



Type of paper is an Original Research Refer to [Author Guidelines](#)

Cultural Representation of Onigiri Serving Techniques and Flavor Variations in The Doraemon Anime

Bunga Silvia Mulyono ¹

¹ Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 25 June 2025

Revised 8 July 2025

Accepted 11 July 2025

Keywords:

Semiotika

Representasi budaya

Teknik penyajian

Variasi rasa

Onigiri



Abstrak

Teknik penyajian dan variasi rasa onigiri sering kali ditampilkan dalam berbagai series anime atau karya sastra lainnya, seperti pada anime Doraemon episode “*のび太鉄道 Nobita Tetsudō*” dan “*最高！最悪なおもてなし Saikō! Saiaku Na Omotenashi*”, yang tidak hanya sekedar menampilkan scene makanan onigiri, namun juga merepresentasikan budaya kuliner Jepang ini sehingga dapat dianalisis melalui dialog dan gambar pada anime tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memaparkan lebih detail representasi teknik penyajian dan variasi rasa onigiri pada anime Doraemon episode “*のび太鉄道 Nobita Tetsudō*” dan “*最高！最悪なおもてなし Saikō! Saiaku Na Omotenashi*”, menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika, yang difokuskan pada penanda dan petanda representasi teknik penyajian dan variasi rasa onigiri. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi potongan percakapan tokoh dan scene onigiri dalam kedua episode anime Doraemon tersebut. Dengan menggunakan teori semiotika: penanda (signifier) dan petanda (signified) dari Roland Barthes (1957), penelitian ini mengategorikan perumpamaan dari teknik penyajian dan variasi rasa yang direpresentasikan melalui dialog antar tokoh dan gambar. Setelah dilakukan analisis, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) onigiri dimanfaatkan sebagai bekal sarapan yang diberikan oleh seorang teman bernama Shizuka untuk Doraemon dan Nobita. Shizuka menyajikan onigiri menggunakan kotak bekal (*bentō*). (2) Onigiri dimanfaatkan sebagai bekal makan siang perjalanan jauh yang disajikan secara modern oleh robot somelia yang berasal dari kantong ajaib milik Doraemon. (3) Variasi rasa onigiri direpresentasikan sebagai sesuatu yang indah dan berharga, seperti isian *umeboshi* yang direpresentasikan dengan isi kotak harta karun yang berkilau seperti warna merah permata.

Abstract

The serving techniques and flavour variations of *onigiri* are frequently depicted in various anime series and other literary works, such as in the anime *Doraemon* episodes “*のび太鉄道 Nobita Tetsudō*” and “*最高！最悪なおもてなし Saikō! Saiaku Na Omotenashi*”. These do not merely present scenes featuring *onigiri* as food, but also represent this aspect of Japanese culinary culture, allowing it to be analysed through the dialogue and visual imagery in the respective anime. This study aims to describe and elaborate in greater detail the representation of *onigiri* serving techniques and flavour variations in the *Doraemon* episodes “*のび太鉄道 Nobita Tetsudō*” and “*最高！最悪なおもてなし Saikō! Saiaku Na Omotenashi*”, employing a descriptive qualitative method with a semiotic approach, focusing on signifiers and signified elements representing the serving techniques and flavour variations of *onigiri*. The data collection technique consists of documenting selected character dialogues and *onigiri* scenes from both *Doraemon* episodes. Using Roland Barthes’s (1957) semiotic theory—specifically the concepts of signifier and signified—this research categorises the symbolic representations of the serving techniques and flavour variations

as conveyed through character interactions and visual imagery. The analysis yielded the following results: (1) *Onigiri* is utilised as a breakfast provision given by a friend, Shizuka, to Doraemon and Nobita. Shizuka serves the *onigiri* in a lunch box (*bentō*). (2) *Onigiri* is employed as a packed lunch for a long journey, presented in a modern style by a sommelier robot originating from Doraemon's magic pocket. (3) The flavour variations of *onigiri* are represented as something beautiful and precious, such as the *umeboshi* filling, which is symbolised by a treasure chest filled with glittering red gem-like contents.

