

Analisis Morfosemantik dan Fungsi Register dalam Video Ulasan Mainan Kamen Rider: Kajian Sociolinguistik

Untari Widi Hapsari^{1*}, Mulyadi²

Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

Received: 29-01-2026; Revised: 18-05-2026; Accepted: 15-06-2026; Available Online: 24-06-2026

Published: 31-10-2026

Abstract

Language variations are being affected by various factors. One of the factors is the field of use (Chaer & Agustina, 2004). Register is an example of language variations that are affected by the field of use. In the Kamen Rider fandom, particularly in fan activities related to Kamen Rider toys, reviewers use specific words or terms when discussing or talking about toy products. This paper is a qualitative descriptive research on the sociolinguistic study that aims to explain the word formation, the word meaning, and the function of registers used in Kamen Rider-themed toy review videos. The data were taken from four review videos from a YouTube channel named Reon Channeru. This research found that the registers used in the video consist only of nouns, the meanings can be classified into eight groups, and the registers has several functions, which are conveying information, explaining the toy features, shortening speech, distinguishing from other groups, and constructing Kamen Rider fan identity.

Keywords: Register; Sociolinguistics; Toys Reviewer; Kamen Rider

Abstrak

Bahasa memiliki variasi yang dipengaruhi berbagai faktor. Variasi bahasa dapat dipengaruhi oleh bidang penggunaannya (Chaer & Agustina, 2004), satu di antaranya adalah register. Pada bidang industri mainan yang berhubungan dengan hobi dan kegemaran pada Kamen Rider, terdapat orang-orang yang melakukan ulasan pada produk mainan tersebut dengan memakai kata atau istilah khusus dalam melakukannya. Penelitian ini merupakan penelitian sociolinguistik dengan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan pembentukan, makna, dan fungsi dari register pada video ulasan mainan bertema Kamen Rider. Data diambil dari empat video kanal Reon Channeru berupa kosakata dan istilah tertentu yang dipakai dalam video. Penelitian ini menemukan bahwa register yang digunakan hanya berupa nomina, makna dapat dikelompokkan menjadi delapan kelompok, dan memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi, menjelaskan mainan, mempersingkat tuturan, menjadi pembeda dari kelompok pekerjaan atau bidang lain, dan menunjukkan bagaimana konstruksi identitas penggemar Kamen Rider melalui register.

Kata kunci: Register; Sociolinguistik; Pengulas Mainan; Kamen Rider

¹ *Corresponding Author. E-mail: untariwidi01@mail.ugm.ac.id
Telp: +62 895-2902-0247*

How to cite (APA): Hapsari, U. W., & Mulyadi, M. (2026). Analisis Morfosemantik dan Fungsi Register dalam Video Ulasan Mainan Kamen Rider: Kajian Sociolinguistik. *KIRYOKU*, 10(2), 475-489. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v10i2.475-489>

DOI: <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v10i2.475-489>

1. Pendahuluan

Bahasa bukan hanya sebuah alat komunikasi. Keberagaman masyarakat penutur dan keperluan penggunaan bahasa dapat dilihat melalui variasi bahasa (Chaer, 2014). Satu contoh variasi bahasa dari segi pemakaiannya adalah register (Chaer & Agustina, 2004). Variasi bahasa ini dipengaruhi oleh keperluan atau kepentingan manusia dan bidang bahasa digunakan. Pendapat ini didukung oleh (Holmes, 2013) yang mengemukakan bahwa register adalah kumpulan kosakata yang terkait dengan sekelompok orang dengan pekerjaan, minat, dan kepentingan yang sama. Register biasanya berada pada tataran semantik (Halliday, 2003) sehingga beberapa kosakata telah ada pada bahasa standar, tetapi dapat memiliki makna khusus sebagai register.

