



Penggunaan Katakana dalam Majalah *Weekly Shōnen Sunday*

Julian Liang¹, Maulluddul Haq²

Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang¹

Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang²

Email: julianliang@tutanota.com¹, maulluddul_haq@fbs.unp.ac.id²

Sejarah Artikel

Submit	: 2024-08-21
Diterima	: 2024-12-20
Diterbitkan	: 2024-12-22

Kata Kunci:

Katakana, Manga, *Shōnen*,
Weekly Shōnen Sunday

Abstrak

Manga as Japanese comics, plays an important role in learning the Japanese. Reading is an effective activity to improve Japanese comprehension, including mastering the scripts. However, Learners often face challenges with the unconventional writing system, such as the use of katakana beyond gairaigo. This study aims to identify and understand the use of katakana in a collection of shōnen manga from Weekly Shōnen Sunday No.1, 2024. The research method is qualitative, using content analysis approach to identify categories of katakana usage. Triangulation is applied to ensure data accuracy by using the same katakana usage from three different theory as common categories. The common categories include the use of plant and animal names, onomatopoeia, gairaigo, emphasis, colloquial language and slang, place names and foreign names, and interjections. Additionally, this study identifies other less common uses of katakana, such as for kanji substitution, company or brand names, female names, personal pronouns, furigana, ateji, wasei eigo, konshugo, male names, nicknames, numeral auxiliaries, long vowel sounds, and coined terms. This study provides insights into the varied use of katakana in manga that Japanese language learners may encounter.

PENDAHULUAN

Membaca adalah salah satu kegiatan yang mampu meningkatkan pemerolehan bahasa. Menurut Krashen (2004, p.147), ketika pemelajar bahasa menjadikan membaca sebagai kegiatan kesenangan atau hobi, hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman bahasa mereka tanpa harus mengikuti kelas, diajari guru, belajar, atau bahkan berbicara dengan penutur asli. Haq (2021, p. 9) juga berpendapat bahwa membaca secara ekstensif dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa Jepang khususnya pada pemerolehan kosakata baru, tata bahasa dan penguasaan kanji.

Membaca teks dalam bahasa Jepang menjadi tantangan yang sulit bagi pemelajar dikarenakan sistem penulisannya. Menurut Hadamitzky & Spahn (2012, p. 8), penulisan bahasa Jepang merupakan campuran dari kanji, hiragana, dan katakana yang

¹Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP lulus pada tanggal 25 Oktober 2024

²Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP

disebut sebagai *kanji-kana majiri*. Berikut bagaimana penggunaan campuran huruf dalam kalimat bahasa Jepang.

家族はニューヨークにいます
Kazoku wa nyūyōku ni imasu
Keluarga berada di New York

(3A Corporation, 2012, p. 82)

Kanji pada kata 家族 (*kazoku*) merupakan huruf yang bisa menyatakan arti tertentu sekaligus pengucapannya yang disebut sebagai *hyō'i moji*, karena huruf 家 dapat dibaca *ie*, *ya*, dan *uchi*, memiliki makna 'rumah', dan juga huruf 族 dapat dibaca *yakara*, memiliki makna 'suku, klan, dan keluarga'. Sedangkan katakana pada kata ニューヨーク (*nyūyōku*), dan hiragana pada kata います (*imasu*) dan partikel は (*wa*) dan に (*ni*), merupakan huruf yang hanya menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu yang disebut sebagai *hyō'on moji* (Sudjianto & Dahidi, 2022, p. 55).

Penggunaan campuran huruf dalam bahasa Jepang tergantung pada jenis kosakata yang digunakan. Menurut Sudjianto & Dahidi (2022, p. 99), jenis kosakata bahasa Jepang dibagi menjadi tiga macam, yaitu *wago*, *kango*, dan *gairaigo*. *Wago* adalah kosakata asli Jepang yang biasanya ditulis dengan kanji, hiragana, atau campuran keduanya. *Kango* adalah kosakata serapan dari bahasa Cina yang ditulis dengan kanji. *Gairaigo* adalah kosakata serapan dari berbagai negara yang ditulis dengan katakana. Karakteristik penulisan untuk setiap jenis kosakata tersebut menjadi aturan standar dalam penulisan bahasa Jepang saat ini (Narita & Sakakibara, 2004, p. 41).

Namun, karakteristik penulisan tersebut tidak selalu berlaku. Ada beberapa kata *wago* atau *kango* yang tidak mengikuti karakteristik penulisan, yaitu dengan menggunakan katakana.

おやー？なにやらコテで髪をのばしているよーです。
Oyā? Nani yara kote de kami o nobashiteiru yō desu.

Ooh? Karena suatu alasan, dia meluruskan rambutnya dengan pelurus rambut.

(Reginadakhe, 2016, p. 37)

Kata コテ (*kote*) yang artinya 'catokan' atau 'pengeriting rambut' merupakan kosakata yang dapat ditulis dengan kanji, yaitu 鋏. Selain itu, kata tersebut juga memiliki makna lain, yaitu 'cetok' atau 'roskam'. Berdasarkan makna lain tersebut, digunakannya katakana pada kata tersebut untuk makna yang merujuk ke alat rambut. Penulisan katakana pada jenis kosakata di luar *gairaigo* seperti ini dapat menambah kebingungan bagi pemelajar bahasa Jepang ketika membaca, sebab sebagian besar pemelajar bahasa Jepang diajarkan bahwa katakana digunakan untuk menuliskan kata asing (Sari, 2016, p. 2).

Penulisan katakana yang tidak lazim sering ditemukan dalam manga. Manga memperbolehkan penggunaan bahasa yang bebas, seperti cara penulisan dalam pesan

teks, komunikasi daring, dan media lainnya (Robertson, 2019, p. 11). Berikut bagaimana katakana digunakan dalam manga.