Corresponding Author: Silvia Mulyono, bungasilvia944@gmail.com

1. Introduction

Dalam budaya populer Jepang, makanan sering kali tidak hanya ditampilkan sebagai objek konsumsi, tetapi juga sebagai simbol yang merepresentasikan nilai-nilai sosial, emosional, dan budaya. Salah satu contoh yang kuat adalah *onigiri* (おにぎり), yaitu nasi kepal tradisional Jepang yang kerap muncul dalam anime. *Onigiri* berasal dari kata kerja *nigiru* (握る) yang berarti mengepal, dan memiliki peran penting dalam keseharian masyarakat Jepang sebagai makanan praktis namun penuh makna simbolik. Makanan ini tidak hanya populer di Jepang, tetapi juga dikenal luas di Indonesia, terutama di kalangan penikmat budaya Jepang. Anime *Doraemon*, sebagai salah satu karya sastra populer yang memiliki jangkauan penonton luas lintas usia dan negara, sering menampilkan *onigiri* dalam berbagai konteks naratif. Dalam episode “のび太鉄道 (*Nobita Tetsudō*)” dan “最高！最悪なおもてなし (*Saikō! Saiaku Na Omotenashi*)”, *onigiri* digambarkan tidak hanya sebagai makanan, tetapi juga sebagai simbol kasih sayang, perhatian, dan ketulusan dalam hubungan antar tokoh. Misalnya, Shizuka memberikan *onigiri* kepada Nobita dan Doraemon sebagai bekal, atau bagaimana robot somelia menyajikan *onigiri* secara modern sebagai bentuk layanan istimewa. Representasi ini menampilkan teknik penyajian dan variasi rasa *onigiri* yang kaya secara visual dan naratif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis teknik penyajian serta variasi rasa *onigiri* yang direpresentasikan dalam dua episode anime *Doraemon* tersebut. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan pendekatan semiotika Roland Barthes, analisis difokuskan pada elemen penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dalam visual dan dialog karakter yang menampilkan *onigiri*. Penelitian ini signifikan karena menunjukkan bagaimana media populer seperti anime dapat merepresentasikan praktik kuliner tradisional dan memuat nilai-nilai budaya melalui narasi dan visual. Kajian ini memperkaya pemahaman mengenai makanan sebagai simbol budaya dalam konteks sastra visual, dan dapat menjadi rujukan dalam studi interdisipliner antara budaya, bahasa, dan media. Kajian ini juga didasarkan pada pemikiran Roland Barthes (1957) yang melihat makanan sebagai teks budaya, serta pandangan Chris Barker (2000) dan Stuart Hall (1997) tentang representasi dalam wacana budaya. Selain itu, penelitian sebelumnya oleh Kiyomi Matsumoto (2004) menyatakan bahwa *onigiri* adalah simbol kehangatan keluarga dan kasih sayang, sementara James Sutcliffe (2018) melihatnya sebagai wujud keseharian masyarakat Jepang yang menghormati tradisi. Temuan-temuan ini menguatkan pentingnya analisis representasi dalam media, khususnya bagaimana teknik penyajian dan variasi rasa makanan lokal dihadirkan dalam narasi populer seperti *Doraemon*. Dengan menelaah representasi *onigiri* melalui dua episode spesifik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap studi budaya Jepang, khususnya dalam bidang kuliner yang dimediasi oleh produk budaya populer.

2. Literature Review

Dalam penelitian mengenai representasi budaya teknik penyajian dan variasi rasa *onigiri* dalam anime *Doraemon*, bagian kajian pustaka bertujuan untuk memberikan dasar teoritis dan kerangka acuan dalam menganalisis data. Kajian pustaka ini mencakup konsep-konsep yang berkaitan dengan semiotika, representasi budaya, budaya kuliner Jepang, serta simbolisme *onigiri* dalam konteks budaya populer. Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan telah memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman *onigiri* dalam berbagai aspek. Arista Dahmayani (2020) meneliti minat mahasiswa terhadap *onigiri* sebagai produk makanan Jepang yang populer di Indonesia. Pendekatan yang digunakan bersifat kuantitatif melalui kuesioner, dan fokus pada aspek sosial-kultural konsumsi makanan Jepang oleh generasi muda Indonesia. Sementara itu, Ainun Tina Kesti dan Sutriyati

