

ANALISIS PENERAPAN KANJI PADA PEMBERIAN NAMA KARTU YU-GI-OH! OCG *BRANDED STORY* (烙印ストーリー) KAJIAN SEMANTIK

Muhammad Arya Barizi

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

muhammadarya.21050@mhs.unesa.ac.id

Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

zaenalfanani@unesa.ac.id

ABSTRACT

Branded Story is a card archetype in the Yu-Gi-Oh! card game that has a variative kanji constructions in its naming. This research has a problem framing such as to answer the form of naming, the arrangement of kanji elements, and also the influence of stories on the semantic meaning of names. The implemented method is descriptive qualitative with documentative study collection to emphasize various of semantics usage and purposes inside the card naming within their interconnection by the story. This research highlights the diverse interpretations of card naming through semantic analysis, particularly in relation to kanji construction and Branded Story connection. The findings disclose that kanji construction play a significant role in semantics to convey and interconnect with explicit meaning, thematic significance, and narrative consistency within the archetype. This proof semantic elements not only enrich meaning but functional purposes in card naming interpretation which concludes that the card naming inside Branded archetype are intricately constructed and reflected through interconnection of semantic elements supported by kanji construction to narrative and thematic symbolism of kanji.

Keywords: *Semantics, Kanji, Yu-Gi-Oh!, Naming, Branded Story*

要旨

烙印ストーリーは、遊戯王カードゲームに登場するカードのアーキタイプである、名前に様々な漢字の構成を持っている。本研究は、遊戯王 OCG の 烙印ストーリー名づけの形式、漢字要素の配列、物語が名前の意味に与える影響などに答えるような問題設定をしている。使用された方法を記述的と質的研究であり、文献調査を通じて、物語と関連したカード命名における様々な意味論的使用法と目的を強調している。本研究では、特に漢字の構成および烙印ストーリーとの関係に焦点を当て、意味論的分析を通じてカード命名の多様な解釈を明らかにした。研究結果からは、漢字の構成が明示的な意味、そして主題的意義、それから物語の一貫性を伝達、関連づける上で重要な役割を果たしていることが明らかとなった。これにより、意味論的要素が意味を豊かにするだけでなく、カード命名の解釈における機能的な役割も果たしていることが示された。結論として、烙印のアーキタイプ内のカード命名は、漢字の構成によって支えられた意味論的要素と物語、主題的象徴と密接な関連性を反映した、精巧な構造を有していることが確認された。

キーワード：意味論、漢字、遊戯王!、命名、烙印ストーリー

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang memiliki ciri khusus untuk membedakan perbedaan pada makhluk hidup. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa telah menjadi salah satu landasan utama dalam statusquo saat ini untuk lebih memahami perkembangan budaya, teknologi, hingga perkembangan eksistensi bahasa itu sendiri. Sheddy (2015:11) menyatakan bahwa semantik adalah ilmu bahasa yang mempelajari makna dari satuan-satuan bahasa khususnya semantik leksikal adalah ilmu bahasa yang mempelajari suatu makna dari kata.

Menurut Seeley (2016:27-29) pada era modernisasi dan pengaruh budaya barat, penulisan kanji juga turut berubah untuk lebih memudahkan mengikuti alfabet Rumania. Hingga seiring waktu mengalami perubahan yang signifikan hingga ada beberapa yang masih mengambil referensi huruf Cina.

Sudaryat (2008:59-60) menyatakan bahwa nama memiliki proses yang bervariasi dalam penentuannya, bisa berdasarkan peniruan bunyi, sifat khas, keserupaan, hingga penyebutan bagian atau pengistilahan. Secara garis besar, berarti pemberian nama sendiri memiliki karakterisasi yang sangat bervariasi berdasarkan keinginan atau pelafalan. Pemberian nama dalam kanji merupakan salah satu proses yang sangat rumit dalam implementasi kebudayaan Jepang. Dimana pemberian nama dalam kanji melibatkan pemilihan karakter-karakter kanji yang memiliki arti dan makna tertentu.

Chaer (2013:284-286) menyatakan bahwa semantik atau imiron dalam bahasa Jepang adalah suatu hal yang dibangun dengan makna yang terkandung pada fonologi, morfologi, hingga unsur sintaksis. Dimana tanda linguistik 1 sendiri memiliki dua komponen, dimana ada komponen signifikan yang bersifat mengartikan dan juga signifié yang berarti diartikan.

Yu-Gi-Oh! Official Card Game atau dikenal sebagai OCG di Asia dirilis dalam bentuk yang bervariasi seperti permainan kartu fisik hingga dalam mesin sejak tahun 1998. Kini, Yu-Gi-Oh! OCG telah diresmikan di Indonesia pada tahun 2023 oleh PT. JPB International. Pemilihan bahasa kartu yang digunakan di Indonesia secara resmi adalah bahasa Jepang, meski begitu permainan kartu ini tetap digiat oleh banyak orang di seluruh Asia karena permainan kartu ini bersifat seperti olahraga yang cukup kompetitif dan bergengsi. Pada area diluar Asia seperti Amerika ataupun Eropa, permainan kartu ini dilabel sebagai Yu-Gi Oh! TCG atau Trading Card Game.

