

Jenis Ateji pada Manga Katekyo Hitman Reborn! Karya Amano Akira

Muhammad Ridwan¹, Nana Rahayu², Dini Budiani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kampus Bina Widya KM 12,5, Simpang Baru, Bina Widya, Pekanbaru, Riau
muhammad.ridwan2681@student.unri.ac.id

Abstract

This study aims to identify the types of ateji found in the manga *Katekyo Hitman Reborn!*. This research employs a qualitative descriptive method with note-taking as the data collection technique and content analysis as the data analysis technique to obtain results in the form of written descriptive explanations. Data were taken from chapters 347 to 409 of the manga, with a total of 401 ateji identified. After eliminating repeated ateji, there were 100 different ateji. The types of ateji found include foreign language ateji, colloquial speech ateji, English abbreviations, pronouns, substitute terms, and special terms within the work. These findings demonstrate the diversity of ateji usage in the manga "*Katekyo Hitman Reborn!*" and provide insights into how these linguistic elements are used to enrich the text and aid in characterization and narrative.

Keywords: *Ateji, Manga, Qualitative Descriptive Analysis*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis *ateji* apa saja yang terdapat pada *manga Katekyo Hitman Reborn!*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik baca catat sebagai teknik pengumpulan data dan teknik analisis isi untuk mendapatkan hasil analisis berupa penjelasan deskriptif tertulis. Data diambil dari bab 347 hingga 409 *manga*, dengan total 401 *ateji* yang teridentifikasi. Setelah mengeliminasi *ateji* yang berulang, terdapat 100 *ateji* yang berbeda. Jenis *ateji* yang ditemukan meliputi *ateji* bahasa asing, tuturan lisan, singkatan bahasa Inggris, kata ganti, istilah pengganti, dan istilah khusus dalam karya. Temuan ini menunjukkan keragaman penggunaan *ateji* dalam *manga "Katekyo Hitman Reborn!"* dan memberikan wawasan tentang bagaimana elemen linguistik ini digunakan untuk memperkaya teks dan membantu dalam penokohan serta narasi.

Kata Kunci: *Ateji, Manga, Analisis Deskriptif Kualitatif*

Copyright (c) 2024 Muhammad Ridwan, Nana Rahayu, Dini Budiani

✉ Corresponding author: Muhammad Ridwan

Email Address: muhammad.ridwan2681@student.unri.ac.id (Kampus Bina Widya KM 12,5, Pekanbaru, Riau)

Received 11 July 2024, Accepted 18 July 2024, Published 25 July 2024

PENDAHULUAN

Salah satu negara yang terkenal dengan industri komik adalah Jepang dengan *manga*-nya. Murasaki (2022) pada laman Japan Insider, industri *manga* menghasilkan 675,9 miliar yen pada tahun 2021 dalam penjualan komik cetak dan digital. Dengan tingginya pendapatan yang bisa dihasilkan dari *manga* di Jepang bahkan seluruh dunia, penerbit *manga* pastinya berusaha untuk menerbitkan *manga* yang berkualitas di mata pembaca. Saat ini sorotan dalam dunia komik populer seakan tertuju pada *manga*.

Komik yang berasal dari Amerika Serikat pada umumnya diasosiasikan dengan komik dengan genre tentang pahlawan super yang ceritanya mengikuti alur tertentu yang telah ditetapkan. Komik pasaran Amerika Serikat yang tidak bergenre tentang pahlawan super memiliki inti cerita yang berpusat terutama pada petualangan, fantasi, fiksi ilmiah, dan tema fantasi kekuatan lainnya di mana seorang pahlawan bertarung melawan kejahatan demi kebenaran, berkelana ke alam lain, mencapai suatu prestasi super,

dan/atau menawarkan atau memberikan suatu anugerah kepada umat manusia fana, dan lain-lain (Duncan dan Smith, 2009). Tema-tema ini juga diperkuat oleh gaya visual yang sangat standar dari karakter, baik pria maupun wanita, memiliki tubuh atletis dan kencang, dengan gerakan yang juga atletis (Cohn, 2013).