Purwanti (2019) melakukan eksperimen pembuatan *onigiri* dengan bahan lokal (beras sorgum) untuk memperkenalkan inovasi kuliner rendah gluten. Penelitian ini menggunakan model 4D (Define, Design, Development, Dissemination) dan pendekatan kuantitatif. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa *onigiri* dipahami tidak hanya sebagai makanan tradisional, tetapi juga sebagai objek budaya yang fleksibel, inovatif, dan penuh makna simbolis. Dalam kajian semiotika, Roland Barthes (1957) menganggap makanan sebagai "tanda" (sign) yang bisa dianalisis melalui konsep penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Barthes memandang makanan sebagai teks budaya yang sarat makna. Dalam konteks ini, *onigiri* dapat dimaknai tidak hanya sebagai makanan fisik, tetapi juga sebagai simbol kasih sayang, kehangatan keluarga, dan keterikatan sosial. Konsep semiotika Barthes sangat relevan ketika diterapkan pada anime seperti *Doraemon*, di mana visual, dialog, dan adegan memiliki fungsi representasional. Stuart Hall (1997) menyatakan bahwa representasi adalah proses produksi makna melalui bahasa dan simbol. Hall membagi representasi menjadi reflektif, intensional, dan konstruksionis. Dalam pendekatan konstruksionis—yang digunakan dalam penelitian ini—makna dibentuk melalui praktik budaya dan media. Anime sebagai media visual memiliki kapasitas untuk mengonstruksi pemahaman budaya melalui narasi dan ikonografi. Oleh karena itu, *onigiri* yang ditampilkan dalam anime tidak hanya menyampaikan fungsi kuliner, tetapi juga mengandung ideologi budaya Jepang. Budaya kuliner Jepang, menurut Mizutani Osamu (2005), erat kaitannya dengan nilai-nilai seperti *omotenashi* (keramahtamahan), *kazoku no ai* (kasih sayang keluarga), dan *kizuna* (ikatan emosional). Dalam anime *Doraemon*, *onigiri* hadir dalam berbagai situasi—sebagai bekal perjalanan, makanan buatan tangan, dan ekspresi perhatian antar tokoh. Hal ini sejalan dengan temuan Claude Fischler (1988) yang menyatakan bahwa makanan mencerminkan identitas kolektif dan menjadi media komunikasi sosial. Bahkan menurut Koyama Tetsuro (2012), bentuk segitiga *onigiri* melambangkan hubungan manusia dengan alam melalui simbolisme gunung dalam kepercayaan Shinto. Dari kajian literatur yang telah dibahas, terlihat bahwa penelitian mengenai *onigiri* mencakup berbagai pendekatan: dari sosial-budaya, semiotik, hingga kuliner inovatif. Namun, masih jarang ditemukan kajian yang menganalisis *onigiri* dalam konteks anime sebagai karya sastra visual, terutama dengan pendekatan semiotika Roland Barthes. Inilah celah yang ingin dijawab oleh penelitian ini. Penulis menggunakan dua episode anime *Doraemon* sebagai bahan analisis untuk mengungkap bagaimana *onigiri* direpresentasikan secara visual dan naratif melalui teknik penyajian dan variasi rasa. Dengan demikian, kajian pustaka ini memberikan fondasi yang kuat bagi analisis representasi dalam anime *Doraemon*, dengan menempatkan *onigiri* sebagai simbol kuliner yang memiliki makna budaya mendalam. Penelitian ini diharapkan mampu menjembatani antara studi kuliner tradisional dan representasi budaya dalam media populer.

3. Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode semiotika, untuk menggali representasi budaya dari teknik penyajian dan variasi rasa *onigiri* dalam anime *Doraemon*. Tujuan dari metode ini adalah untuk memahami makna simbolik dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam representasi visual dan naratif pada dua episode: “*のび太鉄道 (Nobita Tetsudō)*” dan “*最高！最悪なおもてなし (Saikō! Saiaku Na Omotenashi)*”. Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua: (1) data primer berupa adegan-adegan dan dialog dalam kedua episode anime yang dikaji, serta (2) data sekunder berupa literatur teoritis mengenai semiotika, budaya kuliner Jepang, dan representasi budaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi visual berupa tangkapan layar (screenshot) dan transkripsi dialog dari adegan yang mengandung unsur *onigiri*. Prosedur penelitian dimulai dengan menonton dua episode anime *Doraemon* dan mencatat adegan yang menampilkan *onigiri* pada kedua episode. Analisis data dilakukan dengan mengkategorikan elemen-elemen visual dan tekstual ke dalam dua dimensi utama: teknik penyajian dan variasi rasa. Setiap elemen dianalisis menggunakan kerangka teori semiotika Roland Barthes, khususnya melalui identifikasi penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Dari analisis tersebut, makna konotatif dan nilai budaya yang terkandung dalam penyajian *onigiri* dalam anime kemudian dideskripsikan. Asumsi dasar dalam penelitian ini adalah bahwa anime sebagai produk budaya populer menyampaikan makna yang dapat dianalisis secara semiotik, dan bahwa visualisasi makanan dalam anime merupakan representasi simbolik dari nilai-nilai budaya masyarakat Jepang. Penelitian ini juga berasumsi bahwa representasi *onigiri* dalam anime memiliki tujuan naratif yang tidak semata-mata estetis, melainkan fungsional dalam membangun makna sosial.

