

JENIS DAN MAKNA KONTEKSTUAL ONOMATOPE MAKANAN PADA ANIME “SHOKUGEKI NO SOUMA (FOOD WARS) SEASON 1” KARYA YUUTO TSUKUDA

Tsabitha Rasya Tinara Putri

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

Tsabitha.19048@mhs.unesa.ac.id

Dr. Mintarsih, S.S., M.Pd

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

mintarsih@unesa.ac.id

ABSTRACT

The expressive and imaginative use of onomatopoeia is a form of linguistic variation. Japanese, in particular, has a unique approach to onomatopoeia. Onomatopoeia is a fascinating linguistic study where words or groups of words are used to imitate sounds and the sources that produce them, serving as a means of communication. This research aims to describe the types and contextual meanings of food-related onomatopoeia in the anime Shokugeki no Souma. A qualitative descriptive method was employed, involving detailed descriptions of the meanings of onomatopoeia found in the dialogue of the data. Data collection was conducted through listening and note-taking, where dialogues from Shokugeki no Souma were listened to, and relevant parts were noted and categorized based on their type. The data sources for this study were Shokugeki no Souma seasons 1 (episodes 1-24) and 4 (episode 3). The results showed 21 instances of onomatopoeia, categorized into two types: 3 giongo and 18 gitaigo. The contextual meanings of onomatopoeia in Shokugeki no Souma can be summarized as follows: the contextual meaning of each onomatopoeia may vary depending on the specific situation. For example, the onomatopoeia KariKari (カリカリ), which generally means "hard," can also mean "crispy" based on the context of the story.

Keywords: Food-related onomatopoeia, Contextual meaning, Shokugeki no Souma.

抽象

この研究は、アニメ「食戟のソーマ」内の食品オノマトペの種類を分類し、食品オノマトペの文脈的意味を調査する。研究方法は記述的質的である。データ内の対話に含まれるオノマトペの意味を説明する。データ収集には、アニメ「食戟のソーマ」の対話を聞き、必要な部分を記録し、その後、種類に基づいて分割するリスニングおよび記録技術が使用された。この研究のデータソースは、「食戟のソーマ」のシーズン1エピソード1から24までとシーズン4エピソード3である。研究の結果、21のオノマトペを持つ18のデータが示された。21のオノマトペのうち、3つは擬音語で、18つは擬態語である。「食戟のソーマ」に含まれるオノマトペの意味は、それぞれの文脈に応じて異なる場合がある。例えば、「カリカリ」というオノマトペは硬い意味を持つが、物語の文脈に応じて関係の意味である。

キーワード：食べ物のおノマトペ、文脈上の意味、食戟のソーマ。

UNESA

Universitas Negeri Surabaya

Pendahuluan

Onomatope merupakan salah satu kajian bahasa yang unik di mana kata atau sekelompok kata digunakan untuk menirukan bunyi atau suara dan sumber yang digambarkannya sebagai sarana komunikasi. Menurut Iwasaki (2017: 2) kata – kata pada onomatope merupakan kata -kata tiruan dari suara manusia, hewan, atau benda yang menghasilkan bunyi.

Sedangkan menurut Fukuda (2003: 20) onomatope adalah kata keterangan yang menerangkan keadaan, bunyi suatu benda, atau bunyi aktivitas pada situasi yang sedang berlangsung. Misalkan hewan cicak dinamakan ‘cicak’ karena menghasilkan bunyi “cak, cak, cak” atau hewan tokek dinamakan ‘tokek’ karena menghasilkan bunyi “tokek, tokek”. Onomatope digunakan dan dibuat dari karakter yang mewakili perilaku umum seseorang dalam drama, TV, manga, maupun *anime* (Ryotaro, 2015: 3). Di dalam Bahasa Jepang onomatope seringkali ditemukan pada manga, drama, maupun pada *anime* yang populer pada saat ini.

Dari berbagai macam ragam *anime*, peneliti tertarik untuk meneliti onomatope yang berkaitan dengan makanan pada *anime Shokugeki no Souma*. *Anime Shokugeki no Souma* adalah sebuah *anime shounen* yang berasal dari Jepang. Penulis dari *Anime* ini yaitu Yuuto Tsukuda dan diilustrasikan oleh Shun Saeki.

Anime Shokugeki no Souma menceritakan tentang seorang pemuda bernama Yukihira Souma, Souma bercita – cita menjadi seorang *full-time chef* di restoran keluarganya dan menjadi koki yang lebih hebat melebihi ayahnya yang seorang koki ternama. Mendapati keinginan anaknya, Joichiro Yukihira akhirnya menyekolahkan putranya ke sekolah yaitu Akademi Kuliner *Saryo Totsuki*, sebuah akademi memasak elit dan terkenal yang terletak di Tokyo, Jepang.

Berkaitan dengan alur cerita pada *anime Shokugeki no Souma* yang memiliki genre memasak, tentunya terdapat berbagai macam onomatope mengenai makanan. Seperti onomatope *HokuHoku* (ホクホク) dan *KariKari* (カリカリ) yang digunakan untuk mendeskripsikan tekstur dan pengalaman saat memasak dan menyajikan makanan, sesuai dengan tema utama pada *anime* yang berkisar tentang dunia kuliner dan kompetisi memasak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan pembaca pada berbagai onomatope makanan dalam bahasa Jepang, menjelaskan makna dan jenis-jenis onomatope tersebut, serta bagaimana penggunaannya dalam konteks *anime*. Proses analisis dalam penelitian ini melibatkan identifikasi onomatope yang muncul dalam cerita *anime*, mengklasifikasikannya berdasarkan jenisnya, dan menelaah arti serta konteks penggunaannya dalam alur cerita. Sehingga tercipta beberapa rumusan

masalah yaitu (1) Bagaimana klasifikasi jenis onomatope makanan pada *anime Shokugeki no Souma*? dan (2) Bagaimana makna kontekstual onomatope makanan pada *anime Shokugeki no Souma*?

Pada penelitian sebelumnya sudah banyak yang meneliti mengenai onomatope dalam berbagai subjek data. Seperti, penelitian tentang “Analisis Onomatope pada Dongeng Bahasa Jepang” karya I.A.W. Purwani, N.N. Suartini, dan K.E.K. Adnyani (2020). penelitian ini mendeskripsikan jenis onomatope yang terdapat dalam dongeng Bahasa Jepang. Subjek penelitian ini adalah 3 dongeng Bahasa Jepang karya Hirata Shogo, yaitu *Omusubi Kororin*, *Tsuru no On'gaeshi*, dan *Issunboushi*. Hasil Penelitian ini menyatakan bahwa ditemukan 34 data onomatope pada dongeng bahasa Jepang yang ada dalam 28 kalimat dengan empat klasifikasi onomatope yang terdapat pada dongeng bahasa Jepang, yaitu *gion'go*, *giseigo*, *gitaigo*, dan *giyougo*.