Menurut McCloud (2006) setidaknya ada delapan teknik penceritaan pada *manga* yang hampir tidak ada pada komik bertema pahlawan super yang banyak beredar di Amerika Serikat. Di antaranya adalah karakter yang ikonik dengan wajah dan sosok yang memiliki emosi kuat, kematangan genre, desain karakter yang variatif, detail dari latar tempat, frekuensi penggunaan panel tanpa dialog, detail kecil dunia nyata, penggambaran gerakan yang lebih hidup, dan ekspresi wajah yang emosional. Semua teknik yang disebutkan di atas digunakan untuk mencapai satu tujuan, yaitu membuat pembaca seperti masuk menjadi bagian cerita, bukan hanya menjadi pembaca yang sekadar membaca (Cohn, 2011; Cohn, 2013; McCloud, 2006).

Untuk mengekspresikan ide dalam hal kebahasaan, salah satu cara yang digunakan penulis *manga* adalah dengan menggunakan *ateji*. *Ateji* memberikan kedalaman dan dinamisme yang menciptakan ruang semantik yang unik dalam bahasa Jepang. Pada *ateji*, *kanji* merepresentasikan makna atau konsep di balik kata, sedangkan *furigana* menunjukkan cara bacanya. Sebenarnya *ateji* tidak hanya ada pada *kanji*, tapi juga *hiragana*, *Hiragana*, juga *Hiragana* (Lewis, 2010).

Ateji adalah cara baca penulisan bahasa Jepang yang tidak sesuai dengan arti cara baca *on'yomi* atau cara baca *kanji* yang berasal dari bahasa Cina dan *kun'yomi* atau cara baca *kanji* yang berasal dari bahasa Jepang dan tidak mengikuti makna dari kata secara umum (Takebe, 1982; Shirose, 2012). *Ateji* saat ini digunakan secara strategis oleh penulis *manga* untuk menambahkan lapisan makna pada dialog dengan mulus, memajukan cerita dan pengembangan karakter, dan juga untuk menciptakan dunia yang dalam dan kompleks di dalam cerita (Lewis, 2010). Shirose (2012) menjelaskan bahwa *ateji* dapat dibagi menjadi tujuh jenis, yaitu:

Ateji tuturan lisan

Ateji jenis ini adalah *ateji* yang menunjukkan perubahan suara yang muncul dalam percakapan sehari-hari seperti dialek dan perubahan suara. Contohnya seperti
 してねってことだべ ; してないってことでしょう (*shitenai tte koto deshō-shitene tte koto da be*) di mana kata utama menunjukkan bentuk dasar dan *furigana* yang merupakan dialek lokal Tohoku dan ^わ悪_り
 イ (*warii*) di mana terjadi perubahan suara dari vokal rangkap /rui/ menjadi /rii/ yang sering dijumpai dalam percakapan generasi muda, terutama kalangan pria.

Ateji kosakata bahasa asing

Ateji jenis ini adalah *ateji* yang menunjukkan kata serapan atau cara baca angka dan simbol dalam bahasa asing yang dijelaskan dalam bahasa Jepang seperti ^{スタート};開始 (*kaishi-sutaato*), ^{グレートブリテン} 英国 (*eikoku-gureeto buriten*), dan ^{チャレンジ} 挑戦 (*chousen-charenji*). Selain itu sebaliknya, kata bahasa Jepang yang digunakan untuk menjelaskan bahasa asing seperti ^{天使のささやき};エンジェル・ウイスパー (*enjeru uisipaa-tenshi no sasayaki*)

Ateji singkatan bahasa Inggris

Ateji yang digunakan untuk menunjukkan singkatan dalam bahasa Inggris yang dimaksudkan untuk memberi informasi mengenai bagaimana penyingkatan suatu kata dalam bahasa Inggris seperti ^{ホームルーム}H・R・R (*hoomuruumu*), ^{ゴールキーパー}G K (*gooru kiipaa*), ^{ジャンクション}J C T (*jankushon*).

Ateji istilah olahraga

Sebagian besar *ateji* dari istilah olahraga termasuk dalam kategori yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu menunjukkan bacaan dari kata serapan atau singkatan dalam bahasa Inggris, atau istilah pengganti yang akan dijelaskan selanjutnya. Istilah olahraga sering kali merupakan kata khusus untuk jenis olahraga tertentu yang baru masuk sebagai kata serapan dan kemudian menjadi kata-kata asli dengan istilah baru yang spesifik atau baru seperti ^{ワン オンワン};1対1 (*ichi tai ichi-wan on wan*), ^{イエローカード}警告 (*keikoku-ieroo kaado*), dan ^{ホイッスル}笛 (*fue-hoissuru*)

Ateji kata ganti

Ateji ini adalah *ateji* yang digunakan untuk mengidentifikasi objek yang ditunjuk dengan kata benda. Penggunaannya tidak terbatas pada kata ganti orang seperti ^{こいつ}10番 (*juu ban-koitsu*) dan ^{あいつ}高木 (*takagi-aitsu*), tetapi juga kata tunjuk tempat seperti ^{こ こ}旧校舎 (*kyuukousha-koko*).

