

## ONOMATOPE SUARA DAN EKSPRESI PADA SAAT MAKAN DALAM KOMIK KULINER "KODOKU NO GURUME"

Rani Nurul<sup>1</sup>  
Tetet Sulastr<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Nasional, Jakarta

<sup>2</sup>Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Nasional, Jakarta  
[ranimuroya1102@gmail.com](mailto:ranimuroya1102@gmail.com)

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasikan dan menganalisis onomatope yang berkaitan dengan suara dan ekspresi saat makan dalam komik kuliner Jepang "Kodoku no Gurume Vol. 2". Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi pustaka dan analisis isi. Teori utama yang digunakan adalah teori onomatope oleh Kindaichi serta teori pragmatik oleh Koizumi. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 44 data onomatope, terdiri dari giongo (7), giseigo (21), gitaigo (3), giyougo (12), dan gijougo (1). Onomatope tersebut berfungsi untuk menggambarkan suara makan dan sensasi ekspresi saat menyantap makanan, serta memperkaya makna melalui ilustrasi visual dan konteks. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi studi linguistik Jepang, khususnya terkait penggunaan onomatope dalam media visual seperti komik.*

**Kata Kunci:** *onomatope, giongo, gitaigo, komik Jepang, kuliner, ekspresi makan*

---

### ABSTRACT

*This study aims to classify and analyze onomatopoeia related to eating sounds and expressions in the Japanese culinary comic "Kodoku no Gurume Vol. 2". The method used is descriptive qualitative with a literature study and content analysis approach. The main theories used are the onomatopoeia theory by Kindaichi and the pragmatic theory by Koizumi. The results show 44 onomatopoeic expressions consisting of giongo (7), giseigo (21), gitaigo (3), giyougo (12), and gijougo (1). These expressions describe eating sounds and sensations, enriching the comic's meaning through visual illustration and context. This study serves as a reference for Japanese linguistics studies, especially in the use of onomatopoeia in visual media like comics.*

**Keywords:** *onomatopoeia, giongo, gitaigo, Japanese comic, culinary, eating expression*

## PENDAHULUAN

Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi verbal, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan ekspresi dan pengalaman sensorik. Dalam bahasa Jepang, *onomatope* memegang peranan penting dalam menyampaikan berbagai nuansa makna melalui suara dan ekspresi. *Onomatope* atau *giseigo/gitaigo* banyak digunakan dalam media populer seperti manga, anime, dan lagu. Salah satu media yang memanfaatkan *onomatope* secara maksimal adalah komik kuliner.

Komik “*Kodoku no Gurume*” merupakan salah satu komik kuliner yang menonjolkan pengalaman menyantap makanan melalui ilustrasi visual yang diperkuat oleh *onomatope*. *Onomatope* dalam komik ini tidak hanya sekadar menggambarkan suara, tetapi juga menghidupkan sensasi dan emosi dari pengalaman makan itu sendiri.

Penelitian ini berfokus pada jenis dan makna *onomatope* yang berkaitan dengan suara makan “*taberu oto*” dan sensasi makan “*shokkan*” dalam volume kedua komik “*Kodoku no Gurume*”. Dengan pendekatan linguistik dan semiotik, penelitian ini mencoba menelusuri bagaimana *onomatope* digunakan untuk memperkuat pesan dan konteks dalam cerita.

### Kajian Teori

#### 2.1 Onomatope dalam Bahasa Jepang

Menurut Kindaichi (1989), *onomatope* dalam bahasa Jepang terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu *giongo* (tiruan bunyi benda mati), *giseigo* (tiruan suara makhluk hidup), *gitaigo* (tiruan keadaan/tindakan), *giyougo* (tiruan tingkah laku atau cara), dan *gijougo* (tiruan perasaan). Masing-masing jenis memiliki ciri khas dan fungsi yang berbeda dalam mengungkapkan makna. *Onomatope* ini berperan penting dalam membentuk kekayaan ekspresi dan memperhalus komunikasi sehari-hari di Jepang.