Budaya populer dapat menjadi faktor adanya variasi bahasa, termasuk register. Jepang merupakan negara yang memiliki berbagai budaya populer. *Tokusatsu* adalah sebuah genre serial atau film yang dibuat dengan efek khusus (Galbraith et al., 2015) yang merupakan contoh satu budaya populer Jepang. Kamen Rider merupakan suatu serial *tokusatsu* dengan target penonton anak-anak. Menurut situs resmi Kamen Rider Web, (n.d.), serial pertamanya tayang pada 1971 dengan judul Kamen Rider hingga saat ini dengan serial terbarunya pada 2024 yang berjudul Kamen Rider Gavv. Kamen Rider tayang pada hari Minggu pagi di kanal TV Asahi bersama acara-acara anak lainnya. Kamen Rider merupakan acara televisi bertema pahlawan super yang ditujukan untuk anak-anak. Selain sektor pertelevisian, Kamen Rider juga memiliki pasar di industri mainan. Takahashi & Hioki (2025) mengutip survei NTT Docomo tahun 2009 menunjukkan hasil bahwa *henshin gokko* (permainan transformasi) menempati peringkat ketiga sebagai permainan yang pernah dimainkan sewaktu kecil dan survei Bandai tahun 1995 menunjukkan bahwa *hiiroo gokko* (permainan peran pahlawan) menempati peringkat pertama. *Hiiroo gokko* diawali dengan berpura-pura melakukan *henshin* atau transformasi (Hamatani & Eto, 2016). Mainan bertema Kamen Rider seperti sabuk transformasi merupakan satu contoh alat pendukung untuk melakukan permainan tersebut. Mainan bertema Kamen Rider ini merupakan mainan yang dibuat mirip dengan alat transformasi, senjata, dan barang yang muncul dalam cerita Kamen Rider. Mainan yang paling sering dijual dan merupakan ciri khas dari serial ini adalah *henshin beruto* ‘sabuk transformasi’. Sabuk dan alat transformasi pada tiap judul serialnya berbeda dan mengikuti konsep dan motif yang diangkat sehingga banyak yang dapat diproduksi sebagai mainan lalu diperdagangkan. Mulai dari motif klasiknya, yaitu serangga seperti pada serial Kamen Rider Kabuto hingga motif baru dan unik, seperti makanan ringan pada Kamen Rider Gavv. Motif makanan ringan pada Kamen Rider Gavv dapat dilihat dari kostumnya yang terinspirasi dari jeli, coklat, dan puding, serta alat transformasi tokoh utama yang berbentuk mulut.

Kamen Rider tidak hanya diminati oleh anak-anak, tetapi juga oleh orang dewasa. Menurut Cheng & Chen (2024), baik anak-anak maupun orang dewasa dapat bersantai, beristirahat, merasakan kebebasan, dan melupakan masalah yang mereka alami saat bermain berbagai mainan. Namun, mainan Kamen Rider tidak hanya berfungsi sebagai alat rekreasi bagi penggemar Kamen Rider, tetapi juga sebagai koleksi, khususnya oleh penggemar dewasa. Ini sesuai dengan pendapat Wang (2023) tentang kegiatan mengoleksi sebagai suatu cara penggemar untuk menunjukkan dukungan dan cinta mereka, minat dan hobi, serta ungkapan preferensi dan perasaan mereka. Heljakka (2018) juga mengatakan bahwa koleksi mainan merupakan bentuk bermain orang dewasa yang paling diakui oleh industri mainan dan secara umum. Namun, para kolektor cenderung menganggap kegiatan tersebut sebagai hobi bukan bermain. Hal ini pun tercermin dalam kegiatan penggemar Kamen Rider. Kani & Fujisaki (2023) mengemukakan bahwa Bandai membuat situs toko daring dengan sistem *membership* yang menjual mainan bertema Kamen Rider dengan kualitas yang lebih baik dan mendekati properti yang digunakan dalam serial. Menurut mereka juga, para mayoritas penggemar dewasa membeli mainan tersebut dengan tujuan benar-benar memainkannya atau hanya sebagai pajangan.

Berdasarkan penjelasan pada paragraf di atas, Kamen Rider memiliki sejarah yang panjang dan konsep yang rumit. Kompleksitas ini berpengaruh pada sektor mainannya. Mainan Kamen Rider pun memiliki konsumen bahkan kolektor. Namun, mainan tersebut dijual mulai dari harga 4.000 yen hingga lebih dari 40.000 yen (Kamen Raidaa Omocha Webu, n.d.). Selain karena kegemaran seseorang, kompleksitas dan harga mainan pun menjadi faktor yang memunculkan adanya pengulas mainan bertema Kamen Rider. Dalam ulasan mengenai mainan Kamen Rider dapat ditemukan kosakata dan makna khusus, seperti *henshin* ‘transformasi’ dan *beruto* ‘sabuk’ yang tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga dapat menjadi penanda identitas dan memiliki nilai ekonomis karena dapat memengaruhi keputusan pembelian mainan. Fenomena ini menunjukkan adanya register dalam ulasan mainan bertema Kamen Rider. Oleh karena itu, penelitian mengenai register pada video ulasan mainan bertema Kamen Rider perlu dilakukan.