Selain itu terdapat penelitian tentang “Jenis dan Makna Onomatope pada *Anime Barakamon* Episode 1 – 12 Karya *Satsuki Yoshino*” karya Ramadhani (2022). Penelitian ini bertujuan untuk menemukan jenis dan makna kontekstual dari onomatope yang terdapat pada *Anime Barakamon* episode 1 sampai 12. Hasil Penelitian ini menyatakan bahwa, terdapat 36 data onomatope dengan 4 jenis onomatope yaitu, 9 onomatope *giongo*, 15 onomatope *giseigo*, 4 onomatope *gitaigo*, dan 4 onomatope *gijougo*.

Menurut Ferdinand de Saussure (Di dalam Chaer, 2013: 29) berpendapat bahwa makna merupakan konsep yang dimiliki oleh suatu tanda linguistik. Makna dalam semantik juga dapat dibagi menjadi berbagai macam jenis, adapun Chaer (1994: 289-296) Membagi jenis - jenis makna menjadi 8 bagian yaitu, Makna leksikal, Makna gramatikal, Makna kontekstual, Makna referensial dan non referensial, Makna denotatif dan makna konotatif, Makna konseptual dan asosiatif, Makna kata dan istilah, Makna idiom dan peribahasa.

Menurut Chaer (1994: 289) makna leksikal adalah makna yang ada pada leksem tanpa konteks apapun. Sebagai contoh, leksem kuda memiliki makna leksikal “sejenis binatang berkaki empat yang bisa dikendarai” dengan contoh tersebut dapat disimpulkan bahwa, makna leksikal merupakan makna yang sebenarnya pada suatu kata atau leksem.

Sedangkan makna kontekstual adalah makna sebuah kata atau leksem yang berada dalam suatu konteks. Misalnya, a) rambut di *kepala* nenek belum ada yang putih. Contoh lainnya yaitu, b) sebagai *kepala* sekolah dia harus menegur murid itu. Kedua kalimat tersebut memiliki kata yang sama yaitu kepala, namun dapat berbeda makna tergantung dari konteks kalimat yang menyertainya.

Pada kalimat (a) makna kata kepala merujuk pada bagian tubuh manusia yaitu kepala. Sedangkan pada kalimat (b) makna kata kepala pada kalimat kepala sekolah merujuk pada jabatan di sekolah yaitu sebagai kepala sekolah.

Kindaichi dan Asano (dalam Pratita et al., 2022: 31) mengelompokkan onomatope ke dalam lima jenis yang berbeda. Pertama, 擬声語 [Giseigo], yang merupakan tiruan suara makhluk hidup. Kedua, 擬音語 [Giongo], yaitu tiruan bunyi dari benda mati atau fenomena alam. Ketiga, 擬態語 [Gitaigo], yang menggambarkan keadaan benda mati atau situasi. Keempat, 儀用語 [Giyougo], yang menggambarkan keadaan dan tingkah laku makhluk hidup. Dan kelima, 擬情語 [Gijougo], yang mencerminkan perasaan dan emosi makhluk hidup.

Giongo (擬音語) merupakan tiruan bunyi yang berasal dari benda mati atau alam, seperti suara hujan, suara angin, suara mesin, dan lain – lain. Sebagai contoh :

- 1) この辺は、夕方になるとふうっとラッパをふきながらお豆腐やさんが回ってくるのよ。

Kono hen wa, yuugata ni naru to puutto rappa o fukinagara otou fuya-san ga mawatte kuru no yo.

“Setiap petang, penjual tahu datang kemari dan meniup terompetnya.”

- 2) 時計がチクタクなっている。

Токеи га чикутаку натте иру.

“Jam terus berdetak.”

- 3) 風がヒューと吹いています。

Kaze ga hyu to fuite imasu.

Angin sedang berhembus.

Sedangkan *gitaigo* (擬態語) secara umum diartikan sebagai kata untuk menggambarkan sesuatu yang tidak menghasilkan. Sebagai kata onomatope, *Gitaigo* digunakan untuk menggambarkan keadaan benda mati atau situasi tertentu. Pratita et. al. (2022: 35-38). Sebagai contoh :

- 1) このしつ、のりがききすぎてごわごわになっちゃったわ。

Kono shitsu, nori ga kikisugite gowagowa ni nacchatta wa.

“Kertas ini terlalu banyak perekat sehingga kaku seperti karton.”

- 2) この英語の辞書は5年も使ってポロポロになってしまった。

Kono eigo no jisho wa 5 nen mo tsukatte poroporo ni natte shimatta.

Kamus Bahasa Inggris ini telah rusak setelah 5 tahun digunakan.

- 3) 星がキラキラに光って、きれいですね。

Hoshi ga kirakira ni hikatte, kirei desune.

Bintang – bintang bersinar terang, indahnya.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memperoleh analisis yang mendetail. Hasil dari penelitian ini akan berupa deskripsi mengenai jenis dan makna kontekstual onomatope makanan dalam *anime Shokugeki no Souma* karya Yuuto Tsukuda.

Sumber data pada penelitian ini menggunakan *anime Shokugeki no Souma Season 1 episode 1 – 24* dan *Shokugeki no Souma Season 4 episode 3*. Adapun data yang digunakan berupa dialog dan kalimat pada *anime* yang mengandung onomatope makanan.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik simak dan catat. Peneliti menyimak dialog dalam *anime Shokugeki no Souma*, mencatat bagian-bagian yang relevan, dan mengklasifikasikan berdasarkan jenis onomatope. Setelah data terkumpul, peneliti akan membagi data berdasarkan jenis onomatope dan kemudian menganalisis maknanya.

Proses analisis data pada penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu, Pertama menonton *anime Shokugeki no Souma* per episode yang berdurasi kurang lebih 30 menit dan mencatat beberapa bagian dialog yang sedang ditayangkan yang dirasa mengandung seruan onomatope. Proses menonton sebanyak 24 episode dilakukan dalam waktu sekitar 1 bulan.

Kemudian menyimak kembali beberapa dialog yang mengandung seruan onomatope dan mencatat dialog tersebut dikategorikan berdasarkan episode masing - masing, dimulai dari episode 1 hingga episode 24.

Setelah selesai menulis seluruh dialog yang mengandung onomatope lalu mengklasifikasi onomatope yang ditemukan berdasarkan jenisnya yaitu onomatope *gitaigo* dan *giongo* pada tabel data.