Gambar 1. Contoh penulisan katakana dalam manga

Sumber: *Ichi Ichi Sei* chapter 1

基本方針としてワタシは無駄な会議はキョウリョク減らシタイ
Kihon hōshin toshite watashi wa muda na kaigi wa kyōryoku herashitai
 Saya ingin mengurangi rapat yang sia-sia sebagai kebijakan dasar

自分の足で現状を見て回り現状の意見を大事にしていききたいと思っ
 テマス

Jibun no ashi de genjō o mitemawari genjō no iken o daiji ni shiteikitai to omottemasu

Saya memikirkan untuk ingin melihat dan menghargai pendapat tentang situasi saat ini sendiri

なぜなら――

Nazenara――

Sebab――

(Ivarsson, 2019, p. 58)

Menurut Ivarsson (2019, p. 50) perubahan jenis huruf dilakukan dalam manga karena dapat memahami gambaran dari karakter atau situasi tertentu. Berdasarkan pernyataan tersebut, penulisan katakana pada kata *watashi* (saya), *kyōryoku* (kerja sama), dan bentuk perubahan kata kerja *tai* dan *masu*, untuk memberikan penggambaran tokoh yang lancar dalam berbahasa Jepang, namun karena pelafalan masih belum sempurna, menekankan *gaikokujin rashisa* (keasingannya) (Ivarsson, 2019, p. 58). Dapat disimpulkan bahwa manga memiliki cara penulisan yang bebas dan berbeda dari standar penulisan bahasa Jepang untuk menentukan makna spesifik maupun penggambaran karakter tokoh.

Penelitian terkait tentang penulisan katakana telah dilakukan oleh beberapa peneliti (Reginadakhe, 2016; Fauzan, 2017; Robertson, 2019; Ivarsson, 2019; Hagerborg, 2020). Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan katakana dalam manga masih terbatas (Reginadakhe, 2016; Fauzan, 2017). Reginadakhe (2016), meneliti fungsi katakana dalam manga berjudul “*Beauty Pop*” karya Kiyoko Arai, dan menemukan bahwa katakana digunakan untuk menunjukkan

nomina diri, *gairaigo*, kata seruan, penekanan, menarik perhatian pembaca, istilah khusus, onomatope, dan menggantikan huruf kanji. Sementara itu, Fauzan (2017), meneliti penggunaan katakana selain *gairaigo* dan onomatope dalam beberapa manga *shōnen* dan manga *shōjo*, dan menemukan bahwa katakana digunakan untuk kata ganti orang, kata keterangan, kata tunjuk, kata sifat, dan kata benda.

Hasil temuan dari penelitian terkait masih berfokus pada teks dialog atau percakapan dalam manga. Selain itu, banyak pembaca manga juga cenderung hanya memperhatikan teks percakapan dan kurang memperhatikan elemen teks lainnya. Padahal, manga dengan karakteristik penulisan yang bebas sering memanfaatkan grafis teks untuk mempengaruhi interpretasi pembaca terhadap suara, gaya, atau makna dialog (Robertson, 2019, pp. 11–12). Jika grafis teks tersebut dianalisis, memungkinkan ditemukannya penggunaan katakana yang belum diketahui oleh pemelajar bahasa Jepang. Oleh karena itu, teks manga secara keseluruhan dijadikan sebagai subjek penelitian untuk mengetahui penggunaan katakana lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan berfokus pada teks yang menggunakan katakana sebagai objek penelitian. Kemudian, kumpulan manga dalam majalah *Weekly Shōnen Sunday* No. 1 Tahun 2024 akan digunakan sebagai subjek penelitian ini karena menawarkan berbagai judul dari berbagai pengarang. Dengan keberagaman manga tersebut, teks yang disajikan lebih bervariasi yang memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi berbagai penggunaan katakana. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan katakana umum dan lainnya tersebut pada teks manga dalam majalah *Weekly Shōnen Sunday*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif karena menghasilkan temuan-temuan yang tidak diperoleh menggunakan metode statistik atau pendekatan kuantitatif lainnya (Murdiyanto, 2020, p. 19). Pendekatan analisis konten digunakan untuk mengidentifikasi kategori penggunaan katakana pada teks yang menggunakan katakana (Farikah, 2024, p. 131). Metode deskriptif digunakan untuk menjelaskan fenomena kebahasaan terhadap penggunaan katakana pada temuannya (Zaim, 2014, p. 22).

Peneliti sebagai instrumen utama bertindak dalam menetapkan fokus penelitian, memilih sumber data, mengumpulkan data, menganalisis data, menafsirkan hasil, dan menarik kesimpulan dari temuan tersebut (Abdussamad, 2021, p. 141). Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi, yaitu dengan mengambil teks yang menggunakan katakana pada manga dalam majalah *Weekly Shōnen Sunday* No. 1 Tahun 2024 karena data diperoleh melalui media perantara, bukan langsung dari sumber aslinya (Murdiyanto, 2020, pp. 53, 64). Untuk memastikan keabsahan data, teknik triangulasi dilakukan dengan menggunakan persamaan teori yang dikemukakan oleh Mitamura (2011, pp. 38–75), Hadamitzky & Spahn (2012, pp. 31–32), dan Zalman (2014, pp. 12–13) sebagai pengelompokan kategori penggunaan katakana (Winaryati, 2019, pp. 132–133).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian

Peneliti menganalisis teks yang menggunakan katakana berdasarkan persamaan teori penggunaan katakana dari ketiga ahli pada 21 judul manga dalam majalah *Weekly Shōnen Sunday* No. 1 Tahun 2024. Persamaan teori tersebut diklasifikasikan menjadi 7 kategori penggunaan. Selain itu, peneliti juga memberikan alasan digunakannya katakana pada kata-kata *wago* dan *kango* berdasarkan teori alasan penggunaan katakana oleh Nakayama (1998, pp. 69–70).

