. Contohnya seperti data berikut.

- (1) 壊れないものなんてなくて  
わか  
 泡沫って理解ってたって  
Game Rule  
 それが人生の束縛だから  
 喜ぼうこの瞬間を

*Kowarenai mono nante nakute*  
*Utakatatte wakatte (rikai) tatte*  
*Sore ga Game (jinsei) no Rule (sokubaku) dakara*  
*Yorokobō kono shunkan o*  
 ‘Tidak ada yang tidak bisa rusak  
 Meski paham bahwa itu berbusa  
 Itulah peraturan dari permainannya  
 Berbahagialah di momen ini’  
 (Twilight Pentagram – Altered)

Pada data (1), kata 人生 terdiri dari dua kanji, yaitu kanji 人 (berdasarkan kamus Takebe (1977:197), memiliki *onyomi* ‘jin, nin’ dan *kunyomi* ‘hito, ri’) dan kanji 生 (berdasarkan kamus Takebe (1977:205), memiliki *onyomi* ‘sei, shō, san’ dan *kunyomi* ‘ikiru, umu, umare, ō, haeru, ki, nama, nasu, musu, fu’). Kata 人生 dibaca *jinsei* (*jinsei*) yang bermakna kehidupan manusia atau manusia yang hidup (Nihongo Daijiten, 1989:1004), tetapi pada data (1) kata tersebut dibaca *Game*. Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan kata bahasa Inggris yang berarti permainan. Terdapat perbedaan makna dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan-perbandingan karena

makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa *Game* merupakan cara membaca, dan 人生 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah kehidupan manusia yang diibaratkan sebagai sebuah permainan. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna asosiasi. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa metafora karena analogi kehidupan manusia yang dibandingkan secara langsung dengan permainan.

- (2) ソリスト  
 きらきら星の王子様 (桃李!)  
コンマス  
 溢れる愛の首席奏者 (弓弦!)  
*Kirakira hoshi no sorisuto (ōjisama) (Tori!)*  
*Afureru ai no konmasu (shuseki sōsha) (Yuzuru!)*  
 ‘Pemain solo yang bercahaya seperti bintang (Tori!)  
 Master konser yang penuh cinta (Yuzuru!)’  
 (Never-ending Stage!!!! – fine)

Pada data (2), kata 王子様 terdiri dari tiga kanji, yaitu kanji 王 (berdasarkan kamus Takebe (1977:31), memiliki *onyomi* ‘ō’ dan tidak memiliki *kunyomi*), kanji 子 (berdasarkan kamus Takebe (1977:145), memiliki *onyomi* ‘shi, su’ dan *kunyomi* ‘ko, ne’), dan kanji 様 (berdasarkan kamus Takebe (1977:367), memiliki *onyomi* ‘you’ dan *kunyomi* ‘sama’). Kata 王子様 dibaca *ōjisama* yang bermakna pangeran, tetapi pada data (2) kata tersebut dibaca *ソリスト* (*sorisuto*). Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan kata serapan dari bahasa Prancis *soliste* yang dalam bahasa Indonesia bermakna pemain solo atau pemain tunggal. Terdapat perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan-perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa *ソリスト* merupakan cara membaca, dan 王子様 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah pemain tunggal dalam orkes

yang diibaratkan sebagai seorang pangeran, atau bisa dikatakan seseorang yang penting dan berperan besar dalam susunan orkes. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna asosiasi. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa metafora karena analogi pemain tunggal orkes yang dibandingkan secara langsung dengan pangeran.

## 2. Metonimia

Metonimia merupakan gaya bahasa yang menggunakan suatu nama atau kata untuk sesuatu yang lain yang berkaitan erat. Gaya bahasa ini didapatkan berdasarkan perubahan makna generalisasi dan spesialisasi. Contohnya seperti data berikut.