Terakhir setiap data yang telah terkumpul diberikan deskripsi mengenai konteks dialog yang sedang terjadi dan makna onomatope yang terkandung dalam dialog.

Hasil dan Pembahasan

1. Klasifikasi Jenis Onomatope

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan 21 data onomatope yang terdiri dari 2 jenis onomatope yaitu giongo dan gitaigo pada anime *Shokugeki no Souma Season 1* dan *Season 4*. Klasifikasi tersebut dapat dilihat pada tabel.

			ゴリッゴリ (<i>GoriGori</i>)
			さっぱり (<i>Sappari</i>)

No	Jenis	Jumlah	Onomatope
1.	Giongo	3	カリカリ (<i>kariKari</i>)
			ザクザク (<i>ZakuZaku</i>)
			シャキシャキ (<i>ShakiShaki</i>)
2.	Gitaigo	18	ホクホク (<i>HokuHoku</i>)
			プルン (<i>Purun</i>)
			とろとろ (<i>ToroToro</i>)
			ほかほか (<i>HokaHoka</i>)
			ふわふわ (<i>FuwaFuwa</i>)
			ほやほや (<i>HoyaHoya</i>)
			バサバサ (<i>BasaBasa</i>)
			グズグズ (<i>GuzuGuzu</i>)
			しっかり (<i>Shikkari</i>)
			ポカポカ (<i>PokaPoka</i>)
			ジワジワ (<i>JiwaJiwa</i>)
			プリプリ (<i>PuriPuri</i>)
			ピリッ (<i>Pirit</i>)
			バッチリ (<i>Bachiri</i>)
			モチモチ (<i>MochiMochi</i>)
たっぷり (<i>Tappuri</i>)			

2. Makna Kontekstual Onomatope

Giongo

Terdapat 3 data yang mengandung onomatope jenis *giongo*. Dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *KariKari* (カリカリ)

Konteks: Souma menerima tantangan dari Minegasaki dan memasak daging panggang yang terbuat dari kentang.

創真；それに厚切りベーコンをぐるりと巻きつけ、オーブンでじっくり焼き上げる。するとベーコンは外側がカリカリになり、じゃがいもやきのこが、豚の旨味と脂をすべて吸って受け止める。

Arti :

Souma: Kemudian, ambil daging asap tebal (bacon) dan bungkus adonan nya. Terakhir, masak perlahan di oven. Jika seperti ini bagian luar daging asap jadi renyah, sementara adonanya akan menyerap semua lemak dan sari daging asap.

Season 1 episode 1, 00:15:43 --> 00:15:58

Makna leksikal: Onomatope yang terdapat pada data 1 ialah *KariKari* (カリカリ). *KariKari* digunakan untuk menjelaskan ketika sesuatu yang keras digigit, patah atau tergores. Contohnya daging babi yang telah digoreng hingga menjadi keras. (Ono, 2007: 56-57)

Makna kontekstual: Onomatope *KariKari* (カリカリ) pada anime menjelaskan tentang Souma yang memanggang kentang yang telah dibalut dengan daging babi asap (*bacon*) di dalam oven hingga matang dan dagingnya terasa renyah. kalimat (*Suruto bekon wa sotogawa ga karikari ni nari*)するとベーコンは外側がカリカリになり pada data, memiliki makna daging yang di oven secara perlahan dapat membuat daging asap terasa renyah.

2. *ZakuZaku* (ザクザク).

Konteks: Pada saat di dalam asrama Bintang Polar, Ishiki menantang Souma untuk duel memasak, bahan dasar yang dipakai adalah ikan. Ishiki memasak Ikan Makarel Spanyol dengan *Pure Lada Sansho*. Sedangkan Souma memasak *Salmon Onigiri Ochazuke*. Disaat masakan Souma telah selesai, Ishiki, yuki, Ryoko, dan Ibusaki bersama – sama mencoba masakan Souma.

悠姫：鱈の身がすごくジューシーで何より皮のこのザクザク感！噛むたびに旨味がわき出てくる。

涼子：ただ あぶっただけじゃこの歯ごたえは出
ないわ、一体 どうやって？
一色；ポワレだ

Arti:

Yuki: daging ikan nya sangat lembut tapi kulitnya sangat renyah. luar biasa, makin terasa di setiap gigitan.

Ryoko : tekstur ini mustahil hanya dengan memanggang. Bagaimana bisa ?

Ishiki: poele. (poele adalah cara menumis gaya Prancis)

Season 1, Episode 5, 00:06:00 --> 00:06:04

Makna leksikal :

Onomatope pada data 2 ialah ZakuZaku (ザクザク).

ZakuZaku (ザクザク) memiliki kata dasar SakuSaku (さくさく) yang menjelaskan tentang bunyi suatu makanan yang memiliki tekstur renyah saat dimakan. ZakuZaku (ザクザク) adalah kata penekanan. (Ryotaro, 2015: 61)

Makna kontekstual :

Onomatope ZakuZaku (ザクザク) pada kalimat (Sawara no mi ga sugoku juushi de nani yori kawa no kono zakuzaku kan ! kamutabi ni umami ga wakidete kuru) 鱈の身がすごくジューシーで何より皮のこのザクザク感！噛むたびに旨味がわき出てくる menjabarkan tentang Ishiki yang menjelaskan kepada Souma memasak ikan salmon dengan cara Poele, Poale adalah cara menumis gaya Prancis untuk ikan berkulit tebal seperti salmon dan makarel, dengan cara ditumis pada bagian kulit ikan sedangkan pada daging ikan disiramkan minyak panas secara berulang hingga menjadi renyah ZakuZaku (ザクザク).

3. ShakiShaki (シャキシヤキ)

Konteks: Joichiro menantang souma untuk duel memasak yang menjadi kebiasaan mereka. Juri dari duel tersebut ialah Fumio, Ishiki, dan Megumi. Souma memasak risotto apel.

恵：リンゴのシャキシヤキとした食感と優しい
甘み、トロツとするまで煮詰めた玉ネギ、カリカ
リに焼いたベーコンをアクセントに、リゾット
全体に柔らかなリンゴの風味が広がってる。

Arti :

Megumi: Apel nya renyah dan menambah rasa manis yang lembut, bawang bombainya sudah direbus menjadi pasta yang lembut, daging asap yang renyah menjadi titik aksen untuk rasa apel yang meresap ke seluruh hidangan.

