

Semiotika Deskriptif Onomatope Giongo dan Gitaigo yang Berkaitan Dengan Jenis Makanan Pada Serial Tokusatsu Kamen Rider Gavv (仮面ライダーガヴ) Karya Junko Koumura

R.R Salsabila Febrina Laksonowedi

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

rrsalsabila.22088@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

Japanese is known as one of the languages with the richest and most complex onomatopoeia systems. In Japanese, onomatopoeia is not merely used to mimic real sounds; the language has extensively developed a system of sound symbolism. Consequently, it does not only imitate sounds but also depicts conditions, emotions/feelings, and movements. While numerous studies have analyzed onomatopoeia in manga and anime, this theme remains relatively rare in the tokusatsu genre. Tokusatsu itself is a genre that literally means "special effects," derived from the abbreviation of *tokushu satsuei gijutsu* (特殊撮影技術), which translates to "special photography techniques." This study focuses on the analysis of food-related onomatopoeic words in the series *Kamen Rider Gavv*. Generally, onomatopoeia in tokusatsu series mostly appears as sound effects during battle scenes. However, in *Kamen Rider Gavv*, onomatopoeic words also appear as visual effects in specific scenes, providing a tangible visual effect of the sound when experiencing certain sensations or textures of food. Given that *Kamen Rider Gavv* centers around the main theme of snacks, most of the onomatopoeic words that emerge are closely related to food.

Keywords: onomatopoeia, food, tokusatsu, Kamen Rider, descriptive semiotics, fonosemantic, giongo, gitaigo.

要旨

日本語は、最も豊かで複雑なオノマトペ（擬音語・擬態語）の体系を持つ言語の一つとして知られている。日本語におけるオノマトペは、単に現実の音を模倣するだけでなく、音象徴のシステムを非常に広範囲に発展させてきた。その結果、音を模倣するにとどまらず、状態、感情・心理、そして動作をも描写することができる。マンガやアニメにおけるオノマトペを分析した先行研究は数多く存在するが、特撮ジャンルにおいてこのテーマを扱った研究は未だ極めて少ない。特撮とは、文字通り「特殊撮影」を意味し、「特殊撮影技術」の略称に由来する。本研究は、特撮番組『仮面ライダーガヴ』に登場する食事に関連するオノマトペの考察に焦点を当てる。一般的に、特撮番組におけるオノマトペは戦闘シーンの音響効果（効果音）として用いられることが多い。しかし、この『仮面ライダーガヴ』では、オノマトペが特定のシーンにおいて視覚的效果（テロップなど）としても現れる。これにより、ある食品の食感や感覚を味わう際の音を、リアルな視覚的效果として表現している。『仮面ライダーガヴ』はお菓子（スナック菓子）を主なモチーフとしているため、作中に登場するオノマトペの大部分が食品に関連したものとなっている。

キーワード：オノマトペ、食べ物、特撮、仮面ライダーガヴ、記述記号論、音韻意味論、擬音語、擬態語。

Pendahuluan

Bahasa Jepang dikenal sebagai salah satu bahasa dengan sistem onomatope paling kaya dan kompleks. Dalam bahasa Jepang onomatope tidak hanya digunakan untuk sekedar menirukan bunyi nyata, mereka mengembangkan sistem simbolisasi bunyi itu dengan sangat luas. Sehingga tidak hanya menirukan suara/bunyi, tapi juga menggambarkan suatu keadaan, emosi/perasaan, dan gerakan. Oleh karena cakupan yang cukup beragam, onomatope dalam bahasa Jepang terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu giongo (擬音語), giseigo (擬声語), gitaigo (擬態語), gijougo (擬情語), dan giyougo (擬容語). Keseluruhan sistem ini juga dikenal dengan sebuah istilah, yaitu onshouchougo (音象徴語) atau bisa di sebut juga kata-kata simbolisme bunyi.

