

Research Article

Penerjemahan Eufemisme dan Disfemisme pada *Ateji* dalam Komik *One Piece* Karya Eiichiro Oda (Terjemahan Faira Ammadea)

Fauzi Asa Walidaini*, Poppy Rahayu, Ruri Fadhilah Hakim.

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

*fauzasawalidaini@gmail.com

Received: 01-01-2026; Revised: 24-04-2026; Accepted: 23-06-2026

Available online: 20-10-2026; Published: 20-10-2026

Abstract

This study aims to identify the types of *ateji* containing euphemism and dysphemism and the translation techniques used in the *One Piece* comic. A descriptive qualitative method was applied, with data collected through reading and note-taking. The results reveal 30 *ateji* data containing euphemism and dysphemism. Ten data contain euphemism, consisting of nine substitution-expression *ateji* and one English-based reading. The remaining twenty data contain dysphemism, including eleven spoken-language pronunciation *ateji*, two pronoun-based *ateji*, six substitution-expression *ateji*, and one special-term *ateji* specific to the work. The translation techniques used for euphemistic *ateji* include particularization, amplification, generalization, modulation, and literal translation. Meanwhile, dysphemistic *ateji* are translated using variation, modulation, reduction, literal translation, established equivalence, and adaptation. The findings indicate that euphemistic *ateji* tend to undergo semantic generalization and lexical substitution to avoid explicit coarse expressions. In contrast, dysphemistic *ateji* predominantly appear in spoken language to convey strong emotions such as anger. Dysphemism is also found in pronoun-based and substitution-expression *ateji* due to the use of harsh lexical choices, while special-term *ateji* emphasize negative character traits. The variation technique is most frequently used in translating dysphemistic *ateji* to adjust spoken language into a more standardized written form.

Keywords: *ateji*; euphemism; dysphemism; translation techniques

1. Pendahuluan

Bahasa Jepang adalah bahasa yang unik, utamanya apabila dilihat dari segi penulisan. Hal tersebut karena pada sistem penulisannya menggunakan empat aksara berbeda. Keempat aksara tersebut adalah *kanji*, *hiragana*, *katakana* dan *romaji*. *Kanji* merupakan aksara yang pada setiap karakternya mengandung cara baca dan makna tersendiri, dan bukan aksara Jepang asli karena diadopsi dari kebudayaan Tiongkok (Inukai, 2015).

Pada sejarahnya, pengaplikasian aksara *kanji* di Jepang memiliki beberapa kesulitan. Hal tersebut karena walaupun *kanji* memiliki jumlah yang cukup banyak, ada beberapa kosakata dan partikel bahasa Jepang yang sulit untuk ditulis

menggunakan *kanji* (Masaru, 2017). Dengan demikian, menimbulkan penulisan *kanji* yang hanya mengutamakan peminjaman bunyi dengan pengabaian makna yang terkandung pada *kanji* tersebut sehingga melahirkan penulisan *kana kuno*. Hal tersebut juga yang melatarbelakangi digunakannya *ateji*.

Ateji merupakan penggunaan aksara yang tidak mematuhi cara baca maupun makna asli yang terkandung di dalam aksara tersebut (Shirose, 2012). Menurut Shirose (2012), *Ateji* diklasifikasikan menjadi 7 jenis, yaitu cara baca bahasa lisan, cara baca bahasa asing, singkatan dari bahasa Inggris, istilah dalam dunia olahraga, pronomina, ungkapan pengganti

dan ungkapan khusus yang ditemukan dalam suatu karya.

Mengenai penggunaan *ateji*, Ali (2023) Juga telah meneliti bahwa *ateji* dapat digunakan sebagai sarana beretorika dalam bahasa Jepang. Contoh dari penggunaan retorika berbahasa adalah eufemisme dan disfemisme.

Allan dan Burridge (1991) Menyatakan bahwa eufemisme merupakan ungkapan yang diutarakan untuk mengganti ungkapan yang kurang disukai, yang tujuannya adalah mencegah potensi kehilangan muka. Eufemisme memiliki karakteristik yaitu substitusi secara leksikal menggunakan kata yang bermakna lebih halus, menggunakan idiom yang bersifat metaforis, dan menggunakan kosakata yang memiliki makna umum (Yusifova, 2024).

Berkebalikan dengan eufemisme, disfemisme memiliki arti ungkapan yang berkonotasi menyinggung, yaitu kepada denotatum (hal yang dirujuk), orang yang mendengar, maupun keduanya yang diaplikasikan untuk mengganti ungkapan yang lebih netral maupun eufemistik dengan alasan tersebut (Allan & Burridge, 1991). Disfemisme memiliki karakteristik seperti menggunakan leksikon yang lebih tajam, orientasinya adalah pada pengaruh yang memperjelas aspek negatif, dan digunakannya kata yang bermakna negatif atau kurang baik secara langsung (Yusifova, 2024).

