

**PENGGUNAAN *ATEJI* DALAM TERJEMAHAN
NOVEL *NO GAME NO LIFE* VOLUME 1**

SKRIPSI

**OLEH
FIEQIH ADITYA FITRIAWAN
135110200111011**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2017**

**PENGUNAAN *ATEJI* DALAM TERJEMAHAN
NOVEL *NO GAME NO LIFE* VOLUME 1**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**

OLEH :

FIEQIH ADITYA FITRIAWAN

NIM 135110200111011

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

Nama : FIEQIH ADITYA FITRIAWAN
NIM : 135110200111011
Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar keserjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 21 Juni 2017



Fieqih Aditya Fitriawan
NIM 135110200111011

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Fieqih Aditya Fitriawan telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 21 Juni 2017

Pembimbing

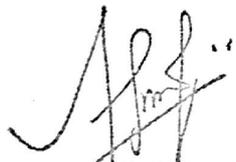
A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Agus', with a horizontal line extending from the end of the signature.

Agus Budi Cahyono, MLT

NIK. 201009 720811101

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi atas nama Fieqih Aditya Fitriawan telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Malang, 21 Juni 2017
Penguji



Aji Setyanto, S.S., M.Litt.
NIP. 19750725 200501 2 015

Pembimbing



Agus Budi Cahyono, MLT.
NIK. 201009 720811101

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Aji Setyanto, S.S., M.Litt.
NIP. 19750725 200501 2 015



Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19750518 200501 2 001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan berkah dan limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul *“Penggunaan Ateji dalam Terjemahan Novel No Game No Life Volume 1”* ini dapat terselesaikan.

Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai rintangan, mulai dari pengumpulan literatur, pengumpulan data sampai pada pengolahan data maupun dalam tahap penulisan. Namun dengan bantuan dari berbagai pihak, baik material maupun moril akhirnya skripsi ini berhasil diselesaikan.

Ucapan terimakasih pertama-tama penulis ucapkan kepada kedua orang tua tercinta, Ayah dan Ibu, serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada bapak Agus Budi Cahyono, MLT sebagai dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dan bapak Aji Setyanto, M.Litt selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang bermanfaat bagi skripsi ini, serta seluruh jajaran dosen Sastra Jepang Universitas Brawijaya. Dan yang terakhir ucapan terimakasih kepada seluruh teman-teman di Universitas Brawijaya yang sudah berjuang bersama dan selalu memberikan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini terdapat kekurangan, sehingga penulis sangat mengharapkan masukan, saran, dan kritikan yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya, penulis berharap bahwa apa yang disajikan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan sastra Jepang berikutnya.

Malang, 21 Juni 2017

Fieqih Aditya Fitriawan

ABSTRAK

Fitriawan, Fieqih Aditya. 2017. **Penggunaan *Ateji* dalam Terjemahan Novel *No Game No Life Volume 1***. Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing: Agus Budi Cahyono, MLT

Kata kunci : *ateji*, *No Game No Life*, penerjemahan

Penelitian ini akan membahas penggunaan *ateji* pada terjemahan novel *No Game No Life Volume 1* karya *Kamiya Yuu*. Novel ini dipilih sebagai sumber data karena merupakan sastra modern Jepang yang representatif. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk meneliti tentang jenis serta penggunaan *ateji* dalam terjemahan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia, berdasarkan teori *ateji* oleh *Shirose Ayako* (2012) dan *Lewis Baker* (2010) yang kemudian dimodifikasi dan disandingkan dengan teori perjemahan yang ada. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mengetahui jenis-jenis penggunaan *ateji* dalam suatu karya dalam bahasa Jepang serta terjemahan *ateji* dalam novel yang telah diterjemahkan.

Berdasarkan analisis, penulis menemukan 4 jenis penggunaan *ateji* dari 7 fungsi yang dipaparkan oleh *Shirose Ayako* (2012). Jenis *ateji* tersebut yaitu (1) *ateji* yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing (2) *ateji* yang menunjukkan pronomina, (3) *ateji* sebagai pengganti ungkapan, (4) *ateji* yang menunjukkan hasil ciptaan. Dari situasi yang telah dianalisis, penulis juga menghubungkannya dengan konteks, situasi, jalan cerita serta percakapan dalam novel tersebut supaya dapat mengerti makna yang sebenarnya ingin disampaikan dari situasi dan kondisi tertentu. Pada penelitiannya, penulis juga menemukan bahwa konteks sangatlah berperan penting dalam mengetahui makna serta alasan penulis karya tersebut menggunakan *ateji*. Dalam penelitian ini penulis juga menemukan bahwa penerjemah novel ini juga memikirkan tentang bagaimana cara menyampaikan makna yang cocok untuk pembaca dalam konteks *ateji* ini, seringkali penerjemah memilih untuk menerjemahkan dari arti harfiah dari *ateji* yang terdapat dalam novel ini dan juga ditemukan penerjemah menerjemahkan secara implisit saat menerjemahkan *ateji* ini.

要旨

フィテリヤワン、フィキー・アディティア. 2017. 「ノーゲーム・ノーライフ I」の翻訳における「当て字」の使用. ブラウイジャヤ大学日本文学部.

指導者：アグス・ブデイ・シャーヨノ

本稿では、白勢彩子(2012)とLewis Baker(2010)以降の修正や既存の翻訳理論と並置による当て字の理論をもとに、榎宮祐による『ノーゲームノーライフ I』を現代日本文学の代表的な作品として、その翻訳された作品における「当て字」の使用とその用法を定性的かつ記述的な研究を行う。定性的かつ記述的な研究とは対象の質的な側面を研究し、その結果を記述的に説明することである。

分析に基づいて、白勢彩子(2012)によって公開された7つの機能の使用「当て字」の4種類を発見した。その発見した当て字は(1)外来語の読みを示す、(2)代名詞、(3)言い換え表現、(4)作品固有の表現。また、コンテクストに関連し、分析されている状況から、本当の意味を理解するために、物語や小説の会話は、特定の状況や条件から搬送される。コンテクストは「当て字」を使用して、このような作品の作者のための意味と理由を知る上で重要である。本稿では、小説の翻訳者は、コンテクスト「当て字」で読者に適している意味を伝える方法について考えていることが判明し、それは多くの場合、翻訳者は、この小説に含まれる「当て字」の文字通りの意味から翻訳することを選んだとき、この「当て字」に暗黙的に翻訳することを発見した。

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PENYATAAN KEASLIAN | ii |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRAK (BAHASA JEPANG) | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR TRANSLITERASI | .xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.5 Definisi Istilah | 5 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1 Teori Terjemahan | 6 |
| 2.2 Konsep Konteks | 10 |
| 2.3 Konsep <i>Kanji</i> | 12 |
| 2.4 Konsep <i>Furigana</i> | 13 |
| 2.5 Konsep <i>Ateji</i> | 14 |
| 2.6 Kajian Penelitian Terdahulu | 19 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | 21 |
| 3.1 Metode Penelitian | 21 |
| 3.2 Jenis Penelitian | 22 |
| 3.3 Sumber Data | 22 |
| 3.4 Pengumpulan Data | 23 |
| 3.5 Analisa Data | 23 |

| | |
|--|--------|
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 25 |
| 4.1 Temuan..... | 25 |
| 4.2 Pembahasan..... | 27 |
| 4.2.1 Analisa Temuan <i>Ateji</i> yang Menunjukkan Cara Baca | |
| Kata yang Berasal dari bahasa Asing | 28 |
| 4.2.2 Analisa Temuan <i>Ateji</i> Sebagai Pronomina | 31 |
| 4.2.3 Analisa Temuan <i>Ateji</i> Sebagai Kata Ganti Ungkapan..... | 33 |
| 4.2.4 Analisa Temuan <i>Ateji</i> Sebagai Kata Ganti Ungkapan | |
| Hasil Ciptaan | 36 |
| BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN | 40 |
| 5.1 Kesimpulan | 40 |
| 5.2 Saran | 40 |
| DAFTAR PUSTAKA | 42 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | halaman |
|---|---------|
| 4.1 Jenis Penggunaan <i>Ateji</i> | 26 |

DAFTAR TRANSLITERASI

| | | | | |
|----------|-----------|-----------|----------|----------|
| あ (ア) a | い (イ) i | う (ウ) u | え (エ) e | お (オ) o |
| か (カ) ka | き (キ) ki | く (ク) ku | け (ケ) ke | こ (コ) ko |
| さ (サ) sa | し (シ) shi | す (ス) su | せ (セ) se | そ (ソ) so |
| た (タ) ta | ち (チ) chi | つ (ツ) tsu | て (テ) te | と (ト) to |
| な (ナ) na | に (ニ) ni | ぬ (ヌ) nu | ね (ネ) ne | の (ノ) no |
| は (ハ) ha | ひ (ヒ) hi | ふ (フ) fu | へ (ヘ) he | ほ (ホ) ho |
| ま (マ) ma | み (ミ) mi | む (ム) mu | め (メ) me | も (モ) mo |
| や (ヤ) ya | | ゆ (ユ) yu | | よ (ヨ) yo |
| ら (ラ) ra | り (リ) ri | る (ル) ru | れ (レ) re | ろ (ロ) ro |
| わ (ワ) wa | | | | を (ヲ) wo |
| が (ガ) ga | ぎ (ギ) gi | ぐ (グ) gu | げ (ゲ) ge | ご (ゴ) go |
| ざ (ザ) za | じ (ジ) ji | ず (ズ) zu | ぜ (ゼ) ze | ぞ (ゾ) zo |
| だ (ダ) da | ぢ (ヂ) ji | づ (ヅ) zu | で (デ) de | ど (ド) do |
| ば (バ) ba | び (ビ) bi | ぶ (ブ) bu | べ (ベ) be | ぼ (ボ) bo |
| ぱ (パ) pa | ぴ (ピ) pi | ぷ (プ) pu | ぺ (ペ) pe | ぽ (ポ) po |

| | | |
|-------------|-------------|-------------|
| きゃ (キヤ) kya | きゅ (キユ) kyu | きょ (キョ) kyo |
| しゃ (シヤ) sha | しゅ (シュ) shu | しよ (シヨ) sho |
| ちゃ (チャ) cha | ちゅ (チュ) chu | ちよ (チヨ) cho |
| にゃ (ニヤ) nya | にゅ (ニユ) nyu | にょ (ニヨ) nyo |
| ひゃ (ヒヤ) hya | ひゅ (ヒユ) hyu | ひよ (ヒヨ) hyo |
| みゃ (ミヤ) mya | みゅ (ミユ) myu | みよ (ミヨ) myo |
| りゃ (リヤ) rya | りゅ (リュ) ryu | りよ (リヨ) ryo |
| ぎゃ (ギヤ) gya | ぎゅ (ギユ) gyu | ぎょ (ギョ) gyo |
| じゃ (ジャ) ja | じゅ (ジュ) ju | じよ (ジヨ) jo |
| ぢゃ (ヂヤ) ja | ぢゅ (ヂユ) ju | ぢよ (ヂヨ) jo |
| びゃ (ビヤ) bya | びゅ (ビユ) byu | びよ (ビヨ) byo |
| ぴゃ (ピヤ) pya | ぴゅ (ピユ) pyu | ぴよ (ピヨ) pyo |

ん (ン) n

っ(ツ) menggandakan konsonan berikutnya, misalnya: pp/tt/kk/ss

Bunyi panjang あ→ a ; い→ i ; う→ u ; え→ e ; お→ o

Partikel は dibaca sebagai (wa)

Partikel を dibaca sebagai (o)

Partikel へ dibaca sebagai (e)

Tanda pemanjangan vokal (ー) mengikuti vocal terakhir, aa; ii; uu; ee; oo

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | halaman |
|---|---------|
| 1. Curriculum Vitae | 44 |
| 2. Sertifikat JLPT N3 | 45 |
| 3. Lembar Nilai JLPT N3 | 46 |
| 4. Data Penelitian | 47 |
| 5. Berita Acara Bimbingan Skripsi | 77 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seperti yang diketahui terdapat banyak sekali bahasa yang dipakai di dunia, setiap negara memiliki bahasa sendiri-sendiri.

Menurut Newmark (1988:6) :

Translation as a profession practised in international organisations, government departments, public companies and translation agencies (now often called translation companies) began only about thirty years ago; even now, the idea that all languages (there are 4000) are of equal value and importance, and that everyone has a right to speak and write his own language, whether it is a national or a minority language (most countries are at least bilingual) is not generally recognised.

Penerjemah sebagai profesi sudah dipraktikan di berbagai organisasi internasional, pemerintahan, perusahaan dan agen penerjemah (sekarang disebut perusahaan penerjemah) mulai 30 tahun yang lalu, dan hingga sekarang, di dunia ini terdapat bermacam-macam bahasa yang jumlahnya lebih kurang 4000 bahasa yang sama pentingnya dan semua orang berhak berbicara dan menulis bahasa yang diinginkan, bahasa negaranya ataupun bahasa minoritas tidak banyak diakui.

Tidak mungkin bagi seseorang untuk mempelajari semua bahasa tersebut, dan penerjemah sangat dibutuhkan untuk menanggulangi masalah tersebut.

Berbeda dengan bahasa Indonesia yang cara penulisannya menggunakan huruf latin, cara penulisan bahasa Jepang ada tiga macam, yaitu *hiragana*, *katakana* dan *kanji*. Namun Jepang modern, dalam cara penulisan meliputi romaji, yaitu cara penulisan dengan huruf latin. Dari masing-masing jenis huruf atau cara penulisan tersebut, memiliki fungsi yang berbeda. Sebagai masyarakat yang tidak memiliki latar belakang menggunakan *kanji* (tidak seperti masyarakat Cina, Korea,

dan Jepang), sangatlah sulit untuk mempelajari bahasa Jepang, karena *kanji* Jepang sangat beragam jenisnya.

Menurut Kurniasih (2008:10) *kanji* dipakai untuk menyatakan arti dasar dari kata (baik berupa kata benda, kata kerja, kata sifat, atau kata sandang). Dengan kata lain, *kanji* sangatlah penting, tanpa *kanji* maka akan timbul kesalahpahaman mengenai arti suatu kata dengan pasti dan kesalahan makna dapat dihindari. Hal itu dikarenakan banyak kosakata yang penulisan secara *romaji* atau *kana* sama tetapi memiliki arti atau makna yang berbeda. Sehingga apabila tidak ditulis dengan *kanji* akan membingungkan dan tidak mustahil akan menimbulkan kesalahpahaman.

Untuk memudahkan dan mengerti cara baca *kanji*, biasanya pada *kanji* tersebut terdapat *furigana*. Pengertian *furigana* yang dikutip dari *Writing and Literacy in Chinese, Korean and Japanese: Revised edition* (2014:290) :

Furigana ('annotating Kana') are Kana written small to accompany words written in other scripts to provide additional information on the words, as in these figures, or horizontally. In horizontal writing Furigana tends to be put above the Kanji in vertical writing on the right side of the Kanji.

Furigana atau pelafalan *kana* adalah *kana* yang tertulis kecil mendampingi kata-kata yang tertulis untuk menerangkan pelafalan kata-kata tersebut. Biasanya *furigana* ditulis diatas *kanji* dalam penulisan horizontal, dan ditulis di sebelah kanan *kanji* dalam penulisan vertikal.

Dengan kata lain *furigana* merupakan cara melafalkan suatu *kanji* atau untuk menunjukkan pelafalan *kanji* tersebut.

Juga terdapat istilah *ateji* dalam cara baca *kanji* Jepang. Dikutip dari *Writing and Literacy in Chinese, Korean and Japanese: Revised edition* (2014:279), “*In assigning Kanji to Japanese native words, Kanji's meanings are*

sometimes ignored but their sounds are kept, to create Ateji ('assigned Kanji'), as in sewa ('care'), which ignores the meanings of two Kanji, 'world' and 'talk.'". Dalam menyusun *kanji* menjadi kata-kata asli Jepang, makna *kanji* ini kadang-kadang diabaikan tetapi pelafalannya disimpan, untuk membuat *ateji* (*kanji* yang ditugaskan), seperti dalam *sewa* (mengurus), yang mengabaikan makna dua *kanji*, dunia dan berbicara.

Maksud dari kutipan tersebut adalah dalam *kanji* seperti 世話 (*sewa*) yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia memiliki makna mengurus, sama sekali tidak memikirkan makna dari dua *kanji* yang membentuk *kanji* tersebut yaitu 世 (*yo*) yang diterjemahkan memiliki makna dunia dan 話 (*hanashi*) yang jika diterjemahkan memiliki makna berbicara. *Ateji* juga sering digunakan dalam kata-kata yang sedikit memiliki arti seperti dalam *kanji* 亜米利加 yang dibaca *Amerika* (Taylor and Insup, 2014:279), pelafalan *kanji* tersebut seharusnya dibaca *amairika* dalam pelafalan cina atau *on'yomi* namun digunakan menjadi *kanji* dari kata *Amerika*.

Dalam karya novel sering muncul *kanji* yang *furigananya* berbeda dari cara pelafalan *kanji* pada umumnya tersebut. Dan dalam hasil penerjemahan, penerjemah menerapkan banyak strategi dalam menerjemahkan *ateji* tersebut. Seperti yang penulis temukan dalam novel terjemahan bahasa Indonesia *No Game No Life* volume 1 karya *Kamiya Yuu*.

Novel ini menceritakan tentang sepasang *gamers* kakak-adik yang memasuki dunia fantasi dan diharuskan untuk terus bermain *game* dalam setiap konflik yang terjadi. Karena kata-kata dalam dunia fantasi yang kerap dijadikan

ateji dalam novel ini diterjemahkan dengan hasil yang bervariasi, penulis memilih novel *No Game No Life* volume 1 karya *Kamiya Yuu* sebagai sumber data.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apa jenis penggunaan *ateji* pada novel *No Game No Life* volume 1 ?
2. Apa strategi penerjemah dalam menerjemahkan *ateji* pada novel *No Game No Life* volume 1 pada novel terjemahan bahasa Indonesianya ?

1.3 Tujuan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diungkapkan, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui jenis penggunaan *ateji* dalam *No Game No Life* volume 1.
2. Untuk mengetahui strategi penerjemah dalam menerjemahkan *ateji* pada novel *No Game No Life* volume 1 pada novel terjemahan bahasa Indonesianya

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengajar bahasa Jepang

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan media pembelajaran tentang *ateji* serta hasil terjemahannya dalam bahasa Indonesia.

2. Bagi pembelajar bahasa Jepang

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan dan pengetahuan tentang *ateji* serta hasil terjemahannya dalam bahasa Indonesia.

3. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan ataupun referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Definisi Istilah

Definisi istilah kunci pada penelitian ini adalah :

- A. *Ateji* : penulisan bahasa Jepang yang tidak mengikuti arti secara harfiah, keaslian dan cara baca *kanji* Cina (*jion*) serta *kanji* Jepang (*jikun*) yang umum. Jika dilihat dari hurufnya, hal tersebut menjadi penggunaan *kanji* yang tidak sesuai dengan arti dan pengucapan atau pelafalannya. (Shirose Ayako, 2012:103)
- B. Penerjemahan : penerjemahan adalah kegiatan mengalihkan pesan dari suatu bahasa (bahasa sumber/BSu) ke bahasa yang lain (bahasa sasaran/BSa). (Rochayah Machali, 2000)
- C. *No Game No Life* : adalah novel ringan Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh *Kamiya Yuu*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis akan menerangkan mengenai teori yang akan dipergunakan untuk membahas penggunaan *ateji* dalam terjemahan diantaranya yaitu teori terjemahan, konsep *kanji*, *furigana*, *ateji*, dan konteks. Dalam bab ini penulis terdapat pendahuluan terdahulu yang dijadikan salah satu rujukan dalam penelitian ini.

2.1 Teori Terjemahan

Menurut Larson dalam Maurits (1999:1) menerjemahkan pada dasarnya adalah mengubah suatu bentuk menjadi bentuk lain. Bentuk lain yang dimaksud bisa berupa bentuk bahasa sumber atau bahasa sasaran. Menurut Nida dan Taber (1969:210), Baik kata, frasa, kalimat, alinea dan tulisan atau teks yang lebih panjang disebut bentuk. Jika kita menerjemahkan maka yang diterjemahkan itu bisa terdiri atas kata, rangkaian kata, frasa, kalimat, alinea, tulisan yang terdiri atas beberapa alinea, atau tulisan yang lebih panjang lagi. Contoh terjemahan dari bahasa sumber (Indonesia) ke bahasa sasaran (Jepang) :

| | |
|-------------------|--|
| saya | 私 (<i>watashi</i>) |
| bir hitam | 黒ビール (<i>kuro biiru</i>) |
| saya membaca buku | 私は本を読む (<i>watashi wa hon wo yomu</i>) |

Dari contoh di atas, terlihat juga bahwa yang dialihkan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran bukanlah bentuk bahasa sumbernya, melainkan makna bentuk bahasa sumbernya. Jadi, bukan bentuk *saya* (yang terdiri dari urutan fonem /s/ ,

/a/ , /y/ dan /a/) yang dialihkan, tetapi makna bentuk tersebut. Dan setelah makna dialihkan dalam bahasa sasaran, dalam hal ini bahasa Jepang, maka dicarilah bentuk yang wajar dalam bahasa Jepang, yang mengandung makna *saya*, yaitu bentuk 私 (*watashi*).

Sekarang, dapat dikatakan bahwa menerjemahkan sebenarnya adalah proses pengalihan makna bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dengan mengungkapkannya kembali di dalam bahasa sasaran dengan bentuk-bentuk bahasa sasaran yang mengandung makna yang sama dengan makna bentuk-bentuk bahasa sumber tersebut. Dalam mengungkapkan makna yang dialihkan dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran, bentuk-bentuk bahasa sasaran yang digunakan untuk mewujudkannya haruslah sewajar mungkin menurut aturan-aturan yang berlaku dalam bahasa sasaran. Itulah sebabnya mengapa kata 黒 (*kuro*) yang memiliki arti warna hitam diikuti oleh ビール (*bir*) yang memiliki arti bir dalam bahasa Jepang karena menurut aturan bahasa tersebut hukum yang berlaku adalah hukum menerangkan-diterangkan dan bukan hukum diterangkan-menerangkan dalam bahasa Indonesia.