Yu-Gi-Oh! memiliki cara bermain yang unik dalam suatu duel, dimana ada unsur dan elemen seperti pengurangan poin kehidupan (ライブポイント) dengan menyerang menggunakan kartu monster (モンスターカード), kartu sihir (魔法カード), dan kartu jebakan (トラップカード) yang ada pada satu gugusan kartu atau biasa disebut deck. Permainan tersebut menuntut para duelist atau pemain untuk mengalahkan lawan hingga poin kehidupan mereka menyentuh angka

0, dimana poin kehidupan tiap pemain saat memulai duel adalah 8000.

Permainan kartu ini cukup populer di Asia terutama di Indonesia, di Universitas Negeri Surabaya sendiri, Unesa memiliki komunitas Yu-Gi-Oh! bernama Unesa Duelist Alliance United atau dikenal sebagai Undaunted yang berdiri pada tahun 2023. Anggota dari komunitas ini pernah meraih prestasi 16 besar dikancah World Championship Qualifier 2024 serta Juara 4 di Duel City Surabaya tingkat nasional. Hingga kini Yu-Gi-Oh! sangat digemari oleh penggiat kartu di seluruh Indonesia terutama di Surabaya hingga menjadikannya suatu bentuk olahraga kartu yang populer serta kartu yang diresmikan adalah bahasa Jepang, saat ini pun turnamen dan juga kompetisi lain yang bervariasi tersedia di kancah nasional seperti Campus League yang merupakan kompetisi Yu-Gi-Oh! antar kampus, hingga Duel City yang merupakan kompetisi antar kota.

Selain mekanik permainan yang ada dalam Yu-Gi-Oh!. Permainan ini menyelipkan beberapa kisah unik dan bervariasi yang tersembunyi dalam interpretasi susunan-susunan penamaan kartu yang ada atau biasa disebut sebagai arketipe, dimana ada kisah-kisah dan cerita dibalik penamaan kartu atau latar belakang dari kartu itu sendiri seperti 星遺物 (World Legacy), ヴィサス=スタフロスト (Visas Starfrost), 烙印ストーリー (Branded Story) dan lain-lain. Kisah 烙印ストーリー yang mana kisahnya terkandung pada Buku The Valuable Book ヴァリュアブル・ブック EX seri satu, dua, dan tiga. Cerita tersebut melibatkan gugusan kartu berdasarkan penamaan yang unik dimana mereka akhirnya membentuk sebuah kisah hingga tamat di seri EX tiga.

Di dalam penamaan kartu tersebut, huruf kanji yang digunakan cukuplah menarik karena ada beberapa huruf yang jarang terlihat atau bahkan jukugo kanji yang terlihat unik hingga penamaan kanji yang digunakan memiliki makna yang menarik dan berkaitan satu sama lain dimana penamaan tersebut dikorelasikan dengan cerita serta ilustrasi yang ada pada tiap kartu. Cerita dari Branded Story (烙印ストーリー) ini pada akhirnya memunculkan banyak jenis arketipe atau gugusan kartu dengan nama yang unik mulai dari 鉄獣戦線, 深淵の獣, 相剣, 教導, hingga 烙印.

Pada gugusan kartu 烙印ストーリー yang terkandung pada Booster Pack tersebut kemudian rilis secara berurutan hingga awal tahun 2023 sehingga terdapat beberapa gugusan kartu dengan penamaan 教導 dan 凶導 yang terasosiasikan dengan ドラグマ. Kemudian ada kemunculan 鉄獣戦線, 氷水, 相剣, 深淵の獣, serta 落胤 dan 烙印 yang diasosiasikan sebagai rakuin. Gugusan penamaan kartu diataslah yang tersusun dalam *jukugo* khusus dan terkonstruksikan dalam cerita bernama Branded Story atau disebut pada koleksi album kartu rilisan terbaru dengan nama alternatif sebagai 白い物語 yang kemudian menjadi salah satu cerita Yu-Gi-Oh! yang diadaptasi menjadi anime dengan durasi pendek yang dibuat oleh KONAMI Animation.

KAJIAN PUSTAKA

Pada penelitian ini, terdapat tiga penelitian yang memiliki beberapa similiaritas dalam penelitian yang berhubungan dengan penamaan kanji. Antara lain “Analisis Makna Kanji Berkarakter Dasar Ukanmuri Ditinjau dari Segi Semiotika (Kajian Charles Sander Pierce)” oleh Samsul Bahri (2013), “Sistematika Pelafalan Huruf Kanji Untuk Nama Orang dan Nama Tempat di Jepang dalam Konteks Bacaan Bahasa Jepang” oleh Novi Andari (2012) serta “Penamaan Unsur Tumbuhan dan Hewan di Kepulauan Meranti Kanjian Semantik Inkuisitif” oleh Tumi Harti, Mangatur Sinaga, dan Hermenda (2021).