Contoh dari *ateji* yang mengandung eufemisme ditemukan pada komik *One Piece* volume 1 halaman 115 Berikut:

おれが^や;殺れと言ったら^や;殺れ。

Dalam kalimat di atas terdapat kanji 殺 yang pada *Jouyou Kanjiyou* (2010) Memiliki cara baca *kun'yomi* *korosu* 'bunuh', tetapi dibubuhkan *furigana* *yare* 'lakukan!'. Konteks pada kalimat tersebut adalah kapten Morgan memerintahkan bawahannya untuk segera melaksanakan perintahnya, yaitu menghabisi nyawa seseorang. Maka, Terdapat eufemisme atau

penghalusan, yaitu pada kata *yare* 'lakukan' yang menyembunyikan maksud perintah dari kapten Morgan, pada kata *korose* 'bunuh'.

Oleh karena *ateji* kerap kali mengandung makna ganda seperti pada contoh di atas, maka sangat penting untuk mengetahui teknik penerjemahan apa yang digunakan dalam menerjemahkan *ateji* tersebut. Teknik penerjemahan adalah cara untuk mengatasi kesulitan menerjemahkan pada tingkat kata, kalimat, atau paragraf (Hoed dalam Rini & Kusmiati, 2022).

Molina dan Albir (2002) menjelaskan ada 18 teknik dalam penerjemahan, yaitu adaptasi, amplifikasi, peminjaman, kalke, kompensasi, deskripsi, kreasi diskursif, padanan lazim, generalisasi, amplifikasi linguistik, kompresi linguistik, penerjemahan harfiah, modulasi, partikularisasi, reduksi, substitusi, transposisi, dan variasi.

Penelitian ini menggunakan teori-teori di atas, yaitu *ateji* diklasifikasikan menurut teori Shirose (2012), kemudian untuk eufemisme dan disfemisme didasarkan pada teori Allan dan Burridge (1991) dan Yusifova (2024) serta teknik penerjemahan berdasarkan yang dijelaskan oleh Molina dan Albir (2002).

Penelitian-penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut:

Ali (2015) telah menyusun penelitian untuk mengetahui wujud, kecenderungan, dan pengaruh penerjemahan *ateji*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada lingkup kajiannya, yaitu penelitian ini mengkaji eufemisme dan disfemisme pada *ateji*, serta teknik penerjemahan yang digunakan.

Puteri et al (2015) juga telah mengkaji tentang klasifikasi *ateji*, hal yang menjadi latar belakang digunakannya *ateji*, dan perluasan makna pada *ateji* dengan data yang diambil dari lirik lagu. perbedaannya dengan penelitian ini adalah pada sumber datanya dan aspek kajian. Penelitian ini menggunakan komik sebagai sumber data

dengan aspek kajian eufemisme dan disfemisme pada *ateji* serta teknik penerjemahannya.

Fitriawan (2017) juga telah mengkaji tentang penerjemahan pada *ateji* dalam novel *No Game No Life* Volume 1. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada sumber data dan aspek kajiannya, yaitu penelitian ini mengambil sumber data dari komik *One Piece* Volume 1 hingga 10 dengan aspek kajian eufemisme dan disfemisme pada *ateji* serta teknik penerjemahannya.

Gunawan dan Setiawati (2024) juga mengkaji tentang *ateji* dan maknanya seperti sinonim, antonim, polisemi dan sebagainya pada komik *Majo no Kaigashuu*. Perbedaannya dengan penelitian ini juga terletak pada aspek kajiannya, yaitu penelitian ini mengkaji eufemisme dan disfemisme pada *ateji* yang dikaitkan dengan teknik penerjemahannya.

Dari penelitian-penelitian di atas menunjukkan masih terbatasnya penelitian yang mengkaji tentang *ateji* yang mengandung eufemisme dan disfemisme serta teknik penerjemahan yang digunakan. Maka dengan penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah penelitian yang perlu dikaji lebih dalam.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu metode penelitian yang digunakan dalam menjelaskan atau mendeskripsikan objek dengan apa adanya sejalan kondisi sesungguhnya (Sugiyono, 2013). Metode ini dapat digunakan dalam penelitian ini karena hal yang ditelaah adalah *ateji*, eufemisme dan disfemisme, serta teknik penerjemahan yang dapat dijelaskan secara deskriptif sesuai keadaan apa adanya tanpa perlu eksperimen.

Kemudian, teknik simak catat juga digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik simak catat maksudnya adalah peneliti melakukan penyimakan penggunaan bahasa yang diikuti dengan mencatat temuan data (Sudaryanto, 2015).

Pada pengumpulan data *ateji* yang mengandung eufemisme dan disfemisme, dilakukan penyimakan pada komik *One Piece* volume 1 sampai 10 dalam bahasa Jepang, sedangkan terjemahannya dilihat dalam komik *One Piece* berbahasa Indonesia yang diterjemahkan oleh Faira Ammadea dan diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama tahun 2023.

Komik *One Piece* merupakan komik bertema bajak laut yang dibuat oleh Eiichiro Oda sejak 1997 yang memiliki banyak penggemar. Komik *One Piece* berkisah mengenai perjuangan Luffy dan kawan-kawannya yang penuh dengan rasa kebersamaan, pantang menyerah, dan keberanian.

Setelah data dikumpulkan, maka akan dilakukan analisis data yang terdiri dari tahapan mereduksi data, menganalisis data, dan menarik kesimpulan menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2013).