Pengertian lebih lengkap tentang menerjemahkan adalah mengalihkan makna yang terdapat dalam bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dan mewujudkannya menurut aturan-aturan yang berlaku dalam bahasa sasaran. Jadi, yang dialihkan adalah makna bukan bentuk. Berikut kutipan dari Finlay (1974:2) dalam buku Pengantar Teori Terjemahan (Maurits 1999:3) *Ideally, the translation should give the sense of the original in such a way that the reader is unaware that he is reading a translation*. Idealnya, sebuah terjemahan harusnya memberi

kewajaran yang nyata dan mampu membuat pembaca tidak sadar bahwa dia sedang membaca sebuah terjemahan. Jadi, teks terjemahan yang dibaca akan memberi kesan bahwa aslinya ditulis dalam bahasa sasaran.

Selain mengikuti aturan-aturan yang berlaku dalam bahasa sasaran, dalam mengalihkan makna dari bahasa sumber ke bahasa sasaran, harus pula diperhatikan agar makna yang dialihkan itu tetap sama, tidak boleh dikurangi maupun ditambah ((Finley1974:2) dalam buku Pengantar Teori Penerjemah oleh Maurits).

Larson (1984:6) mengemukakan bahwa, untuk memperoleh terjemahan yang terbaik, terjemahan haruslah :

1. Memakai bentuk-bentuk bahasa sasaran yang wajar
2. Mengkomunikasikan, sebanyak mungkin, makna bahasa sumber, sebagaimana dimaksudkan oleh penutur bahasa sumber tersebut, kepada penutur bahasa sasaran
3. Mempertahankan dinamika teks bahasa sumber, yaitu kesan yang diperoleh oleh penutur asli bahasa sumber atau respons yang diberikannya harus sama dengan kesan dan respons penutur bahasa sasaran ketika membaca atau mendengar teks terjemahan.

Pendapat Larson diperkuat oleh pendapat Newmark (1988) yang mengatakan bahwa dalam proses penerjemahan, maksud si pengarang teks dalam bahasa sumber mesti tersampaikan kepada pembaca bahasa sasaran. Newmark (1988:45-47) mengklasifikasikan metode penerjemahan ke dalam delapan kategori penerjemahan, yaitu penerjemahan kata demi kata, penerjemahan harfiah,

penerjemahan setia, penerjemahan semantic, penerjemahan adaptasi, penerjemahan bebas, penerjemahan idiomatis dan penerjemahan komunikatif. Berikut beberapa strategi yang digunakan penerjemah dalam mengatasi berbagai masalah penerjemahan:

1. Transferensi adalah istilah yang digunakan oleh Newmark (1988) yang menggunakan istilah dalam bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran. Baker (1992) menyebutnya sebagai penerjemahan menggunakan kata pinjaman (loan words).
2. Naturalisasi adalah strategi yang mengadaptasi kata dalam bahasa sumber dan struktur morfologi yang alami ke dalam bahasa sasaran.
3. *Calque* adalah strategi penerjemahan secara literal atau pinjaman untuk kolokasi (aturan yang memperbolehkan suatu kata bergabung dengan kata yang lain) yang umum atau frasa yang dikenal dalam bahasa sumber.
4. Modulasi adalah strategi menerjemahkan sesuatu yang abstrak menjadi kongkrit, kalimat aktif menjadi pasif, mengganti simbol dan sebagainya.
5. Padanan Budaya adalah padanan budaya dilakukan dengan mengganti kata atau ekspresi budaya dalam bahasa sumber dengan kata atau ekspresi budaya yang berbeda di bahasa sasaran, tetapi memiliki maksud dan dampak yang sama ke dalam bahasa sasaran.
6. Transposisi adalah pergeseran kelas kata seperti verba menjadi nomina tanpa mengubah makna dari kalimat yang diterjemahkan. Transposisi ini juga bisa terjadi ketika terjemahkan menghasilkan suatu perubahan.

2.2 Konsep Konteks

Bahasa selalu diungkapkan dalam konteks. Di dalam dunia bunyi dan makna, terdapat konteks yang mempengaruhi keserasian sistem suatu bahasa. Menurut Maurits (2000:58), untuk sederhananya, dalam berbahasa, pilihan kata yang akan kita gunakan sering tergantung pada setidaknya-tidaknya tiga hal, yaitu siapa yang berbicara, kepada siapa kita berbicara, mengenai siapa kita berbicara. Mohsen Ghadessy (1999:3) menyebutkan

“The context meant the accompanying text, the wording that came before and after whatever was under attention. It still referred to the surrounding words, and it was only in modern linguistics that it came to refer to the non-verbal environment in which language was used.”

Konteks dimaksudkan dengan teks yang menyertainya, kata kata yang datang sebelum dan sesudah apapun yang berada di bawah perhatiannya. Hal itu merujuk kepada kata-kata yang disekitarnya, dan hal itu hanya ada pada linguistik modern yang datang untuk merujuk kepada lingkungan non verbal, dimana bahasa tersebut digunakan.

Edward T. Hall mengatakan *“information taken out of context is meaningless and cannot reliably be interpreted”* (Hall dalam Jos. Daniel Parera, 2004:227). Informasi yang diambil dari luar konteks tidak memiliki makna dan tidak dapat dipercaya.

Para antropolog memberikan tiga ciri yang harus dipenuhi untuk menciptakan satu konteks. Konteks adalah satu situasi yang terbentuk karena terdapat setting, kegiatan, dan relasi. Jika terjadi interaksi antara tiga komponen itu, maka terbentuklah konteks. Sebuah wacana harus menampakkan interaksi antara tiga komponen tersebut. Interpretasi tentang wacana tersebut pun didasarkan pada interaksi antara tiga komponen tersebut. Interaksi yang

dimaksudkan dalam wacana ialah interaksi berbahasa. (Jos. Daniel Parera, 2004:227-228)

A. Setting meliputi waktu dan tempat situasi itu terjadi. Secara umum yang termasuk setting adalah :

1. Unsur-unsur material yang ada di sekitar peristiwa interaksi berbahasa,
2. Tempat, yakni tata letak dan tata atur barang dan orang,
3. Waktu, yakni tata runtun atau pengaturan urutan waktu/jam dalam peristiwa interaksi berbahasa.

B. Kegiatan merupakan semua tingkah laku yang terjadi dalam interaksi berbahasa. Salah satu kegiatan adalah berbahasa itu sendiri. Akan tetapi yang termasuk dalam kegiatan itu juga interaksi nonverbal antar penutur atau antar pecakap. Juga yang termasuk dalam kegiatan adalah kesan, perasaan, tanggapan dan persepsi para penutur dan pecakap.

C. Relasi meliputi hubungan antara peserta bicara dan tutur. Hubungan itu dapat ditentukan oleh :

1. Jenis kelamin,
2. Umur,
3. Kedudukan: status, peran, prestasi, prestise,
4. Hubungan kekeluargaan,
5. Hubungan kedinasan: umum, militer, pendidikan, kepegawaian, majikan dan buruh, dan sebagainya.

2.3 Konsep *Kanji*

Huruf *kanji* merupakan salah satu penulisan huruf dalam bahasa Jepang. Sebagian besar dibuat di Cina untuk penulisan bahasa Cina. Huruf kanji disampaikan ke Jepang kira-kira pada abad 4 pada waktu negeri Cina merupakan zaman *Kan*. Oleh sebab itulah maka huruf tersebut dinamakan kanji yang berarti huruf negeri *Kan* ((Iwabuchi, 1989:63) dalam buku Pengantar Linguistik Bahasa Jepang oleh Sudjianto dan Ahmad).

Sebuah *kanji* bisa menyatakan arti tertentu. Hal seperti ini dapat memberikan arti bahwa hampir semua benda yang ada di dunia ini (terutama kata-kata yang termasuk *wago* dan *kango*) dapat ditulis dengan huruf *kanji*. Sehingga dapat dibayangkan kesulitannya, jumlah huruf *kanji* hampir sama dengan jumlah benda yang ada di dunia. Di dalam *Daikanwa Jiten* yang merupakan kamus (*Kanwa Jiten*) terbesar yang disusun di Jepang terdapat kira-kira 50.000 huruf kanji (Ishida, 1991:76).

Namun pada zaman Meiji muncullah pendapat-pendapat perlunya batasan jumlah kanji yang begitu banyak. Maka pada tahun 1900 *Monbusho* (Departemen Kependidikan Jepang) menetapkan 1200 kanji yang harus dipelajari di Sekolah Dasar. Lalu setelah itu sudah beberapa kali diterbitkan daftar *kanji* yang standar. Pada tanggal 16 Nopember 1946 (dengan maklumat kabinet) ditetapkanlah daftar *Tooyo Kanji* (*Tooyo Kanjihyoo*) yang memuat 1850 huruf kanji. Kanji-kanji yang termasuk pada daftar *Tooyo Kanji* ini terbatas pada *kanji* yang dipakai secara umum dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu sebagai lampirannya ditetapkan pula *Kyooiku Kanji* (*Kanji* yang harus dikuasai oleh siswa SD dan SMP di

Jepang) yang memuat 881 kanji, daftar bentuk kanji (*Jitaihyoo*), 92 huruf kanji yang biasa dipergunakan untuk nama orang (*Jinmeihyoo Kanji*), daftar *On-kun* (*Onkunhyoo*), dan sebagainya. Lalu pada tanggal 1 Oktober 1981 ditetapkan lagi daftar *Jooyo Kanji* (*Jooyo Kanjihyoo*) yang membuat 1945 *kanji* lengkap dengan cara membaca *on'yomi* dan *kun'yomi* beserta contoh-contoh katanya. Jumlah *jooyo kanji* ini berasal dari 1850 *tooyoo kanji* ditambah 95 huruf *kanji* sehingga seluruhnya berjumlah 1945 huruf *kanji*. (Nihongo Kyooshi Tokuhon Henshuubu, 1989:130).

2.3 Konsep *Furigana*

Furigana ialah huruf *kana* yang dipakai di atas atau di sebelah huruf untuk menunjukkan cara baca huruf *kanji*. *Furigana* disebut juga *yomigana* dan disebut juga rubi yang ada pada huruf cetak (Kindaichi, 1991:1735). Hampir sama dengan pengertian itu, *furigana* dikatakan juga sebagai huruf *kana* kecil yang dipakai di sebelah *kanji* untuk menunjukkan cara baca *kanji*. *Furigana* disebut juga *yomigana*, dalam dunia percetakan disebut juga rubi (*ruby*). *Furigana* yang dipakai di semua *kanji* dalam suatu tulisan disebut *soorubi*, sedangkan yang dipakai pada *kanji* tertentu pada suatu tulisan disebut *pararubi*. Untuk menulis *furigana* sekarang ini biasa memakai *hiragana*, tetapi dulu *katakana* juga pernah dipakai untuk menulis *furigana* (Nomura, 1992:191).

Menurut Tanaka (1998:164) penulisan *furigana* dewasa ini dilakukan dengan huruf hiragana ukuran kecil, lebih kecil daripada huruf kanji yang diberi *furigana* tersebut. Dalam sistem tulisan vertikal, *furigana* diletakkan di sebelah kanan, sedangkan dalam sistem tulisan horisontal diletakkan di bagian atas huruf

kanji tersebut. Sebagai contoh pemakaian *furigana* dalam sistem tulisan horizontal dapat kita lihat sebagai berikut.

1. サントスさんはパーティこに来こなこかつた。
Santos san wa paatii ni konakatta.
 Santos tidak datang ke pesta
2. 日本にほんは物価ぶっかがたか高い。
Nihon wa bukka ga takai.
 Biaya hidup di Jepang sangat tinggi.
3. 沖縄おきなわの海うみはきれいだたった。
Okinawa no umi wa kirei datta.
 Laut di Okinawa sangatlah indah.
4. きょうぼくは僕たんじょうびの誕生日だ。
Kyou wa boku no tanjyoubi da.
 Hari ini ada hari ulang tahunku.

2.4 Konsep Ateji

Menurut Shirose Ayako (2012:103) :

「当て字」とは、「本来的、一般的な字音や字訓、字義に従わずに日本語の表記が行なわれることがある。語から見ればその成り立ち、意味や発音にこそぐわなない漢字が用いられることもある。そういう表記・用法を当て字とようぶ。」とある。

“Ateji” to wa, “honraiteki, ippontekina jion ya jikun, jiki ni shitagawazuni nihongo no hyouki ga okonawareru koto ga aru. Go kara mireba sono naritachi, imi ya hatsuon ni koso guwanai kanji ga yoirareru koto mo aru. Sono itu hyouki youhou wo ateji to youbu” to aru.

Ateji adalah penulisan bahasa Jepang yang tidak mengikuti arti secara harfiah, keaslian dan cara baca *kanji* Cina (*jion*) serta *kanji* Jepang (*jikun*) yang umum. Jika dilihat dari hurufnya, hal tersebut menjadi penggunaan *kanji* yang tidak sesuai dengan arti dan pengucapan atau pelafalannya.

Dengan kata lain, jika dilihat dalam penggunaannya dalam sebuah *kanji* maka makna dari sebuah *kanji* tersebut akan ditekankan pada makna *ateji* yang ditentukan. Seperti yang Lewis Mia (2010:28) tekankan :

In particular, we see the use of ateji, the joining of two words into one through a reading gloss. Specifically, it is the pairing of kanji (chinese characters) with furigana (a reading gloss located either above or beside its corresponding kanji) that has a different meaning. In ateji, the kanji represents the meaning or concept behind the word, while the furigana denotes how it is meant to be read.

Secara khusus, kita melihat penggunaan *ateji*, yang merupakan penggabungan dua kata menjadi satu bacaan. Khususnya, dalam pasangan *kanji* dengan *furigana* yang memiliki arti yang berbeda. Dalam *ateji*, *kanji* mewakili makna atau konsep di balik kata, sementara *furigana* yang menunjukkan bagaimana hal itu dimaksudkan untuk dibaca.

Kemudian Shirose Ayako (2012:103) menambahkan :

現代では、漢字だけでなく、平仮名、片仮名や英数字、記号にも「当て字」の用法が見られる。前者は、意味的な類似に基づいた用法で、表意的な表現といえる。一方、後者は音の類似に基づいた用法で、表音的な表現といえる。

Gendaide wa, kanji dakedenaku, hiragana, katakana ya eisuuji, kigou ni mo "ateji" no youhou ga mi rareru. Zensha wa, imi tekina ruiji ni motodzuuta youhou de, hyouitekina hyougen to ieru. Ippo, kousha wa oto no ruiji ni motodzuuta youhou de, hyouontekina hyougen to ieru.

Di zaman modern, tidak hanya *kanji*, *hiragana*, *katakana* atau karakter alfanumerik, penggunaan "*ateji*" juga ditemukan dalam simbol. Sebelumnya, penggunaan berdasarkan kesamaan semantik dapat dikatakan sebagai ungkapan ideografik. Sedangkan yang lain, dengan penggunaan berdasarkan kesamaan suara, dapat dikatakan sebagai ungkapan fonetik.

Dengan kata lain, *ateji* tidak hanya terbatas pada pemakaian pada *kanji*, namun juga pada *hiragana*, *katakana*, maupun karakter alfanumerik dan simbol. Shirose Ayako dalam penelitiannya mengenai huruf *ateji*, membagi jenis penggunaan *ateji* sebanyak 7 jenis, yaitu :

1. *Ateji* yang menunjukkan cara baca dalam bahasa percakapan.

Berikut ini adalah contoh:

- ^わ悪^りイ
Warii
Maaf
- ^わ悪^りー
Warii
Maaf
- ^{はや}早^え
Hayae
Cepatnya

^わ悪^りイ (*Warii*), ^わ悪^りー (*Warii*), ^{はや}早^え (*Hayae*) merupakan contoh *ateji*

yang mempunyai penyingkatan bunyi, variasi atau perubahan pada percakapan sehari-hari yang sering terlihat dengan berbagai variasi bunyi. Dewasa ini, terdapat *furigana* pada kanji yang menggunakan bahasa tersebut. (Shirose, 2012:104)

2. *Ateji* yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing.

Berikut ini adalah contoh:

- ^{チャレンジャー}挑^戦
Chousen (Carenjaa)
Challenger
- ^{スタート}開^始
Kaishi (sutaato)
Start

Selain 1 yang dibaca *one*, 2 yang dibaca *two*, banyak juga terlihat penunjukkan angka dalam bahasa Inggris. Contoh-contoh tersebut, memiliki rubi yang merupakan bahasa asing dan kata tersebut mungkin merupakan bahasa Inggris, angka atau simbol, dan klasifikasi kata Jepang (kata asal dari Jepang,

China, Barat) yang memiliki makna yang serupa pada kedua benda. (Shirose, 2012:104).

3. *Ateji* yang menunjukkan cara baca dengan penulisan singkat dalam bahasa asing.

Berikut ini adalah contoh:

- ゴールキーパー

• **G K**
GK (goorukiipaa)
Goalkeeper
- ジャンクション

• **J C T**
JCT (jyankushion)
Junction

4. *Ateji* yang menunjukkan istilah atau ungkapan olahraga.

Berikut ini adalah contoh :

- ワンオンワン

• 1 対 1
Ichi tai ichi (wan on wan)
One on One
- ラブ

• 0
Rei (rabu)
Love

5. *Ateji* sebagai pronomina.

Berikut ini adalah contoh :

- あいつ

• 高本
Takamoto (aitsu)
Takamoto (Dia)
- こ こ

• 喫煙所
Kitsuenjyou (koko)
Tempat dilarang merokok (Disini)

Ateji kata ganti orang, kata ganti tunjuk adalah mengobservasi contoh penggunaan yang lebih luas tanpa mempermasalahkan hasil karya atau jenis

majalah yang menggunakan *ateji* tersebut. Dapat disebut dengan penggunaan yang stabil. *あいつ* (*aitsu*) dan *ここ* (*koko*) serta kata lainnya, merupakan pronominal, namun tidak menunjukkan dengan jelas tempat serta orang. Berdasarkan penunjukkan pronominal biasa, *ateji* kata ganti orang dan *ateji* kata tunjuk, merupakan bentuk penggunaan kata tunjuk yang lebih spesifikasi. (Shirose, 2012:106)

6. *Ateji* sebagai pengganti ungkapan.

Berikut ini adalah contoh :

- スカウト
仕事
Shigoto (sukaouto)
Pekerjaan (Merekrut)
- ケタチガイ
大財閥
Daizaibatsu (ketachigai)
Perusahaan Besar (Diluar Kemampuan)

Pada *ateji* penggunaan khusus, cara baca dan kata kanji tersebut memiliki persamaan makna. Kemudian *ateji* yang bergantung pada konteks, cara baca dan kata kanji tersebut tidak memiliki hubungan makna yang sama, sama sekali kata yang berbeda, pada dasarnya tidak ada hubungan antara kata dan kata. Dalam penggunaannya menunjukkan dua penyampaian makna, dimana kedua kata tersebut saling memiliki peran untuk saling melengkapi maknanya. (Shirose, 2012:106)

7. *Ateji* yang menunjukkan ungkapan hasil ciptaan.

Berikut ini adalah contoh :

- イビリンガレット
魔煙草
Matabako (ibirushigaretto)
Rokok jahat (*Evil Cigarette*)

- エデン
東の楽園
Higashi no rakuen (eden)
Taman surga di timur (Surga)

Banyak *ateji* yang digunakan pada nama jalan dan nama orang, selain itu juga terdapat nama benda yang memiliki karakter kuat, namun untuk menciptakan hal yang menarik, maka penulis karya memberi penulisan khusus. Menunjukkan hasil ciptaan/karya dalam dunia khayalan pada komik fantasi dan sihir. Banyak juga terlihat penggunaan khusus hasil ciptaan yang tidak ada pada dunia nyata. Untuk menunjukkan ekspresi bahwa hasil ciptaan tersebut hanya ada pada dunia khayalan sajalah *ateji* ini digunakan. (Shirose, 2012:107)

2.5 Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang *ateji* telah banyak dilakukan. Diantaranya penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan *Ateji* Dalam Komik *The Law of Ueki* Volume 1-16” yang dilakukan Kiki Indrawati Oktoviani dari Universitas Bina Nusantara Jakarta tahun 2014. Penelitiannya adalah tentang penggunaan *ateji* pada kanji di dalam komik *The Law of Ueki* Volume 1-16 untuk menunjukkan cara baca dalam bahasa percakapan, *ateji* yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing, *ateji* yang menunjukkan pronomina, *ateji* sebagai pengganti ungkapan, dan *ateji* yang menunjukkan hasil ciptaan.

Perbedaan dengan penelitian penulis adalah pada obyek penelitian yang digunakan dimana penulis menggunakan novel “*No Game No Life*” sedangkan penelitian yang dilakukan Kiki Indrawati Oktoviani menggunakan komik “*The Law of Ueki*”. Perbedaan lainnya adalah dimana penulis juga meneliti tentang hasil penerjemahan *ateji* dalam novel terjemahan bahasa Indonesia, sedangkan

Kiki Indriawati Oktoviani hanya mengklarifikasi cara baca dalam penggunaan *ateji*.

Terdapat juga penelitian yang membahas tentang penerjemahan *Ateji* yaitu penelitian yang berjudul “Analisis Penerjemahan *Ateji* Dalam Komik Jepang ke Dalam Bahasa Indonesia” oleh Mohammad Ali dari Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2015. Penelitian tersebut membahas tentang wujud penerjemahan yang dilakukan para penerjemah Indonesia terhadap penggunaan *ateji* dalam *manga*, mengkaji karakteristik juga kecenderungan yang terjadi dalam penerjemahan penggunaan *ateji* dalam *manga* ke dalam bahasa Indonesia, dan mengkaji pengaruh penggunaan *ateji* dalam *manga* terhadap proses penerjemahannya ke dalam bahasa Indonesia.

Perbedaan dengan penelitian penulis adalah pada obyek penelitian yang digunakan dimana penulis hanya satu obyek yaitu menggunakan *novel* “*No Game No Life volume 1*” sedangkan penelitian yang dilakukan Muhammad Ali menggunakan berbagai macam sampel komik. Perbedaan lainnya adalah dimana penulis meneliti tentang hasil penerjemahan *ateji* dalam *novel* terjemahan bahasa Indonesia dan juga mengklarifikasi jenis cara bacanya, sedangkan Mohammad Ali meneliti tentang wujud penerjemahan, sudut pandang penerjemah pada *ateji* serta proses penerjemahannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang metode, jenis, cara pengumpulan sumber data, deskripsi sumber data serta analisa data yang digunakan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif karena data yang dianalisa berupa kata-kata bukan angka.