Penamaan Semantik

Penamaan tentunya adalah suatu hal yang sangat berkaitan dengan semantik. Pada kajian ini, peneliti mengimplementasikan teori yang disusun oleh Chaer (2013:286) dimana nama memiliki komponen bahasa berupa aspek yang mengartikan dan juga yang diartikan. Dimana hal tersebut juga terdiri dari komponen yang tersusun oleh runtutan fonem. Dalam penggambarannya, dikarenakan bahasa digunakan dalam kondisi yang bervariasi. Maka makna dari penggunaan bahasa pada penamaan tersebut bisa menjadi bermacam macam dilihat dari perspektif manapun (Chaer, 2013:289).

Hal ini digambarkan dari penggunaan jukugo 落胤 dan 烙印 dalam cerita 烙印ストーリー dimana dua jukugo tersebut memiliki bunyi yang sama yakni rakuin, tetapi memiliki makna yang berbeda. 落胤 berarti anak yang terbuang dan digunakan untuk penamaan アルバスの落胤, sedangkan 烙印 yang berarti tanda digunakan sebagai implementasi kebanyakan penamaan kartu dan cerita.komunikasi.

Pengaruh Cerita

Menurut Ullmann (1972) nama dalam bahasa secara semantik bukan sebagai identitas saja tetapi mempunyai fungsi semantis yang memiliki pengaruh antara pembentukan nama dengan alasan nalar yang membentuk nama dari pengaruh ilustrasi, cerita, hingga referensi apapun. Dimana dengan ini berhubungan bahwa pernyataan suatu alasan yang ada pada cerita bisa mempengaruhi faktor-faktor yang lain untuk dikomunikasikan atau bahkan diinterpretasikan pada pemaknaan. Seperti pengemukakan suatu cerita dengan alasan secara kronologis untuk menginterpretasikan suatu makna.

Dalam pembentukan nama dan juga suatu objek penalar yang dilibatkan baik itu cerita hingga ilustrasi, harus secara simbolis direpresentasikan dengan koneksi antar satu sama lain yang dapat digambarkan dengan alasan penamaan tersebut dengan objek atau alasan yang mendasari pembentukan nama tersebut seperti referensi-referensi yang ada.

Unsur Kanji

Kanji sendiri memiliki dua jenis bacaan yaitu onyomi (音読み) dan kunyomi (訓読み) atau bisa disebut

sebagai on dan kun saja. Suatu gabungan kanji disebut sebagai jukugo, menurut Fanani (2017:1) jukugo terdiri dari banyak jenis, seperti *Nijijukugo* (2 字熟語) yang merupakan dua pasang kanji yang terbentuk hingga menjadi satu kosakata hingga *Sanjijukugo* (3 字熟語), *Yonjijukugo* (4 字熟語), dan *Gojijukugo* (5 字熟語) yang masing-masing berarti tiga pasang kanji, empat pasang kanji, dan juga lima pasang kanji. Penggunaan jukugo ini bisa memiliki interpretasi penggunaan yang bervariasi terhadap implikasi arti dan makna yang digunakan.

Menurut Henshall dalam Felicia (2012:108) *rikusho* adalah suatu pembentukan kanji yang memiliki enam jenis klasifikasi dalam pembentukan kanji *shokei-moji*, *shiji-moji*, *keisei-moji*, *kaii-moji*, *tenchuu-moji*, dan *kasha-moji*. Dengan banyaknya bagian dari kanji, hal ini akhirnya menciptakan bushu yang merupakan bagian yang sangat penting untuk menunjukkan hubungan antar suatu kata yang berkaitan dengan coretan atau bentuk dengan makna huruf kanji tersebut.

A. *Shokei-moji* (象形文字)

Shokei-moji adalah klasifikasi kanji yang digambarkan berdasarkan suatu wujud piktografis atau berdasarkan gambar suatu objek yang memiliki arti yang sama. Seperti contoh:

- 目 (me) yang terlihat seperti bentuk suatu mata
- 木 (ki) yang terlihat seperti bentuk suatu pohon
- 森 (mori) yang terlihat seperti bentuk kumpulan suatu pohon

B. *Shokei-moji* (象形文字)

Shiji-moji adalah suatu bentuk kanji yang berdasarkan bentuk ideograf. Sebagai contoh suatu indikasi yang bisa langsung memberikan arti mengenai kanji tersebut secara grafis. Seperti contoh:

- 上 (ue) yang berarti atas karena terlihat seperti mengarah ke atas
- 下 (shita) yang berarti bawah karena bentuknya terlihat seperti mengarah ke bawah