Onomatope dalam bahasa Jepang memiliki beberapa keunikan, salah satunya adalah memiliki sifat yang tidak sepenuhnya arbiter atau acak. Kata-kata yang termasuk dalam onomatope ini dihasilkan dari kaidah kebahasaan fonologi dan morfologi yang teratur. Hal tersebut menjadikan onomatope termasuk ke dalam keluarga semantik formal yang produktif. Onomatope dalam bahasa Jepang juga berkaitan erat dengan sifat kultural. Pada jenis gitaigo misalnya. Hal ini di karenakan pada jenis gitaigo kata tiruan yang diambil tidak berdasarkan benda hidup atau benda dengan suara asli, melainkan diambil dari suatu keadaan, perasaan, atau suara yang tidak nyata.

Oleh karena itu, dalam penafsirannya diperlukan pemahaman akan kebudayaan dari masyarakat Jepang itu sendiri.

Dalam dunia media Jepang, tujuan pemanfaatan onomatope dalam manga dengan anime cukup berbeda. Jika dalam manga menurut Natsume Fusanosuke, ia menegaskan bahwa onomatope yang berasal dari gambar memiliki sifat nuansatif, memberi penyampaian informasi tambahan mengenai waktu dan sebuah ruang yang menjadi bagian dari alur naratif. Sementara itu, onomatope dalam anime berfungsi sebagai pendamping dari efek suara guna membuat humor audiovisual dan juga untuk memperkuat dimensi naratif dalam sebuah degan tertentu.

Berbeda dengan banyaknya kajian yang telah menganalisis onomatope pada manga dan anime, pada genre tokusatsu masih cukup jarang yang mengangkat tema ini. Tokusatsu sendiri merupakan sebuah genre yang secara harfiah berarti “efek khusus”. Istilah ‘tokusatsu’ ini di ambil dari singkatan “tokushu satsuei gijutsu” (特殊撮影技術) yang jika di artikan menjadi “Teknik fotografi khusus”. Beberapa contoh serial tokusatsu di antaranya adalah, Kamen Rider, Super Sentai, Ultraman, dan lain sebagainya.

Semiotika merupakan ilmu yang mendalami mengenai sistem tanda, bagaimana tanda-tanda tersebut digunakan, serta bagaimana makna penggunaannya. Tanda di sini tidak terbatas pada tulisan atau ucapan saja, melainkan gambar, warna, gestur,

hingga efek suara bisa menjadi tanda dalam ilmu semiotika ini. Dengan menggunakan teori semiotika, onomatope yang merupakan kata tiruan bunyi, akan di analisis sebagai tanda, dan mendeskripsikan petanda yang ada pada kata tersebut pada serial kamen Rider Gavv. Yang di mana kata onomatope dalam serial kamen rider ini tidak hanya sekedar kata tiruan bunyi saat adegan tertentu, melainkan membawa makna estetika lainnya yang membantu memberi visualisasi pada sesuatu objek atau adegan tertentu dalam serial tersebut.

Lalu digunnakan pula dalam penelitian ini teori fonosemantik yang mengkaji mengenai hubungan antara bunyi dan makna yang di hasilkan. Jika menurut Shoko Hamano(1998) teori fonosemantik bukan sekedar hubungan acak antar bunyi, melainkan adanya keterkaitan khusus dengan makan visual, tekstur, volume benda, hingga suatu perasaan. Dimana pada teorinya ia berfokus pada kata mimesis dan onomatope, serta peran huruf konsonan dan vocal yang dalam penempatannya di dalam suatu kalimat dapat memberikan makna yang berbeda.

Penelitian ini berfokus pada Kamen Rider Gavv, serial keenam yang debut di era Reiwa. Ada pun alasan di pilihnya serial ini dari sekian banyak serial sebagai objek penelitian, yaitu tema utama dari Kamen Rider ini adalah camilan atau makanan ringan, yang di mana dalam adegan bertarung atau kehidupan sehari-hari adanya animasi kata onomatope sering muncul sebagai media yang membantu penyampaian

suatu visualisasi tertentu dalam adegan tersebut.