#### 2.2 Teori Pragmatik

Teori pragmatik oleh Koizumi (2013) menekankan pentingnya konteks dalam

menentukan makna ujaran. Dalam konteks komik, makna *onomatope* sangat bergantung pada situasi visual dan naratif yang mengiringinya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap *onomatope* tidak cukup hanya berdasarkan leksikal, tetapi juga harus mempertimbangkan konteks situasi. Konteks visual seperti ekspresi wajah, latar, dan suasana menjadi acuan penting untuk memahami intensi komunikatif dari *onomatope* tersebut.

### 3. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui teknik baca dan catat dari komik “*Kodoku no Gurume Vol. 2*”. Data *onomatope* diklasifikasikan berdasarkan jenisnya sesuai teori Kindaichi, lalu dianalisis maknanya dengan mempertimbangkan konteks visual dan naratif dalam komik. Gambar-gambar dari komik diidentifikasi untuk memberikan dukungan visual pada tiap jenis *onomatope*. Analisis dilakukan secara induktif untuk memahami pola penggunaan *onomatope* dalam menyampaikan nuansa rasa dan pengalaman makan.

### Hasil dan Pembahasan

Terdapat 44 data *onomatope* yang diklasifikasikan berdasarkan jenis: *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. *Onomatope* ini ditemukan tersebar di berbagai bagian komik, merepresentasikan suara meniuap makanan, menyeruput kuah, mengunyah makanan renyah, hingga ekspresi kenyang dan puas. Berikut disajikan tabel klasifikasi *onomatope*:

#### 4.1. Visualisasi Onomatope Giseigo dan Giongo dalam Komik Kodoku no Gurume

Dalam penelitian ini, setiap *onomatope* dianalisis berdasarkan konteks situasi, makna linguistik, serta keterpaduannya dengan ilustrasi visual yang muncul di panel komik. Gambar komik bukan hanya berfungsi sebagai pelengkap naratif, tetapi menjadi perangkat semiotik yang memperkuat makna *onomatope* tersebut. Berikut beberapa contoh analisis gambar yang ditampilkan dalam komik:



(Inogashira-san menyantap semangkuk oden panas)

a). "ふうふう" (fu-fu) – Meniup Makanan Panas  
 Pada gambar ini, tampak Inogashira-san meniup kuah panas dari semangkuk oden. Asap mengepul di sekitar wajahnya. Onomatope "ふうふう" tertulis dengan garis lembut dan memanjang, menunjukkan gerakan berulang meniup dengan mulut monyong. Ilustrasi ini mendukung interpretasi onomatope sebagai ekspresi sensorik terhadap panas. Berdasarkan kamus onomatope jiten kata fu fu memiliki makna:

“口をすぼめて繰り返し替えて息を強く音、そのさまその熱いやつを、フーフー言ひながら食ふ”  
*‘kuchi wo subomete kurikae shite iki o tsuyoku fuku oto, fuufu gen hinagara shokufu’*  
 ‘Bunyi nafas yang kuat keluar dari mulut berulang kali, seperti meniup makanan yang panas sambil mengucapkan fu-fu. (Onomatope Jiten,2020:389)

Dengan demikian kata fu fu termasuk ke dalam jenis giseigo menunjukan tiruan suara hembusan nafas ketika meniup makanan berkuah panas. Pada komik tersebut terjadi saat inogashira san meniup makanan berkuah panas, sehingga mengeluarkan suara fu fu.



(Inogashira-san menghela nafas karena kekenyangan)

Kata fu- yang terdapat pada gambar diatas menceritakan Inogashira-san setelah menyantap dari restoran yang menyajikan beberapa menu yang berupa satu set nikomi yang berukuran besar. Setelah menghabiskannya Inogashira-san selesai dan keluar dari restaurant tersebut, saat melangkah dari pintu sambil menghela nafas fu-mengeluh karena kekenyangan. Berdasarkan kamus onomatope jiten Kata fu- memiliki makna:

“不平であることを表す声”  
*‘fuhei de aru koto wo arawasu koe’*  
 ‘Suara yang menerangkan atau mengekspresikan keadaan mengeluh’  
 (Onomatope Jiten, 2020:389)

Dengan demikian kata fu- termasuk ke dalam jenis giseigo tiruan suara yang keluar menjelaskan keadaan kekenyangan. Pada komik tersebut terjadi saat Inogashirasan terlalu rakus untuk menyantap makanan tersebut sehingga menyebabkan kekenyangan, sehingga mengeluarkan suara fu-.