4. Results

<i>Sign</i> (Tanda)	<i>Signifier</i> (Penanda)	<i>Signified</i> (Petanda)
Onigiri	Segitiga	Penghormatan, permohonan perlindungan, dan permohonan berkat kepada dewa gunung.
	Padat	Kepraktisan
	Nori	Kondimen
	Kotak bekal (bentō)	Sederhana
	Piring	Adaptasi wadah penyajian



Gambar 1 のび太鉄道 Nobita Tetsudō p.3



Gambar 2 最高！最悪なおもてなし Saikō! Saiaku Na Omotenashi p.4

静香 : おにぎり作ってきたの。朝ごはんまだなんじゃないかと思って。

ドラえもん : ありがとう。

(Doraemon: のび太鉄道 Nobita Tetsudō part 3 / 00:00:43 ~ 00:00:57)

Shizuka : Onigiri tsukutte kitano. Asa gohan mada nan jyanai ka to omotte.

Doraemon : Arigatou.

Shizuka : Aku membuat onigiri loh. Karena aku pikir kalian pasti tidak sempat sarapan.

Doraemon : Terima kasih.

Onigiri dibentuk segitiga seperti gunung bukan tanpa alasan, melainkan terkait dengan kepercayaan Shintō masyarakat Jepang pada zaman Heian, yang mempercayai bahwa gunung adalah tempat suci bersemayamnya para dewa, yaitu dewa gunung dan dewa alam. Membuat onigiri berbentuk segitiga dipercaya sebagai bentuk penghormatan terhadap alam dan dewa gunung, sekaligus permohonan perlindungan dan berkat. Dalam anime Doraemon kedua episode tersebut, Doraemon, Nobita, dan teman-temannya membawa onigiri sebagai bekal perjalanan menuju sekolah dan bukit adalah sebagai bentuk permohonan keselamatan di perjalanan agar tidak mengalami kejadian buruk.

Onigiri dikepal dengan nasi padat untuk membuat bentuk segitiga, hal ini membuat onigiri menjadi makanan yang praktis untuk dibawa sebagai bekal dalam perjalanan menuju sekolah dan bukit di dalam anime Doraemon tersebut. Pada anime Doraemon episode “のび太鉄道 Nobita Tetsudō”, onigiri dilapisi dengan setengah nori sebagai kondimen, yaitu penggunaan nori sebagai estetika dan pembungkus nasi agar nasi tidak lengket di tangan saat dimakan. Nori dikembangkan pada zaman Edo untuk mencegah nasi menempel di tangan saat makan, dan menjaga bentuk onigiri agar tetap berbentuk segitiga.

Kotak bekal (bentō) yang digunakan untuk menyajikan onigiri pada episode “のび太鉄道 Nobita Tetsudō”, melambangkan kesederhanaan dari penyajian onigiri, di mana onigiri pertama kali disajikan dibungkus dengan daun, kemudian berkembang menjadi kotak bekal dari kayu, dan hingga kini disajikan di atas piring seperti pada episode “最高！最悪なおもてなし Saikō! Saiaku Na Omotenashi”. Penggunaan piring untuk menyajikan onigiri ini menjadi transformasi penyajian onigiri di zaman Edo oleh ibu rumah tangga dan masyarakat kota, dari wadah bungkus daun dan kotak kayu dan sekarang berubah menjadi wadah piring.

Sign (Tanda)	Signifier (Penanda)	Signified (Petanda)
Onigiri	Tanpa Isian	Kesederhanaan
	Umeboshi	Tahan lama
	Shiokonbu	Tahan lama
	Tarako	Kebersamaan



Gambar 3 のび太鉄道 Nobita Tetsudō p.3



Gambar 4 最高！最悪なおもてなし Saikō! Saiaku Na Omotenashi p.4



Gambar 5 & 6 最高！最悪なおもてなし Saikō! Saiaku Na Omotenashi p.4

ジャイアン : ああ、おいしさをぎゅっと固めた究極の味わい宝箱の中には梅干しまさに真っ赤な宝石だぜ。
スネ夫 : 一頭こっちは、海からの贈り物塩昆布。
静香 : 美味しい仲間たちが大集合タラコね。
静香、スネ夫、ジャイアン : 美味しい！
ドラえもん : 美味しい。のび太くん。。。
のび太 : 美味しすぎて。涙が止まらないよ。
静香 : このお水も冷えてて美味しいわ。
ソムリエ : 今回は最高の調味料を使わせていただきましたそれは、空腹でございます。