Season 1 episode 16, 00:08:05 --> 00:08:18

Makna leksikal :

Onomatope pada data 3 ialah ShakiShaki (シャキシヤキ) . Onomatope ShakiShaki (シャキシヤキ) menjabarkan tentang bunyi sayuran yang terasa renyah saat digigit, seperti apel, daun bawang, dan lobak. (Ryotaro, 2015: 62)

Makna kontekstual :

Onomatope ShakiShaki (シャキシヤキ) pada kalimat (ringo no shakishaki to shita shokkan to yasashii umami, torotto surumade nitsumeta tamanegi) リンゴのシャキシヤキとした食感(しょっかん)と優(やさ)しい甘み, トロツとするまで煮詰(につ)めた玉(たま)ネギ menjelaskan tentang apel yang terdapat di dalam risotto terasa renyah dan manis saat digigit.

Gitaigo

Terdapat 18 data yang mengandung onomatope jenis gitaigo diantaranya sebagai berikut :

1. HokuHoku (ホクホク)

Konteks: Minegasaki mencoba menghancurkan kedai Souma dengan alasan ingin menjadikannya mall. Minegasaki beserta bawahannya membuang semua bahan daging yang ada di kedai Souma dan menantang Souma untuk membuat masakan daging yang lezat. Souma menerima tantangan dari Minegasaki dan memasak daging panggang yang terbuat dari kentang dan dibalut dengan daging babi panggang (bacon) yang baru dibelinya dari supermarket untuk makan malam.

創真；じゃがいもをホクホクにふかしたものに、
あぶら す 油を吸いやすい繊維質のきのこ、それに甘み
を増すたまねぎを刻んで練り込んである。

Arti:

Souma: Campur kentang kukus, jamur yang menyerap minyak, dan irisan bawang bombai yang menambah rasa manis, lalu diisi jadi satu.

Season 1 episode 1, 00:15:32 --> 00:15:41

Makna leksikal :

Makna leksikal HokuHoku (ホクホク). ialah untuk menggambarkan makanan yang memiliki tekstur lembut dan kaya akan karbohidrat seperti kentang dan labu yang telah dimasak dengan baik sehingga dapat di pecah menjadi beberapa bagian. (Ryotaro, 2015: 67)

Makna kontekstual :

Onomatope HokuHoku (ホクホク) pada data menjelaskan tentang Souma sedang memasak daging panggang menggunakan kentang. mengupas kentang lalu merebusnya hingga empuk.

Pada kalimat (*Jagaimo o hokuhoku ni fukashita mono ni*) ジャガイモをホクホクにふかしたものに dapat dijelaskan bahwa kentang tersebut dikukus (*fukashita mono*) ふかしたもの penambahan *HokuHoku* (ホクホク) sebagai penjelas bahwa kentang yang telah dikukus sampai matang memiliki tekstur yang lembut.

Purun (プリン), dan *ToroToro* (とろとろ)

Konteks: Souma sedang mengikuti ujian masuk sekolah Totsuki. Ujian dilakukan dengan memasak masakan apapun bertema telur yang dapat diakui oleh juri yaitu Nakiri Erina. Souma memasak *furikake gohang* (nasi tabur) yang berasal dari telur dan *nikogori* (kaldu beku).

そうま とだ 創真；熱々ご飯に ふりかければ溶け出した。
てばさき にじる たまご から 手羽先の煮汁が 卵 そぼろにプリンと絡みつく。

えりな；言うなれば、この煮ごごりは、鶏肉のうまみが溶け込んだ濃厚なスープ、とろりとした煮汁のコクと塩付けが、ふわふわの卵そぼろの優しい甘さを引き立てている。そして噛む度にふわふわと とろとろが口の中をなで回していく。溶けた煮ごごりが、卵のおいしさを格段に跳ね上げているんだわ。これは 今まで食べてきたどの料理にも似ていない。私の知らなかった味の世界。

Arti:

Souma: Saat menyentuh nasi panas, nikogori (kaldu beku) akan langsung meleleh diatas telur orak – arik.

Erina: jadi maksudnya, nikogori ini sup ayam kaya rasa yang direndam dengan perlahan. Rasa yang kaya dan gurih dari kaldu ini. Meningkatkan rasa manis yang lembut pada telur orak – arik. Dengan setiap gigitan, tekstur lembut dan lengket membelai bagian dalam mulutmu. Kaldu yang meleleh membuat rasa telur berdentang. Baru kali ini kucoba makanan seperti ini. Ada dunia penuh rasa yang belum kuketahui.

Season 1 episode 2, 00:19:07--> 00:19:33

Makna leksikal :

Purin (プリン) atau *Purun* (プリン) menjelaskan tentang suatu makanan yang kenyal dan dapat bergoyang dengan mudah seperti pudding atau agar (Ryotaro, 2015: 59).

Sedangkan onomatope *ToroToro* (とろとろ) memiliki makna leksikal tekstur yang lembut, hampir seperti mencair dan terasa meleleh (Ryotaro, 2015: 66).

Makna kontekstual: Erina mencoba masakan Souma yang terdiri dari telur dan kaldu beku yang sudah diberi bumbu sehingga begitu dituang ke nasi panas, *nikogori* (kaldu beku) akan meleleh melapisi telur dan nasi. Makna onomatope *Purun* (プリン) merujuk pada kaldu yang sudah dibekukan hingga menjadi agar – agar yang kenyal.

Makna kontekstual pada kalimat そして噛む度にふわふわと とろとろが口の中をなで回していく。

Memiliki makna telur orak arik yang dimasak dengan baik dan terlumuri kaldu beku (*nikogori*) memiliki rasa lembut dan terasa meleleh.

3. *HokaHoka* (ホカホカ)

Konteks: Mito Ikumi ingin menghancurkan komunitas donburi, untuk mencegah hal itu Souma menantang Mito pada *shokugeki* (perang makanan). Demi memenangkan *shokugeki* Souma, Megumi, dan Kenichi berdiskusi tentang *donburi* apakah yang akan digunakan dalam kompetisi *shokugeki*.

そうま たどころ どん 創真: 田所は好きな丼とかあるか?