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada komik *One Piece* volume 1 hingga 10, ditemukan 30 data berupa *ateji* yang mengandung eufemisme dan disfemisme. dengan rincian 10 data *ateji* mengandung eufemisme dan 20 data *ateji* mengandung disfemisme.

Berikut tabel data dengan keterangan V adalah volume dan H adalah halaman data pada komik *One Piece*.

Tabel 1
Tabel *ateji* yang mengandung eufemisme

No	Data	Klasifikasi <i>ateji</i> (Shirose, 2012)	Karakteristik eufemisme (Yusifova, 2024)
1.	や 殺れ (V1/H 115)	Ungkapan pengganti	Penggunaan kata bermakna umum
2.	と 盗 つ て	Ungkapan pengganti	Penggunaan kata

	(V2/H 80)		bermakna umum
3.	け 殺せ (V4/H 179)	Ungkapan pengganti	Substitusi leksikal dengan kata bermakna lebih baik
4.	アー 落書 ト とき (V5/H 132)	Ungkapan pengganti	Penggunaan kata bermakna umum
5.	ビジネス 仕事 (V6/H 110)	Cara baca bahasa Asing	Substitusi leksikal dengan kata bermakna lebih baik (Nami menutupi aksi merampoknya dengan menyebut itu adalah pekerjaan.
6.	や 戦 つ て (V6/H 180)	Ungkapan pengganti	Penggunaan kata bermakna umum
7.	あし 義足 (V7/H 48)	Ungkapan pengganti	Penggunaan kata bermakna umum
8.	や 殺る (V7/H 143)	Ungkapan pengganti	Penggunaan kata bermakna umum
9.	あね 義姉 (V10/H 4)	Ungkapan pengganti	Penggunaan kata bermakna umum
10.	はは 義母 (V10/H 4)	Ungkapan pengganti	Penggunaan kata bermakna umum

Tabel 2
Tabel *ateji* yang mengandung disfemisme

No	Data	Klasifikasi <i>ateji</i> (Shirose, 2012)	Karakteristik disfemisme (Yusifova, 2024)
1.	た ち わり ;悪 イぞ (V1/H 111)	Cara baca bahasa lisan	Penggunaan kata bermakna negatif secara langsung
2.	ちくしょ 畜生 オ (V1/H 136)	Cara baca bahasa lisan	Penggunaan leksikon yang lebih tajam
3.	こ の Error! オ!! (V2/H 31)	Cara baca bahasa lisan	Penggunaan leksikon yang lebih tajam
4.	こ の Error! オ ...!! (V3/H 19)	Cara baca bahasa lisan	Penggunaan leksikon yang lebih tajam
5.	イヌ 海軍 (V5/H 38)	Ungkapan pengganti	Penggunaan leksikon yang lebih tajam
6.	あいつら 海軍 (V5/H 40)	Pronomina	Penggunaan leksikon yang lebih tajam
7.	カ ッ コ わり ;悪 イ (V5/H 59)	Cara baca bahasa lisan	Penggunaan kata bermakna negatif secara langsung

8.	Error! クソ (V5/ H131)	Cara baca bahasa lisan	Penggunaan leksikon yang lebih tajam	(V10/ H36)	negatif secara langsung
9.	ム ナ ク ソ Error! イ (V6/ H21)	Cara baca bahasa lisan	Penggunaan leksikon yang lebih tajam	18 Error! (V10/ H60)	Ungkapan pengganti Penggunaan leksikon yang lebih tajam
10.	Error! (V6/ H131)	Ungkapan pengganti	Penggunaan leksikon yang lebih tajam	19. Error! (V10/ H103)	Pronomina Penggunaan leksikon yang lebih tajam
11.	Error! エ (V7/H 123)	Cara baca bahasa lisan	Penggunaan kata bermakna negatif secara langsung	20. Error! エ (V10/ H163)	Cara baca bahasa lisan Penggunaan kata bermakna negatif secara langsung
12.	Error! (V8/H 167)	Istilah khusus dalam karya	Penggunaan leksikon yang lebih tajam	Berdasarkan data, teknik penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan <i>ateji</i> yang mengandung eufemisme terdiri dari 5 data menggunakan teknik partikularisasi (38%), 3 data teknik penerjemahan amplifikasi (23%), 3 data menggunakan teknik generalisasi (23%), 1 data menggunakan teknik penerjemahan modulasi (8%) dan 1 data menggunakan teknik penerjemahan literal (8%). Sedangkan teknik penerjemahan yang dipakai dalam menerjemahkan <i>ateji</i> yang mengandung disfemisme terdiri dari 7 data dengan teknik penerjemahan variasi (27%), 7 data dengan teknik penerjemahan modulasi (27%), 6 data dengan teknik penerjemahan reduksi (22%), 3 data dengan teknik penerjemahan literal (12%), 2 data dengan teknik penerjemahan padanan lazim (8%), dan 1 data dengan teknik penerjemahan kompensasi (4%). Berikut adalah analisis data yang dilakukan.	
13.	Error! った (V8/ H42)	Ungkapan pengganti	Penggunaan kata bermakna negatif secara langsung		
14.	Error! (V9/ H49)	Cara baca bahasa lisan	Penggunaan kata bermakna negatif secara langsung	3.1 Ateji yang mengandung eufemisme dan teknik penerjemahannya. Data 2 Konteks: Luffy gembira karena seekor anjing datang menghampiri dan menolongnya dengan membawa kunci	
15.	Error! (V9/ H128)	Ungkapan pengganti	Penggunaan leksikon yang lebih tajam		
16.	Error! (V10/ H12)	Cara baca bahasa lisan	Penggunaan leksikon yang lebih tajam		
17.	Error! して	Ungkapan pengganti	Penggunaan kata bermakna		