(3) 壊れないものなんてなくて

泡沫<sup>わか</sup>って理解<sup>わか</sup>ってたって  
それが人生の束縛<sup>Game Rule</sup>だから  
喜ぼうこの瞬間を

*Kowarenai mono nante nakute*  
*Utakatatte wakatte (rikai) tatte*  
*Sore ga Game (jinsei) no Rule (sokubaku)*  
*dakara*  
*Yorokobō kono shunkan o*  
'Tidak ada yang tidak bisa rusak  
Meski paham bahwa itu berbusa  
Itulah peraturan dari permainannya  
Berbahagialah di momen ini'

(Twilight Pentagonam – Altered)

Pada data (3), kata 束縛 terdiri dari dua kanji, yaitu kanji 束 (berdasarkan kamus Takebe (1977:233), memiliki *onyomi* 'soku' dan *kunyomi* 'taba, tsuka, tabaneru, tsukaneru') dan kanji 縛 (berdasarkan kamus Takebe (1977:300), memiliki *onyomi* 'baku' dan *kunyomi* 'shibaru, imashimeru'). Kata 束縛 dibaca *sokubaku* yang bermakna pembatasan, batas, dan mengikat (Nihongo Daijiten, 1989:1141). Namun pada data (3) kata tersebut dibaca *Rule*. Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan kata bahasa Inggris yang bermakna peraturan. Terdapat perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*, yaitu pembatas dan peraturan. Namun makna keduanya bersinggungan dan berkaitan erat. *Rule* yang bermakna peraturan dapat dikatakan sebagai sesuatu yang mengikat, berkaitan dengan *sokubaku* yang bermakna pembatas. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan

makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan-perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa *Rule* merupakan cara membaca, dan 束縛 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah aturan yang dijadikan sebuah batasan atas sesuatu dan bersifat mengikat. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna generalisasi. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa metonimia karena penggunaan kata *Rule* sebagai kata lain yang berkaitan erat dengan kata *sokubaku*.

(4) 愉快的時間

手招いているのさ  
奇人たちの<sup>Show Time</sup>夜会

*Yukai na jikan*  
*Te maneite iru no sa*  
*Kijin tachi no Show Time (yakai)*  
'Waktu yang menyenangkan  
Kami memberikan isyarat  
Waktu pertunjukkan para eksentrik'  
(Twilight Pentagonam – Altered)

Pada data (4), kata 夜会 terdiri dari dua kanji, yaitu kanji 夜 (berdasarkan kamus Takebe (1977:357), memiliki *onyomi* 'ya' dan *kunyomi* 'yo, yoru') dan kanji 会 (berdasarkan kamus Takebe (1977:42), memiliki *onyomi* 'kai, e' dan *kunyomi* 'au, tamatama'). Kata 夜会 dibaca やかい (*yakai*) yang bermakna perjamuan malam, tetapi pada data (4) kata tersebut dibaca *Show Time*. Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan kata bahasa Inggris yang berarti waktu pertunjukkan. Terdapat perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*, yaitu perjamuan malam dan waktu pertunjukkan. Namun makna keduanya bersinggungan dan berkaitan erat. *Show Time* yang bermakna waktu pertunjukkan dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan yang dapat dilakukan di sebuah perjamuan atau acara, berkaitan dengan *yakai* yang bermakna perjamuan malam. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji*

ini termasuk *ateji* terjemahan perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa *Show Time* merupakan cara membaca, dan 夜会 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah pertunjukan yang dilakukan di perjamuan malam, atau perjamuan malam yang dijadikan waktu untuk melakukan pertunjukan. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna spesialisasi. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf (2019) mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa metonimia karena penggunaan kata *Show Time* sebagai kata lain yang berkaitan erat dengan kata *yakai*.

- (5) <sup>Memorial</sup>  
懐かしい記憶  
何故か重なる眩しいほどに  
なんという歓喜だろうか  
出逢いは幻じゃない  
*Natsukashī Memorial (kioku)*  
*Nazeka kasanaru mabushī hodo ni*  
*Nanto iu kanki darō ka*  
*Deai wa maboroshi janai*  
'Memorial yang nostalgia  
Entah mengapa tumpang tindih hingga mempesona  
Kesenangan apakah ini  
Pertemuan ini bukanlah ilusi'  
(Twilight Pentagonam – Altered)

Pada data (5), kata 記憶 terdiri dari dua kanji, yaitu kanji 記 (berdasarkan kamus Takebe (1977:62), memiliki *onyomi* 'ki' dan *kunyomi* 'shirusu') dan kanji 憶 (berdasarkan kamus Takebe (1977:33), memiliki *onyomi* 'oku' dan *kunyomi* 'omou'). Kata 記憶 dibaca きおく (*kioku*) yang bermakna ingatan, tetapi pada data (5) kata tersebut dibaca *Memorial*. Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan kata bahasa Inggris yang bermakna tanda peringatan atau pengingat (seperti patung, tugu, taman, dan lain-lain). Terdapat perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*, yaitu ingatan dan tanda pengingat. Namun makna keduanya bersinggungan dan berkaitan erat. *Memorial* yang bermakna tanda pengingat dapat dikatakan sebagai sesuatu yang dapat membangkitkan ingatan, berkaitan dengan *kioku* yang bermakna ingatan. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi

dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan-perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa *Memorial* merupakan cara membaca, dan 記憶 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah ingatan dalam pikiran yang diperingati dengan sebuah tanda pengingat, atau tanda pengingat yang membangkitkan sebuah ingatan. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna generalisasi. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa metonimia karena penggunaan kata *Memorial* sebagai kata lain yang berkaitan erat dengan kata *kioku*.