めぐみ どん 恵 : ええっと 丼って言えるか 分からないし、お肉でもないけど、ホタテをね 網であぶって。開いたところに、バターと しょうゆをちょっぴり流し込むの。それをホカホカのご飯にのせて食べるのがおいしいんだ

Arti:

Souma: Tadokoro, kau punya nasi mangkuk favorit? Tadokoro: entah itu bisa disebut nasi mangkuk atau tidak. Itu tidak ada dagingnya, tapi aku suka kerang yang dimasak di cangkangnya dengan mentega dan kecap asin untuk bumbu. Luar biasa diatas nasi putih panas

Season 1 episode 6, 00:14:39 --> 00:14:56

Makna leksikal:

Onomatope *HokaHoka* (ホカホカ) memiliki arti sesuatu (makanan) dalam keadaan hangat. (Ryotaro, 2015: 67)

Makna kontekstual :

Onomatope *HokaHoka* (ホカホカ) pada data menjabarkan tentang Souma menanyakan kepada Megumi tentang nasi mangkuk apakah yang di sukai. Megumi menjawab bahwa nasi hangat dengan kerang panggang terasa enak. *HokaHoka* (ホカホカ) pada data merujuk pada nasi terasa hangat, それをホカホ

カのご飯にのせて食べるのがおいしいんだ。Nasi yang terasa hangat lalu diberikan kerang panggang mentega terasa enak saat dimakan.

4. FuwaFuwa (ふわふわ)

Konteks : Souma memenangkan *shokugeki* melawan Mito dengan menghadirkan *donburi* dengan *Chaliapin Steak*, *Chaliapin Steak* adalah *steak* dengan daging sapi ala supermarket yang murah dilengkapi dengan bumbu dan saus yang khas dan taburan bawang bombai yang melimpah.

しんさいん しよっかん こう
審査員たち: 食感 ふわふわ 香ばしいステーキ
肉。とろみの利いた 極上 のタレ。そして、爽
やかな 梅風味 の飯!

Arti:

Juri: Daging steak ringan dan harum dengan saus yang sangat kental, lalu nasi ume (acar plum yang telah difermentasi.) yang menyegarkan!

Season 1, episode 7 00:16:38 --> 00:16:41

Makna leksikal : Onomatope *FuwaFuwa* (ふわふわ) memiliki arti sesuatu yang memiliki tekstur lembut dan ringan. (Ryotaro, 2015: 67)

Makna kontekstual: Onomatope *FuwaFuwa* (ふわふわ) pada data menjabarkan tentang *donburi* buatan Souma, daging *steak* yang terdapat dalam *donburi* terasa lembut dan ringan (*Shokkan fuwafuwa koubashii suteeki niku.*) 食感 ふわふわ 香ばしいステーキ肉 sekalipun menggunakan daging yang murah.

5. HoyaHoya (ホヤホヤ)

Konteks : Ujian tengah semester tengah berlangsung di sekolah Totsuki. Para siswa diajak menuju penginapan Totsuki yang megah. Ujian tengah semester dilakukan secara bertahap. Pada tahap pertama para siswa diminta untuk memasak hidangan Jepang klasik dengan memanfaatkan bahan di sekitar penginapan.

創真 : 鶏が放されてるってことは...あった ヤローッ! 産みたて ホヤホヤ の卵!

Souma : Jika aku diserang ayam, berarti ... itu dia! Telur ayam segar!

Season 1, episode 9, 00:07:30 --> 00:07:40

Makna leksikal :

Onomatope *HoyaHoya* (ホヤホヤ) memiliki arti baru atau segar. (Yomiwa, 2015)

Makna Kontekstual :

Onomatope *HoyaHoya* (ホヤホヤ) pada data menjelaskan tentang Souma yang berniat untuk membuat tempura menggunakan ikan air tawar. Dalam prosesnya Souma mengambil telur ayam segar yang berasal dari sarang ayam di sekitar penginapan.

6. BasaBasa (パサパサ)

Konteks : Ujian tengah semester tahap 2 sedang berlangsung. Para siswa diminta untuk membuat 50 porsi *steak* sapi dalam kurun waktu 1 jam. Para juri yang menilai meliputi 1 alumni Totsuki dan 25 binaragawan.

大学生 C : 脂が全然しつこくない

大学生 D : それでいて パサパサ してない!

Arti :

Sumo C : Lemak nya tak berminyak.

Sumo D : Tapi juga tak terlalu kering

Season 1, episode 10, 00:00:44 --> 00:00:48

Makna leksikal :

Onomatope *BasaBasa* (パサパサ) memiliki arti kering (Yomiwa, 2015)

Makna kontekstual:

Onomatope *BasaBasa* (パサパサ) pada data menjabarkan tentang Para binaragawan yang sedang mencicipi steak buatan Megumi dengan lahap dan mengatakan bahwa daging steak nya terasa lembut dan tidak kering. Pada kalimat (*Sore de ite basabasa shitenai.*) それでいて パサパサ してない! merujuk pada daging *steak* yang tidak kering (*Basabasa shitenai*) パサパサ してない! namun tidak berminyak.

7. GuzuGuzu (グズグズ) dan Shikkari (しっかり)

Konteks: Joichiro menantang souma untuk duel memasak yang menjadi kebiasaan sehari – hari mereka. Juri dari duel tersebut ialah Fumio, Ishiki, dan Megumi. Souma memasak *risotto* apel.

一色 : しかし, これは どういうことだろう?

恵 : 何がですか?

一色 : 米と玉ネギに しっかりと リンゴの風味が移っているが, そこまで煮込んだのならリンゴは グズグズ に崩れているはず.

Arti:

Ishiki: Tapi, bagaimana dia melakukannya ?

Megumi: Apa maksudmu?

Ishiki: Sepanjang nasi dan bawang bombai, rasa apelnya jelas, tapi jika dia memasak apel selama itu seharusnya hancur.

Season 1, episode 16, 00:09:58-->00:10:10

Makna leksikal :

Terdapat 2 onomatope yang ada pada data 7, yaitu *Shikkari* (しっかり) dan *GuzuGuzu* (グズグズ)

GuzuGuzu (グズグズ) memiliki arti perlahan – lahan, berlama -lama. Sedangkan *Shikkari* (しっかり) digunakan untuk menyatakan sesuatu yang kuat, kokoh, atau stabil. (Yomiwa, 2015)

Makna kontekstual: Souma membuat risotto apel untuk pertandingan melawan ayahnya (Joichiro). Saat melahap risotto buatan Souma, Ishiki heran mengapa apelnya tetap terasa renyah sekalipun sudah direbus lama bersamaan dengan risotto.

Onomatope *Shikkari* (しっかり) pada kalimat (*Kome to tamanegi ni shikari to ringo no fuumi ga utsute iruga*) 米と玉ネギにしっかりとリンゴの風味が

移っているが, merujuk pada rasa apel pada risotto yang terasa jelas karena telah meresap dalam nasi dan bawang bombai, dilanjutkan dengan onomatope *GuzuGuzu* (グズグズ) pada kalimat (*soremade nikonda no nara ringo wa guzuguzu ni kuzureru hazu*) そこまで煮込んだのならリンゴはグズグズに崩れているはず. Jika dimasak selama itu (*グズグズ*) apelnya seharusnya hancur.