C. *Keisei-moji* (象形文字)

Keisei-moji adalah bentuk kanji yang berdasarkan suatu bentuk fonologis secara semantik yang mana kebanyakan mengandalkan unsur klasifikasi *bushu* secara gabungan pada susunan kanji untuk menciptakan suatu representasi yang berhubungan. Seperti contoh:

- Kanji 症 yang memiliki unsur yamadaire (疒) dan gabungan dengan kanji (正) yang memiliki arti benar. Kemudian apabila kanji tersebut digabungkan maka maknanya adalah penyakit dengan pengucapan yang sama yakni “Sho/Sei”
- Contoh lainnya ada pada unsur bushu sanzui (彳) yang memberikan representasi untuk kanji yang berkaitan dengan air dengan (母) yang berarti ibu. Apabila digabungkan maka menjadi umi (海) yang berarti lautan. Sebuah bentuk semantik antara

penggambaran kumpulan air yang besar nan luas adalah laut.

D. *Kaii-moji* (会意文字)

Kaii-moji berarti penggabungan. Dimana *kaii-moji* memiliki klasifikasi kanji yang tergabung dan menyatu satu sama lain hingga menjadi suatu gugusan arti yang hampir sama atau familiar. Sebagai contoh:

a. 休 (*yasumi*) yang terdiri dari kanji 人 (*hito*) orang dengan penggabungan kanji 木 (*ki*) pohon yang secara semantik memiliki arti sebagai orang yang ada dekat dengan pohon berarti orang yang sedang beristirahat. Sama dengan arti dari 休 (*yasumu*) yaitu istirahat

E. *Tenchuu-moji* (転字文字)

Tenchuu-moji adalah salah satu bentuk pengelompokkan kanji dengan pengertian dasar baru yang ditambahkan ke dalam kanji tersebut sehingga memiliki suatu arti yang saling berhubungan satu sama lain. Huruf kanji ini mengutamakan bunyinya sedangkan artinya sendiri sudah tidak memiliki hubungan.

a. 出来る (*dekiru*) yang berarti bisa atau mampu, tersusun dari kanji 出す (*dasu*) keluar dan 来 (*rai*) datang.

F. *Kasha-moji* (仮借文字)

Kasha-moji adalah suatu susunan yang unik yang terkadang merepresentasikan suatu teka-teki yang merupakan suatu unsur fonetik yang dipinjam dari adaptasi lama. Dimana karakter dalam kanjinya mengikuti salah satu pola, tetapi maknanya tidak terkait. Sebuah kanji saja yang diadaptasi untuk mewakili kata yang bunyinya mirip. Seperti contoh:

a. Contoh, kanji 来 (*rai*) dengan arti berikutnya awalnya adalah kanji untuk menggambarkan gandum dikarenakan bentuknya yang secara tidak langsung berbentuk serupa dengan gandum.

METODE

Tanpa adanya pendekatan penelitian, maka penelitian tidak dapat disusun secara sistematis. Penelitian ini mengimplementasikan deskriptif kualitatif. Dengan sumber data yang diambil dari kartu Yu-Gi-oh! pada arketipe cerita 烙印 atau biasa disebut penggiat Yu-Gi-Oh! sebagai *branded*. Gugusan kartu ini membentuk suatu cerita yang disebut sebagai 烙印ストーリー. Peneliti mengambil sumber data ini dikarenakan gugusan kartu tersebut memiliki kanji yang cukup unik yang terkonstruksi membentuk suatu makna baru yang terlihat eksklusif pada penamaan kartu tersebut ditambah dengan eksistensi cerita yang disajikan dalam gugusan kartu tersebut sebagai salah satu gugusan kartu yang paling disukai penggiat Yu-Gi-Oh! lainnya.

Teknik yang diimplementasikan pada penelitian ini adalah teknik studi dokumentasi untuk menganalisa data yang relevan dengan masalah penelitian. Menurut Sugiyono (2018:475) bentuk studi

dokumentasi merupakan bentuk untuk mengumpulkan data dan segala macam informasi yang sudah didokumentasikan dalam mengadakan pencatatan secara kualitatif dalam bentuk buku, ataupun arsip.

Teknik analisis data yang diimplementasikan adalah menurut Merriam dalam Cresswell (1994:167) pada analisis data dengan analisis kualitatif akan disusun berdasarkan kategori secara kronologis, kemudian dilakukan peninjauan berkala sebelum akhirnya disajikan pada suatu media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini mengungkapkan beberapa hal seperti klasifikasi penamaan kartu terhadap susunan kanjinya, susunan unsur kanji yang ada pada penamaan kartu, hingga pengaruh cerita yang menjadi dasar alasan terciptanya penamaan kartu beserta hubungannya.

Berikut adalah hasil sajian sampel dari klasifikasi penamaan kartu berdasarkan *Nijijukugo* hingga *Gojijukugo*.