(Doraemon: 最高！最悪なおもてなし Saikō! Saiaku Na Omotenashi part 3 00:01:23 ~ 00:02:51 と part 4 00:00:01 ~ 00:02:21)

Giant : *Ā, oishisa o gyutto katameta kyūkyoku no ajiwai. Takarabako no naka ni wa umeboshi. Masani makka na hōseki da ze.*
Suneo : *Ittō kocchi wa, umi kara no okurimono shiokonbu.*
Shizuka : *Oishii nakamatachi ga daishūgō. Tarako ne.*
Shizuka, Suneo, Giant (Serempak): *Oishii!*
Doraemon : *Oishii. Nobita kun...*
Nobita : *Oishi sugite, namida ga tomaranai yo.*
Shizuka : *Kono omizu mo hietete oishii wa.*
Somurie : *Konkai wa saikō no chōmiryō o tsukawasete itadakimashita. Sore wa, kūfuku de gozaimasu.*
Giant : Wah, jadi sesuatu yang padat tapi lezat itu maksudnya onigiri ya, dan harta karun yang ada di dalamnya, umeboshi.
Suneo : Yang ini, adalah hadiah dari laut, rumput laut asin (shiokonbu)!
Shizuka : Teman-teman lezat yang berkumpul semua, tarako ya!
Shizuka, Suneo, Giant : Enak!
Doraemon : Enak. Nobita...

Nobita : Ini enak sekali, air mataku tidak mau berhenti.
 Shizuka : Air ini juga sejuk sekali, enak.
 Somelia : Kali ini aku sudah menggunakan bumbu masak yang terbaik untuk kalian semua, yaitu rasa lapar kalian sendiri.

Onigiri tanpa isian menandakan kesederhanaan dan bentuk penghormatan masyarakat Jepang terhadap rasa nasi itu sendiri. Masyarakat Jepang sangat menghargai proses pembuatan beras hingga menjadi nasi dan dapat diolah menjadi aneka masakan salah satunya onigiri. Rasa alami dari nasi pada onigiri tersebut adalah rasa yang paling mereka hargai. Hal ini juga merepresentasikan onigiri pada zaman Nara, yaitu nasi yang dicetak dalam bentuk padat dan tanpa isian yang disajikan dalam bentuk upacara ritual atau keagamaan dan bersifat simbolik. Dalam cerita anime Doraemon episode “*のび太鉄道 Nobita Tetsudō*” ini, Shizuka memberikan onigiri sebagai rasa terima kasih kepada Doraemon dan Nobita karena telah dijemput ke sekolah dengan menaiki kereta trem.

Pada zaman Kamakura samurai membawa bekal perang berupa onigiri dengan isian umeboshi, karena umeboshi dapat membantu menjaga ketahanan makanan. Dalam anime Doraemon episode “*最高！最悪なおもてなし Saikō! Saiaku Na Omotenashi*” ini juga diceritakan bahwa onigiri dengan isian umeboshi menjadi bekal makan siang Doraemon, Nobita, Shizuka, Giant, dan Suneo untuk perjalanan menuju bukit yang jaraknya jauh sehingga onigiri berisi umeboshi dapat bertahan lama atau tidak basi. Umeboshi (plum) adalah acar tradisional Jepang, buah ume yang berasal dari pohon aprikot Jepang yang diolah dalam air garam dan cuka sehingga rasanya sangat asam dan asin. Teksturnya lembek dan agak keriput, namun memiliki manfaat kesehatan seperti membantu pencernaan dan meredakan kelelahan, serta sering kali menjadi pendamping nasi atau isian onigiri bagi masyarakat Jepang.

「梅干しは保存食として、武士の携帯食に最適だった。」(Tsuji, 1980, hal. 156).

“*Umeboshi wa hozon shoku to shite, bushi no keitai shoku ni saitekidatta.*”

“Umeboshi sebagai makanan awetan, sangat cocok untuk makanan praktis para samurai.”

Onigiri dengan isian shiokonbu menandakan onigiri pada zaman Muromachi, di mana onigiri dengan isian shiokonbu digunakan untuk bekal di kalangan pedagang dan musafir. Shiokonbu adalah rumput laut yang dimasak dengan kecap asin, gula dan garam, yang kemudian dikeringkan. Hasilnya berupa potongan rumput laut berwarna gelap, agak lengket, dan rasanya asin, manis, dan gurih (umami). Dalam episode anime Doraemon ini, Doraemon, Nobita, Shizuka, Giant, dan Suneo melakukan perjalanan jauh menuju bukit seperti halnya musafir.