3.1 Metode Penelitian

Metode ialah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah-langkah sistematis. Sedangkan metodologi ialah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan suatu metode. Jadi metodologi penelitian ialah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan yang terdapat dalam penelitian. Ditinjau dari sudut filsafat, metodologi penelitian merupakan epistemologi penelitian. Yaitu yang menyangkut bagaimana kita mengadakan penelitian. (Usman, Akbar, 2008:41). Lebih Luas lagi dapat dikatakan bahwa metodologi penelitian adalah ilmu yang mempelajari cara-cara melakukan pengamatan dengan pemikiran yang tepat secara terpadu melalui tahapan-tahapan yang disusun secara ilmiah untuk mencari, menyusun serta menganalisis dan menyimpulkan data-data, sehingga dapat dipergunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran sesuatu pengetahuan berdasarkan bimbingan Tuhan. (Mohammad Ali dalam Cholid, Achmadi. 2007:2)

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, karena data yang diambil berupa kata-kata hingga media cetak bukan berupa

angka-angka. Peneliti akan menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif-analitis.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Tylor (Moleong dalam Zuriah, 2007: 92) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Usman dan Akbar (2008:78) menambahkan penelitian kualitatif dilakukan dalam situasi yang wajar (*natural setting*) dan data yang dikumpulkan bersifat kualitatif. Hasil penelitian kualitatif berupa deskripsi analitis, yakni uraian naratif mengenai suatu proses tingkah laku subjek sesuai dengan masalah yang ditelitinya. Temuan-temuan penelitian berupa konsep bermakna dari data dan informasi yang dikaji dan disusun untuk menyusun proposisi ilmiah atau teori dan hipotesis.

Sesuai dengan pendapat tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena data dalam penelitian ini akan digunakan sebagai analisis penerjemahan dan juga penggunaan *ateji* serta cara bacanya dalam novel *No Game No Life* Volume 1 karya Yuu Kamiya dan novel terjemahan bahasa Indonesianya dalam bentuk deskriptif.

3.3 Sumber Data

Sumber data penelitian ini berupa novel berbahasa Jepang dan novel terjemahan bahasa Indonesianya dengan judul yang sama yaitu *No Game No Life* volume 1 karya Yuu Kamiya sebagai sumber data utama. Novel tersebut pertama kali diterbitkan oleh *Media Factory* dalam *Kadokawa Corporation* pada tahun

2012 dan diterjemahkan dalam bahasa Indonesianya oleh PT Shining Rose Media pada tahun 2015.

3.4 Pengumpulan Data

Menurut Usman dan Akbar (2008:52) metode ilmiah ialah penggabungan antara berpikir secara deduktif dengan induktif. Untuk menguji bahwa hipotesis diterima atau ditolak perlu dibuktikan kebenarannya dengan data-data yang ada di lapangan. Data-data tersebut dikumpulkan dengan teknik tertentu yang disebut dengan teknik pengumpulan data.

Dalam hal, ini untuk mempermudah penelitian, peneliti melakukan pengumpulan data dengan metode kepustakaan. Kemudian penulis menerapkan pendekatan kualitatif. Dari sumber data, penulis mengumpulkan kanji yang memiliki *furigana* dimana cara baca *furigana* tersebut berbeda dari cara baca kanjinya.

3.5 Analisa Data

Menurut Bogdan dan Biklen (dalam Zuriah, 2007:217) analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap bahan-bahan tersebut agar dapat diinterpretasikan temuannya kepada orang lain. Sudaryanto (1993:6) menambahkan bahwa, analisis data merupakan upaya peneliti untuk menangani langsung masalah yang terkandung dalam data. Masalah yang terkandung pada data adalah analisis penerjemahan penggunaan *ateji* dalam novel *No Game No Life* karya Yuu Kamiya.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Kata deskriptif berasal dari bahasa Inggris, *descriptive*, yang berarti bersifat menggambarkan atau melukiskan suatu hal. Menggambarkan atau melukiskan dalam hal ini memiliki arti secara harfiah, yaitu berupa gambar-gambar atau foto-foto yang didapat dari data lapangan atau peneliti menjelaskan hasil penelitian dengan gambar-gambar dan dapat pula berarti menjelaskannya dengan kata-kata (Usman, Akbar 2008:129). Zuriah (2007:47) menambahkan penelitian deskriptif bermaksud membuat pemeriaan (penyanderaan) secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi tertentu. Berdasarkan penjelasan diatas maka langkah-langkah menganalisis data meliputi :

1. Menganalisis data sesuai dengan landasan teori untuk menganalisis penerjemahan penggunaan *ateji* dalam novel *No Game No Life* volume 1 karya Yuu Kamiya.
2. Mendeskripsikan hasil analisis secara rinci dan runtut sesuai dengan arah dan tujuan penelitian yang telah ditentukan.
3. Menyimpulkan hasil analisis.
4. Melaporkan hasil analisis.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, akan dibahas mengenai jenis penggunaan dan penerjemahannya *ateji* dalam novel *No Game No Life* volume 1. Hasil temuan data yang diperoleh akan didasari berdasarkan pengkategorian sebagaimana yang disampaikan pada bab sebelumnya, yang kemudian akan dibahas, diberikan interpretasi pada bagian pembahasan untuk sebagian kalimat yang dinilai representatif bagi penelitian ini.

4.1 Temuan

Untuk mengetahui jenis-jenis penggunaan *ateji* dalam novel *No Game No Life* volume 1 yang merupakan rumusan masalah pertama dari penelitian ini, perlu ditelusuri data *kanji* yang mempunyai *furigana* yang berbeda dari cara baca *kanji* aslinya yaitu *ateji* yang ada di novel tersebut yang telah dikategorikan sesuai jenisnya.

Temuan *ateji* tersebut akan disertakan dengan kalimat yang mengandung *kanji* yang mempunyai *ateji* dan akan dibagi dalam kategori yang didasari oleh teori yang disebut oleh Shirose Ayako (2012) yang telah dijabarkan dalam kajian pustaka sebelumnya.

Pengkategorian tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) *Ateji* yang menunjukkan cara baca dalam bahasa percakapan.
- 2) *Ateji* yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing.

- 3) *Ateji* yang menunjukkan cara baca dengan penulisan singkat dalam bahasa asing.
- 4) *Ateji* yang menunjukkan istilah atau ungkapan olahraga.
- 5) *Ateji* sebagai pronomina.
- 6) *Ateji* sebagai pengganti ungkapan.
- 7) *Ateji* yang menunjukkan ungkapan hasil ciptaan.

Berikut adalah tabel pengelompokan jenis penggunaan *ateji* dalam novel *No Game No Life* volume pertama.

| Jenis Penggunaan <i>Ateji</i> | Jumlah |
|---|---------------|
| 1) <i>Ateji</i> yang menunjukkan cara baca dalam bahasa percakapan. | 0 |
| 2) <i>Ateji</i> yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing. | 20 |
| 3) <i>Ateji</i> yang menunjukkan cara baca dengan penulisan singkat dalam bahasa asing. | 0 |
| 4) <i>Ateji</i> yang menunjukkan istilah atau ungkapan olahraga. | 0 |
| 5) <i>Ateji</i> sebagai pronomina. | 21 |
| 6) <i>Ateji</i> sebagai pengganti ungkapan. | 17 |
| 7) <i>Ateji</i> yang menunjukkan ungkapan hasil ciptaan. | 140 |
| Total | 198 |

Tabel 4.1 Jenis Penggunaan *Ateji*

Total *ateji* yang ada di novel *No Game No Life* volume 1 ada 198 *ateji*. Peneliti tidak menemukan *ateji* dalam kategori *ateji* yang menunjukkan cara baca dalam bahasa percakapan, *ateji* yang menunjukkan cara baca dengan penulisan singkat dalam bahasa asing, dan *ateji* yang menunjukkan istilah atau ungkapan olahraga dalam novel *No Game No Life* volume 1 ini.

Pada jenis *ateji* yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing, terdapat 20 *ateji*. Ditemukan pula 21 *ateji* pada jenis *ateji* sebagai pronomina dan 17 *ateji* pada jenis *ateji* sebagai pengganti ungkapan. Kemudian

dapat ditemukan 140 *ateji* dalam jenis *ateji* yang menunjukkan ungkapan hasil ciptaan. Jenis *ateji* ini merupakan jenis terbanyak yang ditemukan dibandingkan jenis *ateji* lainnya pada novel ini.

4.2 Pembahasan

Pada bagian ini akan membahas mengenai rumusan masalah kedua dengan menganalisa penerjemahan *ateji* pada novel *No Game No Life* volume 1 dengan novel terjemahan bahasa Indonesia dengan judul yang sama. Mengingat banyaknya jumlah data yang ada, akan disajikan pembahasan dari sebagian data yang dinilai representatif dalam penelitian ini. Jenis *ateji* yang akan dibahas meliputi jenis *ateji* yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing, jenis *ateji* sebagai pronomina, jenis *ateji* sebagai pengganti ungkapan, jenis *ateji* yang menunjukkan ungkapan hasil ciptaan.

Ateji yang dibahas akan ditandai dengan kode yang bisa dikonfirmasi kembali pada daftar temuan *ateji* di lampiran 4 yang disertai dalam penelitian ini. Kode tersebut dibagi dalam tiga bagian yang dipisah menggunakan garis miring. Pada bagian pertama adalah jenis *ateji* beserta penerjemahan *ateji* yang variasi kodenya berupa NGNL2 untuk jenis *ateji* yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing dan NGID2 untuk penerjemahannya, NGNL5 untuk jenis *ateji* sebagai pronomina dan NGID5 untuk penerjemahannya, NGNL6 untuk jenis *ateji* sebagai pengganti ungkapan dan NGID6 untuk penerjemahannya, kemudian NGNL7 untuk jenis *ateji* yang menunjukkan ungkapan hasil ciptaan dan NGID7 untuk penerjemahannya. Bagian kedua adalah letak halaman *ateji* tersebut di novel *No Game No Life* volume pertama. Bagian ketiga adalah nomor

urut kalimat tersebut sesuai dengan yang tertera pada lampiran 4 pada sub-bagian yang bersangkutan, yang sesuai dengan yang ditunjukkan pada kode bagian pertama.

Misalnya, pada kode **NGNL2/1/14** berarti *ateji* tersebut dapat ditemukan di lampiran 4 pada sub-bagian *ateji* yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing (**NGNL2**) dengan nomor urut **1**, yang *ateji* tersebut dapat ditemukan pada novel *No Game No Life* volume 1 pada halaman 14.

4.2.1 Analisa Temuan *Ateji* yang Menunjukkan Cara Baca Kata yang Berasal dari bahasa Asing

Ateji yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing adalah jenis *ateji* yang menggunakan kata dalam bahasa asing untuk menegaskan makna yang ditekankan dalam kata yang diberi *ateji* tersebut. Dalam bab 2 dijelaskan *ateji* tersebut memiliki *rubi* yang merupakan bahasa asing dan kata tersebut mungkin merupakan bahasa Inggris, angka atau simbol, dan klasifikasi kata Jepang (kata asal dari Jepang, Cina, Barat) yang memiliki makna yang serupa pada kedua benda.

Di dalam novel yang bersangkutan, pada kategori *ateji* yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing telah ditemukan 20 *ateji*, dan pada bagian ini, akan dianalisa dua *ateji* sebagai representasi dari 18 *ateji* yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing.

Data 1

- 誇れ高き騎士たちよ、女王が認め我が受けた^{ナイト}騎士....
hokore takaki kishi tachi yo, jyouou ga mitome waga uketa kishi (naito)
no.... (NGNL2/7/188)
- Wahai para ksatria berkuda yang gagah berani! Kalian adalah para **ksatria** terpilih yang diakui oleh sang ratu!.... (NGID2/7/206)

Pada contoh data diatas, dalam *kanji* 騎士 yang dibaca *kishi* mempunyai *furigana* ナイト yang dibaca *naito*, dalam hal ini *kanji* tersebut memiliki *furigana* yang berbeda dari cara baca sebenarnya berarti *kanji* ini merupakan sebuah *ateji*. Dalam bab 2 dijelaskan bahwa kita melihat penggunaan *ateji*, yang merupakan penggabungan dua kata menjadi satu bacaan. Khususnya, dalam pasangan *kanji* dengan *furigana* yang memiliki arti yang berbeda. Dalam *ateji*, *kanji* mewakili makna atau konsep di balik kata, sementara *furigana* yang menunjukkan bagaimana hal itu dimaksudkan untuk dibaca.

Dalam kalimat yang ditampilkan, penulis menemukan bahwa pengarang novel *No Game No Life* yaitu *Kamiya Yuu* memilih ナイト(*naito*) sebagai cara baca dalam *kanji* 騎士(*kishi*) tersebut, dan bisa dilihat bahwa konteks situasi yang terjadi adalah pengarang menggunakan *katakana* ナイト(*naito*) sebagai *furigana* lebih untuk menegaskan kata yang digunakan karena makna kedua kata serupa. Makna harfiah *kanji* 騎士(*kishi*) yaitu ksatria dan *furigana* ナイト(*naito*) adalah kata serapan dalam bahasa Inggris yaitu “*Knight*”, yang juga memiliki arti ksatria.

Dalam data (NGID2/7/206) penerjemah memakai strategi transferensi dalam menerjemahkan *ateji* ^{ナイト}騎士 (*kishi (naito)*) menjadi ksatria, sehingga penerjemah tidak memakai cara baca *ateji* tersebut.

Data 2

- 黒クイーンかった女王クイーンそして白クイーンくなった女王が。
kurokatta jyouou (kuiin) soshite shiroku natta jyouou ga.
 (NGNL2/13/199)
- **Ratu** hitam yang kini berwarna putih (NGID2/13/219)

Pada contoh data diatas, dalam *kanji* 女王 yang dibaca *jyouou* mempunyai *furigana* クイーン yang dibaca *kuiin*, dalam hal ini *kanji* tersebut memiliki *furigana* yang berbeda dari cara baca sebenarnya berarti *kanji* ini merupakan sebuah *ateji*. Dalam bab 2 dijelaskan bahwa kita melihat penggunaan *ateji*, yang merupakan penggabungan dua kata menjadi satu bacaan. Khususnya, dalam pasangan *kanji* dengan *furigana* yang memiliki arti yang berbeda. Dalam *ateji*, *kanji* mewakili makna atau konsep di balik kata, sementara *furigana* yang menunjukkan bagaimana hal itu dimaksudkan untuk dibaca.

Dalam kalimat yang ditampilkan, penulis menemukan bahwa pengarang novel *No Game No Life* yaitu *Kamiya Yuu* memilih クイーン (*kuiin*) sebagai cara baca dalam *kanji* 女王 (*jyouou*) tersebut, dan bisa dilihat bahwa konteks situasi yang terjadi adalah pengarang menggunakan *katakana* クイーン (*kuiin*) sebagai *furigana* lebih untuk menegaskan kata yang digunakan karena makna kedua kata serupa. Makna harfiah *kanji* 女王 (*jyouou*) yaitu ksatria dan *furigana* クイーン (*kuiin*) adalah kata serapan dalam bahasa Inggris yaitu “*Queen*”, yang juga memiliki arti ksatria.

Dalam data (NGID2/13/219) penerjemah memakai strategi transferensi dalam menerjemahkan *ateji* ^{クイーン} 女王 (*jyouou (kuiin)*) menjadi ratu, sehingga penerjemah tidak memakai cara baca *ateji* tersebut.

4.2.2 Analisa Temuan *Ateji* Sebagai Pronomina

Ateji sebagai pronomina yaitu *ateji* yang menggunakan pronomina untuk menegaskan maksud dari *kanji* tersebut tanpa mengubah makna aslinya. Dalam bab 2 dijelaskan *ateji* kata ganti orang, kata ganti tunjuk adalah mengobservasi contoh penggunaan yang lebih luas tanpa mempermasalahkan hasil karya atau jenis majalah yang menggunakan *ateji* tersebut.

Di dalam novel yang bersangkutan, pada kategori *ateji* sebagai pronomina telah ditemukan 21 *ateji*, dan pada bagian ini, akan dianalisa dua *ateji* sebagai representasi dari 19 *ateji* sebagai pronomina.

Data 1

- 白は^{あに}空を圧倒的に上回る技量を持つ。まさしく天才ゲーマー。
Shiro wa Sora (ani) wo attouteki ni ue mawaru giryou wo motsu. Masashiku sainou geemaa. (NGNL5/3/28).
- Kemampuan *Shiro* memang yang jauh diatas *Sora*. Bisa dikatakan bahwa *Shiro* benar-benar seorang *gamer* jenius sejati. (NGID5/3/21).

Pada contoh data diatas, kanji 空 yang dibaca *Sora* memiliki *furigana* あに yang dibaca *ani*, dalam hal ini *kanji* tersebut memiliki *furigana* yang berbeda dari cara baca sebenarnya berarti *kanji* ini merupakan sebuah *ateji*. Dalam bab 2 dijelaskan bahwa kita melihat penggunaan *ateji*, yang merupakan penggabungan dua kata menjadi satu bacaan. Khususnya, dalam pasangan kanji dengan *furigana* yang memiliki arti yang berbeda. Dalam *ateji*, kanji mewakili makna atau konsep di

balik kata, sementara *furigana* yang menunjukkan bagaimana hal itu dimaksudkan untuk dibaca.

Dalam kalimat yang ditampilkan, penulis menemukan bahwa pengarang novel *No Game No Life* yaitu *Kamiya Yuu* memilih あに(*ani*) sebagai cara baca dalam kanji 空 (*sora*) tersebut, dan bisa dilihat bahwa konteks situasi yang terjadi adalah pengarang menggunakan *hiragana* あに(*ani*) sebagai *furigana* lebih untuk menunjukkan maksud yang ingin disampaikan pengarang tersebut. Dalam hal ini, kanji 空 (*sora*) adalah nama karakter dalam cerita pada novel yang bersangkutan, dan *furigana* あに(*ani*) memiliki makna kakak. Dengan kata lain *ateji* ini memiliki penekanan pada pronomina untuk menjelaskan maksud dari kanji 空 (*sora*) tersebut sebagai kakak.

Dalam data (NGID5/3/21) penerjemah memakai strategi *calque* dalam menerjemahkan *ateji* ^{あに}空 (*Sora (ani)*) menjadi Sora, sehingga penerjemah tidak memakai cara baca *ateji* tersebut.

Data 2

- こちらは^{キング}空と敵女王だからこそできたことに過ぎない。
kochira wa Sora (kingu) to teki jyouou dakara koso dekita koto ni suginai.
(NGNL5/13/194)
- Barusan **Sora** bisa melakukan hal yang sama karena musuhnya kebetulan adalah ratu lawan. (NGID5/13/212)

Pada contoh data diatas, kanji 空 yang dibaca *Sora* memiliki *furigana* キング yang dibaca *kingu*, dalam hal ini kanji tersebut memiliki *furigana* yang berbeda dari cara baca sebenarnya berarti kanji ini merupakan sebuah *ateji*. Dalam bab 2

dijelaskan bahwa kita melihat penggunaan *ateji*, yang merupakan penggabungan dua kata menjadi satu bacaan. Khususnya, dalam pasangan kanji dengan *furigana* yang memiliki arti yang berbeda. Dalam *ateji*, kanji mewakili makna atau konsep di balik kata, sementara *furigana* yang menunjukkan bagaimana hal itu dimaksudkan untuk dibaca.

Dalam kalimat yang ditampilkan, penulis menemukan bahwa pengarang novel *No Game No Life* yaitu *Kamiya Yuu* memilih キング (*kingu*) sebagai cara baca dalam kanji 空 (*sora*) tersebut, dan bisa dilihat bahwa konteks situasi yang terjadi adalah pengarang menggunakan *katakana* キング (*kingu*) sebagai *furigana* lebih untuk menunjukkan maksud yang ingin disampaikan pengarang tersebut. Dalam hal ini, kanji 空 (*sora*) adalah nama karakter dalam cerita pada novel yang bersangkutan, dan *furigana* キング (*kingu*) memiliki makna raja. Dengan kata lain *ateji* ini memiliki penekanan pada pronomina untuk menjelaskan maksud dari *kanji* 空 (*sora*) tersebut sebagai raja.

Dalam data (NGID5/13/212) penerjemah memakai strategi *calque* dalam menerjemahkan *ateji* ^{キング} 空 (*Sora (kingu)*) menjadi *Sora*, sehingga penerjemah tidak memakai cara baca *ateji* tersebut.

4.2.3 Analisa Temuan *Ateji* Sebagai Kata Ganti Ungkapan

Ateji sebagai kata ganti ungkapan memakai ungkapan untuk mengaskan maksud pada *kanji* tersebut, namun memiliki makna yang berbeda dalam penyampaiannya sehingga terlihat sebagai dua kata yang berbeda. Dalam bab 2 dijelaskan pada *ateji* penggunaan khusus, cara baca dan kata kanji tersebut

memiliki persamaan makna. Kemudian *ateji* yang bergantung pada konteks, cara baca dan kata kanji tersebut tidak memiliki hubungan makna yang sama, sama sekali kata yang berbeda, pada dasarnya tidak ada hubungan antara kata dan kata. Dalam penggunaannya menunjukkan dua penyampaian makna, dimana kedua kata tersebut saling memiliki peran untuk saling melengkapi maknanya.

Di dalam novel yang bersangkutan, pada kategori *ateji* sebagai kata ganti ungkapan telah ditemukan 17 *ateji*, dan pada bagian ini, akan dianalisa dua *ateji* sebagai representasi dari 15 *ateji* sebagai kata ganti ungkapan.

Data 1

- 今繰り広げられた^{ゲーム}勝負は、そのイカサマ魔法が仕込まれたゲームであり。
Ima kuri hirogerareta shoubu (geemu) ha, sono ikasama mahou ga shikumareta geemu de ari. (NGNL6/7/206)
- Bahwa perangkat permainan yang mereka gunakan untuk **pertandingan** sudah dipengaruhi oleh sihir curang lawan. (NGID6/7/226)

Pada contoh data diatas, kanji 勝負 yang dibaca *shoubu* memiliki *furigana* ゲーム yang dibaca *geemu*, dalam hal ini *kanji* tersebut memiliki *furigana* yang berbeda dari cara baca sebenarnya berarti *kanji* ini merupakan sebuah *ateji*. Dalam bab 2 dijelaskan bahwa kita melihat penggunaan *ateji*, yang merupakan penggabungan dua kata menjadi satu bacaan. Khususnya, dalam pasangan kanji dengan *furigana* yang memiliki arti yang berbeda. Dalam *ateji*, kanji mewakili makna atau konsep di balik kata, sementara *furigana* yang menunjukkan bagaimana hal itu dimaksudkan untuk dibaca.