Temuan 1

Pada temuan ini, peneliti berhasil mengidentifikasi penggunaan katakana sebanyak 319 data. Dari data-data tersebut, ditemukan 4 data untuk 'nama tumbuhan dan binatang', 94 data untuk 'onomatope', 140 data untuk '*gairaigo*', 35 data untuk 'penekanan', 21 data untuk 'bahasa sehari-hari dan slang', 8 data untuk 'nomina khusus asing', serta 17 data untuk 'kata seruan'. Perincian lebih lengkap dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Jumlah temuan 1

No.	Penggunaan Katakana	Jumlah
1	Nama tumbuhan dan binatang	4
2	Onomatope	94
3	<i>Gairaigo</i>	140
4	Penekanan	35
5	Bahasa sehari-hari dan slang	21
6	Nomina khusus asing	8
7	Seruan	17
Total		319

1. Nama Tumbuhan dan Binatang

Nama-nama dari tanaman (termasuk sayuran, buah-buahan, bunga, pohon, dsb.) dan hewan atau binatang.



Gambar 2. Nama tumbuhan dan binatang

Sumber: *Mao chapter 210*, hlm. 66

ネズミを買い取りに...

Nezumi o kaitori ni...

Pergi membeli tikus...

(*Mao chapter 210*, hlm. 66)

Pada data di atas, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu ネズミ (*nezumi*). Kata ini merupakan jenis *wago* karena kosakata asli Jepang yang dapat

ditulis dengan kanji, yaitu 鼠 dan pengucapan *nezumi* merupakan cara baca *kun'yomi*. Namun, tulisan 鼠 tidak terdapat dalam daftar huruf *jōyō* kanji. Huruf yang tidak standar ini sesuai dengan alasan penggunaan katakana karena akan sulit dipahami jika ditulis dengan kanji. Kata *nezumi* secara harfiah berarti ‘tikus’ dan dalam kamus daring (Goo Jisho, n.d.), merujuk pada binatang pengerat berbadan kecil, memiliki bulu berwarna abu-abu atau coklat tua, dan ekor yang panjang dan ramping. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan katakana pada data ini untuk nama binatang.

2. *Onomatope*

Peniruan dari bentuk suara binatang, bunyi benda mati (seperti angin, air mengalir dan bunyi lainnya), dan gambaran pergerakan atau keadaan sesuatu secara grafis atau sugestif.



Gambar 3. Onomatope

Sumber: *Meitantei Konan chapter 1122*, hlm. 40

ドドド

Dododo

(Bunyi rombongan bersepatu berlari)

(*Meitantei Konan chapter 1122*, hlm. 40)

Pada data di atas, ditemukan teks *Onomatopoeia* yang menggunakan katakana, yaitu ドドド (*dododo*). Kata ini merupakan jenis *wago* karena kosakata asli Jepang yang ditulis dengan hiragana, yaitu どどど. Kata *dododo* dalam web (Onomatope Jiten, n.d.), merujuk pada bentuk bunyi yang bergema dengan keras seolah-olah mengguncang bumi, seperti suara kuda yang berlari dengan keras. Penulisan katakana pada kata ini sesuai dengan alasan penggunaan katakana karena cara paling sederhana untuk menarik perhatian pembaca pada grafis teks onomatope yang menggambarkan guncangan pada rombongan bersepatu berlari. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan katakana pada data ini untuk onomatope.

3.

4. *Gairaigo*

Kata serapan dari bahasa asing kecuali dari bahasa Cina (atau bahasa yang menggunakan kanji).



Gambar 4. Gairaigo

Sumber: *Ryū to Ichigo* chapter 170, hlm. 31

ほうか...これで3勝3敗。次、莓ちゃんが勝ったら竜王のタイトル獲る。

Houka... Kore de san-shō san-pai. Tsugi, Ichigo-chan ga kattara ryūō no taitoru toru.

Kalau begitu... dengan ini skor menjadi 3 menang 3 kalah. Jika selanjutnya Ichigo menang, dia akan merebut gelar *Ryuou*.

(*Ryū to Ichigo* chapter 170, hlm. 31)

Pada data di atas, ditemukan teks *Thoughts* yang menggunakan katakana, yaitu タイトル (*taitoru*). Kata ini merupakan kata serapan utuh dari bahasa Inggris, yaitu *title*. Kata *taitoru* dalam kamus daring (Goo Jisho, n.d.), merujuk pada judul, topik, gelar sebutan, gelar juara, dsb. Dalam konteks data ini, makna yang terkandung adalah gelar juara. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan katakana pada data ini untuk *gairaigo*.

5.

6. **Penekanan**

Memberian penekanan pada kata atau mengekspresikan makna unik yang mengandung idiom.



Gambar 5. Penekanan

Sumber: *Mao* chapter 210, hlm. 67

え...このフロシキの中にネズミが一杯...

E... Kono furoshiki no naka ni nezumi ga ippai...

Eh... Ada banyak tikus di dalam kain bungkus ini...

(*Mao* chapter 210, hlm. 67)

Pada data di atas, ditemukan teks *Thoughts* yang menggunakan katakana, yaitu フロシキ (*furoshiki*). Kata ini merupakan jenis *wago* karena kosakata asli Jepang yang dapat ditulis dengan kanji, yaitu 風呂敷 dan pengucapan *furoshiki* merupakan cara baca *kun'yomi*. Kata *furoshiki* dalam kamus daring (Goo Jisho, n.d.), merujuk pada kain persegi yang digunakan untuk membungkus barang. Dalam konteks data ini, kata *furoshiki* ditulis dengan katakana untuk penekanan karena banyaknya tikus. Hal tersebut sesuai dengan alasan penggunaan katakana karena katakana adalah cara paling sederhana untuk menekankan kata. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan katakana pada data ini untuk penekanan.

7. Bahasa Sehari-hari dan Slang

Bahasa sehari-hari dan slang dalam bahasa Jepang disebut sebagai *zokugo* yang biasanya memiliki makna atau bentuk berbeda dari kata dasarnya.



