

ABSTRAK

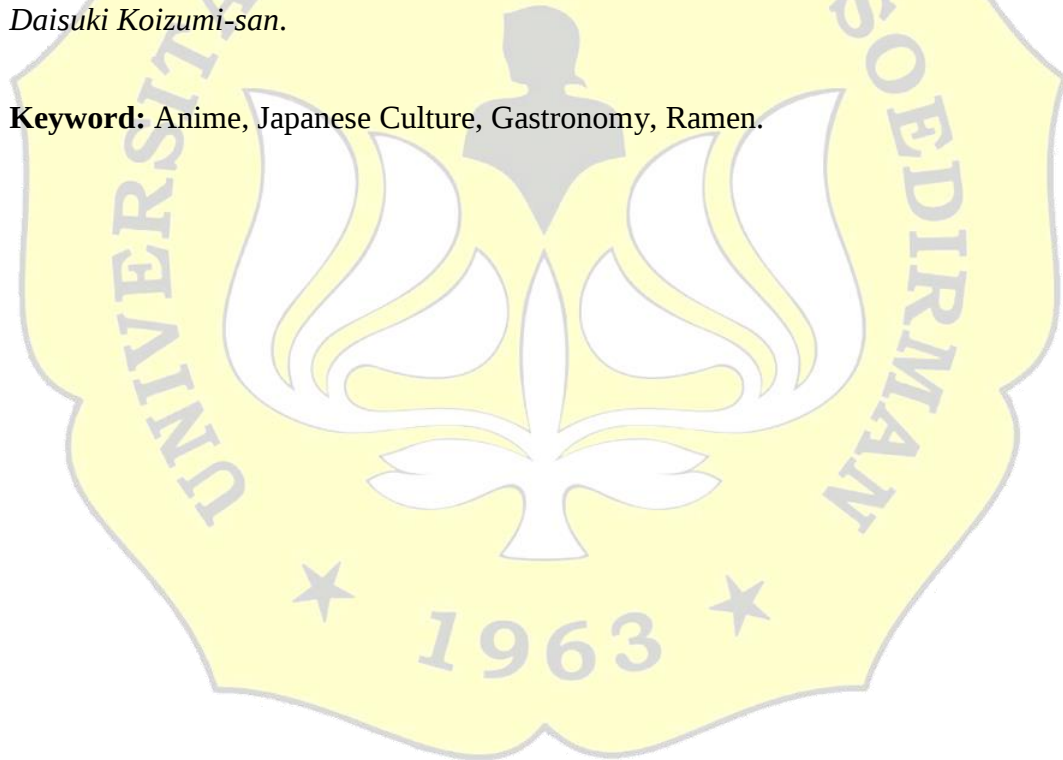
Penelitian ini membahas tentang gastronomi dalam anime *Ramen Daisuki Koizumi-san*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gastronomi ramen dan budaya Jepang yang tercermin pada anime *Ramen Daisuki Koizumi-san*. Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif. Pada penelitian ini, data yang digunakan adalah berupa penggalan percakapan atau dialog, monolog dari tokoh dan tangkapan layar dari adegan yang ada dalam anime *Ramen Daisuki Koizumi-san*. Selanjutnya, pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara simak dan catat. Data kemudian diidentifikasi dan dianalisis menggunakan perspektif gastronomi, yang berfokus pada ramen yang ada pada anime *Ramen Daisuki* sebagai objek penelitian. Hasil penelitian ini menemukan adanya beberapa peristiwa gastronomi yang terdapat pada anime *Ramen Daisuki Koizumi-san*. Unsur gastronomi ramen yang terdapat dalam penelitian meliputi (1) aspek seni yang berjumlah 20 data, (2) aspek makanan terdapat 17 data, dan (3) aspek budaya terdapat 15 data. Setelah ditemukan unsur gastronomi dalam animen *Ramen Daisuki Koizumi-san* kemudian penelitian ini juga terdapat budaya Jepang seperti *Me de taberu*, *Washoku*, *Shokuiku* dan Budaya *Slurp* yang ada pada anime *Ramen Daisuki Koizumi-san*.

Kata kunci: Anime, Budaya Jepang, Gastronomi, Ramen.

ABSTRACT

This research is discusses about gastronomy in the anime *Ramen Daisuki Koizumi-san*. This study aims to describe the gastronomy of ramen and Japanese culture as reflected from the anime *Ramen Daisuki Koizumi-san*. This research is a qualitative descriptive research. In this study, the data used are in the form of fragments of conversation or dialogue, monologues of characters and screenshots of scenes in the anime *Ramen Daisuki Koizumi-san*. The data analysis technique used is the listening technique followed by the note-taking technique. The data are then identified and analyzed using a gastronomic perspective, which focuses on the ramen in the *Ramen Daisuki Koizumi-san* anime as the object of research. The results of this study found that there were several gastronomic elements in the *Ramen Daisuki Koizumi-san* anime. The gastronomic elements of ramen contained in the study include include (1) there are 20 data on the art aspect, (2) 17 data on the food aspect, and (3) 15 data on the cultural aspect. After finding gastronomic elements in *Ramen Daisuki Koizumi-san*, this study also included Japanese culture, such as *Me de taberu*, *Washoku*, *Shokuiku* and *Slurp Culture* in anime *Ramen Daisuki Koizumi-san*.

Keyword: Anime, Japanese Culture, Gastronomy, Ramen.



要旨

本研究は、アニメ・ラーメンダイスキコイズミさんの美食について、議論する。本研究は、アニメ・ラーメンダイスキコイズミさんから反映されるように、ラーメンと日本文化の美食を記述しようとする。本研究は、質的な記述研究である。本研究において、使われるデータは、会話または対話の断片、性格のモノログとアニメ・ラーメンダイスキコイズミさんの場面の画面ショットの形である。次に、研究の対象としてラーメン大好き小泉アニメのラーメンに焦点を当てた美食の視点を使用して、データが識別および分析する。本研究の結果は、いくつかの美食のイベントがラーメンダイスキコイズミさんアニメの中にあるとわらる。書齋に含まれるラーメンの美食の要素は 20 データ、芸術的な面は 17 データ食物面と 15 データ文化的面を含む。小泉大樹さんのラーメンアニメで美食の要素を見つけた後、本研究には、小泉大樹さんのラーメンアニメで、めでたべる、驚徳、食育、スラップカルチャーなどの日本文化も含まれる。

キーワード：アニメ、日本の文化、 美食、 ラーメン