Ateji istilah pengganti

Ateji istilah pengganti adalah *ateji* yang menjelaskan suatu kata dengan kata lainnya yang bergantung pada konteks. Penggunaan *ateji* ini memainkan peran untuk saling melengkapi makna antara kedua kata seperti ^{タレコミ}目撃情報 (*mokugeki shouhou-tarekomi*), dan ^{おっさん}博士 (*hakase-ossan*).

Ateji istilah khusus dalam karya

Ateji jenis ini adalah *ateji* yang penggunaannya hanya ada pada dalam karya tertentu. *Ateji* ini sering digunakan dalam genre komik fantasi untuk mengekspresikan suatu pandangan dunia yang ada dalam cerita. Contoh dari *ateji* jenis ini adalah ^{エデン};東の樂園 (*higashi no rakuen-eden*), ^{プリズン}懲罰棟 (*choubatsu-purizun*), dan ^{イビルシガレット}魔煙草 (*maensou-ibiru shigaretto*).

Salah satu *manga* yang menggunakan *ateji* adalah *manga* berjudul *Katekyo Hitman Reborn!* karya Amano Akira yang menjadi sumber data pada penelitian ini. *Manga* ini diterbitkan oleh Jump Comics milik Shueisha dan muncul secara berseri di dalam majalah Weekly Shonen Jump, mulai dari tahun 2004 hingga tahun 2012. Genre dari *manga* ini adalah komedi aksi dengan target demografi *shounen* yang menargetkan pembaca kalangan remaja laki-laki.

Manga ini menceritakan seorang tokoh utama bernama Sawada Tsunayoshi yang canggung, tidak berbakat dalam apa pun, dan sangat tertarik idola sekolah Sasagawa Kyouko, seorang gadis yang benar-benar tidak setara dengannya. Dijuluki "Tsunayoshi Pecundang" oleh teman-teman sekelasnya, ia dianggap sebagai personifikasi kegagalan dalam kedok anak sekolah. Ternyata tanpa sepengetahuannya, ia ternyata merupakan keturunan dari bos pertama keluarga mafia terkuat Italia yang bernama Vongola. Suatu hari datang bayi yang merupakan seorang pembunuh bayaran kepada Tsuna sebagai seorang tutor yang diberi misi oleh keluarga Vongola untuk mendidik Tsuna menjadi bos Vongola ke-10 menggantikan bos ke-9 yang akan pensiun. Namun Tsuna tidak pernah mau berhubungan dengan mafia yang penuh kekerasan dan terus menolak untuk menjadi bos penguasa dunia bawah.

Contoh *ateji* pada *manga* ini terletak pada Judul *manga* ini sendiri, ^{かてきよー};家庭教師ヒットマンリボーン. Kata *kateikyoushi* diberikan furigana *katekyoo* yang diambil dari gaya bicara karakter bernama Reborn yang menjadi salah satu karakter utama *manga* ini. Ada lebih banyak lagi *ateji* yang ditemukan di *manga* ini. Terlebih lagi karena latar tempat utama dari cerita *manga* ini adalah dua tempat, yaitu Jepang dan Italia yang menjadi salah satu penyebab adanya keberagaman gaya bahasa karakter dari berbagai latar belakang.

Banyak pembaca *manga* berbahasa Jepang pernah menjumpai *ateji* dalam suatu karya seperti *manga* atau lirik lagu. Namun mereka tidak tahu apa itu *ateji* dan mengapa ada huruf yang khususnya adalah *kanji* dibaca berbeda dengan yang seharusnya. Penulis berharap dengan adanya penelitian ini, para pembaca *manga* berbahasa Jepang bisa mengetahui tentang *ateji* dalam bahasa Jepang, juga memberikan hal baru dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dari penjelasan di atas, penulis ingin penikmat karya tulis atau pembelejar bahasa Jepang mengetahui tentang konsep *ateji* dan bagaimana *ateji* memberikan nuansa

yang lebih dalam kepada karya tersebut. Oleh karena itu, penulis ingin meneliti tentang jenis *ateji* apa saja yang terdapat di dalam pada *manga Katekyo Hitman Reborn!* ini.