(kodoku no gurume, 2015:11)

b). "うん" (un) – Mengganggu Menyetujui

Panel menunjukkan kepala Inogashira-san sedikit menunduk, mata setengah tertutup dan mulut tersenyum. Onomatope "うん" ini memperkuat fungsi onomatope sebagai penguat afirmasi dalam bentuk non-verbal.

Gerakan mengganggukan kepala menyatakan ekspresi setuju Ketika menyantap oden yang panas akan membuat tubuh menjadi hangat sambil membuat suara dijelaskan dengan kata "un". Berdasarkan kamus Onomatope jiten kata un memiliki makna:

“うなずきながら承知や同意の意を表す声”  
`unazukinagara shouchi ya doui no I wo arawasu koe`

‘Suara yang menyatakan persetujuan sambil mengangguk`

Dengan demikian kata “un” termasuk ke dalam jenis giseigo kata tiruan mengeluarkan suara un ketika makan menandakan suara 'iya' jawaban tanda setuju ketika menikmati makanan dengan nikmat.



### c) ズズウウ (zuzuu)

Inogashira-san menyedot oden dari mangkuk dengan suara panjang. Efek onomatope “ズズウウ” dicetak besar dan bergelombang ke atas. Mata setengah tertutup, pipi mengembung, dan gerakan tubuh sedikit condong ke depan. Suara ini menekankan kenikmatan menyeruput ramen. Berdasarkan kamus onomatope jiten kata zuzuu memiliki makna:

“液体や汁けの多い食べ物や鼻水などひと息にすする音”

‘ekitai ya shiruke no ooi tabemono ya hanamizu nado wo hitoiki ni susuru Oto`

‘Bunyi menyeruput atau menghirup makanan yang berkuah atau air hidung dalam satu tarikan.

Dengan demikian kata zuzuu termasuk ke dalam jenis giseigo, tiruan suara dari ekspresi menyeruput makanan yang berkuah.



(kodoku no gurume vol 2:96)

### d) わおお (wao)

Inogashira membuka mulut lebar, mata membelalak, dan alis sedikit terangkat. Onomatope “わおお” muncul besar dengan font bergelombang. Panel menampilkan keterkejutan dan ekspresi euforia setelah mencicipi makanan dengan rasa yang tidak terduga.

Berdasarkan kamus onomatope jiten kata wao memiliki makna:

“突然泣いたり、笑った、驚いたりするときの声”

‘totsuzen naitari, waratta, odoroi tari suru tokino koe`

‘suara ketika tiba-tiba menangis, tertawa, maupun ketika terkejut`



(Gambar 41, hlm 106)

### e) くちくち (kuchi kuchi)

Panel menunjukkan mulut Inogashira monyong ke depan sambil mengisap kerang kecil. Efek “くちくち” tampak kecil di dekat bibir. Konteks ini menyampaikan tindakan mengisap makanan lembut dengan hati-hati dan perlahan. Berdasarkan kamus onomatope

jiten kata kuchi kuchi memiliki makna:

“もの言いが、歯切れが悪くて聞き取りにくい声”

‘*monoi ga hagire ga warukute kiki tori nikui koe*’  
‘suara samar-samar terdengar ketika mengunyah  
tekstur renyah’

Dengan demikian kata “*kuchi*” termasuk ke dalam jenis giseigo tiruan suara dari aktifitas makan.



f) ゴクッ (*goku*)

Panel menunjukkan Inogashira hendak minum sejenis minuman soda berperasa. Onomatope “*ゴクッ*” terpampang kecil di sisi tenggorokan. Terdengar bunyi tengukan tenggorokan dari kerongkongan Inogashira-san.