Gambar 6. Bahasa sehari-hari dan slang

Sumber: *Tonikaku Kawaii* chapter 254, hlm. 164

待て!!このガキ!!

Mate!! Kono gaki!!

Tunggu!! Dasar Bocah!!

(Tonikaku Kawaii chapter 254, hlm. 164)

Pada data di atas, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu ガキ (*gaki*). Kata ini merupakan jenis *kango* karena kosakata serapan Cina yang ditulis dengan kanji, yaitu 餓鬼 dan pengucapan *gaki* merupakan cara baca *on'yomi*. Kata *gaki* secara harfiah berarti ‘anak’ dan dalam kamus daring (Nihongo Zokugo Jisho, n.d.), merujuk pada istilah roh dalam agama Buddha yang jatuh hukuman atas perbuatan buruk (seperti keserakahan, kecemburuan, dan keinginan yang tiada habisnya). Namun sering digunakan secara kasar untuk merujuk pada anak-anak terutama laki-laki. Dalam konteks data ini, kata *gaki* ditulis dengan katakana karena makna yang terkandung adalah anak. Hal tersebut sesuai dengan alasan penggunaan katakana karena tidak menunjukkan makna utama, dan jika ditulis dengan kanji, maka makna utama ‘roh’ sangat menonjol. Dapat disimpulkan bahwa kata *gaki* yang berawal dari makna ‘roh’ berkembang menjadi ‘anak’, sehingga penggunaan katakana pada data ini untuk bahasa sehari-hari dan slang.

8. *Nomina Khusus Asing*

Pada dasarnya merupakan jenis *gairaigo*, namun spesifik pada nama tempat (desa, kota, negara, dsb.) dan nama orang yang asing.



Gambar 7. *Nomina khusus asing*

Sumber: Tokachi Hitoribocchi Nōen chapter 286, hlm. 362

アメリカ映画でしか見たことないようなやつ！

Amerika *dōga de shika mita koto nai youna yatsu!*

Sesuatu yang cuma pernah kulihat di film Amerika!

(Tokachi Hitoribocchi Nōen chapter 286, hlm. 362)

Pada data di atas, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu アメリカ (*amerika*). Kata ini merupakan bentuk pemendekan dari kata アメリカ合衆国 (*amerika gasshūkoku*). Kata *amerika* dalam kamus daring (Goo Jisho, n.d.), merujuk pada keseluruhan benua Amerika Utara dan Amerika Selatan. Dalam konteks data ini, digunakan untuk nama negara Amerika Serikat. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan katakana pada data ini untuk nama tempat.

9.

10. *Seruan*

Kata seruan atau interjeksi untuk menyerukan sesuatu.



Gambar 8. Seruan

Sumber: *Mizu Poro* chapter, hlm. 115

ウス!

Usu!

Ya!

(*Mizu Poro* chapter, hlm. 115)

Pada data di atas, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu ウス (*usu*). Teks ini adalah kata seruan yang terbentuk dari kata *osu* yang merupakan jenis *wago* karena kosakata asli Jepang yang ditulis dengan hiragana, yaitu おす. Kata *osu* dalam kamus daring (Nihongo Zokugo Jisho, n.d.), merujuk pada salam pagi dari bentuk sederhana frasa *ohayō gozaimasu*, yang kemudian secara umum digunakan sebagai sapaan ketika bertemu atau respons ‘iya’. Penulisan katakana pada kata ini sesuai dengan alasan penggunaan katakana karena katakana adalah cara paling sederhana untuk menekankan kata seruan yang menyatakan respons ‘iya’. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan katakana pada data ini untuk seruan.

Temuan 2

Pada temuan ini peneliti berhasil mengidentifikasi penggunaan katakana lainnya sebanyak 108 data dari 13 kategori penggunaan. Berdasarkan jumlah temuan data, ditemukan 28 data untuk 'menggantikan kanji', 1 data untuk 'nama perusahaan atau merek', 8 data untuk 'nama perempuan', 4 data untuk 'pronomina persona', 19 data untuk '*furigana*', 12 data untuk '*ateji*', 6 data untuk '*wasei eigo*', 7 data untuk '*konshugo*', 11 data untuk 'nama laki-laki', 4 data untuk 'nama panggilan', 2 data untuk 'kata bantu bilangan', 5 data untuk 'bunyi vokal panjang', serta 1 data untuk 'istilah buatan'. Perincian lebih lengkap dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Jumlah temuan 2

No.	Penggunaan Katakana	Jumlah
1	Menggantikan kanji	28
2	Nama perusahaan atau merek	1
3	Nama perempuan Jepang	8
4	Pronomina persona	4
5	<i>Furigana</i>	19
6	<i>Ateji</i>	12
7	<i>Wasei eigo</i>	6
8	<i>Konshugo</i>	7

9	Nama laki-laki Jepang	11
10	Nama panggilan	4
11	Kata bantu bilangan	2
12	Bunyi vokal panjang	5
13	Istilah buatan	1
Total		108

11. Menggantikan Kanji

Kanji yang digunakan terlalu rumit atau tidak digunakan lagi.



Gambar 9. Menggantikan kanji

Sumber: *Ryū to Ichigo* chapter 170, hlm. 25

2分の1! マズい!

Ni-fun no ichi! **Mazui!**

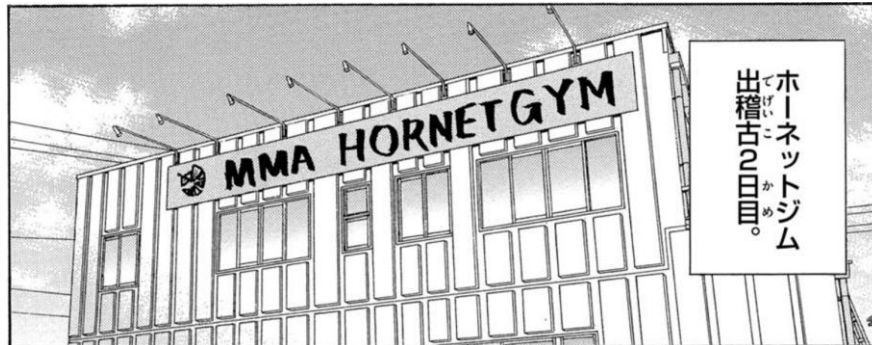
Gawat! 1 setengah menit lagi!