- (6) (Mystic Fragrance)  
<sup>Perfume</sup>  
愛という芳香纏い  
(Mystic Fragrance)  
Ballet を踊って  
(Mystic Fragrance)  
*Ai to iu Perfume (hōkō) matoi*  
(Mystic Fragrance)  
*Ballet o odotte*  
'(Aroma mistis)  
Menggunakan parfum bernama cinta (Aroma mistis)  
Menari balet'  
(Mystic Fragrance – Knights)

Pada data (6), kata 芳香 terdiri dari dua kanji, yaitu kanji 芳 (berdasarkan kamus Takebe (1977:335), memiliki *onyomi* 'hō' dan *kunyomi* 'kanbashī') dan kanji 香 (berdasarkan kamus Takebe (1977:124), memiliki *onyomi* 'kō, kyō' dan *kunyomi* 'kaoru, niou, kōbashii'). Kata 芳香 dibaca ほうこう (*hōkō*) yang bermakna harum dan wangi-wangian, tetapi pada data (6) kata tersebut dibaca *Perfume*. Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan kata bahasa Inggris yang bermakna parfum atau wangi-wangian. Terdapat sedikit perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*, yaitu makna *hōkō* yang lebih luas dibandingkan *Perfume*. Namun, makna keduanya saling bersinggungan dan berkaitan erat. Penggunaan kata *Perfume* sebagai cara baca dalam *ateji* tersebut menunjukkan bahwa kata parfum digunakan untuk menyatakan kata wangi-wangian atau sesuatu yang harum. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna

satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan-perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa *Perfume* merupakan cara membaca, dan 芳香 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, *ateji* ini digunakan untuk memperluas makna parfum menjadi makna yang lebih luas, yaitu *hōkō* yang memiliki wangi-wangian. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna generalisasi. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa metonimia karena penggunaan kata *Perfume* sebagai kata lain yang berkaitan erat dengan kata *hōkō*.

(7) 全てを賭けて挑む極上のTry

震えるような

ビート  
心拍数を響かせ奏でる Play

とくと召しませ

*Subete o kakete idomu gokujou no Try*

*Furueru yō na*

*Bīto (shinpakusū) o hibikase kanaderu Play*

*Tokuto meshimase*

‘Aku pertaruhkan segalanya dan menantang dengan percobaan terbaik

Membuatku bergetar

Mainkan hingga ketukannya bergema

Datang dan saksikanlah’

(DaydreamxReality – Trickstar)

Pada data (7), kata 心拍数 terdiri dari tiga kanji, yaitu kanji 心 (berdasarkan kamus Takebe (1977:192), memiliki *onyomi* ‘shin’ dan *kunyomi* ‘kokoro, ura’), kanji 拍 (berdasarkan kamus Takebe (1977:298), memiliki *onyomi* ‘haku, hyō’ dan *kunyomi* ‘tatau, utsu’), dan kanji 数 (berdasarkan kamus Takebe (1977:203), memiliki *onyomi* ‘sū, su’ dan *kunyomi* ‘kazu, kazoeru, shibashiba’). Kata 心拍数 dibaca しんぱくすう (*shinpakusū*) yang bermakna denyut jantung, tetapi pada data (7) kata tersebut dibaca ビート (*bīto*). Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan kata serapan bahasa Inggris yaitu *beat* yang berarti ketukan. Terdapat perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*, yaitu detak jantung dan ketukan. Namun, kedua makna tersebut bersinggungan dan berkaitan erat. *Shinpakusū* yang bermakna detak jantung berkaitan dengan *bīto* yang merupakan ketukan, karena keduanya sama-sama memiliki ritme. Berdasarkan teori Shirose, *ateji*

ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan-perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa ビート merupakan cara membaca, dan 心拍数 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah ketukan yang berasal dari denyut jantung manusia, bukan hanya ketukan biasa secara umum. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna spesialisasi. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa metonimia karena penggunaan kata *bīto* sebagai kata lain yang berkaitan erat dengan kata *shinpakusū*.