Berdasarkan kamus *onomatope jiten* kata ***goku*** memiliki makna:

“飲み物を、のどを鳴らして勢いよく飲み音。”

“*nomimono wo, nodo wo narashite ikio yoku nomi oto. mata,*”

Suara keras dari tenggorokan saat minum.

“ごくごくは水、ビール、ジュース、牛乳、  
麦茶など、さまざまな  
料に使われるのが特徴である”。

“*goku goku ha mizu, bi-ru, jysu, gyunyu, mugicha nado, sama zamana inryou ni tsukawareru no ga tokuchou de aru*”.

‘Kata *goku* ciri khasnya adalah digunakan dalam berbagai minuman seperti air, bir, susu, dan teh barley.’

Dengan demikian kata *goku* termasuk ke dalam jenis giseigo tiruan suara dari aktivitas manusia yaitu ketika Inogashira san menenggak keras minuman soda berperasa yaitu inka cola, sehingga mengeluarkan suara “*goku*”.

## Simpulan dan Saran

Penelitian ini menunjukkan bahwa onomatope memainkan peran penting dalam menyampaikan ekspresi dan pengalaman sensorik dalam komik kuliner. Onomatope tidak hanya menggambarkan bunyi, tetapi juga emosi dan suasana yang menyertai proses makan. Komik “*Kodoku no Gurume*” dengan cermat menghadirkan berbagai onomatope yang memperkuat narasi visual dan memperkaya pemahaman pembaca terhadap suasana makan yang digambarkan.

Untuk penelitian lanjutan, disarankan menganalisis perbedaan penggunaan onomatope dalam genre komik lain, seperti aksi atau drama, serta perbandingan lintas budaya dalam ekspresi makan antara komik Jepang dan negara lain. Penelitian ini juga dapat diperluas dengan melibatkan persepsi pembaca terhadap makna onomatope secara empiris melalui metode kuantitatif.

## Daftar Pustaka

- Asano, Tsuruko & Haruhito Kindaichi. 1989. *Giongo Gitaigo Jiten*. Tokyo: Kadokawa Shoten.
- Chaer, Abdul. 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fukuda, Hiroko. 2017. *Onomatope dalam Bahasa Jepang*. Diterjemahkan oleh: Sugeng P. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Koizumi, Tamotsu dkk. 2013. *Nihongo Kihon Dooshi Yoohoo Jiten*. Tokyo: Taishukan Shoten
- Kridalaksana, Harimurti. 1982. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia
- Masayuki, Taniguchi. 2015. *Kodoku No Gurume Vol 2*. Tokyo: Fusosha.
- Nazir, Mohammad. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ono, Masahiro. 2020. *Nihonngo Onomatope Jiten*. Tokyo: Shogakkan.
- Sudjianto, Ahmad Dahidi. 2019. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Nami, Fukutome. 2018. *Food and Onomatopoeia for texture expression: the role it plays in shared sensory appreciaton in food cultur*. Waseda university nihon ninchikagakkai dai 35 kaitai. <https://books.apple.com/jp/book/Masayuki-Taniguchi.2015.Kodoku-No-Gurume>

Vol 2. Tokyo: Fusosha (diunduh pada tanggal 6 Agustus 2021)

Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi verbal, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan ekspresi dan pengalaman sensorik. Dalam bahasa Jepang, *onomatope* memegang peranan penting dalam menyampaikan berbagai nuansa makna melalui suara dan ekspresi. *Onomatope* atau *giseigo/gitaigo* banyak digunakan dalam media populer seperti manga, anime, dan lagu. Salah satu media yang memanfaatkan *onomatope* secara maksimal adalah komik kuliner.

Komik “*Kodoku no Gurume*” merupakan salah satu komik kuliner yang menonjolkan pengalaman menyantap makanan melalui ilustrasi visual yang diperkuat oleh *onomatope*. *Onomatope* dalam komik ini tidak hanya sekadar menggambarkan suara, tetapi juga menghidupkan sensasi dan emosi dari pengalaman makan itu sendiri.