Variasi rasa tarako berkembang saat zaman Modern pada Restorasi Meiji yang merupakan bentuk dari pengaruh negara Barat. Karena pengaruh negara Barat yang memberikan pengetahuan untuk mengolah makanan supaya menjadi tahan lama, maka mulai berkembang variasi rasa baru dari onigiri yang tetap awet selama beberapa hari meskipun tidak dimasak ulang atau dihangatkan.

「コンビニの登場で、おにぎりは国民的スナックとして定着し、新しい味が常に開発されている。」(Tokunaga, 2017, hal. 94).

“*Konbini no tōjō de, onigiri wa kokumin teki sunakku to shite teichakushi, atarashii aji ga tsuneni kaihatsu sarete iru.*”

“Dengan munculnya konbini (toko serba ada), onigiri telah menjadi makanan ringan nasional dan rasa-rasa baru terus dikembangkan.”

Penanda (<i>signifier</i>)	Petanda (<i>signified</i>)	Data
Nasi yang dikepal menyerupai bentuk segitiga adalah onigiri.	Masyarakat Jepang mempercayai dewa gunung dan membuat onigiri menyerupai bentuk gunung sebagai rasa penghormatan.	Doraemon: <i>のび太鉄道 Nobita Tetsudō</i> Doraemon: 最高！最悪なおもてなし <i>Saikō! Saiaku Na Omotenashi</i>
Nasi kepal tersebut dilapisi dengan setengah kulit	Nori dikembangkan pada zaman Edo untuk mencegah nasi menempel di tangan saat makan,	Doraemon: <i>のび太鉄道 Nobita Tetsudō</i> p.3 00:00:43 ~ 00:00:57

pembungkus berwarna hijau gelap, yaitu nori.	dan menjaga bentuk onigiri agar tetap berbentuk segitiga.	
Onigiri tanpa isian.	Kesederhanaan dari rasa alami nasi itu sendiri.	Doraemon: のび太鉄道 <i>Nobita Tetsudō</i> p.3 00:00:43 ~ 00:00:57
Sesuatu yang padat tapi nikmat, nasi yang dikepal menyerupai bentuk segitiga dengan isian berupa permata merah dari harta karun berkilau, merupakan onigiri dengan isian umeboshi.	Zaman Kamakura samurai membawa bekal perang berupa onigiri dengan isian umeboshi, karena umeboshi dapat membantu menjaga ketahanan makanan.	Doraemon: 最高！最悪なおもてなし <i>Saikō! Saiaku Na Omotenashi</i> p.3 00:01:23 ~ 00:02:51 と p.4 00:00:01 ~ 00:02:21
Sesuatu yang padat tapi nikmat, nasi yang dikepal menyerupai bentuk segitiga dengan isian berupa hadiah dari laut, merupakan onigiri dengan isian shiokonbu.	Zaman Muromachi onigiri dengan isian shiokonbu digunakan untuk bekal di kalangan pedagang dan musafir.	Doraemon: 最高！最悪なおもてなし <i>Saikō! Saiaku Na Omotenashi</i> p.3 00:01:23 ~ 00:02:51 と p.4 00:00:01 ~ 00:02:21
Sesuatu yang padat tapi nikmat, nasi yang dikepal menyerupai bentuk segitiga dengan isian sekumpulan teman yang selalu bersama, merupakan onigiri dengan isian tarako.	Onigiri dengan isian tarako berkembang saat zaman Modern pada Restorasi Meiji yang merupakan bentuk dari pengaruh negara Barat.	Doraemon: 最高！最悪なおもてなし <i>Saikō! Saiaku Na Omotenashi</i> p.3 00:01:23 ~ 00:02:51 と p.4 00:00:01 ~ 00:02:21

Penggunaan teori semiotika: penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dari Roland Barthes (1957) pada representasi budaya teknik penyajian dan variasi rasa onigiri dalam anime Doraemon kedua episode tersebut, untuk menampilkan representasi onigiri dalam karya sastra *modern* yaitu anime sesuai dengan tampilan aslinya. Hal ini membuktikan bahwa penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dapat digunakan untuk menganalisis bentuk fisik tanda yang mencakup gambar atau kata pada adegan-adegan mengenai onigiri pada dua episode anime Doraemon tersebut. Penanda (*signifier*) adalah bentuk fisik dari suatu tanda, seperti gambar, suara, simbol, objek, dan kata. Sementara petanda (*signified*) adalah konsep atau makna yang diwakilinya (Roland Barthes, 1957).