(8) 憧れをずっと繋いでいけるのなら

終止さえ反復して

永遠になろう

*Akogare o zutto tsunaide ikeru no nara*

*Shūshi sae Loop (hanpuku) shite Eien ni narō*

‘Jika aku bisa terus menghubungkan kerinduan Bahkan jika mengulang akhir Jadilah selamanya’

Feather of Ark – fine)

Pada data (8), kata 反復 terdiri dari dua kanji, yaitu kanji 反 (berdasarkan kamus Takebe (1977:302), memiliki *onyomi* ‘han, hon, tan’ dan *kunyomi* ‘soru, kaeru’) dan kanji 復 (berdasarkan kamus Takebe (1977:322), memiliki *onyomi* ‘fuku’ dan *kunyomi* ‘mata, kaeru’). Kata 反復 dibaca はんぷく (*hanpuku*) yang bermakna ulangan dan repetisi, tetapi pada data (8) kata tersebut dibaca *Loop*. Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan kata bahasa Inggris yang bermakna lingkaran, putaran. Terdapat perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*. Kata *loop* dapat dimaknai sebagai pelipatan atau penggandaan sebagian tali, benang, pita, atau sejenisnya, sehingga meninggalkan celah di antara bagian-bagiannya (The Lexicon Webster Dictionary Volume I, 1971:563). Namun, kedua makna tersebut bersinggungan dan berkaitan erat. *Hanpuku* yang bermakna repetisi berkaitan dengan *Loop* yang merupakan putaran, karena repetisi dilakukan seperti sebuah putaran. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena

merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan-perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa *Loop* merupakan cara membaca, dan 反復 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah sebuah penggandaan yang menjadi putaran pengulangan sesuatu. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna spesialisasi. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa metonimia karena penggunaan kata *Loop* sebagai kata lain yang berkaitan erat dengan kata hanpuku.

- (9) 誰かに押された <sup>スティグマ</sup>烙印さえ  
自分の意志で変えていけ  
心に刻んだ <sup>スーツ</sup>印が叫ぶ  
さあ、手札を切れよ!

*Dareka ni osareta sutiguma (kokuin) sae*  
*Jibun no ishi de kaete ike*  
*Kokoro ni kizanda sūto (shirushi) ga sakebu*  
*Sā, tefuda wo kireyo!*  
'Bahkan stigma yang diberikan pada seseorang  
Ubahlah dengan tekadmu sendiri  
Suit yang terukir dalam hati kita berteriak  
Ayo, tunjukkan kartumu!'

(Kiss of Life – ALKALOID)

Pada data (9), terdapat kanji 印 yang berdasarkan kamus Takebe (1977:18), memiliki *onyomi* 'in' dan *kunyomi* 'shirushi, shirusu'. Kata 印 dibaca しるし (*shirushi*) yang bermakna tanda, bukti, dan perasaan (Nihongo Daijiten, 1989:984), tetapi pada data (9) kata tersebut dibaca *sūto* (*sūto*). Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *suit* yang bermakna *suit* atau lambang pada kartu permainan. Terdapat perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*, yaitu tanda dan lambang pada kartu permainan. Namun, kedua makna tersebut bersinggungan dan berkaitan erat. *Shirushi* yang bermakna tanda atau bukti berkaitan dengan *sūto* yang merupakan lambang kartu, karena keduanya sama-sama merupakan penanda. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena

merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan-perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa *sūto* merupakan cara membaca, dan 印 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah *suit* kartu yang menjadi tanda atau bukti dari sesuatu yang ingin diingat. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna generalisasi. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa metonimia karena penggunaan kata *sūto* sebagai kata lain yang berkaitan erat dengan kata *shirushi*.