Penelitian ini berfokus pada jenis dan makna *onomatope* yang berkaitan dengan suara makan “*taberu oto*” dan sensasi makan “*shokkan*” dalam volume kedua komik “*Kodoku no Gurume*”. Dengan pendekatan linguistik dan semiotik, penelitian ini mencoba menelusuri bagaimana *onomatope* digunakan untuk memperkuat pesan dan konteks dalam cerita.

## Kajian Teori

### 2.1 Onomatope dalam Bahasa Jepang

Menurut Kindaichi (1989), *onomatope* dalam bahasa Jepang terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu *giongo* (tiruan bunyi benda mati), *giseigo* (tiruan suara makhluk hidup), *gitaigo* (tiruan keadaan/tindakan), *giyougo* (tiruan tingkah laku atau cara), dan *gijougo* (tiruan perasaan). Masing-masing jenis memiliki ciri khas dan fungsi yang berbeda dalam mengungkapkan makna. *Onomatope* ini berperan penting dalam membentuk kekayaan ekspresi dan memperhalus komunikasi sehari-hari di Jepang.

### 2.2 Teori Pragmatik

Teori pragmatik oleh Koizumi (2013) menekankan pentingnya konteks dalam menentukan makna ujaran. Dalam konteks komik, makna *onomatope* sangat bergantung pada situasi visual dan naratif yang mengiringinya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap *onomatope* tidak cukup hanya berdasarkan leksikal, tetapi juga harus mempertimbangkan konteks situasi. Konteks visual seperti ekspresi wajah, latar, dan suasana menjadi acuan penting untuk memahami intensi komunikatif dari *onomatope* tersebut.

## 3. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui teknik baca dan catat dari komik “*Kodoku no Gurume Vol. 2*”. Data *onomatope* diklasifikasikan berdasarkan jenisnya sesuai teori Kindaichi, lalu dianalisis maknanya dengan mempertimbangkan konteks visual dan naratif dalam komik. Gambar-gambar dari komik diidentifikasi untuk memberikan dukungan visual pada tiap jenis *onomatope*. Analisis dilakukan secara induktif untuk memahami pola penggunaan *onomatope* dalam menyampaikan nuansa rasa dan pengalaman makan.

## Hasil dan Pembahasan

Terdapat 44 data *onomatope* yang diklasifikasikan berdasarkan jenis: *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. *Onomatope* ini ditemukan tersebar di berbagai bagian komik, merepresentasikan suara meniuap makanan, menyeruput kuah, mengunyah makanan renyah, hingga ekspresi kenyang dan puas. Berikut disajikan tabel klasifikasi *onomatope*:

### 4.1. Visualisasi Onomatope Giseigo dan Giongo dalam Komik Kodoku no Gurume

Dalam penelitian ini, setiap *onomatope* dianalisis berdasarkan konteks situasi, makna linguistik, serta keterpaduannya dengan ilustrasi visual yang muncul di panel komik. Gambar komik bukan hanya berfungsi sebagai pelengkap naratif, tetapi menjadi perangkat semiotik yang memperkuat makna *onomatope* tersebut. Berikut beberapa

contoh analisis gambar yang ditampilkan dalam komik:



(Inogashira-san menyantap semangkuk oden panas)

a). "ふうふう" (fu-fu) – Meniup Makanan Panas  
 Pada gambar ini, tampak Inogashira-san meniup kuah panas dari semangkuk oden. Asap mengepul di sekitar wajahnya. Onomatope "ふうふう" tertulis dengan garis lembut dan memanjang, menunjukkan gerakan berulang meniup dengan mulut monyong. Ilustrasi ini mendukung interpretasi onomatope sebagai ekspresi sensorik terhadap panas. Berdasarkan kamus onomatope jiten kata fu fu memiliki makna:

“口をすぼめて繰り返し替えて息を強く音、そのさまその熱いやつを、フーフー言ひながら食ふ”

*'kuchi wo subomete kurikae shite iki o tsuyoku fuku oto, fuufu gen hinagara shokufu'*

‘Bunyi nafas yang kuat keluar dari mulut berulang kali, seperti meniup makanan yang panas sambil mengucapkan fu-fu. (Onomatope Jiten,2020:389)

Dengan demikian kata fu fu termasuk ke dalam jenis giseigo menunjukan tiruan suara hembusan nafas ketika meniup makanan berkuah panas. Pada komik tersebut terjadi saat inogashira san meniup makanan berkuah panas, sehingga mengeluarkan suara fu fu.