Dalam kalimat yang ditampilkan, penulis menemukan bahwa pengarang novel *No Game No Life* yaitu *Kamiya Yuu* memilih ゲーム (*geemu*) sebagai cara

baca dalam kanji 勝負(*shoubu*) tersebut, dan bisa dilihat bahwa konteks situasi yang terjadi adalah pengarang menggunakan *katakana* ゲーム (*geemu*) sebagai *furigana* untuk saling melengkapi makna satu sama lain. Dalam hal ini, *kanji* 勝負 (*shoubu*) memiliki makna harfiah yaitu pertandingan dan *furigana* ゲーム (*geemu*) memiliki makna permainan. Dengan kata lain *ateji* ini memiliki maksud bahwa pertandingan yang dimaksudkan merupakan permainan.

Dalam data (NGID6/7/226) penerjemah memakai strategi transferensi dalam menerjemahkan *ateji* 勝負ゲーム (*shoubu (geemu)*) menjadi pertandingan, sehingga penerjemah tidak memakai cara baca *ateji* tersebut.

Data 2

- 「誇れッ！我らこそ人類種さいじゃく——我らこそ最も持たざる者ッ！....」
“*Hokore! Warera koso jinruishu (saijaku)---warera koso mottomo motazaru mono! ...*” (NGNL6/15/228)
- “Berbanggalah kalian! Karena kita adalah **manusia**... karena kita adalah **ras terlemah**...” (NGID6/15/253)

Pada contoh data diatas, kanji 人類種 yang dibaca *jinruishishu* memiliki *furigana* さいじゃく yang dibaca *saijyaku*, dalam hal ini *kanji* tersebut memiliki *furigana* yang berbeda dari cara baca sebenarnya berarti *kanji* ini merupakan sebuah *ateji*. Dalam bab 2 telah dijelaskan bahwa kita melihat penggunaan *ateji*, yang merupakan penggabungan dua kata menjadi satu bacaan. Khususnya, dalam pasangan *kanji* dengan *furigana* yang memiliki arti yang berbeda. Dalam *ateji*, *kanji* mewakili makna atau konsep di balik kata, sementara *furigana* yang menunjukkan bagaimana hal itu dimaksudkan untuk dibaca.

Dalam kalimat yang ditampilkan, penulis menemukan bahwa pengarang novel *No Game No Life* yaitu *Kamiya Yuu* memilih *さいじゃく (saijaku)* sebagai cara baca dalam kanji *人類種 (jinruishishu)* tersebut, dan bisa dilihat bahwa konteks situasi yang terjadi adalah pengarang menggunakan *hiragana* *さいじゃく (saijaku)* sebagai *furigana* untuk saling melengkapi makna satu sama lain. Dalam hal ini, *kanji* *人類種 (jinruishishu)* memiliki arti harfiah yaitu ras manusia, dan *furigana* *さいじゃく (saijaku)* memiliki arti harfiah yaitu yang terlemah. Dengan kata lain *ateji* ini memiliki maksud bahwa ras manusia merupakan yang terlemah.

Dalam data (NGID6/15/253) penerjemah memakai strategi transferensi dalam menerjemahkan *ateji* *人類種 (jinruishu (saijaku))* menjadi manusia, namun disini penerjemah juga menerjemahkan *furigana* dari *kanji* tersebut untuk menegaskan maksud dari manusia tersebut sehingga penerjemah menggunakan transferensi dua kali dalam menerjemahkan *ateji* ini.

4.2.4 Analisa Temuan *Ateji* Sebagai Kata Ganti Ungkapan Hasil Ciptaan

Ateji sebagai kata ganti ungkapan hasil ciptaan adalah *ateji* memakai ungkapan hasil ciptaan pencipta *ateji* untuk menegaskan maksud pada *kanji* yang ditulisnya. Dalam bab 2 telah dijelaskan banyak *ateji* yang digunakan pada nama jalan dan nama orang, selain itu juga terdapat nama benda yang memiliki karakter kuat, namun untuk menciptakan hal yang menarik, maka penulis karya memberi penulisan khusus. Menunjukkan hasil ciptaan/karya dalam dunia khayalan pada komik fantasi dan sihir. Banyak juga terlihat penggunaan khusus hasil ciptaan

yang tidak ada pada dunia nyata. Untuk menunjukkan ekspresi bahwa hasil ciptaan tersebut hanya ada pada dunia khayalan sajalah *ateji* ini digunakan.

Di dalam novel yang bersangkutan, pada kategori *ateji* sebagai kata ganti ungkapan telah ditemukan 140 *ateji*, dan pada bagian ini, akan dianalisa dua *ateji* sebagai representasi dari 138 *ateji* sebagai kata ganti ungkapan hasil ciptaan.

Data 1

- インターネット上で、まことしやかにささやに囁かれる「く う は く」というゲーマーの噂だ。
Intaanetto ue de, makoto shiyaka ni sasayakareru 「く う は く」 (kuuhaku) to iu geemaa no uwasa da. (NGNL7/1/13)
- Ini adalah sebuah rumor yang tersebar di dunia internet. Rumor yang terdengar sangat nyata ini bercerita tentang *gamer* bernama 「く う は く」. (NGID7/1/3)

Pada contoh data diatas, tanda baca 「く う は く」 yang tidak dapat dibaca memiliki *furigana* く う は く yang dibaca *kuuhaku*, dalam hal ini tanda baca tersebut memiliki *furigana* yang seharusnya tidak memilikinya, ini merupakan sebuah *ateji*. Dalam bab 2 telah dijelaskan bahwa kita melihat penggunaan *ateji*, yang merupakan penggabungan dua kata menjadi satu bacaan. Khususnya, dalam pasangan kanji dengan *furigana* yang memiliki arti yang berbeda. Dalam *ateji*, *kanji* mewakili makna atau konsep di balik kata, sementara *furigana* yang menunjukkan bagaimana hal itu dimaksudkan untuk dibaca.

Dalam kalimat yang ditampilkan, penulis menemukan bahwa pengarang novel *No Game No Life* yaitu *Kamiya Yuu* memilih く う は く (*kuuhaku*) sebagai cara baca dalam tanda baca 「く う は く」 tersebut, dan bisa dilihat bahwa konteks situasi yang terjadi adalah pengarang menggunakan *hiragana* く う は く

(*kuuhaku*) sebagai *furigana* untuk menegaskan maksud dari tanda baca 「 」 tersebut. Dalam hal ini, tanda baca 「 」 yang tidak memiliki arti apapun dengan *furigana* くうはく (*kuuhaku*) dapat memiliki arti kosong. Dengan kata lain *ateji* ini memiliki penekanan pada kata ganti ungkapan hasil cipta pengarang untuk menjelaskan maksud dari tanda baca 「 」 tersebut yaitu kosong.

Dalam data (NGID7/1/3) penerjemah menggunakan *calque* untuk menerjemahkan 「^く ^う ^は ^く」 (*kuuhaku*) yang tetap memakai tanda baca 「 」 dan tidak menerjemahkan cara baca *ateji* tersebut.

Data 2

- ^{イマニテイ} 人類種は、ただの儚き存在で。
Jinruishishu (imaniti) wa, tada no hakanaki sonzai de. (NGNL7/68/42)
- [**Imaniti**]-Ras Manusia hanyalah sekumpulan nyawa kecil tidak berarti. (NGID7/68/38)

Pada contoh data diatas, kanji 人類種 yang dibaca *jinruishishu* memiliki *furigana* イマニテイ yang dibaca *imaniti*, dalam hal ini *kanji* tersebut memiliki *furigana* yang berbeda dari cara baca sebenarnya berarti *kanji* ini merupakan sebuah *ateji*. Dalam bab 2 telah dijelaskan bahwa kita melihat penggunaan *ateji*, yang merupakan penggabungan dua kata menjadi satu bacaan. Khususnya, dalam pasangan *kanji* dengan *furigana* yang memiliki arti yang berbeda. Dalam *ateji*, *kanji* mewakili makna atau konsep di balik kata, sementara *furigana* yang menunjukkan bagaimana hal itu dimaksudkan untuk dibaca.

Dalam kalimat yang ditampilkan, penulis menemukan bahwa pengarang novel *No Game No Life* yaitu *Kamiya Yuu* memilih イマニテイ (*imaniti*) sebagai

cara baca dalam *kanji* 人類種 (*jinruishishu*) tersebut, dan bisa dilihat bahwa konteks situasi yang terjadi adalah pengarang menggunakan *katakana* イマニテイ (*imaniti*) sebagai *furigana* untuk menegaskan maksud dari *kanji* 人類種 (*jinruishishu*) tersebut. Dalam hal ini, *kanji* 人類種 (*jinruishishu*) yang memiliki arti harfiah yaitu ras manusia, dan *furigana* イマニテイ (*imaniti*) merupakan kata hasil ciptaan pengarang yaitu *Imanity*. Dengan kata lain, *ateji* ini memiliki penekanan pada kata ganti ungkapan hasil cipta untuk menjelaskan maksud dari *kanji* 人類種 (*jinruishishu*) tersebut yaitu *Imanity*.

Dalam data (NGID7/29/38) penerjemah memakai strategi transferensi dalam menerjemahkan *ateji* 人類種 (さいじゃく *jinruishu* (*imaniti*)) menjadi ras manusia, namun disini penerjemah juga menerjemahkan *furigana* dari *kanji* tersebut untuk menegaskan maksud dari ras manusia tersebut menggunakan naturalisasi menjadi *Imanity*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan penulis dari hasil penelitian penggunaan *ateji* dalam terjemahan novel *No Game No Life* volume 1 karya *Kamiya Yuu*, penulis menemukan banyak *ateji* pada sumber data, yaitu novel *No Game No Life* volume 1. Berdasarkan analisis dari 7 jenis penggunaan *ateji* penulis menemukan 4 jenis penggunaan *ateji* yaitu :

- 1) *ateji* yang menunjukkan carabacakatayangberasal dari bahasa asing sejumlah 20 *ateji*
- 2) *ateji* yang menunjukkan pronomina sejumlah 21 *ateji*
- 3) *ateji* sebagai pengganti ungkapan 17 *ateji*
- 4) *ateji* yang menunjukkan hasil ciptaan sejumlah 140 *ateji*

Selain itu penulis menemukan bahwa konteks sangatlah berperan penting dalam mengetahui makna serta alasan penulis karya tersebut menggunakan *ateji*.

Dalam penelitian ini penulis juga menemukan bahwa penerjemah novel ini juga memikirkan tentang bagaimana cara menyampaikan makna yang cocok untuk pembaca dalam konteks *ateji* ini.

5.2 Saran

Penelitian ini masih memiliki jalan pengembangan yang tidak sedikit. Berikut adalah beberapa saran untuk penelitian selanjutnya mengenai *ateji* yang dianggap penulis perlu dikembangkan:

- 1) Melakukan penelitian tidak hanya pada pengelompokkan jenis, fungsi dan kegunaan penggunaan *ateji* saja, namun juga terhadap alasan kenapa *ateji* itu digunakan.
- 2) Penelitian terhadap jenis *ateji* yang tidak ditemukan di penelitian ini akan sangat membantu memperluas pengetahuan tentang *ateji*.
- 3) Penelitian komparatif mengenai menggunakan atau tidak menggunakan *ateji* akan membantu pemahaman penggunaannya lebih mudah.
- 4) Ada baiknya meneliti *ateji* melalui teori yang berbeda dengan yang digunakan di penelitian ini untuk memperluas sisi pandang pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

Tinjauan Buku :

- Achmad dan Alex Abdullah. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Achmadi, Abu dan Narbuko, Cholid. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alim, Burhanuddin. (2014). *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Halliday, M.A.K. dan Ruqaiya Hasan. (1992). *Bahasa, Konteks, dan Teks: Aspek-aspek bahasa dalam pandangan semiotik sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Kurniasih, Raras. (2008). *Cara Mudah Membaca Huruf Kanji Jepang*. Yogyakarta: Maximus.
- Machali, Rochayah. (2000). *Pedoman Bagi Penerjemah*, Jakarta: Pt. Grasindo.
- Maurits, Simatupang. (2000). *Pengantar Teori Penerjemah*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Parera, Jos Daniel. (2004). *Teori Semiotika*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, Jakarta : Kessaint Blanc.
- Sakri, Adjat. (1984). *Ihwal Menerjemahkan*, Bandung: Penerbit ITB Bandung
- Zuriah, Nurul. (2007). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan (Teori Aplikasi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman. Akbar. (2008). *Metodologi penelitian Sosial*. Jakarta : Bumi Aksara.

Tinjauan Internet :

Mia, Lewis. (2010). *Painting Words and Worlds*, Columbia : Columbia University.

Diakses pada 12 April 2007 dari

http://www.eastasiareview.org/issues/2010/articles/Lewis_Mia.pdf

Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. London: Prentice-Hall. Diakses

pada 2 April 2017 dari

[http://ilts.ir/Content/ilts.ir/Page/142/ContentImage/A%20Textbook%20of%20Translation%20by%20Peter%20Newmark%20\(1\).pdf](http://ilts.ir/Content/ilts.ir/Page/142/ContentImage/A%20Textbook%20of%20Translation%20by%20Peter%20Newmark%20(1).pdf).

Shirose, Ayako. (2012). *Contemporary Usage of Substitute Characters*, Tokyo :

Department of Japanese Language and Japanese Literature, Tokyo Gakuei

University. Diakses pada 12 April 2017 dari

<http://ir.u-gakugei.ac.jp/handle/2309/125467>

Taylor dan Insup. (2014). *Writing and Literacy in Chinese, Korean and Japanese:*

Revised edition. Amsterdam: John Benjamins Publishing Co. Diakses pada 2

April 2017 dari

<https://books.google.co.id/books?id=qaK2BQAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>.

Lampiran 1**CURRICULUM VITAE**

Nama : Fieqih Aditya Fitriawan
 NIM : 135110200111011
 Program Studi : Sastra Jepang
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Tempat dan Tanggal Lahir : Surakarta, 04 Maret 1995
 Alamat Asal : Jl. Dieng Raya No.13 Griya Kedundung Indah,
 Mojokerto, Jawa Timur.
 Nomor Ponsel : 085708666997
 Alamat Email : fiqihaditya@gmail.com

Pendidikan Formal :

2001-2007: SD Negeri Gedongan 1 Mojojerto
 2007-2010: SMP Negeri 1 Mojokerto
 2010-2013: SMA Taruna Nusa Harapan Mojokerto
 2013-2017: Universitas Brawijaya

Riwayat JLPT :

2014 : Lulus JLPT N4
 2016 : Lulus JLPT N3

Pengalaman Organisasi:

2007-2008 : OSIS SMP Negeri 1 Mojokerto

Pengalaman Kepanitiaan:

2012 : Staff *Class Meeting* SMA Taruna Nusa Harapan 2012
 2015 : Staff Kebersihan *Japan Culture Daisuki* 2014

Pengalaman Kerja:

2015 : Staff Kebersihan *Japan Culture Daisuki* 2014

Lampiran 2



N3

日本語能力認定書
CERTIFICATE
JAPANESE-LANGUAGE PROFICIENCY

氏名 **FIEQIH ADITYA FITRIAWAN**
Name

生年月日 (y/m/d) **1995/03/04**
Date of Birth

受験地 **インドネシア** **Indonesia**
Test Site

上記の者は2016年12月に独立行政法人国際交流基金および
公益財団法人日本国際教育支援協会が実施した日本語能力試験
N3レベルに合格したことを証明します。

2017年1月22日

*This is to certify that the person named above has passed
Level N3 of the Japanese-Language Proficiency Test given in
December 2016, jointly administered by the Japan Foundation
and Japan Educational Exchanges and Services.*

January 22, 2017

| | |
|---|---|
| <p>独立行政法人 国際交流基金 理事長 安藤</p> <p>Hiroyasu Ando President The Japan Foundation</p> | <p>公益財団法人 日本国際教育支援協会 理事長 井上</p> <p>Masayuki Inoue President Japan Educational Exchanges and Services</p> |
|---|---|



N3A169744A
16B2010901-30118

Lampiran 3

| | | | | |
|--|--|--|---|------------------------------|
| N 3 レベル Level | 日本語能力試験 認定結果及び成績に関する証明書 JAPANESE-LANGUAGE PROFICIENCY TEST CERTIFICATE OF RESULT AND SCORES | | | |
| 独立行政法人 国際交流基金 理事長 安藤 裕 康 Hiroyasu Ando President The Japan Foundation |  | 公益財団法人 日本国際教育支援協会 理事長 井上 正 幸 Masayuki Inoue President Japan Educational Exchanges and Services |  | |
| <p>2016年12月4日 に、独立行政法人国際交流基金及び公益財団法人日本国際教育支援協会が実施した日本語能力試験に関し、認定結果及び成績を次のとおり証明します。</p> <p>This is to certify the result and the scores of Japanese-Language Proficiency Test given on December 4, 2016, jointly administered by the Japan Foundation and Japan Educational Exchanges and Services.</p> | | | | |
| 発行日 Date of Issue(y/m/d) | 2017/01/22 | | | |
| 受験番号 Registration No. | 16B2010901-30118 | | | |
| 氏名 Name | FIEQIH ADITYA FITRIAWAN | | | |
| 生年月日 Date of Birth(y/m/d) | 1995/03/04 | | | |
| 受験地 Test Site | インドネシア Indonesia | | | |
| レベル Level | N3 | | | |
| 結果 Result | 合格 Passed | | | |
| 認定番号 Certification No. | N3A169744A | | | |
| 得点区分別得点 Scores by Scoring Section | | | 総合得点 Total Score | パーセンタイル順位 Percentile Rank |
| 言語知識 (文字・語彙・文法) Language Knowledge (Vocabulary/Grammar) | 読解 Reading | 聴解 Listening | | |
| 42/60 | 31/60 | 52/60 | 125/180 | 88.3 |

Lampiran 4

Data Penelitian

1. *Ateji* yang menunjukkan cara baca kata yang berasal dari bahasa asing dan penerjemahannya.
(Kode: NGNL2 bagi kalimat dalam bahasa Jepang sedangkan NGID2 bagi terjemahan bahasa Indonesia)

| No | Hal | Kalimat | Kode |
|----|-----|---|-------------|
| 1 | 14 | 「文学通り「無数」と表現されるべき数の実績 と。」 <i>“bungakudoori “musuu” to hyogen sarerubeki kazu no jisseki (toropii)”</i> | NGNL2/1/14 |
| | 5 | “Dan disitu terpampang... <i>trophy</i> yang “tak terhitung” banyaknya. | NGID2/1/5 |
| 2 | 42 | 「第一章 素人」 <i>“dai ichi shou shirouto (beginaa)”</i> | NGNL2/2/42 |
| | 37 | Chapter 1 Beginner | NGID2/2/37 |
| 3 | 62 | 「マルチスペアバッテリー二つ、 ソーラーチャージャー 太陽光発電充電器二つ、至電用のマルチケーブ ル。」 <i>“maruchi spea batterii futatsu, taiyoukouhatsudenjuudenki (sooraachaajaa) futatsu, shidenyou nou maruchi keeburu.”</i> | NGNL2/3/62 |
| | 60 | “Dua buag baterai cadangan, dua <i>charger</i> tenaga matahari, dan kabel <i>chargeruniversal</i> .” | NGID2/3/60 |
| 4 | 63 | 「.....よし、白のケータイとタブ PC は電源切っ て陽が出てる今のうちに太陽光発電充電器をタブ PC と白のケータイで繋いで 充電しとけ。」 <i>“.....yoshi, shiro no keetai to tabu PC wa dengenkutte you ga deteru ima uchi ni taiyoukouhatsudenjuudenki (sooraachaajaa), wo tabu PC to shiro no keetai de tsunaide juudenshitoke.”</i> | NGNL2/4/63 |
| | 61 | “.....Shiro, matikan <i>smartphone</i> -mu dan <i>tabletPC</i> -nya. Terus mumpung masih ada matahari, kita <i>charge</i> dulu keduanya pakai <i>charger</i> tenaga matahari” | NGID2/4/61 |
| 5 | 110 | 「第二章 挑戦者」 <i>“dainishou chousensha (charenjaa)”</i> | NGNL2/5/110 |
| | 113 | “Chapter 2 <i>Challenger</i> ” | NGID2/5/113 |
| 6 | 149 | 「第三章 熟練者」 <i>“daisanshou jukurensa (ekisupaato)”</i> | NGNL2/6/149 |
| | 159 | “Chapter 3 <i>Expert</i> ” | NGID2/6/159 |

| | | | |
|----|-----|--|----------------------------------|
| 7 | 188 | 「誇れ高き騎士たちよ、女王が認め我が受けた 騎士の....」 “ <i>hokore takaki kishi tachi yo, jyouou ga mitome waga uketa kishi (naito) no....</i> ” “Wahai para ksatria berkuda yang gagah berani! Kalian adalah para ksatria terpilih yang diakui oleh sang ratu!....” | NGNL2/7/188 NGID2/7/206 |
| 8 | 188 | 「誇れ高き騎士たちよ、女王が認め我が受けた 騎士の....」 “ <i>hokore takaki kishi (naito) tachi yo, jyouou ga mitome waga uketa kishi (naito) no....</i> ” “Wahai para ksatria berkuda yang gagah berani! Kalian adalah para ksatria terpilih yang diakui oleh sang ratu!....” | NGNL2/8/188 NGID2/8/206 |
| 9 | 189 | 「よくぞ堪えた、よくぞ待ち堪えた、誇り高き 騎士よ！.....」 “ <i>yokuzo koraeta, yokuzo machi kotaeta, hokori takaki kishi (naito) yo!.....</i> ” “Wahai ksatria berkuda yang gagah berani...kalian telah bertahan dengan sangat baik!....” | NGNL2/9/189 NGID2/9/207 |
| 10 | 194 | 「こちらは空と敵女王だからこそできたことに過ぎない。」 “ <i>kochira wa Sora to teki jyouou (kuiin) dakara koso dekita koto ni suginai.</i> ” “Barusan Sora bisa melakukan hal yang sama karena musuhnya kebetulan adalah ratu lawan.” | NGNL2/10/194 NGID2/10/212 |
| 11 | 199 | 「私はそなたにまた、そなたを慕い剣を下ろした 誇り高き騎士達よ、....」 “ <i>watashi wa sonata ni mata, sonata wo shitai ken wo sagaro shita hokori takaki kishi (naito) tachi yo,....</i> ” “Aku tidak sampai hati untuk meminta engkau...dan juga para ksatria berkuda gagah berani yang rela menyarungkan pedang mereka....” | NGNL2/11/199 NGID2/11/218 |
| 12 | 199 | 「采配を振るうのを妹に任せ、空は味方にした、 元・敵女王に語りかける。」 “ <i>saihai wo furuu no wo imouto ni makase, sora wa mikata ni shita, moto teki jyouou (kuiin) ni katari kakeru</i> ” “Setelah menyerahkan komando kepada adiknya Sora kembali berbicara kepada ratu lawan yang sudah memihaknya.” | NGNL2/12/199 NGID2/12/218 |