- (10) 与えてくれなかったものを  
与えられる自分になるのさ  
<sup>アンサンブル</sup>配られたカードの 配合で

*Ataete kurenakatta mono o*  
*Ataerareru jibun ni naru no sa*  
*Kubarareta kādo no ansanburu (haigō) de*  
'Hal yang tidak diperoleh  
Jadilah orang yang bisa memberinya  
Dengan gabungan kartu yang dibagikan'  
(Kiss of Life – ALKALOID)

Pada data (10), kata 配合 terdiri dari dua kanji, yaitu kanji 配 (berdasarkan kamus Takebe (1977:295), memiliki *onyomi* 'hai' dan *kunyomi* 'kubaru, ashirau') dan kanji 合 (berdasarkan kamus Takebe (1977:126), memiliki *onyomi* 'gou, ga-' dan *kunyomi* 'au, ai'). Kata 配合 dibaca はいごう (*haigō*) yang bermakna kombinasi, campuran, dan harmoni. Tetapi pada data (10) kata tersebut dibaca *アンサンブル* (*ansanburu*). Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *ensemble* bermakna ansambel atau gabungan. *Ensemble* dapat dimaknai sebagai semua bagian dari sesuatu yang disatukan sehingga setiap bagian dianggap hanya dalam kaitannya dengan keseluruhan; efek umum dari sebuah karya termasuk gambar, musik, atau drama; dan pertunjukan gabungan dari sebuah kelompok gabungan penyanyi dan pemain musik (The Lexicon Webster Dictionary Volume I, 1971:327) Terdapat perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*

dan makna keduanya berkaitan erat. *Haigō* yang bermakna gabungan berkaitan dengan *ansanburu* yang merupakan kelompok gabungan penyanyi, karena keduanya sama-sama merupakan gabungan atau kelompok dari sesuatu. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa アンサンブル merupakan cara membaca, dan 配合 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah gabungan dari pemain-pemain yang menimbulkan kombinasi atau campuran yang harmonis. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna generalisasi. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa metonimia karena penggunaan kata *ansanburu* sebagai kata lain yang berkaitan erat dengan kata *haigō*.

### 3. Sinekdoté

Sinekdoté merupakan gaya bahasa figuratif yang menyebutkan sebagian untuk menyatakan keseluruhan (*pars pro toto*) atau menggunakan keseluruhan untuk menyatakan sebagian (*totum pro parte*). Sinekdoté *totum pro parte* didapatkan dari perubahan makna spesialisasi. Contohnya seperti data berikut.

(11) ほんの束の間の戯れが

裏表のない<sup>Möbius</sup>繫目  
歪に絡み合う

*Hon no tsukanoma no tawamure ga*  
*Uraomote no nai Möbius (tsunagime)*

*Ibitsu ni karamiau*

‘Meski ini hanya lelucon singkat

Möbius tanpa sisi depan belakang

Terjerat dalam bentuk terdistorsi’

(Twilight Pentagonam – Altered)

Pada data (11), kata 繫目 terdiri dari dua kanji, yaitu kanji 繫 (berdasarkan kamus Halpern (1990:1322), memiliki *onyomi* ‘*kei*’ dan *kunyomi* ‘*tsunagu, kakaru*’) dan kanji 目 (berdasarkan kamus Takebe (1977:355), memiliki *onyomi* ‘*moku, boku*’ dan *kunyomi* ‘*me, sakan*’). Kata 繫目 dibaca つなぐめ (*tsunagime*) yang bermakna mata sambungan

atau titik yang menyambungkan dua hal, tetapi pada data (5) kata tersebut dibaca *Möbius*. Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan istilah dalam matematika yang mengacu pada pita atau strip yang berbentuk permukaan topologis dengan satu sisi permukaan yang hanya memiliki satu batas. Istilah ini ditemukan oleh dua matematikawan Jerman August Ferdinand Möbius dan Johann Benedict Listing. Terdapat perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*, yaitu titik sambungan dan pita dengan satu sisi dan satu batas. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa *Möbius* merupakan cara membaca, dan 繫目 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah titik batas sambungan dari pita *Möbius* yang hanya memiliki satu sisi permukaan. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna spesialisasi. *Tsunagime* yang bermakna titik sambungan merupakan bagian dari *Möbius* yang merupakan pita dengan satu batas. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa sinekdote karena penggunaan kata *Möbius* yang merupakan keseluruhan yang menyatakan sebagian, yaitu kata *tsunagime* atau disebut juga *totum pro parte*.