kerangkeng yang mengurung Luffy tanpa sepengetahuan majikannya.

TSu

ルフィ : あ、鍵!!! 檻の鍵^と;盗^とって

きてくれたのか!!

(ワンピース 2 巻、80 ページ)

TSa

Luffy : ah! Kunci!! Apa kau mencuri kunci kandang ini untukku!?

(One Piece Volume 2, Halaman 78)

Pada kalimat di atas, ada kanji 盗 yang pada *Jouyou Kanjiyou* (2010) dibaca dengan *kun'yomi nusumu* dan *on'yomi tou*. Pada kamus *Dejitaru Daijisen* (2020) kata *nusumu* artinya adalah 「ひそかに他人のものを取って自分のものにする」 ‘Secara sembunyi-sembunyi mengambil benda milik orang lain dan menjadikannya milik diri sendiri’ sedangkan *furigana* atau rubi yang dibubuhkan dibaca *toru* yang definisinya adalah 「手の中におさめる。手に持つ」 (*Dejitaru Daijisen*, 2020) yang artinya ‘Menyimpan di dalam tangan. Memegang di tangan’. Atau dalam kata lain yaitu ‘membawa’.

Kanji *nusumu* dengan *furigana toru* di atas merupakan *ateji* yang termasuk dalam klasifikasi *ateji* ungkapan pengganti. (Shirose, 2012). Karena kata *nusumu* dapat digantikan menggunakan kata *toru*

Kata *nusumu* yaitu ‘mencuri’ yang lebih tepat dengan konteks cerita tetapi memiliki arti negatif juga mendapat kata penggantinya, yaitu *toru* yang makna katanya lebih umum. Sehingga dapat dikategorikan ke dalam penggunaan eufemisme yang berkarakteristik digunakannya kata dengan makna umum agar kata yang kasar tidak terlalu eksplisit diucapkan (Yusifova, 2024).

Beralih menuju teks hasil terjemahan, *ateji* 盗^とって diterjemahkan dengan kata ‘mencuri’. Dapat diperhatikan bahwa

terjadi pemakaian kosakata yang maknanya lebih spesifik dan sempit, yaitu ‘mencuri’ daripada ‘mengambil’. Maka teknik penerjemahan yang digunakan pada penerjemahan tersebut adalah partikularisasi (Molina & Albir, 2002).

Penggunaan kata ‘mencuri’ pada teks terjemahan juga terlihat meniadakan penggunaan eufemisme sehingga berubah menjadi disfemisme. Hal ini karena kata ‘mencuri’ memiliki makna negatif dan sesuai dengan karakteristik ungkapan disfemisme, yaitu kata dengan makna negatif yang digunakan secara langsung (Yusifova, 2024).

Data 3

Konteks: Kapten Kuro mengatakan kepada Jango, anak buahnya untuk menghabiskan nyawa putri Kaya yang merupakan majikan dari Kapten Kuro dengan harta berlimpah. Kapten Kuro selalu membantu putri Kaya karena menginginkan hartanya.

TSu

キャプテンクロ : 計画通り、遺書を書

かせて...^け殺^せせ。それに

アリを3匹目障りだ。

ジャンゴ : 引き受けた。

(ワンピース 4 巻、179 ページ)

TSa:

Kapten Kuro : Suruh dia menulis surat wasiatnya, lalu Bunuh dia. Lalu tiga semut ini... benar-benar merusak pemandangan saja!

Jango : akan kuurus.

(One Piece Volume 4, Halaman 177)

Dari data di atas, terdapat kata 殺^せ *korose*, kata bentuk perintah dari kata dasar 殺^す *korosu*. Pada *Jouyou Kanjiyou* (2010) kanji 殺 dijelaskan dibaca dengan *kun'yomi korosu* dan *on'yomi satsu, sai, setsu*. Kata *korosu* pada *Dejitaru Daijisen*

(2020) memiliki arti 「他人や生き物の生命を絶つ」 yang artinya ‘Mengakhiri kehidupan orang lain atau makhluk hidup yang lainnya.’ Atau maksudnya adalah ‘membunuh’.

Sedangkan *furigana* atau rubi yang dituliskan pada *kanji* tersebut adalah け *ke* yang diikuti dengan *okurigana* せ *se*, sehingga terbentuk kata けせ *kese*. Kata *kese* merupakan bentuk perintah yang asalnya dari kata dasar *kesu*. Pada kamus *Dejitaru Daijisen* (2020) kata *kesu* memiliki arti 「今まであったものを取り去ってなくす」。Yang artinya adalah ‘Menghilangkan sesuatu yang sebelumnya ada’ atau maksudnya adalah ‘menghapus’.