(*Ryū to Ichigo* chapter 170, hlm. 25)

Pada data di atas, ditemukan teks *Thoughts* yang menggunakan katakana, yaitu マズい (*mazui*). Kata ini merupakan jenis *wago* karena kosakata asli Jepang yang dapat ditulis dengan gabungan kanji dan hiragana, yaitu 不味い dan 拙い, dan pengucapan *mazu* pada tulisan 不味 dan 拙 merupakan cara baca *kun'yomi*. Kata *mazui* pada tulisan dalam kamus daring (Goo Jisho, n.d.), merujuk pada rasa yang buruk, tidak mahir, jelek atau memalukan, dan kondisi buruk. Berdasarkan definisi tersebut, tulisan 不味い merujuk pada makna ‘rasa yang buruk’ dalam konteks makanan. Sedangkan, tulisan 拙い, merujuk pada ‘tidak mahir’ dalam konteks keahlian. Dalam konteks data ini, makna yang terkandung adalah kondisi yang buruk. Hal ini sesuai dengan alasan penggunaan katakana karena tidak menunjukkan makna utama, dan jika ditulis dengan kanji, maka makna yang dimiliki kedua tulisan sangat menonjol. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan katakana pada data ini untuk ‘menggantikan kanji’.

12. Nama Perusahaan atau Merek

Nama perusahaan atau merek dari sebuah produk.



Gambar 10. Nama perusahaan atau merek

Sumber: *Red Blue* chapter 89, hlm. 262

ホーネットジム出稽古2日目

Hōnetto Jimu de keiko futsukame

Hari kedua latihan di Hornet Gym.

(*Red Blue* chapter 89, hlm. 262)

Pada data di atas, ditemukan teks *Narration* yang menggunakan katakana, yaitu ホーネットジム (*hōnetto jimū*). Teks ini berupa frasa yang terdiri dari *hōnetto* dan *jimū*. Kata *hōnetto* merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *hornet* yang secara harfiah berarti ‘tawon’. Sedangkan, kata *jimū* juga merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *gym* yang secara harfiah berarti ‘tempat olahraga’. Dalam konteks data ini, frasa tersebut merupakan bentuk pelafalan Jepang untuk menyebut nama tempat olahraga Hornet Gym. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan katakana pada data ini untuk ‘nama perusahaan atau merek’.

13. Nama Perempuan Jepang

Nama perempuan orang Jepang.



Gambar 11. Nama perempuan Jepang

Sumber: *Yofukashi no Uta* chapter 194, hlm. 149

ススキさんに着いて行っていなくなってしまった

Susuki-san ni tsuite itte inakunatte shimatta

mengikuti Susuki dan kemudian menghilang

(*Yofukashi no Uta chapter 194*, hlm. 149)

Pada data di atas, ditemukan teks *Narration* yang menggunakan katakana, yaitu ススキ (*susuki*). Kata ini merupakan jenis *wago* karena kosakata asli Jepang yang dapat ditulis dengan kanji, yaitu 薄 atau 芒, dan pengucapan *susuki* merupakan cara baca *kun'yomi*. Kata *susuki* dalam kamus daring (Goo Jisho, n.d.), merujuk pada rumput perdu yang tumbuh hingga 1,5 meter, mengeluarkan malai bunga besar berwarna coklat kekuningan hingga coklat ungu di musim gugur, dan daunnya digunakan untuk menutup atap. Dalam konteks data ini, *Susuki* merupakan nama perempuan Jepang, dan salah satu tokoh dalam cerita. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan katakana pada data ini untuk ‘nama perempuan Jepang’.

14. *Pronomina Persona*

Pronomina persona, kata ganti orang, atau *ninshō daimeishi* adalah kata yang menunjukkan diri pembicara.



Gambar 12. Pronomina persona

Sumber: *Yofukashi no Uta chapter 194*, hlm. 153

アタシの眷属だからね。

Atashi no kenzoku dakara ne.

Karena dia kerabatku.

(*Yofukashi no Uta chapter 194*, hlm. 153)

Pada data di atas, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu アタシ (*atashi*). Kata ini merupakan jenis *wago* karena merupakan kosakata asli Jepang yang dapat ditulis dengan kanji, yaitu 私 dan pengucapan *atashi* merupakan cara baca *kun'yomi*. Kata *atashi* secara harfiah berarti ‘saya’ dan dalam kamus daring (Goo Jisho, n.d.), merujuk pada kata ganti orang pertama yang umumnya digunakan oleh wanita. Penggunaan katakana pada data ini dapat dikategorikan sebagai ‘menggantikan kanji’, karena tulisan 私 yang umumnya dibaca sebagai *watashi*. Namun, kosakata secara spesifik pada kata ganti orang sehingga nama penggunaan katakana pada data ini untuk ‘pronomina persona’.

15.

16. *Furigana*

Anotasi singkat pada teks untuk memberikan cara baca atau paduan pengucapan kanji yang ditulis di atas atau di samping hurufnya.



Gambar 13. *Furigana*

Sumber: *Mikadono Sanshimai wa Angai, Choroi chapter 93*, hlm. 84

シーエム
CM撮影おわったらさー、
Shīemu satsuei owattara sā,
Setelah syuting iklan selesai,

(*Mikadono Sanshimai wa Angai, Choroi chapter 93*, hlm. 84)

Pada data di atas, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu シーエム (*shīemu*). Kata ini merupakan singkatan dari kata bahasa Inggris, yaitu *commercial message*. Kata *shīemu* dalam kamus daring (Goo Jisho, n.d.), merujuk pada iklan yang disiarkan di televisi atau radio, baik sebelum, setelah, atau di tengah-tengah program. Kata *shīemu* merupakan bentuk pelafalan Jepang untuk cara baca tulisan *CM*, sehingga nama penggunaan katakana pada data ini untuk '*furigana*'.