8. *PokaPoka* (ポカポカ)

Konteks: Joichiro menghidangkan ramen vegan untuk perlombaan bersama Souma

恵: あっ なんだか体がポカポカしてきたみたい.

一色 : ラー油と すりおろしのしょうがニンニクの効果だね

Arti:

Megumi: Aku merasa tubuhku mulai hangat.

Ishiki: Mungkin karena efek minyak cabe, jahe parut, dan bawang putih.

Season 1, episode 16, 00:13:45--> 00:13:55

Makna leksikal : Onomatope *PokaPoka* (ポカポカ) memiliki arti suasana atau situasi menjadi hangat setelah memakan sesuatu. (Ryotaro, 2015: 57)

Makna kontekstual: Onomatope *PokaPoka* (ポカポカ) pada data menjelaskan tentang Joichiro menggunakan bawang putih, minyak cabe, dan jahe parut pada ramen buatannya, pada saat Megumi dan Ishiki menyatap ramen buatan Joichiro badan mereka terasa menghangat. (*Nandaka karada ga pokapoka*

shitekitamitai) なんだか体がポカポカしてきたみたい.

9. *JiwaJiwa* (ジワジワ)

Konteks: Joichiro menantang souma untuk duel memasak yang menjadi kebiasaan sehari – hari mereka. Juri dari duel tersebut ialah Fumio, Ishiki, dan Megumi. Souma memasak *risotto* apel sedangkan Joichiro menghadirkan *vegan ramen*.

いっしき とうにゅう しげき
一色 : 豆乳の まろやかさによってその刺激は
やわ やさ からだ あたた
和らげられ、優しく ジワジワ と 体を温めてくれる

ふみ緒: そして トッピングも細かな仕事のオンパレードだ

Arti:

Ishiki: Susu kedelai yang lembut meredakan kepedasan bahan – bahan itu dan menghangatkanmu dengan lembut.

Fumio: Taburannya juga sangat mewah.

Season 1, episode 16, 00:13:55 --> 00:14:07

Makna leksikal : Onomatope *JiwaJiwa* (ジワジワ) dapat diartikan dengan sesuatu seperti makanan, obat dan lain - lain menyebar dengan mudah. (Ryotaro, 2015: 68)

Makna kontekstual: Onomatope *JiwaJiwa* (ジワジワ) pada data menjelaskan tentang Ishiki, Megumi, dan Fumio yang mencoba ramen vegan buatan Joichiro. Joichiro menggunakan susu, bawang putih, jahe parut, dan miyak cabai untuk ramennya, sehingga saat dimakan rasa pedas dari bawang putih, jahe parut, dan miyak cabai menyebar (*ジワジワ*) dengan lembut dan membuat tubuh menjadi hangat.

10. *PuriPuri* (プリプリ)

Konteks : Souma, Mito, dan Kurase sedang mengunjungi cabang kedai mozuya karage yang menjadi penyebab pertokoan jalanan tempat souma tinggal menjadi sepi.

なかもず しょうてんがい なかま
中百舌鳥 : ああ そちらも 商店街のお仲間さん

どすか、どうです? おひとつ 試食でも

創真 : いいんすか? じゃ 遠慮なく

水戸: 軽くバリッと揚がった衣の中から、プリプリの鶏肉と旨味たっぷりの脂があふれて、口の中で暴れ回る! うまさの弓矢が次から次へと飛んで来るみてえだ.

Arti :

Nakamozu : Kau juga dari jalan pertokoan ? Mau ambil satu sampel ku ?

Souma : Sungguh ? kalau begitu terima kasih.

Mito : Di dalam adonan yang ringan dan renyah, penuh dengan daging ayam gemuk dan lemak kaya rasa yang keluar dan mengamuk di dalam mulutku ! ini seperti rentetan panah rasa yang melesat ke arahmu.

Season 1, Episode 17, 00:14:39 --> 00:15:03

Makna leksikal : Onomatope *PuriPuri* (プリプリ) menjelaskan tentang suatu makanan yang memiliki tekstur kenyal atau elastis seperti daging atau ikan yang masih segar. (Yomiwa, 2015)

Makna kontekstual: Onomatope *PuriPuri* (プリプリ) pada data menjelaskan tentang Souma yang sedang mencicipi karage yang diberikan oleh Nakamozu. *PuriPuri* (プリプリ) pada data digunakan untuk menggambarkan terasa kenyal dari daging ayam pada karage.

11. Pirit (ピリッ)

Konteks : Pertandingan musim gugur telah tiba, Souma dan seluruh anggota asrama Bintang Kutub berhasil melalui seleksi dan akan bertanding pada babak penyisihan, tema masakan pada babak penyisihan ialah masakan yang terbuat dari kare. Seluruh peserta diminta untuk menyiapkan diri pada pertandingan pada 1 bulan kemudian. Souma dan Megumi mengunjungi instruktur shiomi untuk mempelajari tentang masakan kari. Pada saat bersamaan datang hayama sebagai asisten dari instruktur shiomi dan menunjukan kekuatan daun kari segar dan rempah lain pada masakan yang dibuatnya.

そうま 創真 : なっ... 何だこれ？ 最初に強いカレーリーの香りが鼻を突き抜けて— それを追いかけるように唐辛子や玉ねぎの ピリッとした旨味が— 口に広がる！

はやま 葉山 : そいつが生の威力だ、生の歯はドライリーの10倍以上の香りを放つ。

Arti :

Souma : Apa ini ? Pertama, ada rasa kuat daun kari yang menusuk hidung. Setelah itu umami pedas dari cabai dan bawang bombai memenuhi mulutku !

Hayama : Itu keindahan daun kari segar. Cita rasa daun segar 10 kali lebih kaya daripada daun kering.

Season 1, episode 19, 00:17:53 --> 00:18:09

Makna leksikal: Onomatope *Pirit* (ピリッ) menjelaskan tentang reaksi impulsive karena pedas atau rasa sakit. (Ryotaro, 2015: 61)

Makna kontekstual: Onomatope *Pirit* (ピリッ) pada data menjelaskan tentang Hayama yang memasak berbagai masakan kare dari beberapa bahan yang berbeda dan teknik memasak yang berbeda.

Souma dan Megumi mencoba kare buatan Hayama, ketika masuk ke dalam mulut rasa kare yang menusuk hidung bersamaan dengan rasa pedas dari cabai dan bawang bombai seketika menyerang di dalam mulut. (Saisho ni tsuyoi karee riifu no kaori ga hana o tsukinukete sore o oikakeru youni tougarashi ya tamanegi no piritto shita umami ga kuchini horogaru.)