Kanji korose yang diberi *furigana kese* di atas menunjukkan digunakannya *ateji* yang termasuk klasifikasi ungkapan pengganti (Shirose, 2012).

Selain itu juga terjadi penggunaan eufemisme pada kata *kese* ‘hapuskan!’ yang menggantikan kata *korose* ‘bunuh!’. Terjadinya hal tersebut juga sesuai dengan karakteristik eufemisme, yaitu substitusi secara leksikal menggunakan kata yang maknanya lebih baik (Yusifova, 2024).

Berlanjut ke teks hasil terjemahan, *ateji* 殺^けせ diterjemahkan dengan kata ‘bunuh dia’. Dapat diperhatikan terjadinya penyesuaian makna dari kata *kese* ‘hapuskan’ menjadi ‘bunuh’ yang sesuai dengan maksud tuturan Kapten Kuro untuk menghabisi nyawa putri Kaya. Maka teknik penerjemahannya adalah modulasi (Molina & Albir, 2002). Lalu dengan adanya tambahan kata ‘dia’ dalam teks terjemahan, maka teknik amplifikasi juga digunakan.

Meskipun demikian, dengan digunakannya kata ‘bunuh’ pada teks terjemahan menunjukkan berubahnya ungkapan eufemisme dari teks sumber menjadi disfemisme pada teks sasaran. Hal ini karena kata ‘bunuh’ bermakna kurang baik dan sesuai dengan karakteristik

disfemisme, yaitu digunakannya kata dengan makna negatif secara langsung (Yusifova, 2024).

Data 8

Konteks: Don Krieg merasa tersinggung dan ingin menghabisi nyawa Luffy. Sebab Luffy mengatakan bahwa ialah yang kelak tumbuh menjadi raja dalam dunia bajak laut, bukan Don Krieg.

Tsu:

ドン・クリーク：この世間知らずの子

僧はおれが^や殺^やる。
(ワンピース 7巻、143)

TSa:

Don Krieg : Biar aku saja yang **mengurus** bocah sombong ini.
(One Piece Volume 7, Halaman 141)

Dalam kalimat di atas terdapat *kanji* 殺 yang dibaca dengan *on'yomi satsu, sai, setsu*, dan *kun'yomi korosu*, (Jouyou Kanjiyou 2010). Pada kamus *Dejitaru Daijisen* (2020) kata *korosu* definisinya yaitu 「他人や生き物の生命を絶つ」 ‘Mengakhiri hidup dari orang lain maupun makhluk hidup yang lainnya’. Atau maksudnya adalah ‘membunuh’. Sedangkan *furigana* atau rubi yang dibubuhkan di *kanji* tersebut adalah kata *yaru* yang definisinya adalah 「何かをすることを、広く、または漠然という」 (Dejitaru Daijisen, 2020). Artinya adalah ‘Merujuk kepada melakukan suatu tindakan secara luas atau samar-samar’.

Sebab *kanji* 殺 yang harusnya dibaca *koro(su)* namun dibubuhkan *furigana yaru*, maka penulisan tersebut dapat dikategorikan ke dalam *ateji* dengan klasifikasi ungkapan pengganti (Shirose, 2012). Hal ini karena kata *korosu* dapat digantikan dengan kata *yaru*.

Penggunaan kata *yaru* yang menggantikan *koro(su)* juga merupakan eufemisme karena kata *yaru* ‘melakukan’

bermakna general yang mengimplisitkan maksud *korosu* ‘membunuh’. Hal tersebut sesuai dengan ciri atau karakteristik eufemisme, yaitu penggunaan kata yang maknanya lebih umum (Yusifova, 2024).

Berpindah menuju teks terjemahan, *ateji* 殺る ditranslasi menjadi ‘mengurus’. Kata ‘mengurus’ adalah kata yang memiliki makna general karena bisa saja maknanya mengurus administrasi, mengurus rumah tangga dan sebagainya. Dengan digunakannya kata yang memiliki makna lebih umum tersebut, maka teknik dalam penerjemahan yang digunakan merupakan generalisasi (Molina & Albir, 2002).

Penggunaan kata ‘mengurus’ dalam bahasa Indonesia pula tidak mengandung makna yang kurang baik apabila dibandingkan dengan kata ‘membunuh’ yang berkaitan dengan tindakan kejahatan. Kata ‘mengurus’ juga memiliki makna yang general sesuai dengan karakteristik eufemisme, yaitu digunakannya kata bermakna umum dengan tujuan kata kasar tidak diucapkan secara spesifik (Yusifova, 2024).

3.2 Ateji yang mengandung disfemisme dan teknik penerjemahannya.

Data 5

Konteks: Kapten Kuro teringat pada masa lalu tentang alasan ia berkeinginan untuk berhenti menjadi bajak laut. Hal itu karena Namanya yang terkenal dengan sebutan kapten mengakibatkan ia terus dibayang-bayangi dengan kejaran para Angkatan Laut yang bertekad menangkap Kapten Kuro.