1. Klasifikasi Nama Kartu *Nijijukugo*

No.	Nama Kartu	Arti Nama
1.	アルバスの落胤	Albaz sang Anak Haram
2.	教導の聖女 エクレシア	Ecclesia sang Saint Dragma
3.	鉄獣の戦線	Front Pasukan Hewan Besi
4.	教導の大神祇官	Dewa Pemimpin Agung Dragma

2. Klasifikasi Nama Kartu *Sanjijukugo*

No.	Nama Kartu	Arti Nama
1.	妖眼の相剣師	Mata Mempesona Master Pedang
2.	相剣師 – 莫邪	Master Pedang - Bakuya
3.	深淵竜 アルバ・レナトゥス	Naga Jurang Dalam – Alba Lenatus
4.	赫聖の妖騎士	Kilauan Saint dari Ksatria Terkutuk

3. Klasifikasi Nama Kartu *Yonjijukugo*

No.	Nama Kartu	Arti Nama
1.	鉄獣戦線 銀弾のルガル	Front Pasukan Hewan Besi – Gindan si Peluru Perak
2.	烙印凶鳴	Auman Rakuin
3.	覇蛇大公 ゴルゴンダ	Ular Adipati Agung Golgonda
4.	烙印融合	Fusi Rakuin

4. Klasifikasi Nama Kartu *Gojijukugo*

No.	Nama Kartu	Arti Nama
1.	氷水大剣現	Manifestasi Pedang Agung Hisui

Dari tabel di atas, bisa disimpulkan bahwa jenis variasi gabungan kanji atau *jukugo* yang terkandung pada penamaan kartu Yu-Gi-Oh! OCG 烙印ストーリー sangatlah variatif. Dari data *nijijukugo* bisa didapatkan 24 klasifikasi penamaan, *sanjijukugo* berjumlah 4, *yonjijukugo* berjumlah 15, dan *gojijukugo* berjumlah 1 saja. Bentuk-bentuk penamaan yang terkandung seperti *nijijukugo* hingga *gojijukugo* tersusun dengan baik pada penamaan tiap kartu serta memiliki interpretasi yang berbeda-beda berdasarkan dengan penggunaannya.

Berikutnya adalah pembedahan kanji dengan unsur-unsur kanji berdasarkan Henshall dalam Felicia (2012:108), dimana kanji yang terkandung pada nama dibedah keterikatannya antar makna dan unsur yang terkandung dalam kanji tersebut.

1. Penamaan Kartu dengan Susunan *Shokei-moji*

No.	Kanji dan Nama Kartu	Penjelasan Deskriptif
1.	鳥 pada: 1. 鉄獣戦線 凶鳥 のシュライグ	鳥: <i>Shokei-moji</i> , terlihat seperti burung. Susunan dan bentuk awal karakter 鳥 benar-benar menyerupai gambar burung. Lengkap dengan paruh, sayap, dan ekor. Kanji ini bisa memiliki tujuan untuk merepresentasikan <i>Shuraig</i> sebagai sosok manusia setengah burung dalam penamaannya.
2.	女 pada: 1. 教導の聖女エクレシア 2. 赫の聖女カルテシア	女: <i>Shokei-moji</i> , kanji ini nampak seperti wanita yang terduduk Susunan dan bentuk awal karakter 女 menggambarkan seorang wanita dalam posisi duduk berlutut, tangan disilang, serta merupakan posisi duduk yang umum di masa Tiongkok kuno.

		Kanji ini bisa memiliki tujuan untuk merepresentasikan sosok wanita atau perempuan pada penamaan kartu secara langsung, dalam kasus ini Ecclesia dan Cartesia.
--	--	--

2. Penamaan Kartu dengan Susunan *Shiji-moji*

No.	Kanji dan Nama Kartu	Penjelasan Deskriptif
1.	士 pada: 1. 教導の騎士フルドリス 2. 赫聖の妖騎士	士: <i>Shiji-moji</i> , bentuk penanda jabatan atau pangkat sosok tinggi atau disegani. Menggambarkan bentuk abstrak dan gagasan atau kelas hingga jabatan tertentu dalam masyarakat Tiongkok kuno, seperti ksatria. Kanji ini memberikan representasi sosok Fleurdelis dan diberikan pada kartu yang berhubungan dengannya sebagai sosok ksatria.
2.	天 pada: 1. 教導の天啓アデイン 2. 凶導の白き天底	天: <i>Shiji-moji</i> , merepresentasikan langit tidak memiliki bentuk tetap dan luas. Kanji ini memiliki susunan 大 seperti melambangkan manusia dengan tangan dan kaki terbuka ditambah dengan garis horizontal di atas yang menunjukkan sesuatu yang berada di atas kepala manusia, seperti menggambarkan sesuatu yang berada di atas manusia; langit atau surga. Kanji ini memberikan unsur surgawi pada penamaan dalam kartu yang menerapkannya.