METODE

Pada penelitian ini, metode yang akan digunakan adalah deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (1975) dalam Moleong (2010) dan Sugiyono (2022), metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang hasilnya adalah data deskriptif yang berupa kata-kata, kalimat tertulis, gambar ataupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sugiyono (2022) mengatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci. Data yang akan diteliti pada penelitian ini adalah *ateji* pada sebuah komik yang berupa data deskriptif.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode simak dengan teknik baca dan teknik catat. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membaca komik *Katekyo Hitman Reborn!* dari bab 347 hingga 409 secara menyeluruh dan seksama
2. Mencatat setiap huruf, kata, atau frasa yang memiliki *furigana*
3. Melakukan eliminasi dengan membandingkan cara baca kata atau frasa utama pada kamus dengan *furigana*-nya. Pada penelitian ini, data dapat dikatakan sebagai *ateji* jika:
 - a. Cara baca *kanji* tidak sesuai dengan cara baca yang seharusnya
 - b. Huruf *hiragana*, *Hiragana*, atau *Hiragana* yang dibubuhkan *furigana*

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik analisis isi. Teknik ini adalah teknik menganalisis dengan pembahasan suatu informasi tertulis dengan mendalam (Asfar & Taufan 2019). Setelah semua data terkumpul, *ateji* yang telah didapatkan akan dianalisis jenisnya.

HASIL DAN DISKUSI

Dari hasil penelusuran komik *Katekyo Hitman Reborn* dari bab 347 sampai dengan bab 406, *ateji* muncul sebanyak 401 kali. Di antara semua *ateji* yang ditemukan, hanya terdapat 100 *ateji* yang berbeda dan 301 pengulangan dari 100 *ateji* yang ditemukan. Seluruh *ateji* dapat dikategorikan ke dalam jenis *ateji* yang dipaparkan oleh Shirose (2012). Di antaranya adalah 11 *ateji* tuturan lisan, 36 *ateji* kata bahasa asing, 3 *ateji* singkatan bahasa Inggris, 1 *ateji* istilah olahraga, 6 *ateji* kata ganti, 17 *ateji* istilah khusus dalam karya, dan 26 *ateji* istilah atau ungkapan pengganti.

***Ateji* Tuturan Lisan**

Ateji sebagai penanda tuturan lisan adalah *ateji* yang menjelaskan pengucapan ujaran sehari-hari yang dipengaruhi oleh hal seperti dialek atau penyederhanaan suara. Dalam komik *Katekyo Hitman Reborn* tidak ditemukan *ateji* tuturan lisan yang menjelaskan tuturan suatu dialek, hanya ada tuturan lisan

dari penyederhanaan suara. Ini disebabkan karena dalam cerita tidak ada satu pun karakter yang memiliki dialek asing.

1. しばらくは京子やハルん^ち家に泊めてもらえねーかと思ってるけどな

Shibaraku wa kyouko ya haru n chi ni tomete moraenee ka to omotteru kedo na

‘Aku ingin tahu apakah bisa untuk sementara dia tinggal di rumah Kyoko atau Haru’

(*Katekyo Hitman Reborn!* 347)

Arti dari *kanji* 家 yang dimaksud pada ujaran adalah yang berarti ‘rumah’. Cara baca yang memiliki arti ‘rumah adalah’ [いえ] dan [うち]. Pada ini, *kanji* 家 yang memiliki furigana *chi* saja. Maka *kanji* 家 pada data ini seharusnya dibaca sebagai [うち]. Ujaran Reborn “*haru no uchi*” melebur menjadi “*harunchi*” yang merupakan bentuk penyederhanaan suara. *Kanji* 家 yang seharusnya dibaca [うち] memiliki furigana hanya huruf [ち] saja.

Ateji Kata Bahasa Asing

Ateji ini digunakan membantu memahami makna dari kata bahasa asing. Dalam komik ini terdapat beberapa kata yang dari berbagai bahasa seperti bahasa Inggris, bahasa Prancis, dan bahasa Italia yang menjadi paling dominan.