Tsu

キャプテンクロ : ほどほどに名が揚が
ると執拗に追って
く。政府の^{イヌ}海軍
や賞金稼ぎ、ウザッ
たくてしょうがねエ
...

(ワンピース 5 巻、38 ページ)

Tsa:

Kapten Kuro : semakin terkenal nama
kalian, Mereka akan terus dan
terus mengejar kalian...!
**Para anggota Angkatan
laut** dan pemburu hadiah
itu...

(One Piece, Volume 5, halaman 36)

Pada kalimat di atas terdapat *kanji* 海軍 yang pada kamus *Dejitaru Daijisen* (2020) memiliki cara baca *gunjin* yang definisinya adalah 「海上の国防を主な任務とする軍備・軍隊」 (*Dejitaru Daijisen*, 2020). Arti dari kalimat tersebut adalah ‘angkatan bersenjata atau militer yang memiliki tugas utama yaitu menjaga pertahanan laut’ atau dengan kata lain ‘Angkatan Laut’.

Sedangkan rubi atau *furigana* yang ditulis di atas *kanji* tersebut berbunyi イヌ *inu* yang definisinya adalah 「食肉目イヌ科の哺乳類。嗅覚・聴覚が鋭く、古くから猟犬・番犬・牧畜犬などとして家畜化」 (*Dejitaru Daijisen*, 2020). Arti dari kalimat tersebut adalah ‘Mamalia dari famili Canidae dalam ordo karnivora. Ia punya indra penciuman serta pendengaran yang tajam dan sudah cukup lama dilakukan penjinakan sebagai anjing untuk berburu, anjing penjaga, dan anjing ternak’.

Kanji kaigun yang diberikan *furigana inu* tersebut menunjukkan digunakannya *ateji* yang termasuk *ateji* ungkapan pengganti (Shirose, 2012).

Digunakannya kata *inu* ‘anjing’ yang maksudnya merujuk kepada Angkatan Laut adalah metafora dengan rasa kasar, sebab menyetarakan manusia dengan hewan. Metafora kasar yang digunakan tersebut juga sesuai dengan ciri atau karakteristik disfemisme yaitu penggunaan kata yang maknanya lebih buruk atau kasar (Yusifova, 2024).

Berpindah ke dalam teks terjemahan, *ateji* ^{イス}海軍 mendapat terjemahan ‘para anggota Angkatan Laut’. Terlihat bahwa penggunaan metafora ‘anjing’ yang merujuk ke Angkatan Laut menjadi tiada, maka teknik penerjemahan yang digunakan merupakan teknik reduksi (Molina & Albir, 2002). Kemudian ada tambahan kata ‘Para anggota’ yang tidak ada dalam teks bahasa sumber, dengan demikian teknik amplifikasi juga digunakan (Molina & Albir, 2002).

Omission menurut Allan & Burridge (1991) atau dihilangkannya metafora yang bernuansa kasar dalam teks bahasa sasaran juga menunjukkan berubahnya disfemisme kepada eufemisme.

Data 10

Konteks: Zoro terkejut karena teknik penggunaan pedang yang ia hunuskan ke Mihawk dapat dihalau menggunakan pedang berukuran kecil milik Mihawk yang menurut Zoro hanyalah seperti mainan.

TSu:

ゾロ : う、動かねエ、何をしやがったんだ！？。見切った奴すらいね

エ。この技をあんなおもちゃ玩具で

(ワンピース 6 巻、131 ページ)

TSa:

Zoro : A... aku tidak bisa bergerak. Apa yang dia lakukan!? Bagaimana dia bisa menghentikan jurus ini dengan mainan itu?

(One Piece, Volume 6, Halaman 129)

Dalam kalimat di atas terdapat *kanji* 玩具 yang mana *kanji* penyusun yang pertamanya, yaitu 玩 dibaca dengan *on'yomi* ‘gan’. Lalu *kanji* yang kedua, yaitu 具 memiliki cara baca *on'yomi* ‘gu’ (Jouyou Kanjiyou, 2010) sehingga kedua *kanji* di atas seharusnya dibaca *gan'gu*. *Gan'gu* dalam kamus *Dejitaru Daijisen* (2020)

memiliki definisi 「遊び道具。おもちゃ」 yang artinya ‘alat untuk digunakan bermain. Mainan’. Sedangkan *furigana* atau rubi yang dituliskan dibaca *omocha* yang definisinya 「子供が手に持って遊べるように作ってあるもの。がんぐ」。(Dejitaru Daijisen, 2020). Yaitu artinya ‘barang yang diciptakan agar dapat dipegang serta dimainkan oleh anak-anak. Mainan’.

Kanji 玩具 yang harusnya dibaca *gan'gu* justru dibaca *omocha* menunjukkan digunakannya *ateji* yang dapat diklasifikasikan dalam *ateji* ungkapan pengganti (Shirose, 2012) karena kata *gan'gu* dapat digantikan dengan *omocha*.