| | | | |
|----|------------|---|------------------------------|
| 13 | 199 219 | 「黒 ^{クイーン} かった女王そして白くなった女王が。」 “ <i>kurokatta jyouou (kuiin) soshite shirokunatta jyouou ga.</i> ” “Ratu hitam yang kini berwarna putih” | NGNL2/13/199 NGID2/13/219 |
| 14 | 199 219 | 「黒 ^{クイーン} かった女王そして白くなった女王が。」 “ <i>kurokatta jyouou soshite shirokunatta jyouou (kuiin) ga.</i> ” “Ratu hitam yang kini berwarna putih” | NGNL2/14/199 NGID2/14/219 |
| 15 | 200 220 | 「その演説に、次々赤 ^{クイーン} き女王側につく、赤いコマが増えていく。」 “ <i>sono enzetsu ni, tsugitsugi akaki jyouou (kuiin) gawa ni tsuku, akai koma ga fueteiku.</i> ” “Berkat orasi tersebut, jumlah biji merah kembali bertambah.” | NGNL2/15/200 NGID2/15/220 |
| 16 | 201 221 | 「.....全軍、赤 ^{クイーン} き女王に勢に、協力に、.....」 “ <i>zengun, akaki jyouou (kuiin) ni ikioui ni, kyouryoku ni..</i> ” “Kepada seluruh prajurit! Bergabunglah dengan kelompok ratu merah....” | NGNL2/16/201 NGID2/16/221 |
| 17 | 205 225 | 「この争い、殺し合うこと ^{エキスパート} にかけちゃ、あんたら よいよほど熟練者なのよ」 “ <i>kono arasoi, koroshi au koto ni kakecha, antara yoi yohodo jyukurensa (ekisupaato) nano yo</i> ” “Kalau soal perang dan saling bunuh, kami masih jauh lebih <i>expert</i> ketimbang kalian semua” | NGNL2/17/205 NGID2/17/225 |
| 18 | 223 247 | 「青年は、女性用の王冠 ^{ティアラ} を無理矢理ねじ曲げ....」 “ <i>seinen wa, joseiyo no oukan (teiaru) womuriyari nejimage...</i> ” “Sang lelaki mengenakan tiara ratu yang sengaja dia bengkokkan...” | NGNL2/18/223 NGID2/18/247 |
| 19 | 247 275 | 「黒髪 ^{ティアラ} の女性用の王冠を胸に巻きつけた、「I♥人類」Tシャツとジーンズの青年。」 “ <i>kurokami no joseiyou no oukan (teiaru) wo mune ni makitsuketa, [ai ♥jinrui] ti syatsu to jinzū no seinen.</i> ” “Yang satu adalah pemuda berambut hitam yang mengenakan kaus bertuliskan “I♥人類” dan celana <i>jeans</i> , serta tiara ratu yang ia kenakan di pangkal lengannya.” | NGNL2/19/247 NGID2/19/275 |
| 20 | 256 286 | 「とはいえ、あまり未来 ^{オーバーテクノロジー} 技実を導入する...」 “ <i>towaie, amari miraigijitsu (oobaatekunorojii) wo dounyuu suru...</i> ” “Tapi Sora juga tak bisa gegabah dalam memperkenalkan teknologi baru.” | NGNL2/20/256 NGID2/20/286 |

2. Ateji yang menunjukkan pronomina

(Kode: NGNL5 bagi kalimat dalam bahasa Jepang sedangkan NGID5 bagi terjemahan bahasa Indonesia)

| No. | Hal | Kalimat | Kode |
|-----|----------|---|--------------------------|
| 1 | 23 15 | 「」即ち「空と白」に届くメールはさして珍しくはない。 [] (<i>kuuhaku</i>)---- <i>sunawachi</i> , “ <i>sora to shiro</i> ” (<i>futari</i>) <i>ni todoku meeru ha sashite mezurashikunai</i> . [] yang berarti, Sora dan Shiro, bukanlah hal yang aneh. | NGNL5/1/23 NGID5/1/15 |
| 2 | 28 21 | 白は空を圧倒的に上回る技量を持つ。まさしく天才ゲーマー。 <i>Shiro (imouto) ha Sora (ani) wo attouteki ni uwamawaru giryou wo motsu. Masashiku---- tensai geemaa.</i> Kemampuan Shiro memang yang jauh di atas Sora. Bisa dikatakan kalau Shiro benar-benar seorang gamer jenius sejati . | NGNL5/2/28 NGID5/2/21 |
| 3 | 28 21 | 白は空を圧倒的に上回る技量を持つ。まさしく天才ゲーマー。 <i>Shiro (imouto) ha Sora (ani) wo attouteki ni uwamawaru giryou wo motsu. Masashiku tensai geemaa.</i> Kemampuan Shiro memang yang jauh di atas Sora. Bisa dikatakan kalau Shiro benar-benar seorang gamer jenius sejati . | NGNL5/3/28 NGID5/3/21 |
| 4 | 31 24 | そこが兄弟の世界——その、て。 <i>Soko ga kyoudai (futari) no sekai---sono, subete.</i> Itulah dunia mereka berdua itulah segalanya bagi mereka. | NGNL5/4/31 NGID5/4/24 |
| 5 | 33 27 | 寄る辺のない、世界にきにされた兄弟がいるだけだった。 <i>Yorube no nai, sekai ni tsumajiki ni sareta kyoudai (futari) ga iru dakedatta.</i> Sosok sepasang kakak adik yang dikucilkan oleh dunia, tanpa satu tempat pun untuk bersandar | NGNL5/5/33 NGID5/5/27 |
| 6 | 94 97 | つまり——空の側ののにいたいと、無意識に思ってしまったことに。 <i>Tsumari---sora no soba (koko) ni itaito, muishiki ni omotte shimatteiru kotoni.</i> Dengan kata lain tanpa ia sadar, ada bagian dari dirinya yang ingin terus berada di sisi Sora. | NGNL5/6/94 NGID5/6/97 |

| | | | |
|----|------------|---|---|
| 7 | 102 106 | <p>思わずつつこむ空に、真顔で言い切る ^{かんどく}白。</p> <p><i>Omowazu tsukkomu sora ni, magao de iikiru shiro (imouto).</i></p> <p>Sora secara refleks membantah. Tapi Bu Produser menjawab dengan wajah sangat serius...</p> | <p>NGNL5/7/102</p> <p>NGID5/7/206</p> |
| 8 | 114 117 | <p>---後で ^{かんどく}白 に動画を確認してい、大丈夫そうなら見せて貰おう、と。</p> <p><i>---ato de shiro (imouto) ni douga wo kakuninshite morai, daijoubusou nara misetemoraou, to.</i></p> <p>Rencananya, rekaman itu nanti akan diperiksa dulu oleh Bu Produser</p> | <p>NGNL5/8/114</p> <p>NGID5/8/117</p> |
| 9 | 139 147 | <p>ベランダに出るステフ.....そこに ^{ふたり}兄弟はいた。</p> <p><i>Beranda ni deru sutefu.....soko ni kyoudai (futari) ha ita</i></p> <p>Steph beregerak keluar ke beranda..... dan di situ ia menemukan kedua sosok kakak adik yang ia cari.</p> | <p>NGNL5/9/139</p> <p>NGID5/9/147</p> |
| 10 | 163 177 | <p>「にも渡さない。 ^{わたしたち}人類種の国は、 ^{わたしたち}人類種のものよ」</p> <p><i>“Darenimo watasanai. Jinruishu (watashitachi) no kuni ha, jinruishu (watashitachi) mono yo”</i></p> <p>“Aku tidak akan menyerahkan negara ini kepada siapapun. Negara milik <i>Imanity</i>, harus dipegang oleh <i>Imanity</i>.”</p> | <p>NGNL5/10/163</p> <p>NGID5/10/177</p> |
| 11 | 163 177 | <p>「にも渡さない。 ^{わたしたち}人類種の国は、 ^{わたしたち}人類種のものよ」</p> <p><i>“Darenimo watasanai. Jinruishu (watashitachi) no kuni ha, jinruishu (watashitachi) mono yo”</i></p> <p>“Aku tidak akan menyerahkan negara ini kepada siapapun. Negara milik <i>Imanity</i>, harus dipegang oleh <i>Imanity</i>.”</p> | <p>NGNL5/11/163</p> <p>NGID5/11/177</p> |
| 12 | 169 183 | <p>「---ちよつとさ、 ^{おれら}人類をナメすぎ」</p> <p><i>“---chottosa, jinrui (orera) wo name sugi”</i></p> <p>“Terlalu meremehkan yang namanya manusia”</p> | <p>NGNL5/12/169</p> <p>NGID5/12/183</p> |
| 13 | 194 212 | <p>こちらは--- ^{キング}空 と敵女王だからこそできたことに過ぎない。</p> <p><i>Kochira ha---sora (kingu) to teki jouou dakara koso dekita koto ni suginai.</i></p> <p>Barusan Sora bisa melakukan hal yang sama karena musuhnya kebetulan adalah ratu lawan.</p> | <p>NGNL5/13/194</p> <p>NGID5/13/212</p> |
| 14 | 208 230 | <p>だが ^{ふたり}兄弟は。</p> <p><i>daga kyoudai (futari) ha.</i></p> <p>Tapi pasangan kakak-adik itu malah..</p> | <p>NGNL5/14/208</p> <p>NGID5/14/230</p> |

| | | | |
|----|------------|---|------------------------------|
| 15 | 227 252 | <p>「強者が^{われら}弱者^{われら}をて振るうはその本領を發揮しないッ！何故なら^{われら}弱者の武器の本質にあるのは——卑屈なまでの弱さ故の、臆病さだからだッ！」</p> <p>“<i>Kyousha ga jakusha (warera) wo manete furuu buki ha sono honryou wo hakki shinai! Nazenara jakusha (warera) no buki no honryou ni aru no ha---- hikutsuna made no yowasa yue no, okubyousa dakarada!</i>”</p> <p>“Sekalipun kaum yang kuat berusaha meniru kita, kaum lemah, mereka tidak akan pernah bisa menggunakan senjata kita secara maksimal!! Karena rahasia di balik senjata tersebut adalah rasa takut yang selalu menghantui orang lemah!!”</p> | NGNL5/15/227 NGID5/15/252 |
| 16 | 227 252 | <p>「強者が^{われら}弱者^{われら}をて振るうはその本領を發揮しないッ！何故なら^{われら}弱者の武器の本質にあるのは卑屈なまでの弱さ故の、臆病さだからだッ！」</p> <p>“<i>Kyousha ga jakusha (warera) wo manete furuu buki ha sono honryou wo hakki shinai! Nazenara jakusha (warera) no buki no honryou ni aru no ha---- hikutsuna made no yowasa yue no, okubyousa dakarada!</i>”</p> <p>“Sekalipun kaum yang kuat berusaha meniru kita, kaum lemah, mereka tidak akan pernah bisa menggunakan senjata kita secara maksimal!! Karena rahasia di balik senjata tersebut adalah rasa takut yang selalu menghantui orang lemah!!”</p> | NGNL5/16/227 NGID5/16/252 |
| 17 | 227 252 | <p>「^{われら}人類種に魔法は使えん。察知することすら出来ぬ——だが臆病故に我らには魔法から逃がれる知恵も、見破る知恵もある！.....」</p> <p>“<i>Jinruishu (warera) ni mahou ha tsukaen. Sacchi suru koto sura dekinu---daga okubyou yue ni warera ni ha mahou kara togareru chie mo, miyaburu chie mo aru! ...</i>”</p> <p>“Kita tidak bisa menggunakan sihir, mendeteksinya pun tidak bisa. Tapi rasa takut kita mengajarkan bagaimana caranya untuk menghindari sihir...bagaimana caranya untuk membongkar cara kerja suatu sihir!”</p> | NGNL5/17/227 NGID5/17/252 |
| 18 | 247 275 | <p>何を隠そうこの国の王空と、女王、^{ふたり}兄弟^{ふたり}そののである。</p> <p><i>Nani wo kakusou---kono kuni no ou---sora to, jouou---shiro, sono futari (kyoudai) de aru.</i></p> <p>Inilah sosok yang sebenarnya dari kedua orang yang menjadi raja Sora dan ratu Shiro negara ini.</p> | NGNL5/18/247 NGID5/18/275 |

| | | | |
|----|------------|---|------------------------------|
| 19 | 258 288 | ^{テト} 少年 が名乗った瞬間、空間の雰囲気が変わった。 <i>Shounen (Teto) ga nanotta shunkan, kuukan no fun'iki ga kawatta.</i> Suasana di dalam ruangan itu juga ikut berubah saat Tet memperkenalkan dirinya. | NGNL5/19/258 NGID5/19/288 |
| 20 | 259 289 | ^{テト} だが、当の 神様 は全く気にしてように笑顔で。 <i>Daga, tou no kamisama (Teto) ha mattaku ki ni shite youni egao de.</i> Tapi tampaknya Tet sendiri tidak memperlakukan sikap kedua kakak-adik tersebut, ia malah justru membalas dengan senyuman. | NGNL5/20/259 NGID5/20/289 |
| 21 | 259 290 | ^{テト} 少年--- 神 は。ふてくされたように、退屈そうに床をって、いう。 <i>Shounen---kami (Teto) ha. Futekusareta youni, taikutsusou ni yuka wo kette, iu.</i> Bocah itu Tet. Tampak sedikit sebal sekaligus bosan, dan ia mulai menendang-nendang udara angin dengan ringan dan berkata... | NGNL5/21/259 NGID5/21/290 |

3. Ateji sebagai pengganti ungkapan

(Kode: NGNL6 bagi kalimat dalam bahasa Jepang sedangkan NGID6 bagi terjemahan bahasa Indonesia)

| No. | Hal | Kalimat | Kode |
|-----|------------|--|----------------------------|
| 1 | 33 26 | ^{クソゲー} こんな 人生 に比べたら、どんなゲームだって ---簡単すぎる。 <i>Konna jinsei (kusogee) ni kurabetara, donna geemu datte---kantan sugiru.</i> Jika dibandingkan dengan game sampah yang bernama kehidupan ini, semua game lain jadi terlihat jauh lebih mudah. | NGNL6/1/33 NGID6/1/26 |
| 2 | 62 60 | 出てきたのは---空、白、それぞれの ^ケ ^エ ^タ ^イ スマートフォンフォン 、二台 <i>Detekita no ha---sora, shiro, sozore no sumaatofon (keetai), ni dai.</i> Barang yang berhasil mereka kumpulkan adalah... Dua buah <i>smartphone</i> , satu milik Sora dan satu milik Shiro. | NGNL6/2/62 NGID6/2/60 |
| 3 | 134 141 | 出来すぎる故に、 ^{ひと} 他人 を理解できない妹。 ---dekisugiru yue ni, <i>tanin (hito) wo rikai dekinai imouto.</i> Sang adik yang terlalu pandai sampai-sampai ia tak bisa dimengerti oleh orang lain. | NGNL6/3/134 NGID6/3/141 |

| | | | |
|---|------------|--|---|
| 4 | 134 141 | <p>——出来なすぎる故に、^{ひと}他人の顔色を読めすぎる兄。 <i>---Dekinai sugiru yue ni, tanin (hito) no kaoiro wo yomesugiru ani.</i> Sang kakak yang terlalu bodoh sampai-sampai ia membaca ekspresi orang lain secara berlebihan.</p> | <p>NGNL6/4/134 NGID6/4/141</p> |
| 5 | 186 203 | <p>「.....^{ポーン}歩兵達を援護し、“成らせよ”」 <i>“.....Hohei (poon) tachi wo engoshi, ‘naraseyo’”</i> “... Bantulah para pion, dan “jatuhkan” musuh kita!”</p> | <p>NGNL6/5/186 NGID6/5/203</p> |
| 6 | 199 218 | <p>数万の言葉を脳内に巡らせ、一世一代の^{くどく}大勝負にでる。 <i>Suuman no kotoba wo nounai wo megurase, issei ichidai no daishoubu (kudoki) ni deru.</i> Otak Sora sibuk memproses puluhan ribu kata tiap detiknya yang akan ia gunakan sebagai rayuan terhebatnya... rayuan yang akan menentukan nasib dirinya.</p> | <p>NGNL6/6/199 NGID6/6/218</p> |
| 7 | 206 226 | <p>今繰り広げられた^{ゲーム}勝負は、そのイカサマ魔法が仕込まれたゲームであり。 <i>Ima kuri hirogerareta shoubu (geemu) ha, sono ikasama mahou ga shikumareta geemu de ari.</i> Bahwa perangkat permainan yang mereka gunakan untuk pertandingan sudah dipengaruhi oleh sihir curang lawan.</p> | <p>NGNL6/7/206 NGID6/7/226</p> |
| 8 | 210 231 | <p>「^{じゃくしゃ}人類には^{じゃくしゃ}人類のやり方がある。例えばそう ——おまえが俺らがイカサマしてると最後まで思いこんでくれたおかげで、らが勝つてように、な」 <i>“jinrui (jakusha) ni ha jinrui (jakusha) no yarikata ga aru. Tatoeba sou---omae ga orera ga ikasama shiteru to saigo made omoikondekureta okage de, orera ga katte youni, na”</i> “Makhluk lemah memiliki cara hidup mereka sendiri, manusia pun begitu. Misalnya saja pertandingan barusan kami bisa menang karena sepanjang permainan kamu terus berpikir bahwa kami juga melakukan kecurangan.”</p> | <p>NGNL6/8/210 NGID6/8/231</p> |
| 9 | 210 231 | <p>「^{じゃくしゃ}人類には^{じゃくしゃ}人類のやり方がある。例えばそう ——おまえが俺らがイカサマしてると最後まで思いこんでくれたおかげで、らが勝つてように、な」 <i>“Jinrui (yakusha) ni ha jinrui (jakusha) no yarikata ga aru. Tatoeba sou---omae ga orera ga ikasama shiteru to saigo made omoikondekureta okage de, orera ga katte youni, na”</i></p> | <p>NGNL6/9/210 NGID6/9/231</p> |

| | | | |
|----|------------|--|------------------------------|
| | | “Makhluk lemah memiliki cara hidup mereka sendiri, manusia pun begitu. Misalnya saja pertandingan barusan kami bisa menang karena sepanjang permainan kamu terus berpikir bahwa kami juga melakukan kecurangan.” | |
| 10 | 224 249 | 「先王が失敗したからか？我々が 十六位 の種族だからか？...」 “ <i>Sen’ou ga shippai shita kara ka? Wareware ga juurokui (saikai) no shuzoku dakara ka? ...</i> ” “Apakah karena kegagalan raja sebelumnya? Apakah karena <i>Imanity</i> merupakan ras peringkat terendah? ...” | NGNL6/10/224 NGID6/10/249 |
| 11 | 226 251 | 「... 我らの 武器 は強者に奪われ同じ武器で強者を相手にした——それがこの惨状だッ！」 “... <i>Warera no buki(chie) ha kyousha ni ubaware onaji buki de kyousha wo aite ni shita---sore ga kono sanjou da!</i> ” “... Pengetahuan yang seharusnya menjadi senjata andalan kita telah direbut oleh orang-orang kuat, dan kini kita dipaksa untuk berhadapan dengan mereka yang telah diperlengkapi oleh persenjataan yang sama dengan kita! Inilah yang membuat kita terpuruk seperti sekarang ini!!” | NGNL6/11/226 NGID6/11/251 |
| 12 | 227 252 | 「強者が 弱者 をて振るうはその本領を發揮しないッ！...」 “ <i>Kyousha ga jakusha (warera) wo manete furuu buki ha sono honryou wo hakki shinai! ...</i> ” “Sekalipun kaum yang kuat berusaha meniru kita, kaum lemah, mereka tidak akan pernah bisa menggunakan senjata kita secara maksimal!! ...” | NGNL6/12/227 NGID6/12/252 |
| 13 | 227 252 | 「臆病故に目を耳を、 思考 を磨き、生き残ることを「学んだ」それが我ら人類種だッ！」 “ <i>Okubyou yue ni me wo mimi wo, shikou (chie) wo migaki, ikinokoru koto wo ‘mananda’ sore ga warera jinruishu (ningen) da!</i> ” “Rasa takut itulah yang membuat kita mengasah penglihatan kita... pendengaran kita... otak kita! Rasa takut itu jugalah yang membuat kita “belajar” bertahan hidup! Inilah kita, inilah sosok manusia yang sebenarnya!!” | NGNL6/13/227 NGID6/13/252 |
| 14 | 227 252 | 「臆病故に目を耳を、 思考 を磨き、生き残ることを「学んだ」それが我ら人類種だッ！」 “ <i>Okubyou yue ni me wo mimi wo, shikou (chie) wo migaki, ikinokoru koto wo ‘mananda’ sore ga warera jinruishu (ningen) da!</i> ” | NGNL6/14/227 NGID6/14/252 |

| | | | |
|----|------------|---|------------------------------|
| | | “Rasa takut itulah yang membuat kita mengasah penglihatan kita... pendengaran kita... otak kita! Rasa takut itu jugalah yang membuat kita “belajar” bertahan hidup! Inilah kita, inilah sosok manusia yang sebenarnya!!” | |
| 15 | 228 253 | 「誇れッ！我らこそ——我らこそ ^{さいじゃく} 人類種最も持たざる者ッ！....」 “ <i>Hokore! Warera koso jinruishu (saijaku)---warera koso mottomo motazaru mono! ...</i> ” “Berbanggalah kalian! Karena kita adalah manusia... karena kita adalah ras terlemah...” | NGNL6/15/228 NGID6/15/253 |
| 16 | 228 253 | 「...何も持って生まれぬ故に——何モノにもなれる—— ^{さいきょう} 最弱の種族であることをッ！」 “... <i>Nanimo motte umarenu yue ni---nani mono nimo nareru---saijaku (saikyou) no shuzoku de aru koto wo!</i> ” “...ras yang tidak dibekali kelebihan apapun! Karena justru karena itulah kita bisa menjadi apapun yang kita inginkan!!” | NGNL6/16/228 NGID6/16/253 |
| 17 | 258 289 | 「ああ、いいセンスしてるよ。うちの ^{かみさま} 傍観主義者 ^{かみさま} にのじて飲まれてやりたいぜ」 “ <i>Aa, ii sensu shiteru yo, uchi no boukan shugisha (kamisama) ni tsume wo akasenjite nomarete yaritai ze</i> ” “Ya, seleramu bagus juga. Kuharap dewa-dewa dunia kami bisa banyak belajar darimu.” | NGNL6/17/258 NGID6/17/289 |