2. こんにちは; ボンジュール、ボンゴレ達

Bonjuuru (konnichiwa), bongore tachi

Halo, para Vongola’

(*Katekyo Hitman Reborn!* 353)

Kata ボンジュール yang merupakan kata pinjaman dari bahasa Prancis *bonjour*, menurut kamus daring Collins Dictionary berarti ‘selamat pagi’ atau juga bisa sebagai sapaan ‘halo’. Furigana こんにちは menurut kamus daring bahasa Jepang Goo, memiliki arti sapaan ‘halo’ dan ketika sebelum siang hari juga bisa diartikan sebagai ‘selamat pagi’. Kedua kata ini memiliki arti dan fungsi yang sama dalam penggunaannya.

Ateji Singkatan Bahasa Inggris

Ateji ini digunakan menunjukkan singkatan dalam bahasa Inggris yang dimaksudkan untuk memberi informasi mengenai bagaimana penyingkatan suatu kata dalam bahasa Inggris.

3. となるとほかに強い奴といえ^{ドクター}ば D_rシャマルとかランチアはどうだ?

To naru to hoka ni tsuyoi yatsu to ieba dokutaa shamaru to ka ranchia wa dou da?

‘Kalau begitu, siapa lagi orang kuat yang bisa kita ajak? Bagaimana kalau dokter Shamal atau Lancia?’

(*Katekyo Hitman Reborn!* 358)

Menurut kamus daring Merriam-Webster, “Dr” merupakan gelar yang merupakan singkatan untuk *doctor* yang disematkan sebelum nama seseorang. Singkatan “Dr” dijelaskan cara bacanya oleh *ateji* yang membuat pembaca memahami arti dan cara baca singkatan ini.

Ateji Istilah Olahraga

Ateji ini digunakan untuk menunjukkan istilah yang ada dalam olahraga. Pada komik ini hanya ditemukan satu *ateji* dengan jenis ini. Sebabnya adalah Olahraga hanya sebagai sedikit penjelasan tentang latar belakang seorang karakter, bukan sebagai fokus utama pada cerita.

4. ^{キャプテン} 主将、どちらへ？

Shushou (*kyapputen*), *dochira e?*

‘Kapten, mau ke mana?’

(*Katekyo Hitman Reborn!* 359)

Kata 主将 menurut kamus daring bahasa Jepang Goo memiliki arti ‘kapten’ dalam konteks tim olahraga. Furigana キャプテン yang berasal dari bahasa Inggris *captain* juga memiliki arti yang sama dan dapat digunakan untuk menyebut kapten dalam suatu tim olahraga.

Ateji Kata Ganti

Jenis *ateji* sebagai kata ganti bisa berupa kata ganti orang atau kata tunjuk. Jenis *ateji* ini digunakan untuk menunjukkan objek yang lebih spesifik dari kata ganti atau kata tunjuk biasa. Dalam penelitian ini hanya ditemukan *ateji* yang ada pada kata ganti orang, tetapi tidak ada *ateji* pada kata tunjuk.

5. われわれ; 復讐者が審判したボンゴレファミリーとシモンファミリーの戦いがあったら？

Fukushuusha (*ware ware*) *ga shinpan shita bongore famirii to shimon famirii no tatakai ga atta daro?*

‘Kami telah menjadi pengadil dalam pertarungan antara keluarga Vongola dan Simon, bukan?’

(*Katekyo Hitman Reborn!* 384)

Menurut kamus daring bahasa Jepang Goo, われわれ (*wareware*) adalah kata ganti orang pertama jamak yang berarti ‘kami’. Kemudian 復讐者 (*fukushuusha*) memiliki arti sebagai ‘orang yang membalas dendam’, merujuk pada sebuah organisasi di dalam cerita yang bernama Vindice. Dalam komik, nama Vindice selalu dituliskan menggunakan kata 復讐者 yang diberikan furigana ヴィンディチェ yang dibaca sebagai *vindiche*. Namun kali ini, furigana yang digunakan adalah われわれ yang merupakan sebuah kata ganti. Kata ganti ini merujuk kepada Vindice itu sendiri yang diwakili dengan kata 復讐者.

Ateji Istilah Pengganti

Jenis *ateji* sebagai istilah pengganti adalah *ateji* yang kata utama dan furiganya saling melengkapi dan membantu dalam mengungkapkan informasi yang lebih rinci.