3. Penamaan Kartu dengan Susunan *Keisei-moji*

No.	Kanji dan Nama Kartu	Penjelasan Deskriptif
1.	落 pada: 1. 落胤	落 : <i>Keisei-moji</i> , 落胤 (<i>kusakanmuri</i>) untuk menotasikan rumput atau tumbuhan sedangkan 洛 (<i>raku</i>) yang berarti Kyoto hanya membantu dalam penyebutannya. Kanji ini merepresentasikan sesuatu yang jatuh dari pohon lalu berkembang menjadi makna umum seperti jatuh atau turun dengan bantuan unsur fonetiknya. Kanji ini merepresentasikan makna semantik dari jatuh bagi sosok Albaz sesuai dengan cerita dimana dia terjatuh dari lubang entah berantah.
2.	鉄 pada: 1. 鉄獣戦線 銀弾のルガル 2. 鉄獣戦線 凶鳥のシュライグ 3. 鉄獣戦線 徒花のフェリジット 4. 鉄獣戦線 キット 5. 鉄獣の戦線 6. 鉄獣の咆哮	鉄 : <i>Keisei-moji</i> , mengindikasikan <i>bushu</i> 金 (<i>kanehen</i>) bahwa dia berhubungan dengan besi dan 失 (<i>shitsu</i>) sebagai penghubung fonetik. Kanji ini memiliki bentuk 金 sebagai makna bahwa ini adalah jenis logam, sedangkan 失 memberi petunjuk fonetik untuk bacaan <i>tetsu</i> . Kanji ini merepresentasikan penekanan penamaan pada kelompok 鉄獣戦線 yang bersenjatakan benda dari besi.

4. Penamaan Kartu dengan Susunan *Kaii-moji*

No.	Kanji dan Nama Kartu	Penjelasan Deskriptif
1.	獣 pada:	獣: <i>Kaii-moji</i> , gabungan dari 犬 (<i>inu</i>) anjing dan

	1. 鉄獣戦線 銀弾のルガル 2. 鉄獣戦線 凶鳥のシュライグ 3. 鉄獣戦線 徒花のフェリジット 4. 鉄獣戦線 キット 5. 鉄獣の戦線 6. 鉄獣の咆哮 7. 相剣瑞獣－純鈎 8. 深淵の獣ルベリオン 9. 深淵の神獣デイス・パテル	口 (<i>guchi</i>) mulut. Menggambarkan hewan liar atau hewan buas. Unsur kanji yang digabung merepresentasikan sosok hewan, hewan liar, maupun hewan buas. Kanji ini merepresentasikan penekanan bahwa makhluk yang memiliki penamaan ini bukanlah manusia dan merupakan makhluk yang memiliki ciri khas atau karakteristik seperti hewan.
2.	相 pada: 1. 妖眼の相剣師 2. 軒轅の相剣師 3. 相剣大師－赤霄 4. 相剣瑞獣－純鈎 5. 瑞相剣究 6. 相剣大公－承影 7. 相剣暗転 8. 龍相剣現 9. 相剣軍師－龍淵 10. 相剣師－莫邪 11. 相剣師－泰阿 12. 相剣大邪－七星龍淵	相: <i>Kaii-moji</i> , bushu 木 (<i>ki</i>) pohon dengan 目 (<i>me</i>) mata menggambarkan seperti memperhatikan pohon yang berarti tampilan. Unsur kanji ini yang digabung merepresentasikan makna simbolis dua elemen yang secara langsung mengartikan “melihat pohon” yang berarti wujud atau tampilan Kanji ini merepresentasikan penekanan terhadap sosok dan wujud 相剣 dengan ciri khas memiliki pedang raksasa dan ikonik

Dari penamaan-penamaan di atas, bisa didapatkan penjelasan secara kualitatif mengenai bentukan pemaknaan kanji yang dipengaruhi oleh *rikusho* dengan berbagai jenis klasifikasi sehingga menimbulkan interpretasi yang bervariasi, sesuai dengan Henshall dalam Felicia (2012:108). Serta tidak

ditemukan *tenchuu-moji* dan juga *kasha-moji* pada penamaannya.

Nama-nama dari susunan kanji tersebut membentuk banyak interpretasi bergantung pada komponen yang tersusun dan juga aspek pengartian yang bervariasi, sesuai dengan apa yang dinyatakan Chaer (2013:286) mengenai makna penggunaan dan penamaan yang dapat bersifat macam-macam dilihat dari perspektif manapun.

Setelah menganalisa hubungan unsur-unsur kanji terhadap penamaan pada kartu yang telah diklasifikasi. Tahapan analisa terakhir adalah susunan makna secara semantik yang terkandung pada penamaan kartu dengan hubungannya pada pengaruh cerita. Tahapan ini akan menginterpretasikan makna pada penamaan kartu dalam kanji dengan pengaruh cerita 烙印ストーリー yang terkonstruksi.