Kata *gan'gu* dan ‘*omocha*’ yang terdapat dalam data tersebut juga merupakan disfemisme, sebab Zoro meremehkan senjata seperti pisau kecil yang dimiliki Mihawk dan menganggapnya mainan belaka. Hal tersebut sesuai dengan ciri atau karakteristik disfemisme yaitu digunakannya kosakata yang lebih kasar untuk tujuan menghina (Yusifova, 2024).

Berpindah ke teks sasaran atau teks terjemahan, *ateji* ^{おもちゃ}玩具 dialihkan dalam bahasa Indonesia menjadi ‘mainan’. Terlihat bahwa kata *gan'gu* maupun *omocha* yang memiliki makna ‘mainan’ diterjemahkan secara apa adanya atau langsung menggunakan teknik penerjemahan literal (Molina & Albir, 2002).

Penggunaan kata ‘mainan’ yang terasa lebih kasar daripada sekadar ‘pisau kecil’ dalam teks bahasa sasaran juga mengungkap bahwa ungkapan disfemisme tetap ada pada teks sasaran. Hal itu sesuai dengan ciri atau karakteristik disfemisme, yaitu digunakannya kata yang maknanya lebih negatif atau kasar (Yusifova, 2024).

Data 15

Konteks: Arlong yang merupakan pemimpin bajak laut yang menguasai desa Kokoyashi, yaitu desa yang menjadi tempat tinggal Nami meminta uang yang dilakukan secara paksa kepada setiap orang, yaitu untuk anak-anak harus membayar 50.000 Berry demi diberikan kesempatan untuk hidup di desa tersebut oleh Arlong.

TSu:

アーロン : ^{ガキ}子供一匹 5 万ベリー
(ワンピース 巻 9、128 ページ)

TSa:

Arlong : 50.000 Berry untuk masing-masing **anak!**
(One Piece Volume 9, Halaman 126)

Dalam kalimat di atas, terdapat *kanji* 子供 yang dibaca *kodomo* dengan definisi 「年のいかない幼い者」 (Dejitaru Daijisen 2020)。 yaitu ‘seseorang yang umurnya belum cukup dewasa’ atau ‘kanak-kanak’, sedangkan rubi atau *furigana* yang dituliskan adalah ガキ *gaki* dengan definisi 「生前の悪行のために餓鬼道に落ち、いつも飢えと渇きに苦しむ亡者。《食物をががつ食うところから》子供を卑しんでいう語」 (Dejitaru Daijisen 2020). Artinya adalah ‘Roh orang wafat yang senantiasa merasakan penderitaan haus dan lapar karena bersikap buruk dalam kehidupan sebelumnya’. Juga berarti ‘Kata yang dipakai untuk merendahkan anak-anak (karena cara makan mereka yang rakus)’

Kanji 子供 yang harusnya dibaca *kodomo* justru memiliki *furigana* *gaki* pada data di atas menunjukkan pemakaian *ateji* yang termasuk ke dalam klasifikasi *ateji* ungkapan pengganti (Shirose, 2012). Hal ini karena kata *kodomo* dapat disubstitusi dengan *gaki*.

Kata *gaki* ‘roh kelaparan’ yang digunakan untuk meremehkan anak-anak juga merupakan disfemisme, sebab menyamakan anak-anak dengan hantu kelaparan secara metaforis yang bernuansa negatif. Kata *gaki* yang lebih kasar bila dibandingkan dengan *kodomo* yang netral juga sesuai dengan ciri atau karakteristik disfemisme yaitu digunakannya kata yang bermakna lebih kasar atau negatif (Yusifova, 2024).

Berpindah menuju teks bahasa sasaran, dalam menerjemahkan *ateji* ^{ガキ}子供, kata yang dipakai penerjemah adalah ‘anak’. Terlihat terjadi suatu penyesuaian maksud, yakni kata *gaki* ‘roh kelaparan’ yang sudah dipahami sebagai ungkapan untuk merendahkan anak-anak secara luas, mendapatkan terjemahan yang tepat dengan maksud ucapan Arlong, yaitu maksudnya adalah merujuk kepada anak-anak. Sebab adanya penyesuaian maksud tersebut, maka teknik penerjemahan modulasi digunakan dalam data tersebut (Molina dan Albir, 2002).

Digunakannya kata ‘anak’ pada teks sasaran juga menghilangkan disfemisme lalu mengubahnya menjadi eufemisme. Hal tersebut karena kata ‘anak’ bermakna lebih halus dan positif bila dibandingkan *gaki* ‘roh kelaparan’. Hal tersebut juga sesuai dengan ciri atau karakteristik dalam ungkapan eufemisme yaitu substitusi secara leksikal menggunakan kata yang memiliki makna lebih halus (Yusifova, 2024).

4. Simpulan

Ateji yang memiliki eufemisme ditemukan dengan jumlah 10 data. 9 data diantaranya merupakan *ateji* dengan klasifikasi ungkapan pengganti, yang persentasenya 90%, dan 1 data *ateji* yang merupakan termasuk ke dalam klasifikasi cara baca kosakata bahasa asing yang memiliki persentase 10%.

Lebih dari separuh *ateji* yang mengandung eufemisme di dalamnya termasuk dalam klasifikasi *ateji* ungkapan pengganti yang maknanya menjadi lebih

luas dalam upaya menghindari penggunaan kata kasar secara eksplisit.