6. 今放った奥儀は脳に特定の“縛^ルり”を作

Ima hanatta ougi wa nou ni tokutei no shibari (ruuru) o tsukuri

‘Serangan rahasia barusan membuat sebuah aturan yang mengikat di otak‘

(*Katekyo Hitman Reborn!* 372)

Pada data di atas, kata 縛り yang dibaca sebagai *shibari* yang menurut kamus daring bahasa Jepang Goo berarti ‘pengikat’ atau ‘batasan’ memiliki furigana ルール yang dibaca sebagai *ruuru* merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris *rule* yang berarti ‘aturan’. Dalam penggunaan *ateji* ini, kata 縛り dijelaskan sebagai aturan yang mengikat mengenai efek samping dari serangan yang dilepaskan penggunaannya.

Ateji Istilah Khusus dalam Karya

Ateji jenis ini adalah *ateji* yang penggunaannya hanya ada pada dalam karya tertentu. *Ateji* ini menggunakan suatu istilah untuk menggambarkan pandangan khusus terhadap sesuatu yang berada di dalam karya yang dibuat penulis.

7. グリーン;Gモスカ!

G (guriin) mosuka!

‘Green Mosca!’

(*Katekyo Hitman Reborn!* 399)

Pada data di atas, huruf G diberikan furigana グリーン yang dibaca sebagai *guriin* merupakan kata pinjaman bahasa Inggris dari kata *green* yang berarti ‘hijau’. Dalam kamus bahasa Inggris, tidak ditemukan bahwa G merupakan singkatan kata *green*. Hal ini mengkonfirmasi bahwa penggunaan G sebagai singkatan dari kata *green* merupakan istilah khusus yang dibuat oleh penulis *manga* ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa semua jenis *ateji* dapat ditemukan dalam *manga Katekyo Hitman Reborn!* bab 347 hingga 409. Meskipun terdapat variasi dalam frekuensi setiap jenis *ateji*, penggunaan *ateji* kata bahasa asing dan istilah atau ungkapan pengganti sangat dominan. Sebaliknya, *ateji* singkatan bahasa Inggris dan istilah olahraga ditemukan dalam jumlah yang sangat sedikit. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah dan jenis *ateji* yang terdapat pada suatu *manga* berkaitan erat dengan genre, latar tempat, dan latar belakang karakter dalam *manga*.

Penelitian ini memberikan pemahaman tentang bagaimana elemen linguistik, dalam hal ini adalah

ateji digunakan untuk memperkaya teks dan mendukung karakterisasi serta narasi dalam *manga*. Untuk penelitian *ateji* selanjutnya, disarankan untuk menggunakan *manga* dengan latar cerita dan penokohan karakter yang lebih beragam sebagai sumber data. Ini dapat meningkatkan kemungkinan ditemukannya variasi jenis *ateji* yang lebih luas dan mendalam, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang penggunaan *ateji* dalam berbagai konteks.

REFERENSI

- Asfar, I. T., & Taufan, I. (2019). Analisis naratif, analisis konten, dan analisis semiotik (Penelitian kualitatif). *no. January*, 1-13.
- Bogdan, R., Taylor, S. (1975). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Karya.
- Cohn, N. (2011). A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and Japanese *manga*. *Image & Narrative*, 12(1), 120-134.
- Cohn, Neil. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. New York: Bloomsbury Publishing USA.
- Duncan, R., Smith, M. J. (2009). *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: Bloomsbury Publishing USA.
- Lewis, M. 2010. "Painting Words and Worlds". *Columbia East Asia*: Vol 3 Issue 2.
- McCloud, Scott. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. New York: Harper.
- Moleong, L. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murasaki, K. (2022) *Manga Sales Skyrocket for Second Year in a Row*. Available at: <https://japaninsider.com/manga-sales-skyrocket-for-second-year-in-a-row> (Diakses pada: 25 Agustus 2022).
- Shirose, A. (2012). "Ateji no Gendai Youhou ni Tsuite". *Tokyo Gakugei Daigaku Kiyou Jinbun Shakai Kagakukei I*: 103-108.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Elfabeta
- Takebe, Y. (1982). *Kanji no Imi ni Tsuite*. Tokyo: Waseda Daigaku Gogaku Kyouiku Kenkyuujo.