Berdasarkan apa yang telah di jelaskan, penelitian ini dibuat dengan harapan menambah karya relevan dalam kajian analisis semiotika deskriptif pada serial tokusatsu, khususnya Kamen Rider dalam kajian linguistik bahasa Jepang. Terutama yang termasuk ke dalam bidang semantik yang digunakan untuk memperkaya mengenai pemahaman tentang manfaat dan pengaruh onomatope dalam media populer Jepang.

KAJIAN PUSTAKA

1. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelumnya telah ada beberapa penelitian yang di lakukan dengan tema analisis onomatope. Penelitian tersebut juga membantu sebagai referensi dan sumber kajian pustaka pada penelitian ini. Beberapa contohnya seperti “Onomatope Jenis Gitaigo Gerak Cepat Dalam Manga Boku No Hero Academia (僕のヒーローアカデミア) Volume 21 Karya Kohei Horikoshi:Kajian Semantik” karya Fina Pramesta (2024). Seperti yang tertera pada judul, penelitian ini menggunakan teori semantik dalam analisisnya, serta digunakan pula pemahaman secara kontekstual dari onomatope yang muncul dalam anime tersebut. Ada pula metode yang digunakan dalam

pengumpulan data nya adalah dengan metode deskriptif kualitatif dan simak dengan teknik catat. Dimana setiap kata yang ditemukan dikelompokkan berdasarkan jenis gerak cepat yang ditunjukkan, lalu akan di jelaskan kembali fungsi dan maknanya berdasarkan konteks saat kata onomatope itu muncul. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menganalisis kata onomatope dengan metode simak dan catat. Ada pula perbedaan berupa, objek penelitian yang di kaji. Penelitian terdahulu menggunakan manga Boku No Hero Academia yang berupa karya cetak, sementara dalam penelitian ini menggunakan serial Kamen Rider Gavv yang berupa video. Juga perbedaan pada jenis onomatope yang dikaji dalam penelitian ini terbatas dalam kategori kata onomatope yang berkaitan dengan makanan, sementara dalam penelitian terdahulu kata onomatope yang dikaji ada pada kategori onomatope yang menunjukkan gerak cepat.

2. Landasan Teori

2.1 Semiotika Deskriptif

Semiotika merupakan studi yang membahas mengenai tanda, fungsi tanda dan produksi makna. Tanda disini diartikan sebagai sesuatu yang memiliki arti bagi seseorang. Oleh karena itu, ide semiotika dapat diterapkan untuk segala bidang kehidupan. Selama hal tersebut memiliki arti yang diberikan, makna, dan interpretasi(Christomy dan Yuwono, 2004:79). Semiotika

merupakan tanda sebagai tindak komunikasi yang kemudian disempurnakan menjadi model sastra yang bertanggung jawab faktor dan aspek yang memberi pemahaman terhadap gejala sastra dalam kegiatan berkomunikasi yang khas pada setiap lingkungan masyarakat.

2.2 Fonosemantik

Fonosemantik merupakan salah satu cabang dari ilmu linguistik yang mendalami tentang hubungan antara bunyi(fon) dan makna(semantik) yang terbentuk dari kata tersebut. Pendekatan yang dilakukan dalam teori ini pada umumnya terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu simbolis bunyi dan onomatope(kata tiruan bunyi). Dalam Fonosemantik, sebuah bunyi bukanlah sekedar hal yang menjadi alat pembeda makna dari suatu kata, tapi juga sebagai tanda kecenderungan makna tertentu. Unsur fonosemantik yang anomatopis cukup menonjol. Artinya, meskipun dalam pembentukan katanya tergolong bebas, namun masih mempertimbangkan antara hubungan bunyi dan makna yang terbentuk.