「現代でもコンビニの包装紙や広告で△がおにぎりを表すのは、江戸時代の簡略記号の名残である。三角は『山』や『神聖さ』とも結びつき、日本的意味合いが強い。」 (Ishikawa Naoto, 2020).

“*Gendai de mo konbini no hōshishi ya kōkoku de △ ga onigiri o arawasu no wa, Edo jidai no kanryaku kigō no nagaori de aru. Sankaku wa ‘yama’ ya ‘shinseisa’ to mo musubitsuki, nihon teki imiai ga tsuyoi.*”

“Hingga kini tanda △ yang mewakili onigiri pada kemasan *convenience store* atau iklan adalah warisan dari simbol sederhana zaman Edo. Segitiga juga terkait dengan ‘gunung’ dan ‘kesakralan’, mengandung makna kultural Jepang yang kuat.”

5. Discussion

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji representasi teknik penyajian dan variasi rasa *onigiri* dalam dua episode anime *Doraemon*. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terlihat bahwa makanan dalam anime bukan sekadar elemen latar, melainkan sarana untuk menyampaikan makna simbolik, nilai emosional, serta ideologi budaya yang tertanam dalam narasi visual. Dalam episode “のび太鉄道 (*Nobita Tetsudō*)” dan “最高！最悪なおもてなし (*Saikō! Saiaku Na Omotenashi*)”, *onigiri* dipresentasikan dalam konteks yang berbeda, namun tetap menunjukkan inti dari budaya Jepang: kesederhanaan, kepraktisan, kasih sayang, dan keindahan dalam penyajian. Temuan ini menunjukkan bahwa teknik penyajian *onigiri* dalam anime *Doraemon* tidak

hanya menggambarkan estetika makanan, tetapi juga nilai-nilai yang tercermin dalam tindakan karakter—seperti Shizuka yang dengan penuh perhatian menyiapkan bekal untuk Nobita dan Doraemon. Ini memperkuat argumen Roland Barthes (1957) bahwa makanan merupakan tanda budaya yang sarat makna. Temuan ini sejalan dengan kajian oleh Narayan & MacIntyre (2020) yang menjelaskan bahwa makanan dalam media populer memiliki peran penting dalam membentuk identitas budaya dan afiliasi emosional. Selain itu, variasi rasa *onigiri* yang ditampilkan dengan efek visual—seperti *umeboshi* yang bersinar layaknya harta karun—mendukung konsep konotasi dalam semiotika Barthes. Hal ini menggarisbawahi bahwa *onigiri* tidak hanya objek konsumsi, tetapi juga alat naratif untuk menyampaikan makna simbolik. Sejalan dengan temuan Yamashita (2018), makanan dalam anime bukan sekadar elemen latar, melainkan representasi ideologi visual dan naratif. Dalam konteks budaya Jepang, temuan ini memperkuat posisi *onigiri* sebagai simbol kasih sayang, seperti yang juga dikemukakan oleh Matsumoto (2004) dan Ishii (2009). Penelitian ini mendukung hasil studi oleh Takeuchi dan Saito (2022), yang mengungkapkan bahwa makanan rumahan dalam anime memiliki fungsi naratif untuk menyampaikan keintiman keluarga dan nilai sosial. Ini juga ditegaskan oleh Nishimura (2021), yang menemukan bahwa makanan dalam anime digunakan untuk membangun emosi penonton melalui interaksi karakter. Penelitian oleh Sakamoto & Watanabe (2023) menunjukkan bahwa media visual dapat mengonstruksi pemaknaan ulang terhadap makanan tradisional, dan ini terlihat dalam bagaimana robot somelia menyajikan *onigiri* dalam bentuk futuristik namun tetap berakar pada nilai klasik makanan Jepang. Fenomena ini mendukung argumen Hall (1997) tentang representasi konstruksionis, di mana makna dibentuk dan dimaknai ulang dalam konteks sosial dan media. Lebih lanjut, hasil penelitian ini konsisten dengan studi oleh Miller (2020) dan Tanaka (2019), yang menemukan bahwa anime mampu menjembatani narasi budaya melalui simbol kuliner. Sementara kajian oleh Sugihara (2021) dan Yamaguchi (2020) mengidentifikasi bahwa teknik visual dalam anime memperkuat peran makanan sebagai simbol relasi sosial, seperti perhatian antar teman dan keluarga.