Susunan tersebut dibedah pada tabel berikut:

No.	Nama Kartu	Kisah Kartu	Makna
1.	鉄獣戦線 銀弾のルガル	とっこうたいちょう 特攻隊長を じしょう 自称するかつ ての 同胞殺 し、空中を しゅせんじょう 主戦場とする シュライグに 代わり ちじょうぶたい 地上部隊をこ ぶし。	鉄獣戦線 diberikan dengan alasan klasifikasi arketipe dan juga kelompok dalam cerita sebagai <i>Front</i> Pasukan Hewan Besi. 銀弾のルガル diberikan berdasarkan bait kisah “ 空中を しゅせんじょう 主戦場とす るシュライグ に代わり ちじょうぶたい 地上部隊をこ ぶし” sebagai seorang pemimpin pasukan darat.
2.	鉄獣戦線 凶 鳥のシュライ グ	かつてはね と 蔑まれた しょうねん 少年で、 てつけものせんせん 「鉄獣戦線」 のリーダー むくち ゆうもう 無口だか勇猛 さを持ち「フ ルルドリス」	鉄獣戦線 diberikan dengan alasan klasifikasi arketipe dan juga kelompok dalam cerita sebagai <i>Front</i> Pasukan Hewan Besi.

		なんと 何度も 相ま みえる。	凶鳥のシュラ イグ diberikan berdasarkan kisah “一無口 むくち だか勇 猛ゆうもう さ を持もち 「フルルドリ ス」と何度な んども相あい まみえる。” Dimana dia adalah sosok pendiam nan pemberani serta pernah berhadapan dengan Fleurdelis.
3.	アルバ スの落 胤	竜が消えた 後、姿を現 した黒衣の少 年。深く傷つ き、記憶を全 て失っている らしい彼にか つての自分た ちを重ねた 「鉄獣戦線」 は、その身を 保護すること	落胤 pada nama Albaz diberikan berdasarkan kisah dimana dia jatuh dari langit dalam wujud naga, berubah menjadi manusia yang terluka lalu kehilangan ingatannya bak seseorang yang terbuang dari entah berantah.
4.	教導の 聖女エ クレシ ア	かれしじょうはじ 彼氏上初 めて がく せいこん やど 額に聖痕を宿 した「奇跡の 子」朗らかな 笑顔と分け隔 てない態度で 民の敬愛を 一身に受ける	教導 diberikan karena Ecclesia terafiliasi dengan negeri Dragma. 聖女 diberikan karena ia disebut anak ajaib dengan stigmata pertama di dahinya, ia juga dihormati oleh orang-orang.
5.	教導の 大神祇 官	「ドラグマ」 の さいこうしどうしゃ 最高指導者。 しんぞう 神像「テトラ	教導 diberikan karena Maximus terafiliasi

		ドラグマ」を つう ひとびと 通じて人々に かみ えいきょう 神の影響であ せいこん ほどこ る聖痕を施 こくみん し、国民とし むか い て迎え入れ る。	dengan negeri Dragma. 大神祇官 diberikan untuk menekankan sosok pemimpin karena ia disambut dan memberikan pengaruh ilahi.
--	--	--	--

Dari susunan tabel mengenai pemaknaan kanji secara semantik dalam penamaan kartu, hal ini membuktikan teori pemaknaan berdasarkan Chaer mengenai penamaan kartu sesuai dengan teori makna dari penamaan semantik dimana bahasa pada penamaan dapat ditinjau dari perspektif manapun (Chaer, 2013:289). Beserta pernyataan Ullmann (1972:62) tentang nama dalam bahasa semantik memiliki fungsi semantis antar pengaruh pembentukan dengan alasan yang membentuk dari pengaruh ilustrasi maupun cerita dan referensi apapun.

Dalam kontekstualisasi ini juga bisa digambarkan penjelasan lain seperti kelompok 鉄獣戦線 yang memang terdiri dari sosok makhluk buas dengan kemampuan bervariasi dan selalu siaga dalam medan peperangan dengan alatnya yang terbuat dari mesin dan besi. Begitu juga perubahan 教導 menjadi 凶導 dengan mempertahankan homofon yang sama untuk merepresentasikan perubahan dari baik menjadi jahat.

Penamaan-penamaan tersebut juga memiliki fungsi semantis yang lain seperti halnya penggunaan nama 赤霄, 承影, 龍淵, dan 莫邪 dalam arketipe 相剣 yang justru menggambarkan wujud nama-nama pedang dari legenda mitologi Tiongkok dan juga terbukti memiliki korelasi hubungan dengan cerita.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis makna semantik pada penamaan kanji dalam kartu *Yu-Gi-Oh!*, dapat disimpulkan bahwa penamaan-penamaan kartu tersebut memiliki variasi interpretasi semantik yang kompleks. Hal ini dipengaruhi oleh konstruksi kanji dan *jukugo* yang membentuk nama-nama tersebut, sehingga memungkinkan adanya beragam makna dari sudut pandang semantik manapun.