4. Ateji yang menunjukkan ungkapan hasil ciptaan

(Kode: NGNL7 bagi kalimat dalam bahasa Jepang sedangkan NGID7 bagi terjemahan bahasa Indonesia)

| No. | Hal | Kalimat | Kode |
|-----|---------|--|-------------------------|
| 1 | 13 3 | インターネット上で、まことしやかに ^{きさや} 囁かれる「 ^{くうはく} 」というゲーマーの噂だ。 <i>Intaanetto joude, makoto shiyaka ni sasayakareru [] (kuuhaku) to iu geemaa no uwasa da.</i> Ini adalah sebuah rumor yang tersebar di dunia internet. Rumor yang terdengar sangat nyata ini bercerita tentang <i>gamer</i> bernama 「 ^{くうはく} 」. | NGNL7/1/13 NGID7/1/3 |
| 2 | 14 5 | 何故なら「 ^{なげ} 」 ^{くうはく} 名前のユーザーは間違いなくどのゲーム機、どの SNS にも確かにアカウントとして存在しており、また ^{だれ} 誰でもその実績を閲覧出来るそこに並ぶのは。 <i>Nazenara [] (kuuhaku) namae no yuuzaa ha machigainaku dono geemu ki, dono SNS nimo tashika</i> | NGNL7/2/14 NGID7/2/5 |

| | | | |
|---|----------|---|------------------------------|
| | | <i>ni akaunto toshite sonzai shiteori, mata daredemo sono jisseki wo etsuran dekiru soko ni narabu no ha.</i> Karena <i>user</i> bernama 「 <input type="text"/> 」 ini ternyata memiliki <i>account</i> untuk tiap mesin game dan <i>SNS</i> , dan tiap orang dapat dengan bebas melihat <i>player record</i> -nya. | |
| 3 | 14 5 | ——だがこの場合「 <input type="text"/> 」という、噂を生み出した本人にも責任があるだろう。 --- <i>daga kono baai</i> [<input type="text"/>] (<i>kuuhaku</i>) <i>to iu, uwasa wo umidashita honnin nimo sekinin ga aru darou.</i> Tapi dalam kasus ini, yang memegang peranan penting tak lain dan tak bukan adalah pemain asli di balik nama 「 <input type="text"/> 」 tersebut. | NGNL7/3/14 NGID7/3/5 |
| 4 | 15 6 | 「 <input type="text"/> 」——その素顔である——っ！ [<input type="text"/>] (<i>kuuhaku</i>)--- <i>sono sugao de aru</i> ---! Ya... inilah sosok asli 「 <input type="text"/> 」！ | NGNL7/4/15 NGID7/4/6 |
| 5 | 18 10 | それが「 <input type="text"/> 」——即ち「空と白」というゲーマーの正体である。 <i>Sore ga</i> [<input type="text"/>] (<i>kuuhaku</i>)--- <i>sunawachi "sora to shiro" to iu geemaa no shoutai de aru.</i> Inilah wujud asli dari 「 <input type="text"/> 」 yaitu duo <i>gameri</i> yang bernama “Sora dan Shiro”. | NGNL7/5/16 NGID7/5/10 |
| 6 | 23 15 | 「 <input type="text"/> 」——即ち「空と白」に届くメールはさして珍しくはない。 [<input type="text"/>] (<i>kuuhaku</i>)--- <i>sunawachi, "sora to shiro" (futari) ni todoku meeru ha sashite mezurashikunai.</i> <i>E-mail</i> yang ditujukan kepada 「 <input type="text"/> 」 yang berarti, Sora dan Shiro, bukanlah hal yang aneh. | NGNL7/6/23 NGID7/6/15 |
| 7 | 24 16 | 「……何で「 <input type="text"/> 」が兄妹だって知ってた」 “..... <i>nande</i> [<input type="text"/>] (<i>kuuhaku</i>) <i>ga kyoudai datte shitten da</i> ” “... Kenapa orang ini bisa tahu kalau 「 <input type="text"/> 」 adalah kakak-adik?” | NGNL7/7/24 NGID7/8/16 |
| 8 | 25 17 | 「ちょちょ、待って。『 <input type="text"/> 』あての挑戦状だぞ。相手が高度なチェスプログラムとかだったら俺一人じゃ手に負えないって」 “ <i>Chocho, matette. "kuuhaku" ate no chousenjyou dazo. Aite ga koudona chesu puroguramu toka dattara ore hitori ja teni maenaitte</i> ” “Eh.. eh, tunggu dong. Ini jelas-jelas tantangan untuk 「 <input type="text"/> 」 loh. Kalau lawannya program catur yang canggih, aku nggak mungkin bisa melawannya sendirian.” | NGNL7/8/25 NGID7/8/17 |
| 9 | 26 | 「『 <input type="text"/> 』に負けは認められない。せめて相手の実力がわかるまで、起きててくれ」 | NGNL7/9/26 |

| | | | |
|----|------------|---|------------------------------|
| | 18 | “ 「 」 (<i>kuuhaku</i>) ni make ha mitomerarenai. <i>Semete aite no jitsuryoku ga wakaru made, okittekure</i> ” “ 「 」 tidak mengenal istilah kalah! Jadi jangan tidur dulu dong sebelum kita tahu sekuat apa musuh kita kali ini.” | NGID7/9/18 |
| 10 | 57 55 | ———そう、 「 」 に敗北はあり得ない。 ---sou, 「 」 (<i>kuuhaku</i>) ni haiboku ha arienai. - Ya, 「 」 tidak mengenal istilah kalah. | NGNL/7/10/57 NGID7/10/55 |
| 11 | 86 88 | 「 」 の参謀を担当する自分が、こんなミスを———と目眩すら覚える空に。 「 」 (<i>kuuhaku</i>) no sanbou wo tantou suru jibun ga, konna misu wo---to memai suru oboeru sora ni. Bisa-bisanya aku yang adalah ahli strategi 「 」 melakukan kesalahan sepele seperti ini- | NGNL7/11/86 NGID7/11/88 |
| 12 | 109 111 | そう、これが 「 」 ———すなわち空と白。 <i>Sou, kore ga 「 」 (kuuhaku)---sunawachi sora to shiro</i> Ya, inilah sosok asli dari 「 」 yang terdiri dari Sora dan Shiro. | NGNL7/12/109 NGID7/12/111 |
| 13 | 162 176 | 「原理的に勝てないゲームでさえなければ 「 」 に敗北の二文字はない」 “ <i>Genriteki ni katenai geemu de saenakereba 「 」 (kuuhaku) ni haiboku no ni moji ha nai</i> ” “Selama bukan permainan yang 100% mustahil dimenangkan, kami pasti menang! [] tidak mengenal istilah kalah!” | NGNL7/13/162 NGID7/13/176 |
| 14 | 166 180 | 「この 「 」 が最も好きなことひとつは———」 “ <i>Kono 「 」 (kuuhaku) ga mottomo sukina koto hitotsu ha ----</i> ” “Salah satu hal kesukaan 「 」 adalah———“ | NGNL7/14/166 NGID7/14/180 |
| 15 | 171 186 | ———そんなマヌケをする者に 「 」 の方翼がつとまるわけもない。 --- <i>Sonna manuke wo suru mono ni 「 」 (kuuhaku) no katayoku ga tsutomaru wake mo nai.</i> - Jelas saja, orang ceroboh mana mungkin pantas menjadi seorang dari pasangan 「 」 . | NGNL7/15/171 NGID7/15/186 |
| 16 | 178 194 | 「 」 に黒星は許されない。 「 」 (<i>kuuhaku</i>) ni kurohoshi wa yurusarenai. 「 」 tidak mengenal istilah kalah. | NGNL7/16/178 NGID7/16/194 |
| 17 | 181 197 | 「二人で 「 」 つつたろ。ここにいろ。んで、俺が冷静さを欠いたち手伝ってくれ」 | NGNL7/17/181 NGID7/17/197 |

| | | | |
|----|------------|---|---|
| | | <p>“Futari de 「^{クウハク}」 (kuuhaku) tsuttaro. Koko ni iru. Nde, ore ga reisei wo kaitachi tetsudattekure”</p> <p>“Bukankah sudah kubilang 「^{クウハク}」 adalah kita berdua... Jadi, duduklah di sini. Lalu tolong ingatkan aku ya seandainya aku terbawa emosi.”</p> | |
| 18 | 195 214 | <p>「.....二人で..... 「^{クウハク}」」</p> <p>“..... futari de..... 「^{クウハク}」 (kuuhaku)....”</p> <p>“... berdua, adalah... 「^{クウハク}」 ”</p> | <p>NGNL7/18/195</p> <p>NGID7/18/214</p> |
| 19 | 207 227 | <p>—— “ 「^{クウハク}」 に敗北はない”。</p> <p>--- “ 「^{クウハク}」 (kuuhaku) ni haiboku ha nai”</p> <p>-- “ 「^{クウハク}」 tidak mengenal istilah kalah”...</p> | <p>NGNL7/19/207</p> <p>NGID7/19/227</p> |
| 20 | 211 232 | <p>「相手が^{モリスエ}森精種だろが——神だろが 「^{クウハク}」 に敗北の二文字はない」</p> <p>“Aite ga moriseishu darou ga---kami darou ga 「^{クウハク}」 (kuuhaku) ni haiboku no ni moji ha nai”</p> <p>“Mau siapapun lawannya, 「^{クウハク}」 tidak mengenal istilah kalah... Elf kek... dewa kek... terserah!”</p> | <p>NGNL7/20/211</p> <p>NGID7/20/232</p> |
| 21 | 218 241 | <p>仲睦まじい兄妹のそれでも、二人で一人のゲーマー 「^{クウハク}」 のそれでもない。</p> <p>Namutsu majii kyoudai no soredemo, futari de hitori no geemaa 「^{クウハク}」 (kuuhaku) no soredemo nai.</p> <p>Kini mereka berdiri bukan sebagai pasangan kakak-adik yang akrab... bukan sebagai 「^{クウハク}」 yang merupakan pasangan pemain yang bertindak sebagai satu individu... melainkan sebagai saingan lama.</p> | <p>NGNL7/21/218</p> <p>NGID7/21/241</p> |
| 22 | 219 243 | <p>都市伝説にまでなった 「^{クウハク}」 ——そのなかの二人の戦績を知るものがいなかったこと。</p> <p>Toshi densetsu ni made natta 「^{クウハク}」 (kuuhaku)---sono naka no futari no senseki wo shiru mono ga inakatta koto.</p> <p>Mereka semua tidak mengetahui rekor permainan kedua orang yang berada di balik sosok 「^{クウハク}」 melegenda itu.</p> | <p>NGNL7/22/219</p> <p>NGID7/22/243</p> |
| 23 | 219 243 | <p>二人の共有名義である 「^{クウハク}」 とは別に。</p> <p>Futari no kyouyuu meigi de aru 「^{クウハク}」 (kuuhaku) to ha betsu ni.</p> <p>Mereka memang selalu bekerja sama sebagai seorang pemain saat menggunakan nama 「^{クウハク}」 .</p> | <p>NGNL7/23/219</p> <p>NGID7/23/243</p> |
| 24 | 234 261 | <p>「... だが 「^{クウハク}」 の名前に懸けて、ただ一度の黒星も許されない——どう思うよ？」</p> <p>“... daga 「^{クウハク}」 (kuuhaku) no namae ni kakete, tada ichi do no kurohoshi mo yurusarenai---dou omou yo?”</p> | <p>NGNL7/24/234</p> <p>NGID7/24/261</p> |

| | | | |
|----|------------|--|------------------------------|
| 25 | 258 288 | 「——「テト」……それが僕の名前。よろしく く う は く さん」 “---‘Teto’... sore ga boku no namae. Yoroshiku 「 」 (kuuhaku) san” “—“Tet” ... Itulah namaku. Salam kenal []-san.” | NGNL7/25/258 NGID7/25/288 |
| 26 | 260 291 | 「...で、異世界をぶらついてたら君達 く う は く の噂を聞いた」 “...de, isekai wo buratsuitetara kimitachi 「 (kuuhaku) no uwasa wo kiita” “... Nah, di tengah kebosanan itu, aku pergi mengunjungi dunia- dunia lain, dan saat itulah aku mendengar rumor mengenai 「 」.” | NGNL7/26/260 NGID7/26/291 |
| 27 | 261 292 | 「...それは——” あらゆるゲームで頂点に立つ “のが俺ら——く う は く ポリシーだったの を、知ってのことだよな？」 “... sore ha--- ‘arayuru geemu de chouten ni tatsu’ no ga orera--- 「 」 (kuuhaku) porishii dattenno wo, shitte no koto dayona?” “... Berarti kamu juga tahu prinsip kami sebagai [] – yaitu “selalu berdiri di puncak tiap jenis permainan” kan?” | NGNL7/27/261 NGID7/27/292 |
| 28 | 263 294 | 「...く う は く に、黒星はない——だが、俺 ら互い相手には、何度も負けあってんだわ」 “... 「 」 (kuuhaku) ni, kurohoshi ha nai--- daga, orera tagai aite ha, nandomo makeatten dawa” “... 「 」 tidak pernah kalah sekalipun—tapi begitu kami saling berhadapan satu sama lain, kami merasakan apa yang namanya kekalahan.” | NGNL7/28/263 NGID7/28/294 |
| 29 | 44 40 | 知性ありしモノと主張する「 ^{イクシード} 十六種族」達よ。 <i>Chisei arishi mono to shuuchou suru [juuroku shuzoku] (ikushiido) tachi yo.</i> ---Wahai kalian para [<i>Exceed</i>]-16 ras-, yang menganggap diri kalian berakal budi. | NGNL7/29/44 NGID7/29/40 |
| 30 | 123 127 | 「「種」は、神が「十の盟約」を適用した知性あ ^{イクシード} る「十六種族」を指しますの」 “[shu] ha, kami ga [juu no meiyaku] wo tekiyou shita chisei aru [juuroku shuzoku] (ikushiido) wo sashimasu no” “Istilah [ras] merujuk kepada para [<i>Exceed</i>], yaitu 16 jenis ras berakal budi yang terikat oleh [Sepuluh Ikrar]” | NGNL7/30/123 NGID7/30/127 |
| 31 | 123 127 | 「 ^{イクシード} 「十六種族」は、「十の盟約」のもと、互いに 対する権利侵害、...」 “[juuroku shuzoku] (ikushiido) ha, [juu no meiyaku] no moto, tagai ni taisuru kenri shingai,...” | NGNL7/31/123 NGID7/31/127 |

| | | | |
|----|------------|--|------------------------------|
| | | “Berdasarkan [Sepuluh Ikrar], para [<i>Exceed</i>] tidak diperbolehkan untuk merampas hak [<i>Exceed</i>] lainnya. ...” | |
| 32 | 125 130 | 「……で、その「 ^{イクシード} 十六種族」って具体的にどんな種族がいるんだ？」 “...de, sono [juuroku shuzoku] (ikushiido) tte gutai teki ni donna shuzoku ga irunda?” “... Terus ras yang disebut sebagai [<i>Exceed</i>] itu ras apa saja?” | NGNL7/32/125 NGID7/32/130 |
| 33 | 238 264 | 夜の闇の中、月明かりとほの暗い灯りが照らす本の題は——「 ^{イクシード} 十六種族の生態」。 <i>Yoru no yami no naka, tsuki akari toho no kurai akari ga terasu hon no dai ha---[juuroku no shuzoku (ikushiido) no seitai].</i> Cahaya redup bulan di tengah kegelapan menunjuk judul buku yang tertulis pada cover buku tersebut- “Ekologi Para <i>Exceed</i> ”. | NGNL7/33/238 NGID7/33/264 |
| 34 | 260 291 | 「正解 わざわざ「 ^{イクシード} 十六種族」に設定したの、そのためだったのにさ」 “ <i>Seikai wazawaza [juuroku shuzoku] (ikushiido) ni settei shitano, sono tame datta noni sa</i> ” “Benar sekali. Itulah sebabnya kenapa hanya para [<i>Exceed</i>] yang boleh ambil bagian dalam permainan ini.” | NGNL7/34/260 NGID7/34/291 |
| 35 | 260 291 | ^{イクシード} 十六種族—— <i>Juuroku shuzoku (ikushiido)---</i> 16 ras <i>Exceed---</i> | NGNL7/35/260 NGID7/35/291 |
| 36 | 261 292 | 即ち——「 ^{イクシード} 十六種族」制圧、支配する、という意味で。 <i>Sunawachi--- [juuroku shuzoku] (ikushiido) seiatsu, shihai suru, to iu imi de.</i> Artinya--- mereka berusaha mengalahkan dan menaklukkan seluruh [<i>Exceed</i>] yang ada!? | NGNL7/36/261 NGID7/36/292 |
| 37 | 42 37 | 「 ^{ファンタズマ} 幻想種の突然変異である「魔王」そしてその同胞たる怪物どもは世に跋扈した。」 “ <i>Gensoushu (fantazuma) no totsuzen hen'i dearu [maou] soshite sono douhou taru kaibutsu domo ha yo ni bakko shita.</i> ” [<i>Phantasma</i>]-ras ilusi- mendadak mengalami mutasi dan berubah menjadi “Raja Kegelapan”. Bersama para monster yang menjadi saudaranya, mereka berambisi menguasai dunia. | NGNL7/37/42 NGID7/37/37 |
| 38 | 125 130 | 「... 二位の ^{ファンタズマ} 幻想種、...」 “... ni'i no gensoushu (fantazuma), ...” “... di peringkat kedua, ada <i>Phantasma</i> ,...” | NGNL7/38/125 NGID7/38/130 |

| | | | |
|----|------------|--|------------------------------|
| 39 | 238 264 | 「... 天空を漂う巨大な ^{ファンタズマ} 幻想種...」 “... <i>tenkuu wo tadayou kyodai na gensoushu (fantazuma)</i> ...” “... sebuah kota mengapung di udara , di punggung <i>Phantasma</i> raksasa...” | NGNL7/39/238 NGID7/39/264 |
| 40 | 261 292 | 序列第一位の、 ^{オールドデウス} 神霊種や ^{ファンタズマ} 幻想種にすら、弓引くということであり。 <i>Joretsu daiichi 'i no, shinreishu (oorudo deusu) ya gensoushu (fantazuma) ni sura, yumi hiku koto deari.</i> Mereka juga berencana untuk melawan <i>Old Deus</i> yang merupakan <i>Exceed</i> peringkat ke-1 dan juga <i>Phantasma</i> !? | NGNL7/40/261 NGID7/40/292 |
| 41 | 225 249 | 「... ^{フリューゲル} 天翊種のように長大な寿命もない——...」 “... <i>tenyokushu (furyuugeru) no youni choudai na jumyou mo nai---</i> ...” “... <i>Imanity</i> tidak memiliki umur panjang seperti <i>Flugel</i> ...” | NGNL7/41/225 NGID7/41/249 |
| 42 | 238 264 | 「—— ^{フリューゲル} 天翊種……か。こいつら、仲間に引き込める気がするんだよな……」 “--- <i>tenyokushu (furyuugeru)</i> ... <i>ka. koitsura, nakama ni hikkomeru ki ga surun dayona</i> ...” “--- <i>Flugel</i> ya.... Kayaknya mereka bisa dijadikan kawan deh....” | NGNL7/42/238 NGID7/42/264 |
| 43 | 238 264 | 本にはこう書かれていた—— ^{フリューゲル} 天翊種。 <i>Hon ni ha kou kakareteita---tenyokushu (furyuugeru)</i> Di dalam buku itu tertulis penjelasan seperti ini... <i>Flugel-ras sayap langit-</i> . | NGNL7/43/238 NGID7/43/264 |
| 44 | 256 287 | やはりここは ^{フリューゲル} 天翊種とコンタクト取り方法を—— — <i>Yahari koko ha tenyokushu (furyuugeru) to kontakuto tori houhou wo---</i> Tampaknya mencari cara untuk berhubungan dengan para <i>Flugel--</i> | NGNL7/44/256 NGID7/44/287 |
| 45 | 42 37 | ^{オールドデウス} 神霊種は、唯一の覇権をかけ、その眷属・被造物達と共に争った。 <i>Shinreishu (oorudodeusu) ha, yuitsu no haken wo kake, sono kenzoku hizou butsu tachi to tomo ni arasotta.</i> [<i>Old Deus</i>]- ras roh dewa -membuat sebuah taruhan untuk menentukan posisi dewa tertinggi. Dibantu oleh para pengikut dan ciptaannya, mereka bertarung satu sama lain demi memperebutkan posisi tersebut. | NGNL7/45/42 NGID7/45/37 |
| 46 | 125 130 | 「唯一神に敗れた一位の ^{オールドデウス} 神霊種 ...」 “ <i>Yuitsu kami ni yabureta ichi 'i no shinreishu (oorudo deusu) ...</i> ” | NGNL7/46/125 NGID7/46/130 |