(12) ヒリつく盤上の興奮

嘘みたいな現実

"The battle has just begun"

*Hiritsuku banjō no suriru (kōfun)*

*Uso mitai na riaru (genjitsu)*

“The battle has just begun”

‘Sensasi yang menjalar pada medan ini

Kenyataan yang seperti kebohongan

“Pertarungan baru saja dimulai”

(DaydreamxReality – Trickstar)

Pada data (12), kata 興奮 terdiri dari dua kanji, yaitu kanji 興 (berdasarkan kamus Takebe (1977:83), memiliki *onyomi* ‘*kyō, kō*’ dan *kunyomi* ‘*okoru*’) dan kanji 奮 (berdasarkan kamus Takebe (1977:325), memiliki *onyomi* ‘*fun*’ dan *kunyomi* ‘*furū*’). Kata 興奮 dibaca こうふん (*kōfun*) yang bermakna gairah,

tetapi pada data (12) kata tersebut dibaca スリル (*suriru*). Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan kata serapan bahasa Inggris *thrill* yang bermakna sensasi atau getaran hati. Kata *thrill* dapat dimaknai sebagai sesuatu yang mempengaruhi emosi yang tajam, seperti kegembiraan, atau perasaan yang membuat bergetar (The Lexicon Webster Dictionary Volume II, 1971:1025) Terdapat perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*, yaitu gairah dan sensasi. Namun makna keduanya bersinggungan dan merupakan bagian dari satu sama lain. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa スリル merupakan cara membaca, dan 興奮 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah suatu kegembiraan yang membuat bergetar dan memancing gairah. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna spesialisasi. *Kōfun* yang bermakna gairah merupakan bagian dari *suriru* yang merupakan sensasi. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa sinekdoke karena penggunaan kata *suriru* yang merupakan keseluruhan yang menyatakan sebagian, yaitu kata *kōfun* atau disebut juga *totum pro parte*.

#### 4. Eponim

Eponim merupakan gaya bahasa yang menjadikan nama seseorang selalu dihubungkan dengan sifat tertentu sehingga akhirnya dipakai untuk menyatakan sifat tersebut. Gaya bahasa ini didapatkan dari perubahan makna asosiasi. Contohnya seperti data berikut.

(13) Cinderella  
 灰被り姫に魔法をかけて  
 美しいドレス纏わせ  
 ステップなんて気にしないでいい  
 踊りましょう 滑稽に!

*Cinderella (haikaburi hime) ni mahō o kakete*  
*Utsukushī doresu matowase*  
*Suteppu nante ki ni shinai de ī*  
*Odori mashō kokkei ni!*  
 ‘Merapal sihir pada Cinderella  
 Pakaikan gaun yang indah

Jangan pedulikan langkah-langkah  
 Menarilah dengan konyol!’

(Twilight Pentagram – Altered)

Pada data (13), kata 灰被り姫 terdiri dari tiga buah kanji, yaitu kanji 灰 (berdasarkan kamus Takebe (1977:42), memiliki *onyomi* ‘*kai, kei*’ dan *kunyomi* ‘*hai*’), kanji 被 (berdasarkan kamus Takebe (1977:307), memiliki *onyomi* ‘*hi*’ dan *kunyomi* ‘*kōmuru, ōu, kaburu, kagusu*’), dan kanji 姫 (berdasarkan kamus Takebe (1977:65), memiliki *onyomi* ‘*ki*’ dan *kunyomi* ‘*hime*’). Kata 灰被り姫 dibaca はいかぶりひめ (*haikaburihime*) yang bermakna putri yang tertutup abu, tetapi pada data (13) kata tersebut dibaca *Cinderella*. Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan nama dari suatu karakter cerita dongeng klasik, yaitu Cinderella. Terdapat perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa *Cinderella* merupakan cara membaca, dan 灰被り姫 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah *Cinderella* merupakan seorang yang digambarkan sebagai putri yang tertutup oleh abu sehingga sulit terlihat kecantikannya. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna asosiasi. Penggunaan kata *Cinderella* sebagai cara baca dalam *ateji* tersebut menunjukkan nama Cinderella yang digunakan sebagai kata yang dihubungkan dengan sifat seorang putri yang tertutup abu. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa eponim karena penggunaan sebuah nama yang dihubungkan dengan sebuah sifat, dan nama tersebut digunakan untuk menyatakan sifat tersebut.

#### 5. Eufemisme

Eufemisme merupakan semacam acuan berupa ungkapan yang halus dan tidak menyinggung perasaan orang untuk menggantikan kata-kata yang dirasa menghina, menyinggung perasaan, atau membawa sugesti akan sesuatu yang tidak menyenangkan. Gaya bahasa ini didapatkan dari perubahan makna asosiasi. Contohnya seperti data berikut.