2.3 Onomatope

Onomatope merupakan sebuah kelompok kata tiruan bunyi, baik bunyi alam, makhluk hidup, benda mati. Onomatope sendiri berasal

dari bahasa Yunani onoma (nama) dan poiein (membuat), yang jika digabung berarti “menamai sebagaimana bunyinya”. Dalam bahasa Jepang onomatope tidak hanya sebatas kata tiruan bunyi bagi benda-benda atau situasi yang memiliki bunyi nyata, tapi juga dapat untuk mendeskripsikan emosi yang tidak memiliki bunyi atau suara secara nyata. Hal ini didukung oleh pernyataan Akita K. (2009) yaitu, onomatope dalam bahasa Jepang memiliki fungsi sebagai bahasa yang mengekspresikan aspek sensorik, persepsi, dan emosi yang tidak bisa atau sulit dijelaskan dengan kata pada umumnya.

Ada pula beberapa fungsi munculnya onomatope dalam serial tokusatsu, diantaranya adalah penekanan dampak visual, representatif tekstur, identitas karakter dan perangkat, membangun suasana dramatis, dan juga efisiensi narasi. Penekanan dampak visual yang dimaksud disini adalah penambahan bobot auditori pada efek CGI atau pun efek lainnya yang terjadi selama adegan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Data Kata Onomatope pada Serial Kamen Rider Gavv

Hasil dari metode menyimak dan pencatatan yang dilakukan pada Serial Kamen Rider Gavv,

dari episode 1-50 demi mengumpulkan data berupa kata onomatope jenis giongo dan gitaigo yang berkaitan dengan makanan, di temukan kata onomatope giongo sebagai berikut:

No	Jenis Onomatope Bertemakan Makanan	Jumlah Data	Persentase
1.	Giongo	6 Data	46%
2.	Gitaigo	7 Data	54%
Total		13 Data	100%

2. Pembahasan

Hasil dari metode menyimak dan pencatatan yang dilakukan pada Serial Kamen Rider Gavv, dari episode 1-50 demi mengumpulkan data berupa kata onomatope jenis giongo dan gitaigo yang berkaitan dengan makanan, di temukan kata onomatope giongo sebagai berikut:

2.1 Dominasi Kata Onomatope

Diantara onomatope jenis giongo dan gitaigo, jenis gitaigo lebih banyak muncul. Hal ini berkaitan dengan tema Kamen Rider Gavv itu sendiri, yang dimana tema utamanya adalah mengenai makanan ringan.

2.2 Hubungan Tekstur Makanan dan Simbolis Bunyi

setiap tekstur makanan berpengaruh pada kata tiruan

bunyi yang di hasilkan. Misal pada makanan dengan tekstur keras cenderung dengan kesan renyah dan mudah patah sering di visualisasikan dengan kata onomatope yang mengandung huruf katakana “k” yang di ikuti dengan sokuon “... ッ”. Sementara untuk tekstur yang lebih lembut dan kenyal, lebih sering menggunakan huruf katakana yang terkesan lebih lembut seperti fu(フ), huruf “m”, shi(シ), dan juga biasanya di ikuti dengan youon.

2.3 Karakteristik Fonologis Onomatope Makanan

Adanya tsokuon “... ッ” dan chouon “ー”, memberi kesan fitur fonologis yang berbeda. Lalu perbedaan tekanan suara pada kata yang mengandung dakuten (... `) dan handakuten “ ... ° ” juga memberikan kesan yang berbeda pada setiap kata. Selanjutnya ada penggunaan youon (“ヤ”, “ユ”, “ヨ”) memberikan kesan fitur fonologis pelafalan kata yang seperti meluncur lambat.

2.4 Fungsi Semiotika Onomatope Dalam Serial Tokusatsu

Dengan adanya kata onomatope tersebut mampu memberi visualisasi lebih pada suatu aktivitas tertentu. Terutama yang berhubungan dengan makanan yang terjadi dalam adegan pertarungan. Hal ini

memberi gambaran yang lebih nyata.