17.

18. *Ateji*

Furigana kanji yang tidak mengikuti *kun'yomi* dan *on'yomi*, yang hanya berdasarkan pelafalan tanpa menghiraukan makna dari huruf kanji.



Gambar 14. *Ateji*

Sumber: *Meitantei Konan chapter 1122*, hlm. 39

キッドが狙うあの「^{アズール・スローン}青の玉座」展示室の最終チェック終え...
Kiddo ga nerau ano "Azūru Surōn" tenjishitsu no saishū chekku oe...
 Setelah menyelesaikan pemeriksaan akhir ruang pameran 'Azure Throne'
 yang menjadi target Kid..

(*Meitantei Konan chapter 1122, hlm. 39*)

Pada data D026, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu アズール・スローン (*azūru surōn*). Teks ini berupa frasa yang terdiri dari *azūru* dan *surōn*. Kata *azūru* merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *azure* yang secara harfiah berarti 'biru terang'. Sedangkan, *surōn* merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *throne*. Frasa *azūru surōn* ditulis di atas frasa 青の玉座 (*ao no gyokuzo*), yang secara harfiah berarti 'takhta biru' sebagai *ateji*. *Azūru surōn* sendiri memiliki makna sama dengan frasa tersebut. Namun, karena warna biru yang spesifik yaitu *azure*, serta takhta yang bernuansa barat, sehingga jenis *ateji* ini secara spesifik disebut sebagai *ateji* translatif, karena merupakan terjemahan langsung dari kosakatanya (Mukhtar, 2022, p. 38). Nama penggunaan katakana pada data ini untuk 'ateji'.

19.

20. *Wasei Eigo*

Kata serapan dari bahasa Inggris yang telah disesuaikan penggunaannya dalam bahasa Jepang.



Gambar 15. *Wasei Eigo*

Sumber: *Ogami Tsumiki to Ki Nichijō chapter 7, hlm. 99*

ランニングホームランか!

Ranningu hōmuran ka!

Langsung *homerun*?!

(*Ogami Tsumiki to Ki Nichijō chapter 7, hlm. 99*)

Pada data di atas, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu ランニングホームラン (*ranningu hōmuran*). Teks ini merupakan gabungan dari kata *ranningu* dan *hōmuran*. Keduanya merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *running* yang secara harfiah berarti 'lari', dan *home run*. Frasa *ranningu hōmuran* dalam kamus daring (Goo Jisho, n.d.), merujuk pada istilah bola kasti, di mana bola yang dipukul tidak melewati pagar, tetapi pemukul berhasil berlari melewati semua

base dan kembali ke *base* rumah. Penggunaan katakana pada data ini dapat dikategorikan sebagai *gairaigo*. Namun, istilah ini merupakan dua kata serapan dari bahasa Inggris yang dibentuk menjadi kata utuh, sehingga nama penggunaan katakana pada data ini untuk ‘*wasei eigo*’.

21.

22. *Konshugo*

Gabungan dua kata dari jenis kosakata (*wago*, *kango*, dan *gairaigo*) yang berbeda.



Gambar 16. *Konshugo*

Sumber: Aozakura: *Bōei Daigakukō Monogatari chapter 327*, hlm. 306

助かるわ！ 食トレ用に欲しかったんだ！

*Tasukaru wa! **Shokutore** you ni hoshikattan da!*

Ini sangat membantu! Aku menginginkannya untuk latihan makanan!

(Aozakura: *Bōei Daigakukō Monogatari chapter 327*, hlm. 306)

Pada data di atas, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu 食トレ (*shokutore*). Teks ini merupakan gabungan dari kata *shokuji* dan *torēningu*. Kata *shokuji* merupakan jenis *kango* karena kosakata serapan Cina yang ditulis dengan kanji, yaitu 食事 dan pengucapannya secara *on'yomi* yang secara harfiah berarti ‘makan’. Sedangkan *torēningu* merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *training* yang secara harfiah berarti ‘latihan’. Kedua kata tersebut dibentuk dengan mengambil dua *mora* dari awal masing-masing kata yaitu *shoku* dan *tore*, yang secara harfiah berarti ‘latihan makan’. Kata *shokutore* dalam artikel pada web *Tōkyō Shinbun TOKYO Web* (n.d.), merujuk pada pelatihan atau pendekatan yang menekankan pentingnya pola makan sebagai bagian integral dari program pelatihan. Dapat disimpulkan bahwa kata pada data ini merupakan gabungan dari dua kata jenis *kango* dan *gairaigo* sehingga nama penggunaan katakana pada data ini untuk ‘*konshugo*’.

23.

24. *Nama Laki-laki Jepang*

Nama laki-laki orang Jepang.



Gambar 17. Nama laki-laki Jepang

Sumber: *Tatari* chapter 31, hlm. 187

ツバメ じゃねえか!

Tsubame janēka!

Bukankah kau Tsubame?!

(*Tatari* chapter 31, hlm. 187)

Pada data di atas, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu ツバメ (*tsubame*). Kata ini merupakan jenis *wago* karena kosakata asli Jepang yang dapat ditulis dengan kanji, yaitu 燕 dan pengucapan *tsubame* merupakan cara baca *kun'yomi*. Kata *tsubame* dalam kamus daring (Goo Jisho, n.d.), merujuk pada jenis burung walet yang memiliki tubuh berwarna hitam, sementara bagian bawahnya putih, dengan dahi dan tenggorokan berwarna merah. Dalam konteks data ini, Tsubame merupakan nama perempuan Jepang, dan salah satu tokoh dalam cerita. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan katakana pada data ini untuk ‘nama laki-laki Jepang’.