| | | | |
|----|------------|---|-----------------------------------|
| | | “Di peringkat pertama ada <i>Old Deus</i> , dewa-dewa yang dikalahkan dewa tertinggi. ...” | |
| 47 | 261 292 | <p>オールドデウス ファンタズマ 序列第一位の、神霊種や幻想種にすら、弓引く ということであり。 <i>Joretsu daiichi 'i no, shinreishu (oorudo deusu) ya gensoushu (fantazuma) ni sura, yumi hiku koto deari.</i> Mereka juga berencana untuk melawan <i>Old Deus</i> yang merupakan <i>Exceed</i> peringkat ke-1 dan juga <i>Phantasma!</i>?”</p> | NGNL7/47/261 NGID7/47/292 |
| 48 | 42 37 | <p>ドラゴニア 龍精種は本能のままに殺戮に身を委ね、... <i>Ryuuseishu (doragonia) ha honnou no mama ni satsuriku ni mi wo yudane, ...</i> [Dragonia]-ras peri naga- melakukan pembantaian sesuai naluri mereka yang harus darah,</p> | NGNL7/48/42 NGNL7/48/37 |
| 49 | 125 130 | <p>ドラゴニア ギガント 「... ——あと龍精種や巨人種...」 <i>“... --- ato ryuuseishu (doragonia) ya kyojinshu (Giganto)...”</i> “... terus ada juga yang namanya <i>Dragonia</i> dan <i>Gigant</i>—ras raksasa- ...”</p> | NGNL7/49/125 NGID7/49/130 |
| 50 | 42 37 | <p>ワービースト ... 獣人種たちは獣同然に獲物を喰らった。 <i>... jujinshu (waabiisuto) tachi ha kemono douzen ni emono wo kuratta.</i> ... sementara [<i>Werebeast</i>]-ras binatang humanoid- menyantap korban-korban buruannya seperti layaknya binatang buas.</p> | NGNL7/50/42 NGNL7/50/37 |
| 51 | 125 130 | <p>エルフ ワービースト 「.....森精種とか獣人種とか———ですわね」 <i>“... moriseishu (erufu) toka jujinshu (waabiisuto) toka--- desuwane”</i> “... terus ada <i>Elf</i> dan <i>Werebeast</i> juga---kurang lebih begitu.”</p> | NGNL7/51/125 NGID7/51/130 |
| 52 | 128 133 | <p>ワービースト 「え、あ、いえ、たとえば十四位の獣人種は、魔法を使えないですわね.....」 <i>“e, a, ie, tatoeba juuyon 'i no jujinshu (waabiisuto) ha, mahou wo tsukaenai desuwane...”</i> “Eh, um, tidak ada. Sebagai contoh ras peringkat 14, <i>Werebeast</i>... Sekalipun mereka tidak menggunakan sihir...”</p> | NGNL7/52/128 NGID/7/52/133 |
| 53 | 128 134 | <p>ワービースト 「... 南東の大海洋の島々を併合した獣人種の国「東部連合」は、今や世界第三位の大国ですけど———」 <i>“... nantou no daikaiyou no shimajima wo heigou shita jujinshu (waabiisuto) no kuni “toubu rengou” ha, ima ya sekai daisan 'i no ooguni desukedo---“</i> “... Bahkan negara <i>Werebeast</i> yang terdiri dari pulau-pulau di lautan tenggara [Federasi Timur], kini telah menjadi negara terbesar ketiga di dunia ini-“</p> | NGNL7/53/128 NGID7/53/134 |

| | | | |
|----|------------|---|------------------------------|
| 54 | 225 249 | 「...神々が、魔法が—— ^{エルフ} 森精種が、 ^{ワービースト} 獣人種が、 多くの種族が争う中、...」 “...kamigami ga, mahou ga, ---moriseishu (erufu) ga, jujinshu (waabiisuto) ga, ooku no shuzoku ga arasou chuu,...” “... di tengah peperangan antar para dewa dan ras supranatural---Elf, Werebeast, dan ras lainnya...” | NGNL7/54/225 NGID7/54/249 |
| 55 | 225 250 | 「... ^{ワービースト} 獣人種のような身体能力もなく...」 “... jujinshu (waabiisuto) no younashintai nouryoku mo naku...” “... Imanity tidak memiliki kekuatan fisik seperti Werebeast...” | NGNL7/55/225 NGID7/55/250 |
| 56 | 78 79 | 「.....いいですわ、やりますわよ——「 ^ア 盟約 ^{ツシエン} に ^テ 誓って」ッ！」 “.....iidesuwa, yarimasuwa yo---[meiyaku ni chikatte] (asshente)!” “..... Baiklah, kuterima tantanganmu---[Aschente]!!” | NGNL7/56/78 NGID7/56/79 |
| 57 | 78 79 | 「オーケー、じゃあこっちも.....「 ^ア 盟約に ^{ツシエン} 誓 ^テ って」っと」 “ooke, jaa kocchi mo..... ---[meiyaku ni chikatte] (asshente) tto” “Oke, kalau begitu aku juga deh..... [Aschente].” | NGNL7/57/78 NGID7/57/79 |
| 58 | 254 283 | 「「 ^ア 盟約に ^{ツシエン} 誓って」」 “[meiyaku ni chikatte] (asshente)” “[Aschente]” | NGNL7/58/254 NGID7/58/283 |
| 59 | 254 283 | 「——「 ^ア 盟約に ^{ツシエン} 誓って」！」 “---[meiyaku ni chikatte] (asshente)!” “---[Aschente]!” | NGNL7/59/254 NGID7/59/283 |
| 60 | 62 60 | ポータブルゲーム機、二台。 <i>Pootaburu geemu ki, ni dai</i> Dua buah DSP, mesin game portable. | NGNL7/60/62 NGID7/60/60 |
| 61 | 67 67 | 皮肉を感じる「 ^ル 十の盟約」に、 ^{ひど} 酷く楽しそうな 「神」とやらの顔が浮かんだ。 <i>Hiniku wo kanjiru “juu no meiyaku” (ruuru) ni, hidoku tanoshisouna “kami” to yara no kao ga ukanda.</i> Sindiran yang tersirat dalam [Sepuluh Ikrar] tersebut membuat Sora kembali mengingat sosok sang “Dewa” yang perawakannya ceria itu... | NGNL7/61/67 NGID7/61/67 |

| | | | |
|----|------------|---|------------------------------|
| 62 | 125 130 | <p>「唯一神に敗れた一位の^{オールドデウス}神霊種、二位の^{ファンタズマ}幻想種、三位の^{エレメンタル}精霊種とか一...」</p> <p>“Yuuitsu kami ni yabureta ichi’i no shinreishu (oorudo deusu), ni’i no gensoushu (fantazuma), san’i no seireishu (erementaru) to ka ...”</p> <p>“Di peringkat pertama ada <i>Old Deus</i>, dewa-dewa yang dikalahkan oleh dewa tertinggi. Di peringkat kedua ada <i>Phantasma</i>, lalu di peringkat ketiga ada Elemental-ras roh- ...”</p> | NGNL7/62/125 NGID7/62/130 |
| 63 | 125 130 | <p>「... ——あと^{ドラゴニア}龍精種や^{ギガント}巨人種...」</p> <p>“... --- ato ryuuseishu (doragonia) ya kyojinshu (Giganto)...”</p> <p>“... terus ada juga yang namanya <i>Dragonia</i> dan <i>Gigant</i>-ras raksasa- ...”</p> | NGNL7/63/125 NGID7/63/130 |
| 64 | 214 237 | <p>^{グランドマスター} 国王 <i>Koku’ou</i> <i>Grandmaster</i></p> | NGNL7/64/214 NGID7/64/237 |
| 65 | 252 281 | <p>^{シャングリラ} 理想郷の見つけたとばかりに、幸せそうにいう空に、ステフが叫ぶ。</p> <p><i>Risoukyou no mitsuketa to bakkari ni, shiawase souni iu sora ni, sutefu ga sakebu</i></p> <p>Ujar Sora dengan bahagia, seakan ia telah menemukan <i>Shangri-la</i> miliknya. Tapi Steph buru buru protes.</p> | NGNL7/65/252 NGID7/65/281 |
| 66 | 211 232 | <p>^{つな}繋がれた「^じ最^ん下^る等の^い種^る族」^いというコンプレックスの鎖を千切るように。</p> <p><i>Tsunagareta “saikatou no shuzoku” (jinrui) to iu konprekkusu no kusari wo chigiru youni.</i></p> <p>Menghancurkan stigma mereka sebagai “ras urutan terbawah”.</p> | NGNL7/66/211 NGID7/66/232 |
| 67 | 20 11 | <p>メールの本文には、^{なぞ}謎めいた言葉と、あるゲームへの「URL」だけがある。</p> <p><i>Meeru no honbun ni ha, nazo meita kotoba to, aru geemu e no [URL] (shoutaijou) dake ga aru.</i></p> <p><i>E-mail</i> itu berisi sebuah kalimat misterius dan sebuah URL untuk masuk ke sebuah “game”.</p> | NGNL7/67/20 NGID7/67/11 |
| 68 | 42 38 | <p>^{イマニティ} 人類種は、ただの働き生存で。</p> <p><i>Jinruishu (imaniti) ha, tada no hakanaki seizon de.</i></p> <p>[<i>Imaniti</i>]-ras manusia- hanyalah sekumpulan nyawa kecil yang tidak berarti.</p> | NGNL7/68/42 NGID7/68/38 |

| | | | |
|----|------------|--|------------------------------|
| 69 | 45 41 | イマニティ 人類種の最後の国でもある。 <i>Jinruishu (imaniti) no saigo no kuni demo aru.</i> Ini adalah negara terakhir milik ras <i>Imanity</i> | NGNL7/69/45 NGID7/69/41 |
| 70 | 48 44 | 「イマニティ 人類種に残されてる領土で田舎って……そりゃ もう世捨人じゃねえのか」 <i>“Jinruishu (imaniti) ni nokosareteru ryoudo inaka tte..... sorya mou yoshajin janeenoka”</i> “Desa?? Wilayah <i>Imanity</i> sudah sebegini kecilnya mana ada yang namanya desa? Apa jangan-jangan kalian orang yang hidup mengucilkan diri!?” | NGNL7/70/48 NGID7/70/44 |
| 71 | 48 45 | 「国盗りキャンブルでイマニティ 人類種はまげが込ん で、…」 <i>“Kuni tori gyanburu de jinruishu (imaniti) ha make ga konde, ...”</i> “Selama ini <i>Imanity</i> terus kalah dalam taruhan wilayah kekuasaan, ...” | NGNL7/71/48 NGID7/71/45 |
| 72 | 49 45 | 「んー? 「候補」ってのは違うかもな、参加資格 イマニティ は人類種なら誰でもあるからな」 <i>“n-? [kouho] tte no ha chigau kamo na, sanku shikaku ha jinruishu (imaniti) nara daredemo aru kana”</i> “Hmm? Kalau dibilang “kandidat” rasanya kok agak kurang tepat ya.. Soalnya siapa pun boleh ikut serta kalau mereka mau, asal mereka adalah ras <i>Imanity</i> . Hanya saja-“ | NGNL7/72/49 NGID7/72/45 |
| 73 | 50 46 | 「次期国王に立候補する奴は、イマニティ 人類種なら誰でも よく、…」 <i>“Jiki koku'ou ni rikkouho suru yatsu ha, jinruishu (imaniti) nara daredemo yoku, ...”</i> “Ingat kan... selama orang itu adalah ras <i>Imanity</i> , mereka semua boleh mencalonan diri sebagai kandidat penerus raja, ...” | NGNL7/73/50 NGID7/73/46 |
| 74 | 120 124 | 「ニホンゴ? よくわかりませんがイマニティ 人類種の公用 語は「人類ご」にきまっていますわ」 <i>“Nihongo? Yoku wakarimasen kedo jinruishu (imaniti) no kouyogo ha “jinruigo” ni kimattemasuwa”</i> “Bahasa Jeh...pang? Kamu bicara apa sih!? Bukankah sudah jelas kalau bahasa ras <i>Imanity</i> adalah “Bahasa <i>Imanity</i> ”?” | NGNL7/74/120 NGID7/74/124 |
| 75 | 121 125 | 「...第一、少なくともこの国の人じゃないのは、 服や顔でわかりますし、かと言ってイマニティ 人類種にしか | NGNL7/75/121 NGID7/75/125 |

| | | | |
|----|------------|--|------------------------------|
| | | 見えませんし……」 “... <i>daiichi, sukunakutomo kono kuni no janai no ha, fuku ya kao de wakarimasushi, ka to itte jinruishu (imaniti) ni shika miemasenshi ...</i> ” “... Lagipula sekalipun wujud kalian sangat mirip dengan ras <i>Imanity</i> , pakaian dan wajah kalian secara terang-terangan menunjukkan kalau kalian bukan penduduk negara ini...” | |
| 76 | 122 127 | 「んー、じゃあ「 ^{イマニティ} 人類種」って言葉、良く耳にするけど、他の「種」ってなんだ」 “N-, jaa “ <i>jinruishu (imaniti)</i> ” tte kotoba, yoku mimi ni suru kedo, hoka no “ <i>shu</i> ” tte nanda” “Ini pertanyaanku, aku sudah sering dengar istilah ras [<i>Imanity</i>] tapi memangnya ada [ras] lain apa saja selain <i>Imanity</i> ?” | NGNL7/76/122 NGID7/76/127 |
| 77 | 122 127 | 「……ソラの世界には、 ^{イマニティ} 人類種しかいなかったんですの？」 “..... <i>sora no sekai ni ha, jinruishu (imaniti) shika inakattandesu no?</i> ” “... Memangnya di dunia Sora hanya ada ras [<i>Imanity</i>] saja?” | NGNL7/77/122 NGID7/77/127 |
| 78 | 123 128 | 「—— ^{イマニティ} 人類種の国はここ一つしかないんだっとな？」 “--- <i>jinruishu (imaniti) no kuni ha koko hitotsu shika naindatta na?</i> ” “---Kalau nggak salah, negara ini satu-satunya wilayah kekuasaan milik ras <i>Imanity</i> , kan?” | NGNL7/78/123 NGID7/78/128 |
| 79 | 123 128 | 「... ^{イマニティ} 人類種 は、このエルキアが最後ですわ」 “... <i>jinruishu (imaniti) ha, kono erukia ga saigo desuwa</i> ” “... Hanya saja Elchea adalah wilayah terakhir milik kami, ras <i>Imanity</i> ” | NGNL7/79/123 NGID7/79/128 |
| 80 | 126 131 | 「... だって ^{イマニティ} 人類種は第十六位——つまり魔法適性値0なんですもの。...」 “... <i>datte jinruishu (imaniti) ha daijuuroku'i--- tsumari mahou tekiseichi 0 nandesumono. ...</i> ” “...karena ras <i>Imanity</i> berada di ranking ke-16--- dengan kata lain, <i>Imanity</i> benar-benar tidak memiliki kemahiran apapun dalam hal sihir, Nol besar!...” | NGNL7/80/126 NGID7/80/131 |
| 81 | 126 | 「ぜったいですわ。「政令回廊」——魔法の源に接続する回路が ^{イマニティ} 人類種にはないんですの」 | NGNL7/81/126 |

| | | | |
|----|------------|--|---|
| | 132 | <p>“Zettai desuwa. [seireikairou]---mahou no gen ni setsuzokusuru kairo ga jinruishu (imaniti) ni ha naindesuno”</p> <p>“100% mustahil. [Koridor Roh]---sirkuit yang menyambungkan suatu makhluk kepada sumber sihir, sama sekali tidak ditemukan pada ras <i>Imanity</i>”</p> | <p>NGID7/81/132</p> |
| 82 | 128 134 | <p>「……魔法そのものは使えなくても、^{イマニテイ}人類種が及ばないような能力で ...」</p> <p>“.... mahou sono mono ha tsukaenakutemo, jinruishu (imaniti) ga oyobanai youna nouryoku de... “</p> <p>“... Tapi <i>Imanity</i> sama sekali tidak memiliki kekuatan seperti itu. ...”</p> | <p>NGNL7/82/128</p> <p>NGID7/82/134</p> |
| 83 | 128 134 | <p>「... でも逆に言えばそれは全て、^{イマニテイ}人類種からみれば、「超能力」や「超感覚」の類を使ってこのことですわ」</p> <p>“... demo gyaku ni ieba sore ha subete, jinruishu (imaniti) kara mireba, [chounouryoku] ya [choukankaku] no rui wo tsukatte kono koto desu wa”</p> <p>“... Bagi <i>Imanity</i>, kekuatan tersebut bagaikan [kekuatan supranatural] atau pun [indera supranatural] yang ada di luar jangkauan kemampuan <i>Imanity</i>.”</p> | <p>NGNL7/83/128</p> <p>NGID7/83/134</p> |
| 84 | 141 149 | <p>魔法が一切使えない “^{イマニテイ}人類種” が。</p> <p>Mahou ga issai tsukaenai “jinruishu (imaniti)” ga.</p> <p>Seandainya “<i>Imanity</i>”, ras yang sama sekali tidak bisa menggunakan sihir</p> | <p>NGNL7/84/141</p> <p>NGID7/84/149</p> |
| 85 | 141 150 | <p>「昔、^{イマニテイ}人類種の国は世界にいくつかあって。その中でも最大の国だったんですの」</p> <p>“Mukashi, jinruishu (imaniti) no kuni ha sekai ni ikutsu ka atte. Sono naka demo saidai no kuni dattan desuno”</p> <p>“Dulu, <i>Imanity</i> memiliki beberapa negara yang tersebar di dunia ini, dan Elchea adalah negara terbesar di antara negara-negara itu.”</p> | <p>NGNL7/85/141</p> <p>NGID7/85/150</p> |
| 86 | 142 150 | <p>「「十の盟約」以後、負け続けの^{イマニテイ}人類種の「最後の国」になれる程度には——ね」</p> <p>“[juu no meiyaku] igo, maketsuzuke no jinruishu (imaniti) no [saigo no kuni] ni nareru teido ni ha---ne”</p> <p>“Setidaknya cukup besar untuk menjadi “negara terakhir” milik <i>Imanity</i> yang terus menerus kalah semenjak berlakunya [Sepuluh Ikrar]”</p> | <p>NGNL7/86/142</p> <p>NGID7/86/150</p> |
| 87 | 142 151 | <p>「... でも元々^{イマニテイ}人類種はとっくに負け込んで、ジリ貧だったんですの……」</p> <p>“... demo motomoto jinruishu (imaniti) ha tokku ni makekonde, jirihin dattan desu no.....”</p> <p>“... Tapi sejak awal, <i>Imanity</i> memang sudah</p> | <p>NGNL7/87/142</p> <p>NGID7/87/151</p> |

| | | | |
|----|------------|--|------------------------------|
| | | ditakdirkan menjadi pecundang yang selalu kalah dan pada akhirnya akan terus mengalami kemunduran.” | |
| 88 | 143 152 | 「... 人類種 <small>イマニテイ</small> が生きていくには……攻勢に出てでも領土を取り返さなきゃ、近いうちに、本当に滅びますわ」 “...jinruishu (imaniti) ga ikiteiku ni ha..... kousei ni detedemo ryoudo wo torikaesanakya, chikai uchi ni, hontou ni horibimasuwa” “... <i>Imanity</i> harus mengambil posisi menyerang dan merebut kembali wilayah kekuasaan mereka sebelum saat-saat kehancuran itu tiba...” | NGNL7/88/143 NGID7/88/152 |
| 89 | 159 171 | 「まず、この総当たりの国王選定。優勝した奴が人類種 <small>イマニテイ</small> の代表になるわけだ。」 “Mazu, kono sou atari no kokuou sentei. Yuushou shita yatsu ga jinruishu (imaniti) no daihyou ni naru wake da.” “Pertama-tama, mengenai pertandingan yang diadakan untuk memilih raja selanjutnya ini. Rencananya orang yang berhasil memenangkan pertandingan ini akan diangkat sebagai perwakilan seluruh ras <i>Imanity</i> , ya kan?” | NGNL7/89/159 NGID7/89/171 |
| 90 | 161 174 | 「ステフ、人類種 <small>イマニテイ</small> は魔法は使えないが「魔法を込めたゲーム」は使えると言ったな」 “Sutefu, jinruishu (imaniti) ha mahou ha tsukaenai ga [mahou wo kometa geemu] ha tsukaeru to ittana” “Steph, tadi kamu sempat mengatakan kalau sekalipun <i>Imanity</i> tidak bisa menggunakan sihir, tapi mereka masih bisa menggunakan “perangkat permainan yang mengandung sihir” kan?” | NGNL7/90/161 NGID7/90/174 |
| 91 | 164 178 | 「……あなたに、人類種 <small>イマニテイ</small> として——」 “... anata ni, jinruishu (imaniti) toshite---“ “...Tapi seandainya kau masih merasa dirimu dalam bagian dari <i>Imanity</i> ---“ | NGNL7/91/164 NGID7/91/178 |
| 92 | 164 178 | 「この国を、人類種 <small>イマニテイ</small> を思う気持ちが残っているなら、...」 “Kono kuni wo, jinruishu (imaniti) wo omou kimochi ga nokotteiru nara, ...” “Seandainya hati kecilmu masih memikirkan nasib negara ini dan para penduduknya, ...” | NGNL7/92/164 NGID7/92/178 |
| 93 | 165 179 | 「——魔法も使えない、感知すらできないのが私達——人類種 <small>イマニテイ</small> 」 “---mahou mo tsukaenai, kanchi sura dekinai no ga watashitachi--- jinruishu (imaniti)” “---Sudah takdir <i>Imanity</i> tak bisa menggunakan sihir bahkan untuk mendeteksinya saja tak bisa.” | NGNL7/93/165 NGID7/93/179 |

| | | | |
|-----|------------|--|------------------------------------|
| 94 | 203 223 | 空には—— ^{イマニティ} 人類種には感知できない。 <i>Sora ni ha--- jinruishu (imaniti) ni ha kanchi sura dekinai.</i> Sekalipun Sora dan ras <i>Imanity</i> lainnya tidak dapat mendeteksi sihir, ... | NGNL7/94/203 NGID7/94/223 |
| 95 | 208 230 | クラミーからとしてみれば、 ^{イマニティ} 人類種を売った憎き敵である空に。 <i>Kuramii kara toshite mireba, jinruishu (imaniti) wo utta niki teki dearu sora ni.</i> Di mata Chlammy, Sora adalah sosok penghianat yang rela menjual kaumnya sendiri. | NGNL7/95/208 NGID7/95/230 |
| 96 | 210 231 | 「別には、おまえが ^{イマニティ} 人類種を思って ^{モルフ} 森精種の力を借りてるって話が真実だと証明出来れば、...」 <i>“Betsu ni ha, omae ga jinruishu (imaniti) wo omotte moriseishu (erufu) no chikara wo kariterutte hanashi ga shinjitsu da to shoumei dekireba, ...”</i> “Sebetulnya, seandainya kamu bisa membuktikan kata-katamu bahwa kamu memang benar-benar meminjam kekuatan <i>Elf</i> untuk melindungi <i>Imanity</i> , ... | NGNL7/96/210 NGID7/96/231 |
| 97 | 210 231 | 「———そんなの、魔史が、この現状 ^{イマニティ} 人類種の限界を証明してるじゃないっ！」 <i>“---Sonna no, mashi ga, kono genjou jinruishu (imaniti) no genkai wo shoumei shiteru janai!”</i> “---Tapi bukankah itu memang benar!? Bukanlah sejarah dan keadaan <i>Imanity</i> sekarang sudah cukup menjelaskan batasan <i>Imanity</i> !?” | NGNL7/97/210 NGNL7/97/231 |
| 98 | 222 247 | 絶望の淵 ^{ふち} に立たされる ^{イマニティ} 人類種が一縷の希望にすぎ る表われ。 <i>Zetsubou no fuchi ni tatareruru jinruishu (imaniti) ga ichiru no kibou ni sugaru araware.</i> Ini adalah bukti bahwa mereka akhirnya berhasil menemukan seutas harapan tipis yang bisa membantu seluruh ras <i>Imanity</i> keluar dari jurang keputusan yang kelam. | NGNL7/98/222 NGID7/98/247 |
| 99 | 224 248 | 「———敬愛する国民———いや、“ ^{イマニティ} 人類種同胞” 諸君！」 <i>“---keiai suru kokumin---iya, “jinruishu (imaniti) douhou” shokun!”</i> “---Wahai rakyatku tercinta--- ah, maksudku “saudara-saudara <i>Imanity</i> ”-ku tercinta!” | NGNL7/99/224 NGID7/99/248 |
| 100 | 224 249 | 「我々 ^{イマニティ} 人類種は……「十の盟約」のもと、戦争のないこの世界において負け続け、...」 <i>“Wareware jinruishu (imaniti) ha..... [juu no meiyaku] no moto, sensou no nai kono sekai ni oite make tsuzuke, ...”</i> | NGNL7/100/22 4 NGID7/100/249 |