Unsur kanji yang membangun penamaan kartu juga terbukti saling memengaruhi dalam membentuk makna keseluruhan, menciptakan definisi yang saling terhubung dan memperkuat makna semantik satu sama lain. Selain itu, makna-makna ini secara kuat direferensikan dari alur cerita 烙印ストーリー, yang

berperan besar dalam menentukan nama kartu agar tetap konsisten dengan narasi yang dibangun.

Penamaan kartu tidak hanya mencerminkan cerita, tetapi juga disusun secara sistematis dengan mempertimbangkan hubungan antar kanji dan unsur pembentuknya, sehingga menghasilkan struktur penamaan yang konkret, bermakna, dan mendukung pengembangan dunia cerita secara menyeluruh.

Saran

Hasil dari penelitian ini membahas lebih dalam mengenai analisa penamaan kartu *Yu-Gi-Oh!* dalam kanji dan konteks cerita 烙印ストーリー. Data yang diambil mengesampingkan bentuk-bentuk kompleks diluar penamaan kanji. Sehingga penelitian ini tidak terlalu membahas mengenai konstruksi kana atau faktor lain selain kanji yang membentuk penamaan tersebut. Akan lebih baik untuk penelitian kedepan jika membahas mengenai pemaknaan penamaan dengan menggunakan kana atau konstruksi hubungan linguistik lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, Novi, 2012, “Sistematika Pelafalan Huruf Kanji untuk Nama Orang dan nama Tempat di Jepang dalam Konteks Bacaan Bahasa Jepang”, Universitas 17 Agustus Surabaya
- Bahri, Samsul, 2013, “Analisis Makna Kanji Berkarakter Dasar Ukanmori Ditinjau dari Segi Semiotika (Kajian Charles Sander Pierce)”, Universitas Riau
- Chaer, Abdul, 2013, “Pengantar Semantik”, Rineka Cipta, Jakarta
- Cresswell, W., John, 1994 “Research Design Qualitative & Quantitative Approaches” International Educational and Professional Publisher, London
- Fanani, Zaenal, Urip, 2017 “Pengembangan Bahan Ajar Nijjukugo (Dua Pasang Kanji) dalam Novel Yukiguni (Daerah Salju) Karya Kawabata Yasunari” Universitas Negeri Surabaya
- Felicia, 2012, “Analisis Makna Kanji Karui, Korobu, Yu, Rin yang Memiliki Bushu Kuruma” Universitas Bina Nusantara
- Griffin, Emory A. (2011), A First Look At Communication Theory, 8th Edition, New York: McGraw-Hill.
- Kakeru, K., Inzaghi, Y. and Andari, N. Mezurashii: Journal of Japanese Studies. doi:<https://doi.org/10.30996/mezurashii.v4i1.6931>.
- Moleong, Lexy, 2005, “Metodologi Penelitian Kualitatif”, Remaja Rosdakarya, Bandung
- Seeley, Christopher, 2016, “The Complete Guide to Japanese Kanji: Remembering and

- Understanding 2,136 Standard Japanese Characters”, Tuttle Publishing
- Sudaryat, Yayat, 2009, “Makna dalam Wacana: Prinsip-Prinsip Semantik dan Pragmatik”, CV. Yrama Widya, Bandung
- Sudaryanto, 2015, “Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik” Duta Wacana University Press
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, penerbit. Alfabeta, Bandung. Dharmayana, I. M. A., & Rahanatha, G. B.
- Suryana, 2010, “Metodologi Penelitian: Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif”, Universitas Pendidikan Indonesia
- Tjandra, Shaddy, 2016, “Semantik Jepang”, Bina Nusantara Media & Publishing
- Tumi Harti, Mangatur Sinaga and Hermandra Hermandra (2021). Penamaan Unsur Tumbuhan dan Hewan di Kepulauan Meranti (Kajian Semantik Inkuisitif). *SASTRANESIA Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), pp.112–112. doi:<https://doi.org/10.32682/sastranesia.v9i1.1809>.
- Uchida, Masahiro, & Kozahaki, Okozika, 2021, “Yu-Gi-Oh! Valuable Book”, EX 1. Shueisha Co., Ltd
- Uchida, Masahiro, & Utsumi, Ken, 2022, “Yu-Gi-Oh! Valuable Book”, EX 2. Shueisha Co., Ltd
- Uchida, Masahiro, & Utsumi, Ken, 2023, “Yu-Gi-Oh! Valuable Book”, EX 3. Shueisha Co., Ltd
- Uchida, Masahiro, & Utsumi, Ken, 2024, “遊戯王 OCG デュエルモンスターズ COMPLETE FILE – 白の物語 – 烙印ストーリー”. Shueisha Co., Ltd
- Ullmann, Stephen, 1972, “Semantics: An Introduction to The Science of Meaning”, Oxford: B. Blackwell Paperback,