Bukan hanya itu, ditemukan pula bahwa *kanji* berperan penting dalam menjelaskan makna yang sesungguhnya dengan tanpa penghalusan pada *ateji* yang mengandung eufemisme. Karena sebagian besar penempatan eufemisme pada *ateji* ditemukan di *furigana*-nya.

Lalu, ditemukan 20 data *ateji* yang mengandung disfemisme di dalamnya dengan penjelasan dan persentase yaitu sebagai berikut: 11 data *ateji* cara baca kosakata bahasa lisan (55%), 6 data *ateji* ungkapan pengganti (30%), 2 data *ateji* pronomina (10%), 1 data *ateji* ungkapan khusus yang digunakan dalam suatu karya (5%).

Ateji dengan klasifikasi cara baca bahasa lisan ditemukan paling banyak mengandung disfemisme, hal ini karena dapat menambah penyampaian rasa amarah tokoh dengan kesan nada bicara tinggi.

Kemudian mengenai teknik penerjemahan yang digunakan, *ateji* yang mengandung eufemisme dominan diterjemahkan menggunakan teknik partikularisasi karena mengutamakan penyampaian makna sesungguhnya dengan makna yang spesifik agar pembaca lebih mudah memahami cerita.

Terakhir, *ateji* yang mengandung disfemisme lebih banyak diterjemahkan menggunakan teknik penerjemahan variasi, karena *ateji* dengan klasifikasi bahasa lisan merupakan yang terbanyak mengandung disfemisme dan cenderung diterjemahkan menjadi bentuk bahasa tulis yang lebih formal.

Referensi

- Ali, M. (2015). Analisis Penerjemahan *Ateji* dalam Komik Jepang ke dalam Bahasa Indonesia [Universitas Pendidikan Indonesia]. In *Repository UPI Edu*. <http://repository.upi.edu/14574/>
- Ali, M. (2023). Penggunaan *Ateji* Sebagai Retorika Bahasa Jepang dalam Shounen Manga. *Janaru Saja*, 12(1), 52–65. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/janarusaja/article/view/9664>
- Allan, K., & Burrige, K. (1991). Euphemism & dysphemism: Language used as a shield and weapon. *Oxford University Press*. [https://doi.org/10.1016/0378-2166\(92\)90089-t](https://doi.org/10.1016/0378-2166(92)90089-t)
- Bunkacho. (2010). *Joyo Kanjihyo*. Tokyo: Bunkacho. https://www.bunka.go.jp/kokugo_nihongo/sisaku/joho/joho/kijun/naikaku/pdf/joyokanjihyo_20101130.pdf
- Fitriawan, F. A. (2017). *Penggunaan Ateji dalam Terjemahan Novel No Game No Life Volume 1* [Repository UB]. https://repository.ub.ac.id/id/eprint/203/1/PENGGUNAAN_ATEJI_DALAM_TERJEMAHAN_NOVEL_NO_GAME_NO_LIFE_VOLU.pdf
- Gunawan, S. P., & Setiawati, N. (2024). *Ateji Meaning on Manga ‘Majo no Kaigashuu’ 「魔女の怪画集」*. *CHIE*, 12(2), 122–129.
- Rini, E.I.H.A.N., & Kusmiati, D. (2022). Penerjemahan Istilah Ekologi Bahasa Jepang ke Bahasa Indonesia dalam Kumpulan Cerpen Miyazawa Kenji. *IZUMI*, 11(2), 104–113.
- Inukai, T. (2015). *Kanji ga Kita Michi-Tairiku kara Hantou o Keiyu Shite Rettou e. Kokuritsu Rekishi Minzoku Hakubutsukan Kenkyuu Houkoku*, 194, 237–244. <https://share.google/GqvS8RGr8uuag7tcD>
- Masaru, T. (2017). *Ateji no Nihongoshi* (pp. 111–118).

https://nagoya.repo.nii.ac.jp/record/2003038/files/nagujj_111_111.pdf

Molina, L., & Albir, A. H. (2002). Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. *Meta*, 47(4), 498–512. <https://doi.org/10.7202/008033ar>

Oda, E. (1997-1999). *One Piece Volume 1-10*. Tokyo: Shueisha.

Oda, E. (2023). *One Piece Volume 1-10 (F. Ammadea, Penerj.)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Puteri, R. A., Yuniarsih, Frida P. (2015). Penggunaan Ateji pada Lirik Theme Song Game Diabolik Lover: More Blood. *KAGAMI Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang UNJ*, 9, 32–46. <https://share.google/6i8ODfrlNfVioo5qO>

Shirose, A. (2012). Ateji no Gendai Youhou ni Tsuite. *Tokyo Gakugei University Repository*, 103–108. <https://share.google/23So6AfpTL9pu k0qO>

Shogakukan. (2020). *Dejitaru Daijisen*. diakses pada 31 Desember 2025 dari <https://www.weblio.jp/>

Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yusifova, S. R. (2024). Characteristic Features of Euphemisms and Dysphemisms. *Vernadsky*. <https://share.google/OIuu78Orkc0WagpyR>