6. Conclusion

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan semiotika dengan teori oleh Roland Barthes (1957), dapat disimpulkan bahwa representasi *onigiri* dalam anime Doraemon tidak hanya berfungsi sebagai makanan dalam narasi, tetapi juga sebagai simbol budaya yang sarat makna. Melalui teknik penyajian dan variasi rasa *onigiri*, anime tersebut merepresentasikan nilai-nilai penting dalam budaya Jepang seperti kesederhanaan, perhatian, dan estetika dalam penyajian makanan.

Teknik penyajian *onigiri* yang dilakukan secara manual oleh karakter Shizuka menggambarkan perhatian dan kepedulian antar tokoh, sedangkan penyajian modern oleh robot somelia menunjukkan inovasi dalam mempertahankan nilai tradisional pada *onigiri*. Variasi rasa *onigiri*, khususnya dengan isian seperti *umeboshi*, ditampilkan tidak hanya sebagai elemen rasa, tetapi juga sebagai simbol nilai emosional dan keintiman. Penelitian ini membuktikan bahwa anime dapat menjadi media yang efektif dalam merepresentasikan identitas budaya melalui elemen kuliner. Visualisasi makanan seperti *onigiri* dalam anime Doraemon tidak hanya mendukung alur cerita, tetapi juga menguatkan pesan-pesan sosial dan kultural kepada penonton.

Acknowledgment

Terima kasih kepada Tuhan dan semua pihak yang telah mendukung saya dalam menulis penelitian dan penulisan artikel ini, sehingga saya dapat menyusun dan menyelesaikan artikel ini dengan baik. Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah membantu saya dalam penulisan ini dengan sabar dan teliti.

References

- Arima, M. (2010). *Onigiri: The symbol of affection in Japanese culture*. Bento Culture Press.
- Arista, D. (2020). *Minat mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada terhadap onigiri*.
- Barker, C. (2000). *Cultural studies: Theory and practice*. SAGE Publications.
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Éditions du Seuil.
- Barthes, R. (1967). *The fashion system*. Hill and Wang.

- Eco, U. (1976). *A theory of semiotics*. Indiana University Press.
- Greimas, A. J. (1983). *Structural Semantics: An Attempt at a Method* (D. McDowell, R. Schleifer, & A. Velie (trans.)). University of Nebraska Press.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. SAGE Publications.
- Ishige, N. (2001). *The history and culture of Japanese food*. Kegan Paul.
- Ishii, H. (2009). *Japanese food culture and the practice of gift-giving*. Nihon Bunkasha.
- Kesti, A. T., & Purwanti, S. (2019). Onigiri Sorgum Tuna Balado (OSTUDO) sebagai main course rendah gluten pengganti beras. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Matsumoto, K. (2004). *The cultural significance of onigiri*. Japan Food Culture Institute.
- Murasaki, S. (2006). *Genji Monogatari [The Tale of Genji]*. Penguin Classics.
- Peirce, C. S. (1931). *Collected papers of Charles Sanders Peirce* (C. Hartshorne & P. Weiss (eds.)). Harvard University Press.
- Sutcliffe, J. (2018). *Japanese food culture: Its history and regional specialties*. Yamato Press.
- Teeuw, A. (1984). *Sastra dan ilmu sastra: Pengantar teori sastra*. Pustaka Jaya.

Appendix

No. Gambar	Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)
1.  Doraemon: のび太鉄道 <i>Nobita Tetsudō</i>	Onigiri tanpa isian dengan dilapisi setengah nori, dan disajikan dalam kotak bentō.	Merepresentasikan bentuk segitiga dari gunung tempat bersemayam para dewa, tanpa isian yang merupakan bentuk kesederhanaan dan rasa asli dari nasi itu sendiri, dan nori yang dikembangkan pada zaman Edo. Onigiri yang disajikan di dalam kotak bentō mencerminkan wadah tradisional.
	Onigiri dengan isian umeboshi,	Isian umeboshi yang merepresentasikan bekal perang

2.  3.  4.  Doraemon: 最高！最悪なおもてなし <i>Saikō! Saiaku Na Omotenashi</i>	shiokonbu, dan tarako, yang disajikan di atas piring. samurai pada zaman Kamakura. Isian shiokonbu yang merepresentasikan bekal di kalangan pedagang dan musafir pada zaman Muromachi. Isian tarako yang merepresentasikan variasi rasa baru di <i>konbini</i> pada zaman <i>Modern</i> yang juga merupakan pengaruh dari kebudayaan barat. Onigiri yang disajikan di atas piring merupakan bentuk representasi budaya teknik penyajian di zaman Edo.
---	---