25. Nama Panggilan

Nama lain atau khusus yang dikenal daripada nama asli dari seseorang.



Gambar 18. Nama panggilan

Sumber: *Mizu Poro* chapter 4, hlm. 111

富永くんはトミーね。

Tomonaga wa ***Tomī***.

Tomonaga saya panggil *Tomi* ya.

(Mizu Poro chapter 4, hlm. 111)

Pada data di atas, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu トミ一 (*tomī*). Teks ini merupakan nama panggilan yang dibentuk dari nama aslinya, yaitu 富永 (*tominaga*). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan katakana pada data ini untuk ‘nama panggilan’.

26. *Kata Bantu Bilangan*

Kata yang menyatakan jumlah, frekuensi, ukuran, urutan, persentase, atau kelipatan dari kelompok objek tertentu.



Gambar 19. Kata bantu bilangan

Sumber: *Shiroyama to Mita-san chapter 95*, hlm. 345

この町への思い出は1 ミリもないのに、

Kono machi e no omoi'ire wa ichi-miri mo nai noni,

Padahal tidak ada sedikit pun rasa keterikatan terhadap kota ini,

(*Shiroyama to Mita-san chapter 95*, hlm. 345)

Pada data di atas, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu ミリ (*miri*). Kata ini merupakan kata serapan dari bahasa Prancis dan bentuk pemendekan dari ミリメートル (*mirimētōru*), yaitu *millimètre*. Kata *miri* secara harfiah berarti ‘milimeter’ dan dalam kamus daring (Goo Jisho, n.d.), merujuk pada istilah yang digunakan untuk menunjukkan satu per seribu (10⁻³) dari suatu unit. Penggunaan katakana pada data ini dapat dikategorikan sebagai *gairaigo*. Namun, secara spesifik digunakan untuk kata bantu bilangan, sehingga nama penggunaan katakana pada data ini untuk ‘kata bantu bilangan’.

27.

28. *Bunyi Vokal Panjang*

Digunakannya huruf vokal kecil (ア, イ, ウ, エ, オ) untuk pemanjangan silabel.



Gambar 20. Bunyi vokal panjang

Sumber: *Meitantei Konan* chapter 1122, hlm. 40

な、何だとオ!?

Na, nanda tō!?

A, apa kau bilang!?

(*Meitantei Konan* chapter 1122, hlm. 40)

Pada data di atas, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu とオ (*tō*). Teks ini adalah huruf vokal *o* kecil setelah partikel *to*, yang tidak memiliki makna khusus. Dalam konteks data ini, teks tersebut digunakan sebagai pemanjangan ucapan. Pemanjangan ucapan dari partikel tersebut ditulis dengan katakana untuk mengekspresikan kekagetannya. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan katakana pada data ini untuk ‘bunyi vokal panjang’.

29. Istilah Buatan

Istilah yang dibuat secara langsung oleh pengarang atau tokoh dalam cerita.



Gambar 21. Istilah buatan

Sumber: *Shibuya Nia Famirī* chapter 80, hlm. 355

ハロスマスを。

Harosumasu o.

Yaitu *hallosmas*.

(*Shibuya Nia Famirī* chapter 80, hlm. 355)

Pada data di atas, ditemukan teks *Lines* yang menggunakan katakana, yaitu ハロスマス (*harosumasu*). Teks ini merupakan gabungan dari kata *harowīn* dan *kurisumasu*. Keduanya merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *halloween*

dan *christmas* yang secara harfiah berarti ‘natal’. Kedua kata tersebut dibentuk dengan mengambil dua *mora* pada awal kata pertama dan tiga *mora* pada akhir kata kedua, yaitu *haro* dan *sumasu*. Dalam konteks data ini, tokoh ingin membuat acara gabungan dari *halloween* dan natal, sehingga terciptanya istilah *harosumasu*. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan katakana pada data ini untuk ‘istilah buatan’.

Pembahasan

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kategori penggunaan katakana yang paling sering ditemukan adalah *gairaigo*, dengan total 140 data. Hal ini sesuai dengan pengetahuan umum bahwa katakana berfungsi sebagai penanda kosakata yang tidak asli Jepang. Kemudian penggunaan paling banyak kedua adalah onomatope, dengan total 94 data. Hal ini dikarenakan banyaknya jenis teks *onomatopoeia* yang merupakan onomatope dari tiruan bunyi, sifat, atau atmosfer dari suatu adegan yang bukan berasal dari suara tokoh atau binatang (Unser-Schutz, 2013, p. 17). Akan tetapi, tidak semua grafis teks *onomatopoeia* yang dikumpulkan terbentuk dari kata onomatope utuh. Banyak pengarang yang menciptakan onomatope sendiri pengarang yang menciptakan onomatope sendiri atau menggunakan referensi lain. Terakhir, kategori penggunaan katakana yang paling sedikit ditemukan adalah nama tumbuhan dan binatang, dengan total 4 data. Hal ini dikarenakan hampir semua cerita pada 21 judul manga, tidak melibatkan atau menyebutkan hal yang berhubungan dengan tanaman, buah, sayuran, bunga, hewan atau binatang.

Penelitian ini menunjukkan total kedua temuan secara keseluruhan sebanyak 427 data. Dari temuan pertama, 7 kategori dari persamaan penggunaan katakana oleh ketiga ahli teori (Mitamura, 2011; Hadamitzky & Spahn, 2012; Zalman, 2014), berhasil teridentifikasi dan terbukti sebagai penggunaan yang umum. Hal ini dikarenakan teknik triangulasi yang menggabungkan temuan yang saling mendukung dari berbagai perspektif terhadap teori penggunaan katakana. Oleh sebab itu, temuan berdasarkan kategori tersebut dapat dihitung absah. Selain itu, peneliti mengidentifikasi 3 kategori penggunaan katakana dari salah satu ahli teori, yaitu ‘menggantikan kanji’, ‘nama perusahaan atau merek’ (Mitamura, 2011, pp. 44, 48), dan ‘nama perempuan Jepang’ (Hadamitzky & Spahn, 2012, p. 31), serta 10 kategori penggunaan katakana lainnya yang tidak terdapat dalam teori.