(Inogashira-san menghela nafas karena kekenyangan)

Kata fu- yang terdapat pada gambar diatas menceritakan Inogashira-san setelah menyantap dari restoran yang menyajikan beberapa menu yang berupa satu set nikomi yang berukuran besar. Setelah menghabiskannya Inogashira-san selesai dan keluar dari restaurant tersebut, saat melangkah dari pintu sambil menghela nafas fu-mengeluh karena kekenyangan. Berdasarkan kamus onomatope jiten Kata fu- memiliki makna: “不平であることを表す声”

*'fuhei de aru koto wo arawasu koe'*

‘Suara yang menerangkan atau mengekspresikan keadaan mengeluh’

(Onomatope Jiten, 2020:389)

Dengan demikian kata fu- termasuk ke dalam jenis giseigo tiruan suara yang keluar menjelaskan keadaan kekenyangan. Pada komik tersebut terjadi saat Inogashira-san terlalu rakus untuk menyantap makanan tersebut sehingga menyebabkan kekenyangan, sehingga mengeluarkan suara fu-.



(kodoku no gurume, 2015:11)

b). "うん" (un) – Mengangguk Menyetujui

Panel menunjukkan kepala Inogashira-san sedikit menunduk, mata setengah tertutup dan mulut tersenyum. Onomatope "うん" ini memperkuat fungsi onomatope sebagai penguat afirmasi dalam bentuk non-verbal.

Gerakan mengganggukan kepala menyatakan ekspresi setuju Ketika menyantap oden yang panas akan membuat tubuh menjadi hangat sambil membuat suara dijelaskan dengan kata "un". Berdasarkan kamus Onomatope jiten kata un memiliki makna:

“うなずきながら承知や同意の意を表す声”  
`unazukinagara shouchi ya doui no I wo arawasu koe`

‘Suara yang menyatakan persetujuan sambil mengangguk`

Dengan demikian kata “un” termasuk ke dalam jenis giseigo kata tiruan mengeluarkan suara un ketika makan menandakan suara 'iya' jawaban tanda setuju ketika menikmati makanan dengan nikmat.



### c) ズズウウ (zuzuu)

Inogashira-san menyedot oden dari mangkuk dengan suara panjang. Efek onomatope “ズズウウ” dicetak besar dan bergelombang ke atas. Mata setengah tertutup, pipi mengembung, dan gerakan tubuh sedikit condong ke depan. Suara ini menekankan kenikmatan menyeruput ramen. Berdasarkan kamus onomatope jiten kata zuzuu memiliki makna:

“液体や汁けの多い食べ物や鼻水などひと息にすする音”

‘ekitai ya shiruke no ooi tabemono ya hanamizu nado wo hitoiki ni susuru Oto`

‘Bunyi menyeruput atau menghirup makanan yang berkuah atau air hidung dalam satu tarikan.

Dengan demikian kata zuzuu termasuk ke dalam jenis giseigo, tiruan suara dari ekspresi menyeruput makanan yang berkuah.



(kodoku no gurume vol 2:96)

### d) わおお (wao)

Inogashira membuka mulut lebar, mata membelalak, dan alis sedikit terangkat. Onomatope “わおお” muncul besar dengan font bergelombang. Panel menampilkan keterkejutan dan ekspresi euforia setelah mencicipi makanan dengan rasa yang tidak terduga.