さいしょ つよ 最初に強いカレーリーの香りが鼻を突き抜けて— それを追いかけるように唐辛子や玉ねぎの ピリッとした旨味が— 口に広がる！

12. Bachiri (バッチリ)

Konteks: Pertandingan musim gugur telah tiba, Souma dan seluruh anggota asrama Bintang Kutub berhasil melalui seleksi dan akan bertanding pada babak penyisihan, tema masakan pada babak penyisihan ialah masakan yang terbuat dari kare. Seluruh peserta diminta untuk menyiapkan diri pada pertandingan pada 1 bulan kemudian. Souma dan Megumi mengunjungi instruktur shiomi untuk mempelajari tentang masakan kari. Pada saat bersamaan datang hayama sebagai asisten dari instruktur shiomi dan menunjukan kekuatan daun kari segar dan rempah lain pada masakan yang dibuatnya.

恵 : 後に食べたお皿のほうが、おいしい？

葉山 : そう、そっちの皿はレッドペッパーとコリアンダーをフライパンで乾煎り、つまり焙煎したスパイスを使ったんだ。

恵 : それだけでこんなに差が出るの？ 香りの立ち方が全然違う

創真 : あの先生の言ったことがよく分かるぜ。乾煎りした香辛料を軸に、食材全ての風味がバッチリ絡み合っている

Arti :

Megumi: Hidangan kedua yang ku makan terasa lebih enak.

Hayama: benar, untuk hidangan itu, aku memanggang cabai merah dan ketumbar di wajan. Aku memakai rempah panggang kering.

Megumi: apa? rasanya bisa berubah drastis hanya dari itu? Aromanya jauh lebih enak dari yang sebelumnya.

Souma: aku tahu apa yang dia bicarakan. Rasa semua bahannya terjalin sempurna di sekitar rempah panggang kering.

Season 1, episode 19, 00:18:34 --> 00:19:00

Makna leksikal : Onomatope *Bachiri* (バッチリ) menjelaskan tentang sesuatu yang terasa pas atau terasa sempurna. (Ryotaro, 2015: 73)

Makna Kontekstual: Onomatope *Bachiri* (バッチリ) pada data menjabarkan tentang Hayama memasak kare pada Megumi dan Souma, memanggang rempah – rempah hingga kering lalu memasaknya menjadi kare. Hayama membuktikan pada mereka berdua bahwa perlakuan yang berbeda dapat membuat bahan dan rempah – rempah terasa berbeda. Souma memahami jika dapat mencampurkan bahan yang pas maka rasa kare akan terjalin sempurna.

13. *MochiMochi* (モチモチ)

Konteks: Pertandingan musim gugur telah tiba, semua siswa mempersiapkan kompetisi dengan baik. Kompetisi dilakukan di sebuah ruangan besar. Para siswa dibagi dalam 2 kelompok, blok A dan Blok B. masing masing blok garis memasak masakan kare dengan waktu 3 jam. Setelah memasak, pembawa acara akan memanggil satu – persatu siswa yang akan dinilai oleh para juri.

安東：ほう トマトだけで他の水は一切使ってないのか？

イサミ：はい 鍋にトマトを敷き詰めて加熱するとビックリするほど水分を出すんです。

その酸味に合う 特製のミックススパイスを加えて、トマトの旨味がしっかりと出た濃厚なカレーに仕上げました。そして生地は自家製のブドウ酵母で焼いたものです。

安東：表面はパリパリ噛むとモチモチとした甘い食感コクのあるカレーとの絶妙なハーモニー！

Arti：

Ando: *Kau hanya menggunakan tomat? tidak ada cairan lain?*

Isami: *Ya, jika memasukan tomat ke panci dan memanaskanya, kau akan terkejut dengan jumlah air yang dihasilkan. Kutambahkan rempah – rempah yang cocok dengan keasaman tomat, itu menghasilkan kari kaya rasa dengan umami tomat. Selain itu, adonanya dipanggang dengan ragi anggur buatan kami.*

Ando: *Bagian luarnya renyah sementara dalamnya kenyal dan manis! ini sangat cocok dengan karinya.*

Season 1, Episode 22, 00:07:05 --> 00:07:32

Makna leksikal : Onomatope *MochiMochi* (モチモチ) digunakan untuk medeskripsikan tekstur kenyal (seperti mochi) lengket dan lembut. (Ryotaro, 2015: 62)

Makna Kontekstual: *MochiMochi* (モチモチ) menjelaskan tentang Isami menghadirkan kare pizza kepada para juri. Kare pizza adalah inovasi pizza yang didalamnya terdapat masakan kare ala Jepang dipadukan dengan manis tomat ala Italia lalu di tutup menyerupai setengah bulan. Inovasi pizza buatan

Isami telah memukau para juri karena kulit pizza yang terasa renyah diluar namun kenyal di dalam (モチモチ).

14. *Tappuri* (たっぷり)

Konteks: Pertandingan musim gugur telah tiba, semua siswa mempersiapkan kompetisi dengan baik. Kompetisi dilakukan di sebuah ruangan besar. Para siswa dibagi dalam 2 kelompok, blok A dan Blok B. masing masing blok garis memasak masakan kare dengan waktu 3 jam. Setelah memasak, pembawa acara akan memanggil satu – persatu siswa yang akan dinilai oleh para juri.

郁魅：どうした？たっぷり味いなよ、極上の肉の快感を。

なつめ：とろっ...とろっはあ... かんた途端に肉汁が滝のようにあふれて。

Arti:

Mito: *Ada apa? Nikmatilah ini sebanyak mungkin. Ini adalah hidangan daging terbaik.*

Natsume : *Begitu menggigitnya, sari nya mengalir ke mulut seperti air terjun.*

Season 1, episode 23, 00:09:08 --> 00:09:37

Makna leksikal : Onomatope *Tappuri* (たっぷり) mendeskripsikan tentang sesuatu yang sangat melimpah / banyak. (Ryotaro, 2015: 60)

Makna kontekstual: Onomatope *Tappuri* (たっぷり) pada data menjelaskan tentang Mito yang menghadirkan *Kare Dongpo Donburi*. Masakan ini berupa nasi mangkuk dengan potongan besar daging babi yang sudah direbus dengan kecap dan rempah – rempah. Makna onomatope *Tappuri* (たっぷり) pada data merujuk pada perkataan Ikumi meminta para juri untuk memakan hidanganya sebanyak mungkin.