KESIMPULAN

Manga dalam majalah *Weekly Shōnen Sunday* No. 1 Tahun 2024 sebagai media baca dengan penulisan bahasa yang bebas, membuktikan adanya penggunaan katakana yang tidak umum sebanyak 13 kategori. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pemelajar bahasa Jepang agar lebih memahami penggunaan katakana ini dalam media baca. Selain itu, kategori penggunaan katakana yang tidak umum ini diharapkan dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya sebagai analisis katakana lebih lanjut pada jenis manga atau sumber data lainnya.

REFERENSI

3A Corporation (Ed.). (2012). *Minna no Nihongo Shokyū I Dai 2-Han Honsatsu*. Tokyo: 3A Corporation.

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press. Retrieved from <https://repository.ung.ac.id/karyailmiah/show/8793/buku-metode-penelitian-kualitati.html>
- Farikah. (2024). *Research Method in Language Education: Penelitian dalam Pendidikan Bahasa*. Yogyakarta: Penamuda Media.
- Fauzan, S. (2017). *Analisis Penggunaan Huruf Katakana selain Gairaigo dan Onomatope pada Shounen Manga dan Shoujo Manga* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia). Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from <http://repository.upi.edu/id/eprint/29708>
- Goo Jisho. (n.d.). Goo辞書. Retrieved October 29, 2024, from Goo辞書 website: <https://dictionary.goo.ne.jp/>
- Hadamitzky, W., & Spahn, M. (2012). *Japanese Kanji and Kana: A Complete Guide to the Japanese Writing System* (3rd ed.). Tuttle Publishing.
- Hagerborg, J. (2020). *On the Use of Katakana in a Modern Japanese Essay* [Student Essay]. University of Gothenburg. Retrieved from University of Gothenburg website: <http://hdl.handle.net/2077/64054>
- Haq, M. (2021). Persepsi Siswa terhadap Implementasi Tadoku pada Mata Kuliah Shokyū Dokkai. *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa*, 15(1), 1. <https://doi.org/10.24036/ld.v15i1.112314>
- Ivarsson, F. (2019). Virtual Writing in Manga: Expressional Effects Utilizing Characteristics of the Japanese Writing System. In *SILL: Studia Interdisciplinaria Linguistica et Litteraria / Institutionen för språk och litteraturer. Kawauso: Simmandes i språkströmmen* (pp. 47–70). Göteborg: Institutionen för språk och litteraturer, Göteborgs universitet. Retrieved from <http://hdl.handle.net/2077/62150>
- Krashen, S. D. (2004). *The Power of Reading: Insights from the Research* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing. Retrieved from https://www.sdkrashen.com/content/books/the_power_of_reading.pdf
- Mitamura, Y. K. (2011). *Let's Learn Katakana: Second Book of Basic Japanese Writing*. New York: Kodansha USA.
- Mukhtar, V. (2022). *Ateji pada Image Song Ranko Kanzaki* (Skripsi, Universitas Negeri Padang). Universitas Negeri Padang, Padang. Retrieved from <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/46932>
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) UPN "Veteran" Yogyakarta Press. Retrieved from <http://eprints.upnyk.ac.id/24095>

- Muri na “Shokutore” Akueikyō Ōshoku o Kyōsei suru Supōtsu Shidō. (n.d.). Retrieved August 11, 2024, from 東京新聞 (Tōkyō Shinbun) TOKYO Web website: <https://www.tokyo-np.co.jp/article/12093>
- Nakayama, E. (1998). Higairaigo no Katakana Hyōki. *Journal of Japanese Language Education*, (96), 61–72.
- Narita, T., & Sakakibara, H. (2004). Writing System and Writing Strategy in Contemporary Japanese: A Change in the Usage of Katakana. *Studies in Humanities and Cultures*, 2, 41–55.
- Nihongo Zokugo Jisho. (n.d.). 日本語俗語辞書. Retrieved October 29, 2024, from 日本語俗語辞書 website: <http://zokugo-dict.com/>
- Onomatope Jiten. (n.d.). どどど. Retrieved August 9, 2024, from オノマトペ辞典 website: <http://sura-sura.com/archives/3969.html>
- Reginadakhe, E. (2016). *Fungsi Penulisan Katakana dalam Komik Beauty Pop Serie 1 Karya Kiyoko Arai* (Skripsi, Universitas Brawijaya). Universitas Brawijaya. Retrieved from <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/102300>
- Robertson, W. C. (2019). *Script Choice and Indexicality in Japanese Manga* (Thesis, Monash University). Monash University. <https://doi.org/10.4225/03/58b8c4ffc01eb>
- Sari, A. R. (2016). *Analisis Kesalahan Penggunaan Fungsi Huruf Katakana Pada Mahasiswa Universitas Brawijaya Malang Angkatan 2015* (Skripsi, Universitas Brawijaya). Universitas Brawijaya. Retrieved from <https://repository.ub.ac.id/id/eprint/102098>
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2022). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang* (Cetakan ke-5). Kesaint Blanc.
- Unser-Schutz, G. (2013). *The Role of Language in Manga: From the Point of View of Structure, Vocabulary and Characters* (Thesis, Hitotsubashi University). Hitotsubashi University, Tokyo. Retrieved from <https://doi.org/10.15057/25798>
- Winaryati, E. (2019). *Action Research dalam Pendidikan: Antara Teori dan Praktik*. Semarang: Unimus Press. Retrieved from <http://repository.unimus.ac.id/3601>
- Zaim, M. (2014). *Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural*. Padang: FBS UNP Press. Retrieved from <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/1830>
- Zalman, H. (2014). *Kosa Kata Bahasa Jepang Dasar*. Padang: FBS UNP Press.