Berdasarkan kamus onomatope jiten kata wao memiliki makna:

“突然泣いたり、笑った、驚いたりするときの声”

‘totsuzen naitari, waratta, odoroi tari suru tokino koe`

‘suara ketika tiba-tiba menangis, tertawa, maupun ketika terkejut`



(Gambar 41, hlm 106)

### e) くちくち (kuchi kuchi)

Panel menunjukkan mulut Inogashira monyong ke depan sambil mengisap kerang kecil. Efek “くちくち” tampak kecil di dekat bibir. Konteks ini menyampaikan tindakan mengisap makanan lembut dengan hati-hati dan perlahan. Berdasarkan kamus onomatope

jiten kata kuchi kuchi memiliki makna:

“もの言いが、歯切れが悪くて聞き取りにくい声”

‘*monoi ga hagire ga warukute kiki tori nikui koe*’  
‘suara samar-samar terdengar ketika mengunyah  
tekstur renyah’

Dengan demikian kata “*kuchi*” termasuk ke dalam jenis giseigo tiruan suara dari aktifitas makan.



f) ゴクッ (goku)

Panel menunjukkan Inogashira hendak minum sejenis minuman soda berperasa. Onomatope “ゴクッ” terpampang kecil di sisi tenggorokan. Terdengar bunyi tengukan tenggorokan dari kerongkongan Inogashira-san.

Berdasarkan kamus *onomatope jiten* kata ***goku*** memiliki makna:

“飲み物を、のどを鳴らして勢いよく飲み音。”

“*nomimono wo, nodo wo narashite ikio yoku nomi oto. mata,*”

Suara keras dari tenggorokan saat minum.

“ごくごくは水、ビール、ジュース、牛乳、  
麦茶など、さまざまな  
料に使われるのが特徴である”。

“*goku goku ha mizu, bi-ru, jyusu, gyunyu, mugicha nado, sama zamana inryou ni tsukawareru no ga tokuchou de aru*”.

‘Kata goku ciri khasnya adalah digunakan dalam berbagai minuman seperti air, bir, susu, dan teh barley.’

Dengan demikian kata goku termasuk ke dalam jenis giseigo tiruan suara dari aktivitas manusia yaitu ketika Inogashira san menenggak keras minuman soda berperasa yaitu inka cola, sehingga mengeluarkan suara “goku”.

## Simpulan dan Saran

Penelitian ini menunjukkan bahwa onomatope memainkan peran penting dalam menyampaikan ekspresi dan pengalaman sensorik dalam komik kuliner. Onomatope tidak hanya menggambarkan bunyi, tetapi juga emosi dan suasana yang menyertai proses makan. Komik “Kodoku no Gurume” dengan cermat menghadirkan berbagai onomatope yang memperkuat narasi visual dan memperkaya pemahaman pembaca terhadap suasana makan yang digambarkan.

Untuk penelitian lanjutan, disarankan menganalisis perbedaan penggunaan onomatope dalam genre komik lain, seperti aksi atau drama, serta perbandingan lintas budaya dalam ekspresi makan antara komik Jepang dan negara lain. Penelitian ini juga dapat diperluas dengan melibatkan persepsi pembaca terhadap makna onomatope secara empiris melalui metode kuantitatif.

## Daftar Pustaka

- Asano, Tsuruko & Haruhito Kindaichi.1989. Giongo Gitaigo Jiten. Tokyo:Kadokawa Shoten.
- Chaer, Abdul. 2014. Linguistik Umum. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fukuda, Hiroko. 2017. Onomatope dalam Bahasa Jepang. Diterjemahkan oleh: Sugeng P. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Koizumi, Tamotsu dkk. 2013. Nihongo Kihon Dooshi Yooahoo Jiten. Tokyo: Taishuukan Shoten
- Kridalaksana, Harimurti. 1982. Kamus Linguistik. Jakarta: PT Gramedia
- Masayuki, Taniguchi. 2015. Kodoku No Gurume Vol 2. Tokyo: Fusosha.
- Nazir, Mohammad. 2003. Metode Penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ono, Masahiro. 2020. Nihonngo Onomatope Jiten. Tokyo: Shogakkan.
- Sudjianto, Ahmad Dahidi. 2019. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.

Nami, Fukutome. 2018. Food and Onomatopoeia for texture expression: the role it plays in shared sensory appreciation in food culture. Waseda University Nihon  
Ninchikagakkai dai 35 kaitai.

<https://books.apple.com/jp/book/Masayuki-Taniguchi>. 2015. Kodoku No Gurume Vol 2. Tokyo: Fusosha (diunduh pada tanggal 6 Agustus 2021)