15. *GoriGori* (ゴリッゴリ) dan *Shappari* (さっぱり)

Konteks: Souma, Takumi, dan Megumi sedang melakukan perang memasak dengan para senior kursi sepuluh. Megumi mendapatkan tema makanan berbahan dasar apel. Souma mendapatkan tema *butter*, sedangkan Takumi mendapatkan tema daging.

創真：つうわけで

俺の料理はコクと甘さでバターの風味を

ゴリッゴリに押し出したいんだよな。

タクミ：ならば 後味の余韻にさっぱりとした

素材も必要では？ ... ゆず ... いやりんごこそそれにふさわしいぞ。

恵：うん、それならサポートできそうだよ。

Arti:

Souma: Aku ingin hidangan ku memiliki kelembutan maksimal, dengan cita rasa manis dan kedalaman rasa mentega

Takumi: Kalau begitu, gunakan bahan ringan untuk rasa sisanya. Yuzu...tidak, apel akan cocok.

Megumi: Aku bisa membantu.

Season 4, Episode 3, 00:09:14--> 00:09:30

Makna leksikal: terdapat 2 onomatope pada data 15 yaitu *GoriGori* (ゴリッゴリ) dan *Shappari* (さっぱり). *GoriGori* (.ゴリッゴ) digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang keras atau kuat secara fisik atau figuratif. Sedangkan *Shappari* (さっぱり) menjelaskan tentang sesuatu yang segar atau membuat rasa menjadi segar (Yomiwa, 2015)

Makna kontekstual: Onomatope *GoriGori* (.ゴリッゴ) pada data digunakan untuk menjelaskan Souma yang ingin membuat masakan dengan rasa dan tekstur mentega yang kuat dan jelas. Sedangkan onomatope *Shappari* (さっぱり) digunakan oleh takumi untuk menyarankan bahan yang “segar” untuk meninggalkan kesan rasa yang menyegarkan di akhir, Takumi menyarankan solusi ini agar Souma bisa menciptakan keseimbangan rasa kaya dan manis dari mentega tanpa membuatnya terasa berlebihan.

Pembahasan

Di anime "Shokugeki no Souma", jenis dan makna kontekstual onomatope makanan memiliki keterkaitan yang erat dengan cara para tokoh menggambarkan sensasi dan pengalaman saat karakter memasak atau mencicipi makanan. Onomatope adalah kata-kata yang meniru suara atau bunyi dari objek atau tindakan yang mereka deskripsikan, dan dalam konteks makanan, para tokoh sering digunakan untuk mengekspresikan rasa, tekstur, atau kepuasan yang dirasakan ketika memakan hidangan.

Contohnya, dalam anime ini, ketika karakter mencicipi makanan yang luar biasa lezat, kata-kata seperti "*PokaPoka*" (hangat dan nyaman), "*MochiMochi*" (tekstur kenyal seperti mochi lengket dan lembut.), atau "*HoyaHoya*" (baru atau segar.) dapat digunakan untuk menggambarkan pengalaman rasa yang intens. Hal ini tidak hanya menambah dimensi sensorial pada adegan memasak dan memakan makanan, tetapi juga memperdalam pengalaman audiens terhadap sensasi yang dilakukan oleh para karakter dalam anime ini.

Penutup

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian onomatope pada anime *Shokugeki no Souma Season 1* karya Yuuto Tsukuda, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1) Terdapat 21 data onomatope. Dari 21 onomatope terbagi dalam 2 jenis yaitu giongo dan gitaigo dengan jumlah, 3 onomatope jenis Giongo dan 18 onomatope jenis gitaigo. Onomatope jenis giongo

meliputi *KariKari* (カリカリ), *ZakuZaku* (ザクザク), *ShakiShaki* (シャキシ).

Sedangkan 18 onomatope jenis gitaigo meliputi *HokuHoku* (ホクホク), *Purun* (プルン), *ToroToro* (とろとろ), *HokaHoka* (ほかほか), *FuwaFuwa* (ふわふわ), *HoyaHoya* (ほやほや), *BasaBasa* (バサバサ), *GuzuGuzu* (グズグズ), *Shikkari* (しっかり), *PokaPoka* (ポカポカ), *JiwaJiwa* (ジワジワ), *PuruPuru* (プリプリ), *Pirit* (ピリッ), *Bachiri* (バッチリ), *MochiMochi* (モチモチ), *Tappuri* (たっぷり), *GoriGori* (ゴリッゴリ), *Sappari* (さっぱり).

2) Makna kontekstual yang terdapat pada masing-masing onomatope terkadang memiliki makna yang berbeda dalam situasi tertentu. Seperti onomatope *KariKari* (カリカリ) yang memiliki arti keras namun memiliki makna renyah sesuai dengan konteks dalam cerita.

Saran

Setelah melakukan analisis dan penelitian yang mendalam mengenai jenis dan makna kontekstual onomatope makanan pada anime *Shokugeki no Souma* season 1 karya Yuuto Tsukuda. Peneliti menemukan bahwa penelitian yang membahas mengenai onomatope sebagai subjek penelitian masih jarang digunakan di Indonesia. Sehingga melalui penelitian ini, peneliti dapat menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai onomatope dalam segi semantik maupun bidang ilmu linguistik lain.

Daftar Pustaka

- Chaer, A. (1994). *Linguistik Umum* (1st ed.). Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2013). *Pengantar Semanti Bahasa Indonesia* (2nd ed.). Rineka Cipta.
- Elvira, T. R., & Miftachul, A. (2022). JENIS DAN MAKNA ONOMATOPE PADA ANIME BARAKAMON EPISODE 1-12 KARYA SATSUKI YOSHINO Elvira Tri Ramadhani. *Hikari*, 06(02), 109–120. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/48188>
- Fukuda, H. (2003). *Menjentik, merayap, & mendobrak : kata dalam bahasa Jepang yang meniru bunyi dan tindakan*. Jakarta Oriental.
- Iwasaki, N. (2017). *The Grammar of Japanese Mimetics* (P. Sells & K. Akita (Eds.)). Routledge. <https://www.routledge.com/>
- Pratita, I. I., Parastuti, & Rusmiyati. (2022). *Mimesis dan Budaya Populer* (Mintarsih & Y. B. Sopaheluwakan (Eds.)). Satria Indra Prasta.
- Ryotaro, M. (2015). *Onomato Pera - Pera. An illustrated Guide to Japanese Onomatopoea*. The Japan News.

Suartini, N. N. (2020). Analisis onomatope pada dongeng bahasa jepang. *JPBJ*, 6(2), 194–202.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpbj.v6i2.26695>

Yomiwa. (2015). Kyoto University. www.Yomiwa.net



UNESA

Universitas Negeri Surabaya