Berbeda dengan serial Kamen Rider lainnya, pada serial Kamen Rider Gavv ini banyak menggunakan onomatope tidak hanya dalam adegan pertarungan, tapi juga dalam kegiatan sehari-hari. Dan kata onomatope yang di ambil berhubungan dengan tekstur atau sifat suatu makanan, hal yang jarang di temukan dalam serial Kamen Rider lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dapat di simpulkan bahwa dalam serial Kamen Rider Gavv kemunculan kata onomatope gitaigo yang bertemakan makanan lebih dominan. Juga dapat diketahui bahwa pada serial tokusatsu ini “makanan” memiliki banyak arti. Tidak hanya mengenai sesuatu yang bisa dimakan, namun juga sesuatu yang memberi tanda kekuatan tertentu.

Kemunculan kata onomatope juga menjadi penjelas, serta pemberi gambaran visual pada bunyi tertentu, terutama dalam adegan pertempuran. Yang dimana penggabungan antara tema makanan dan tokusatsu menciptakan suasana pertempuran yang tidak biasa.

2. Saran

Dengan keterbatasan dan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, di sarankan beberapa saran akademis. Bagi pembelajar bahasa jepang, penelitian ini diharapkan dapat membantu sebagai penambah wawasan mengenai kata onomatope bahasa Jepang, terutama dalam jenis giongo dan gitaigo yang berkaitan dengan jenis makanan. Serta juga dalam unsur pembentuk kata itu sendiri, setiap huruf dan bunyi mewakili suatu perasaan atau kesan yang berbeda-beda. Serta dapat memperluas pemahaman mengenai penggunaan onomatope yang tidak hanya terbatas penggunaannya pada media cetak atau tulis. Namun, dalam media audiovisual onomatope juga bisa memiliki peran penting.

Selanjutnya untuk peneliti selanjutnya, dikarenakan adanya Batasan-batasan dalam penelitian ini, di sarankan untuk penelitian lanjutan untuk melakukan cakupan yang lebih luas. Misalnya pada jenis yang diteliti mengambil dari jenis onomatope giseigo, giyougo, gidougo atau kajian multimodalitas untuk membedah interaksi antara teks onomatope visual di layar, efek suara aktual, dan gerakan aktor.

DAFTAR PUSTAKA

Eriyanti, R. W., Syarifuddin, K. T., Datoh, k., & Yuliana, E. (2020).

Linguistik Umum. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Febriyanti, R. & Husna, L. (2021). *Pengantar Linguistik Jepang*. Malang: Penerbitv FA.

Laeni, N. (n.d.). *Introduksi Onomatope dalam Bahasa Jepang*. WkwkJapan.com. (di akses pada 13 Februari 2026)

Francisco, A. (2015, Oktober 13). *Japanese Onomatopoeia: The Definitive Guide*. Tofugu.com.

KamenRider Wiki. (n.d.). *Kamen Rider Gavv*. Kamenrider.fandom.com. (di akses pada 20 Februari 2026)

Tokupedia, (n.d.). *Tokusatsu*. Tokusatsu.fandom.com. (di akses pada 21 Februari 2026)

Saussure, F. de. (1988). *Pengantar Linguistik Umum (S.D. Damono, Trans.)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Amilia, F. & Anggraeni, A. (2017). *Semantik Konsep dan Contoh Analisis*. Malang: MADANI. Lantowa, J., Marahayu, N., & Khairussibyan, M. (2017). *Semiotika Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra*. Sleman: DEEPUBLISH.

Malewitz R. (2021, Februari 25). *What is Onomatopoeia? | |*

Definition and Example.

liberalarts.oregonstate.edu.

Akita, K. (2009). *A Grammar of Sound Symbolism: A Deep Case Analysis of Japanese Onomatopoeia*. Osaka: Osaka University.