- (14) 誰かに押された<sup>スティグマ</sup>烙印<sup>さえ</sup>  
 自分の意志で変えていけ  
 心に刻んだ<sup>スート</sup>印が叫ぶ  
 さあ、手札を切れよ！  
*Dareka ni osareta sutiguma (rakuin) sae*  
*Jibun no ishi de kaete ike*  
*Kokoro ni kizanda sūto (shirushi) ga sakebu*  
*Sā, tefuda wo kireyo!*  
 ‘Bahkan stigma yang diberikan pada seseorang  
 Ubahlah dengan tekadmu sendiri  
 Suit yang terukir dalam hati kita berteriak  
 Ayo, tunjukkan kartumu!’  
 (Kiss of Life – ALKALOID)

Pada data (14), kata 烙印 terdiri dari dua kanji, yaitu kanji 烙 (berdasarkan kamus Takebe (1977:372), memiliki *onyomi* ‘*raku, roku*’ dan tidak memiliki *kunyomi*) dan kanji 印 (berdasarkan kamus Takebe (1977:18), memiliki *onyomi* ‘*in*’ dan *kunyomi* ‘*shirushi, shirusu*’). Kata 烙印 dibaca らくいん (*rakuin*) yang bermakna cap selar atau stempel yang menggunakan panas untuk meninggalkan tanda (Nihongo Daijiten, 1989:2046), tetapi pada data (14) kata tersebut dibaca スティグマ (*sutiguma*). Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *stigma* yang berarti *stigma*, yaitu ciri negatif yang menempel pada seseorang. Terdapat perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa スティグマ merupakan cara membaca, dan 烙印 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah stigma atau ciri negatif yang terukir pada seseorang dengan begitu lekatnya, seakan ditandai dengan cap selar. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna asosiasi. Penggunaan kata *sutiguma* sebagai cara baca dalam *ateji* tersebut merupakan sebuah kata yang menunjukkan sugesti negatif, kemudian diberikan kanji *rakuin* untuk menggantikan kata yang dirasa negatif tersebut untuk memperhalus maknanya. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa

*ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa eufemisme karena penggunaan kata yang berfungsi untuk memperhalus, yaitu kata *rakuin* yang digunakan untuk memperhalus *sutiguma*.

- (15) 一人じゃ生まれない<sup>コンパウンド</sup>化合物  
 夢中にさせる毒になれ  
 一人じゃ作れない<sup>ポーカー・ハンド</sup>手役  
 切り札をだせよ！  
*Hitori ja umarenai konpaundo (kagōbutsu)*  
*Muchū ni saseru doku ni nare*  
*Hitori ja tsukurenai pōkā hando (teyaku)*  
*Kirifuda o daseyo!*  
 ‘Campuran yang tidak akan tercipta sendirian  
 Menjadi racun yang memabukkan  
 Tangan Poker yang tidak bisa dibuat sendirian  
 Tunjukkanlah kartu trufmu!’  
 (Kiss of Life – ALKALOID)

Pada data (15), kata 手役 terdiri dari dua kanji, yaitu kanji 手 (berdasarkan kamus Takebe (1977:163), memiliki *onyomi* ‘*shu, zu*’ dan *kunyomi* ‘*te*’) dan kanji 役 (berdasarkan kamus Takebe (1977:358), memiliki *onyomi* ‘*yaku, eki*’ dan tidak memiliki *kunyomi*). Kata 手役 dibaca てやく (*teyaku*) yang merupakan gabungan kartu dalam permainan kartu *hanafuda* ketika kartunya selesai dibagikan (Nihongo Daijiten, 1989:1338), tetapi pada data (15) kata tersebut dibaca ポーカー・ハンド (*pōkā hando*). Kata yang digunakan pada cara baca tersebut merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *poker hand* yang bermakna tangan poker, atau kombinasi/susunan kartu yang biasa terdapat pada permainan poker. Terdapat perbedaan makna yang berbeda dari kata yang digunakan pada cara baca dan kanji pembentuk *ateji*. Berdasarkan teori Shirose, *ateji* ini termasuk pada *iikae hyōgen* karena merupakan ungkapan pengganti yang memiliki kesinggungan makna dan saling melengkapi makna satu sama lain. Kemudian, *ateji* ini dipersempit lagi dengan teori Lewis yang menyatakan bahwa *ateji* ini termasuk *ateji* terjemahan perbandingan karena makna dari cara baca yang digunakan memiliki perbedaan dengan makna kanji yang digunakan, dan merupakan bahasa asing. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Shirose dan Lewis, maka dapat dikatakan bahwa ポーカー・ハンド merupakan cara membaca, dan 手役 merupakan makna yang berada di balik cara bacanya. Dengan begitu, makna dari *ateji* tersebut adalah gabungan kartu yang ada pada permainan. Hanya saja, terdapat perbedaan cara penggabungannya, karena gabungan kartu untuk *hanafuda* dan *poker* berbeda. Penggunaan *ateji* ini juga mempermudah orang Jepang yang tidak mengerti permainan *poker* tetapi mengerti permainan