| | | | |
|-----|------------|--|--------------------------------|
| | | “Di dunia tanpa peperangan yang tercipta oleh [Sepuluh Ikrar] ini... kita <i>Imanity</i> , terus kalah ...” | |
| 101 | 229 255 | 「... もう、十分だろう？ 待たせたな、人類種同胞諸君」 “... mou, juubun darou? Matasetana, jinruishu (<i>imaniti</i>) douhou shokun” “Kalian pasti sudah muak dengan semua ini kan!!? Tapi tenanglah saudara-saudara <i>Imanity</i> -ku...” | NGNL7/101/229 NGID7/101/255 |
| 102 | 234 260 | 「俺たち人類だ。人類種唯一の国はここエルキア。...」 “ <i>Oretachi jinrui da. jinruishu (imaniti) yuitsu no kuni ha koko erukia. ...</i> ” “Kami berdua adalah manusia, dan satu-satunya negara milik “manusia” adalah negara Elchea ini. ...” | NGNL7/102/234 NGID7/102/260 |
| 103 | 253 282 | 「皆も知っの通り、今人類種は窮地に立たされている。...」 “ <i>Mina mo shitte no toori, ima jinruishu (imaniti) ha kyuuchi ni tatasareteiru. ...</i> ” “Seperti yang kalian ketahui, saat ini <i>Imanity</i> sedang berada di ujung tanduk. | NGNL7/103/253 NGID7/103/282 |
| 104 | 259 289 | 「それは何より。さて……とりあえず人類種存亡の危機は回避出来たみたいだね」 “ <i>Sore ha nani yori. Sate..... toriazeu jinruishu (imaniti) sonbou no kiki ha kaihi dekita mitai dane.</i> ” “Baguslah kalau begitu. Lalu.... tampaknya <i>Imanity</i> juga berhasil terhindar dari kehancuran.” | NGNL7/104/259 NGID7/104/289 |
| 105 | 264 295 | 「君達が——人類種が間接的とは言エルヴン・ガルドを下したことで、...」 “ <i>Kimitachi ga--- jinruishu (imaniti) ga kansetsu teki to ha ie eruvun garudo wo kudashita koto de, ...</i> ” “Berkat kalian--- <i>Imanity</i> berhasil mengalahkan <i>Elven Gard</i> meskipun secara tidak langsung. ...” | NGNL7/105/264 NGID7/105/295 |
| 106 | 42 37 | 森精種達は小さな集落を拠点に、魔法を駆り、敵を狩り。 <i>Moriseishu tachi wa chiisana shuraku wo kyoten ni, mahou wo kari, teki wo kari</i> <i>Elf</i> -ras peri hutan- membangun sebuah desa kecil sebagai tempat berkumpul. Mereka ahli dalam menggunakan sihir, dan ahli dalam memburu musuh mereka. | NGNL7/106/42 NGID/7/106/37 |

| | | | |
|-----|------------|---|--|
| 107 | 121 125 | <p>「^{エルフ}森精種達が使う高度な魔法には、異世界からの召喚魔法もありますし、そんなに信じられない話でもないからですわ。...」</p> <p>“... moriseishu tachi ga tsukau koudo na mahou ni ha, isekai kara no shoukan mahou mo arimasushi, ...”</p> <p>“... Tapi ras <i>Elf</i> memiliki sihir tingkat tinggi untuk memanggil makhluk dari dunia lain, ...”</p> | <p>NGNL7/107/12 5</p> <p>NGID7/107/125</p> |
| 108 | 125 130 | <p>「.....^{エルフ}森精種とか^{ワービースト}獣人種とか———ですわね」</p> <p>“.... moriseishu (erufu) toka jujinshu (waabiisuto) toka-- desuwane”</p> <p>“... terus ada <i>Elf</i> dan <i>Werebeast</i> juga---kurang lebih begitu.”</p> | <p>NGNL7/108/12 5</p> <p>NGID7/108/130</p> |
| 109 | 127 132 | <p>「...一般的に、一番魔法を使うのが上手い、と言われているのはやっぱり第七位の「^{森精種}」ですわね」</p> <p>“... ippan teki ni, ichiban mahou wo tsukau no ga umai, to iwarteiru no ha yappari dainana'i no “moriseishu” (erufu) desuwa ne”</p> <p>“... Kalau untuk ras yang paling mahir menggunakan sihir, kebanyakan orang pasti akan menjawab dengan nama ras peringkat ke-7, yaitu [<i>Elf</i>]</p> | <p>NGNL7/109/12 7</p> <p>NGID7/109/132</p> |
| 110 | 127 133 | <p>「... 魔法といえば、^{森精種}の代名詞ですわね」</p> <p>“... mahou to ieba, moriseishu (erufu) no daimeishi desuwa ne”</p> <p>“... Jadi tak salah kalo orang-orang mengasosiasikan sihir dengan para <i>Elf</i>”</p> | <p>NGNL7/110/12 7</p> <p>NGID7/110/133</p> |
| 111 | 154 165 | <p>こ、こいつ^{森精種}じゃねえか！</p> <p>Ko, koitsu moriseishu (erufu) janeka!</p> <p>Bu, bukankah dia seorang <i>Elf</i>!?</p> | <p>NGNL7/111/15 4</p> <p>NGID7/111/165</p> |
| 112 | 155 166 | <p>「———なるほど、適当な^{森精種}と結託して、私を、魔法を使った“人類の敵”に仕立て上げようって算段……ってところかしら」</p> <p>“---naruhodo, tekitou na moriseishu (erufu) to kettaku shite, watashi wo, mahou wo tsukatteta “jinrui no teki” ni shitate ageyoutte sandan....ttetoko kashira”</p> <p>“---Oh jadi begitu ya. Kamu sengaja meminta bantuan <i>Elf</i> tak dikenal untuk membuatku terlihat seperti “musuh <i>Imanity</i>” karena tuduhan menggunakan sihir <i>Elf</i>. Ini kan tujuanmu?”</p> | <p>NGNL7/112/15 5</p> <p>NGID7/112/166</p> |
| 113 | 155 166 | <p>「お望み通り、そちらの^{森精種}は何処へでもご自由に。...」</p> <p>“Onozomi doori, sochira no moriseishu (erufu) ha doko e demo gojiyuu ni. ...”</p> <p>“Sesuai permintaanmu, kau boleh membawa <i>Elf</i> itu kemana saja sesuai keinginanmu. ...”</p> | <p>NGNL7/113/15 5</p> <p>NGID7/113/166</p> |

| | | | |
|-----|------------|---|------------------------------------|
| 114 | 157 168 | 「ああ、そうだ……正確にはあの森精種の協力者に、かな」 “Aa, souda.... seikaku ni ha ano moriseishu (erufu) no kyoryokusha ni, kana” “Ya, begitulah...lebih tepatnya, mungkin oleh sihir rekannya yang seorang <i>Elf</i> itu.” | NGNL7/114/15 7 NGID7/114/168 |
| 115 | 159 172 | 「さて、森精種だっけ? ...」 “Sate, moriseishu (erufu) dakke? ...” “Nah, sekarang kita akan membahas para <i>Elf</i>” | NGNL7/115/15 9 NGID7/115/172 |
| 116 | 159 172 | “——その程度の発想に思い至るのが、まさか森精種だけども思っていないよな?” “---sono teido no hassou ni omoi itaru no ga, masaka moriseishu (erufu) dake demo omottenai kana?” “---apa kamu bisa memastikan kalau hanya ras <i>Elf</i> saja yang memikirkan strategi itu?” | NGNL7/116/15 9 NGID7/116/172 |
| 117 | 161 174 | 「「森精種は最も上手く魔法を使える」と言ったな。 ...」 “‘moriseishu (erufu) ha mottomo umaku mahou wo tsukaeru’ to ittana. ...” “‘ <i>Elf</i> adalah ras yang paling mahir menggunakan sihir’ kan? ...” | NGNL7/117/16 1 NGID7/117/174 |
| 118 | 163 177 | 「知ってましてよお? だってえ森精種どもに渡すんですものねえ~」 “Shitemashiteyoo? Dattee moriseishu (erufu) domo ni watasundesumono nee~” “Iya, kami sudah tahu kok. Sudah kelihatan jelas kalau kamu mau menyerahkan negara ini pada para <i>Elf</i> , ya kan?” | NGNL7/118/16 3 NGID7/118/177 |
| 119 | 164 177 | 「森精種の力を借りるのは、人類の生存圏の確保のため」 “moriseishu (erufu) no chikara wo kariru no ha, jinrui no seizonken no kakuho no tame---...” “Aku meminjam kekuatan <i>Elf</i> demi mempertahankan kelangsungan hidup <i>Imanity</i> ---“ | NGNL7/119/16 4 NGID7/119/177 |
| 120 | 164 177 | 「... ——森精種とは手を切るわ」 “...---moriseishu (erufu) to ha te wo kiru wa” “---aku akan segera memutuskan hubunganku dengan para <i>Elf</i> .” | NGNL7/120/16 4 NGID7/120/177 |

| | | | |
|-----|------------|--|------------------------------------|
| 121 | 164 178 | 「...世界最大国「エルヴン・ガルド」 ^{モルゼイシュ} 森精種達が有する魔法はどの種族にも破れやしない。...」 “... sekai saidai kuni ‘eruvun garudo’ --- moriseishu (erufu) tachi ga yuu suru mahou ha dono shuzoku nimo yabure ya shinai. ...” “... Kamu pasti tahu kan kalau sihir dari negara terbesar di dunia ini, [Elvan Garde]-negara milik para <i>Elf</i> , tak bisa dikalahkan oleh ras-ras lainnya? ...” | NGNL7/121/16 4 NGID7/121/178 |
| 122 | 164 179 | 「... けして ^{モルゼイシュ} 森精種達の傀儡になんてさせないと誓うわ」 “... keshite moriseishu (erufu) tachi no kairai ni nante sasenai to chikau wa” “... aku tidak akan membiarkan negara ini menjadi negara boneka milik para <i>Elf</i> .” | NGNL7/122/16 4 NGID7/122/179 |
| 123 | 169 184 | ^{モルゼイシュ} 森精種のイカサマを仕込んだゲーム……。 Moriseishu (erufu) no ikasama wo shikonda geemu ... Berbagai macam permainan yang kira-kira dapat digunakan sebagai media sihir curang para <i>Elf</i> ... | NGNL7/123/16 9 NGID7/123/184 |
| 124 | 181 197 | 「 ^{モルゼイシュ} 森精種さまに穴という穴を売って手に入れたそのイカサマごとねじ伏せてやるから、謝罪の言葉でも考えとけ——...」 “Moriseishu (erufu) sama ni ana to iu ana wo utte te ni ireta sono ikasama goto neji fusete yarukara, shazai no kotoba demo kangaetoke--- ...” “Lihat saja... aku pasti akan menguburmu bersama dengan permainan curang yang kamu dapatkan dari para <i>Elf</i> dari hasil jual dirimu ini...” | NGNL7/124/18 1 NGID7/124/197 |
| 125 | 186 204 | 「ふん—— ^{モルゼイシュ} 森精種どもの魔法で、自軍の士気だけ強制的に高める」 “fun---moriseishu (erufu) domo no mahou de, jigun no shiki dake kyousei teki ni takameru...” “Hmph, menggunakan sihir <i>Elf</i> untuk meningkatkan semangat tempur prajuritmu secara paksa...” | NGNL7/125/18 6 NGID7/125/204 |
| 126 | 201 221 | ^{モルゼイシュ} 森精種の力を利用してまで人類を守ろうとしたクラミー。 Moriseishu (erufu) no chikara wo riyou shite made jinrui wo mamorou toshita kuramii. Tanya Chlammy yang rela memeralat para <i>Elf</i> demi melindungi <i>Imanity</i> . | NGNL7/126/20 1 NGID7/126/221 |
| 127 | 206 226 | あの人——クラミーが ^{モルゼイシュ} 森精種の強力なバックアップを受けており。 Ano hito---kuramii ga moriseishu (erufu) no kyouryoku na bakkuappu wo uketeori Bahwa Chlammy mendapat sokongan dari para <i>Elf</i> . | NGNL7/127/20 6 NGID7/127/226 |

| | | | |
|-----|------------|---|--------------------------------|
| 128 | 208 230 | 「ええ、そうよ。私は ^{モルフェ} 森精種の力を借りたわ。...」 “ee, sou yo. Watashi ha moriseishu (erufu) no chikara wo karita wa. ...” “Dugaanmu benar. Aku memang meminjam kekuatan para <i>Elf</i>” | NGNL7/128/208 NGID7/128/230 |
| 129 | 208 230 | 「... ただの人間が ^{モルフェ} 森精種の魔法に打ち勝てるだけでも言うつもりじゃないでしょうねっ」 “... tada no ningen ga moriseishu (erufu) no mahou ni uchikateru to demo iu tsumoir janai deshoune” “... tak mungkin kau mau terus berdalih kalau seorang manusia biasa sepertimu bisa menang melawan sihir <i>Elf</i> kan?” | NGNL7/129/208 NGID7/129/230 |
| 130 | 210 231 | 「別には、おまえが人類種を思って ^{モルフェ} 森精種の力を借りてるって話が真実だと証明出来れば」 “Betsu ni ha, omae ga jinruishu wo omotte moriseishu (erufu) no chikara wo kariterutte hanashi ga shinjitsu da to shoumei dekireba, ...” “Sebetulnya, seandainya kamu bisa membuktikan kata-katamu bahwa kamu memang benar-benar meminjam kekuatan <i>Elf</i> untuk melindungi <i>Imanity</i> , ...” | NGNL7/130/210 NGID7/130/231 |
| 131 | 210 231 | 「“ ^{モルフェ} 森精種を利用して足がかりにする”ならまだしも...」 “‘moriseishu (erufu) wo riyou shite ashi ga kari ni suru’ nara madashimo ...” “Seandainya kamu berpikir untuk “memanfaatkan kekuatan para <i>Elf</i> sebagai pijakan tentu aku nggak terlalu memperlmasalahkannya. ...” | NGNL7/131/210 NGID7/131/231 |
| 132 | 210 231 | 「... “ ^{モルフェ} 森精種さまの庇護がなきゃ生きること出来ない”って認識は、...」 “‘...moriseishu (erufu) sama no higo ga nakya ikiru koto mo dekinai’ tte ninshiki ha, ...” “... Sayangnya kamu malah berpikir dan percaya kalau “ <i>Imanity</i> tidak mungkin bertahan hidup tanpa bantuan dari para <i>Elf</i> ”.. ...” | NGNL7/132/210 NGID7/132/231 |
| 133 | 211 232 | 「相手が ^{モルフェ} 森精種だろうが——神だろうが くうはく に敗北の二文字はない」 “Aite ga moriseishu darou ga---kami darou ga [] (kuuhaku) ni haiboku no ni moji ha nai” “Mau siapapun lawannya, [] tidak mengenal istilah kalah... <i>Elf</i> kek... dewa kek... terserah!” | NGNL7/133/211 NGID7/133/232 |
| 134 | 212 233 | 「... ^{モルフェ} 森精種のちから……取り付けて、ひっぐ、...」 “...moriseishu (erufu) no chikara..... toritsukete, higgsu, ...” | NGNL7/134/212 NGID7/134/233 |

| | | | |
|-----|------------|--|------------------------------------|
| | | “... Dikira mudah... mendapat bantuan dari para <i>Elf</i> ... *hiks* ...” | |
| 135 | 218 241 | 森精種のイカサマさえ破り、人類最強の称号を手 にせんとする二人の視線は。 Moriseishu (erufu) no ikasama sae yaburi, ningen saikyou no shougou wo te ni sento suru futari no shisen ha. Tatapan kedua orang yang berhasil mematahkan trik curang dari para <i>Elf</i> dan akhirnya mendapatkan gelar tertinggi diantara ras <i>Imanity</i> , kini saling beradu. | NGNL7/135/21 8 NGID7/135/241 |
| 136 | 225 249 | 「... 神々が、魔族が——森精種が、獣人種が、 多くの種族が争う中、...」 “... kamigami ga, mahou ga--- moriseishu (erufu) ga, jujinshu ga, ooku no shuzoku ga arasou chuu, ...” “... di tengah peperangan antar para dewa dan ras supranatural--- <i>Elf</i> , <i>Werebeast</i> , dan ras lainnya...” | NGNL7/136/22 5 NGID7/136/249 |
| 137 | 225 250 | 「森精種のような多彩な魔法を使えず、...」 “moriseishu (erufu) no youna tasai na mahou wo tsukaezu, ...” “ <i>Imanity</i> tidak memiliki kemampuan menggunakan berbagai macam sihir seperti <i>Elf</i> ...” | NGNL7/137/22 5 NGID7/137/250 |
| 138 | 232 257 | 「森精種ども——エルヴン・ガルドだっ け?...」 “moriseishu (erufu) domo--- eruvun garudo dakke? ...” “Negara para <i>Elf</i> —umm, <i>Elven Gard</i> ya kalau nggak salah?...” | NGNL7/138/23 2 NGID7/138/257 |
| 139 | 233 258 | 「森精種たちをも破る切り札を手に入れた国・種 族が現れた、と警戒するよなあ？」 “moriseishu (erufu) tachi wo mo yaburu kirifuda wo te ni ireta kuni shuzoku ga arawareta, to keikai suru yonaa?” “Mereka pasti akan mulai mewaspadaai kemungkinan munculnya suatu ras atau negara yang memiliki suatu senjata rahasia baru yang hebat dan bahkan bisa mengalahkan para <i>Elf</i> ... ya nggak?” | NGNL7/139/23 3 NGID7/139/258 |
| 140 | 261 292 | それは——世界最大国——序列第七位の 森精種はもとより。 Sore ha----sekai saidai kuni---joretsu dainana’i no moriseishu (erufu) ha motoyori. Itu artinya--- setelah negara terbesar milik <i>Elf</i> yang merupakan <i>Exceed</i> peringkat ke-7... | NGNL7/140/26 1 NGID7/140/292 |

Lampiran 5



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Fieqih Aditya Fitriawan
2. NIM : 135110200111011
3. Program Studi : Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : *Ateji* dan Penerjemahan
5. Judul Skripsi : **Penggunaan *Ateji* dalam Terjemahan Novel *No Game No Life* Volume 1**
6. Tanggal Mengajukan : 19 Oktober 2016
7. Tanggal Selesai Revisi : 21 Juni 2017
8. Nama Pembimbing : Agus Budi Cahyono, MLT.
9. Keterangan Konsultasi :

| No. | Tanggal | Materi | Pembimbing | Paraf |
|-----|------------------|-----------------------------------|------------------------|-------|
| 1. | 20 Oktober 2016 | Pengajuan Judul | Agus Budi Cahyono, MLT | AB |
| 2. | 8 Februari 2017 | Pengajuan Bab I | Agus Budi Cahyono, MLT | AB |
| 3. | 10 Februari 2017 | Revisi Bab I | Agus Budi Cahyono, MLT | AB |
| 4. | 15 Februari 2017 | Pengajuan Bab II | Agus Budi Cahyono, MLT | AB |
| 5. | 17 Februari 2017 | Revisi Bab I dan II | Agus Budi Cahyono, MLT | AB |
| 6. | 6 Maret 2017 | Revisi Bab II | Agus Budi Cahyono, MLT | AB |
| 7. | 4 April 2017 | Pengajuan Bab III | Agus Budi Cahyono, MLT | AB |
| 8. | 12 April 2017 | Revisi Bab I, Bab II dan Bab III | Agus Budi Cahyono, MLT | AB |
| 9. | 21 April 2017 | ACC Seminar Proposal | Agus Budi Cahyono, MLT | AB |
| 10. | 25 April 2017 | Seminar Proposal | Agus Budi Cahyono, MLT | AB |
| 11. | 26 April 2017 | Revisi Bab I, Bab II, dan Bab III | Agus Budi Cahyono, MLT | AB |
| 12. | 12 Mei 2017 | Pengajuan Bab IV dan Bab V | Agus Budi Cahyono, MLT | AB |
| 13. | 29 Mei 2017 | Revisi Bab IV dan Bab V | Agus Budi Cahyono, MLT | AB |

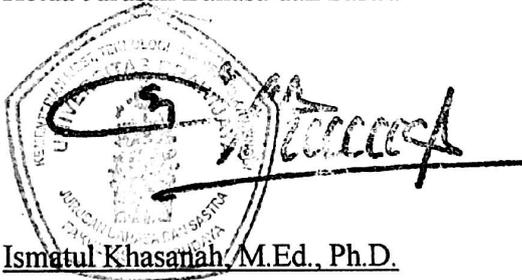
| | | | | |
|-----|--------------|--|----------------------------|-----|
| 14. | 7Juni 2017 | ACC Seminar Hasil | Agus Budi Cahyono, MLT | AMB |
| 15. | 14Juni 2017 | Seminar Hasil | Agus Budi Cahyono, MLT | AMB |
| | | | Aji Setyanto, S.S., M.Litt | 1 |
| 16. | 17Juni 2017 | Revisi Seminar Hasil dan ACC Ujian Skripsi | Aji Setyanto, S.S., M.Litt | 3 |
| 17. | 20 Juni 2017 | Ujian Skripsi | Agus Budi Cahyono, MLT | AMB |
| | | | Aji Setyanto, S.S., M.Litt | 1 |

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

B+

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.

NIP. 19750518 200501 2 001

Malang, 21 Juni 2017

Dosen Pembimbing



Agus Budi Cahyono, MLT.

NIK.201009 720811101