*hanafuda* untuk mengerti maksud dari cara baca *pōkā hando*. *Ateji* ini juga mengalami perubahan makna asosiasi. Penggunaan kata *pōkā hando* sebagai cara baca dalam *ateji* tersebut merupakan sebuah kata yang menunjukkan sugesti negatif karena poker memiliki kaitan erat dengan perjudian, kemudian diberikan kanji *teyaku* untuk menggantikan kata yang dirasa negatif tersebut untuk memperhalus maknanya. Berdasarkan definisi yang dikemukakan Keraf mengenai gaya bahasa, dapat dikatakan bahwa *ateji* tersebut termasuk pada gaya bahasa eufemisme karena penggunaan kata yang berfungsi untuk memperhalus, yaitu kata *teyaku* yang digunakan untuk memperhalus *pōkā hando*.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, teridentifikasi lima jenis gaya bahasa yang terjadi pada *ateji* terjemahan-perbandingan, yaitu metafora, metonimia, sinekdoke, eponim, dan eufemisme. *Ateji* yang memiliki gaya bahasa metafora, eufemisme, dan eponim ditemukan berdasarkan perubahan maknanya yang merupakan perubahan makna asosiasi. Sedangkan *ateji* yang memiliki gaya bahasa metonimia dan sinekdoke mengalami perubahan makna generalisasi dan spesialisasi. Terutama *ateji* dengan gaya bahasa metonimia, seluruhnya mengalami perubahan makna generalisasi. Dapat dikatakan bahwa *ateji* terjemahan perbandingan memiliki perbedaan antara cara membacanya dan kanji yang digunakan, dan memanfaatkan perbedaan makna ini sehingga memperluas atau mempersempit maknanya. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa *ateji* juga dapat digunakan sebagai gaya bahasa dalam lirik lagu bahasa Jepang.

### DAFTAR PUSTAKA

Keraf, G. (2019). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Gramedia.  
 Lewis, M. (2010). The Use of *Ateji* in Clamp's Manga. *Painting Words and Worlds*, 3, 28–45. <https://www.researchgate.net/publication/340418746>

Nurdiyantoro, B. (2022). *Stilistika*. Gadjah Mada University Press.  
 Pradopo, R. D. (2022). *Stilistika*. Gadjah Mada University Press.  
 Renariah. (2002). Bahasa Jepang dan Karakteristiknya. *Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha*, 1(2), 1–16.  
 Shirose, A. (2012). “*Ateji*” no Gendai Youhou ni Tsuite. *Tokyo Gakugei Daigaku Kiyou Jinbun Shakai Kagaku* 1, 63, 103–108.  
 Takebe, Y. (1993). *Nihongo to Nihongo Kyoiku dai-8 kan Nihongo no Moji Hyouki (Jou)*. Meiji Shoin.  
 Tarigan, H. G. (2009). *Pengajaran Gaya Bahasa*. Angkasa.  
 utaten.com. (2023). *DaydreamxReality kashi*. utaten.com: <https://utaten.com/lyric/hw22072750/> (diakses tanggal 21 September 2023)  
 utaten.com. (2023). *Feather of Ark kashi*. utaten.com: <https://utaten.com/lyric/tt22022343/> (diakses tanggal 21 September 2023)  
 utaten.com. (2023). *Kiss of Life kashi*. utaten.com: <https://utaten.com/lyric/nm20012951/> (diakses tanggal 21 September 2023)  
 utaten.com. (2023). *Mystic Fragrance kashi*. utaten.com: <https://utaten.com/lyric/mi21122431/> (diakses tanggal 21 September 2023)  
 utaten.com. (2023). *Never-ending Stage!!! kashi*. utaten.com: <https://utaten.com/lyric/qk21061004/> (diakses tanggal 21 September 2023)  
 utaten.com. (2023). *Twilight Pentagram kashi*. utaten.com: <https://utaten.com/lyric/ym23062810/> (diakses tanggal 21 September 2023)