Penelitian mengenai variasi bahasa dan register telah banyak dilakukan sebelumnya. Putri & Haristiani (2021) telah meneliti register pada siswa SMA yang ada dalam manga dan anime Haikyuu dengan mengidentifikasi register yang ditemukan berdasarkan tiga elemen situasi, yaitu *field*, *tenor*, dan *mode* menggunakan teori Halliday dan Hasan. Register siswa SMA dalam Haikyuu digunakan untuk mengekspresikan perasaan, mengungkapkan deskripsi tentang tempat, rasa terima kasih, dan permintaan maaf, memanggil orang lain, serta melihat cara atau metode yang digunakan dalam berkomunikasi. Penelitian lain mengenai register juga telah dilakukan oleh Yulianti et al. (2022) yang bertujuan untuk mendeskripsikan kategori leksikal dan makna kontekstual register kuliner yang dipengaruhi oleh bahasa Inggris di Indonesia, serta fungsi dari register tersebut. Zuhdah dan Firmonasari (2024) juga telah meneliti register pada bidang fotografi yang dikumpulkan dari grup komunitas Facebook yang bernama Kobito (Komunitas Hobi Fotografi). Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pergeseran makna register dari makna asal bahasa Inggrisnya dan pemakaian register dari bahasa Inggris dalam tuturan bahasa Indonesia. Nurfia (2025) juga telah melakukan penelitian mengenai register yang membahas fenomena bahasa kopi pada Instagram dengan fokus penggunaan hashtag #kopilovers, #coffeetime, dan #coffeeculture. Nurfia (2025) mengemukakan bahwa penggunaan tagar tersebut adalah sebuah representasi register yang berhubungan dengan

pembentukan komunitas dan identitas sosial pada ranah digital. Selain itu, penelitian mengenai penggunaan bahasa asing pada video ulasan produk kecantikan juga pernah dilakukan oleh Prastika et al. (2024). Penelitian tersebut mengemukakan bahwa istilah asing mengalami penyerapan ke dalam bahasa Jepang melalui proses penyesuaian fonetis dan morfologis. Penggunaan istilah asing tersebut dapat memperkaya kosakata bahasa Jepang dan menunjukkan dinamika sosial dan budaya yang kompleks. Kelima penelitian sebelumnya merupakan penelitian tentang variasi bahasa dan register. Penelitian mengenai register yang terkait dengan Kamen Rider atau serial tokusatsu lainnya tidak ditemukan. Penelitian mengenai Kamen Rider biasanya terkait dengan sastra dan kajian sosial, seperti penelitian Hermawan (2021) yang membahas isu minoritas dengan menjelaskan bagaimana penggambaran tokoh antagonis Roidmude sebagai minoritas di Jepang dan tokoh Heart serta Medic sebagai korban dalam masyarakat menggunakan konsep minoritas di Jepang oleh Michael Weiner dan Sugimoto. Penelitian selanjutnya mengenai Kamen Rider memiliki fokus pada semiotika visual yang dilakukan oleh Syaher & Jupriani (2024) yang bertujuan untuk menemukan makna dan pesan film melalui interpretasi tanda visual dengan teori Roland Barthes dan teori Saussure. Selain kajian sastra dan sosial, Kamen Rider juga diteliti dalam kajian sejarah pariwisata. Futaesaku (2022) meneliti tentang transisi pariwisata dan tempat-tempat wisata bertema dan berkaitan dengan Kamen Rider. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya perluasan target pengunjung yang tidak hanya terbatas pada anak-anak atau orangtua dengan anak, tetapi juga penonton Kamen Rider yang telah menjadi remaja atau dewasa.

Ketujuh penelitian di atas merupakan penelitian tentang register dan Kamen Rider. Akan tetapi, penelitian mengenai register terkait dengan serial Kamen Rider belum ditemukan. Penelitian ini akan mengkaji tentang register pengulas mainan bertema Kamen Rider berdasarkan bentuk, makna, dan fungsinya.

Kelas kata bahasa Jepang terdiri dari 15 jenis menurut sistem analisis bahasa bernama Juman yang mengacu pada kaidah tata bahasa Masuoka dan Kubota (Shinyama, 2003), yaitu *keiyoushi* (adjektiva), *rentaishi* (adnominal adjektiva), *fukushi* (adverbia), *hanteishi* (kopula), *jodoushi* (verba bantu), *setsuzokushi* (konjungsi), *shijishi* (kata ganti tunjuk), *kandoushi* (interjeksi), *meishi* (nomina), *doushi* (verba), *joshi* (partikel), *settouji* (prefiks), *setsubiji* (sufiks), *tokushuu* (kelas khusus, seperti *kuten* ‘titik’ dan *touten* ‘koma’), dan *miteigigo* (belum terklasifikasi, terdiri dari katakana, alfabet, dan lainnya). Nomina dalam bahasa Jepang dapat dibagi ke dalam *futsuu meishi* (nomina biasa), *fukushi-teki meishi* (nomina adverbia), *keishiki meishi* (nomina formalitas), *koyuu meishi* (nomina referen tertentu), *soshiki meishi* (nomina nama organisasi), *chimei* (nomina nama tempat), *jinmei* (nomina nama orang), *sa-hen meishi* (nomina yang menjadi verba jika diikuti *-suru*), *suushi* (nomina bilangan), dan *jisou meishi* (nomina waktu).

Selain dapat diklasifikasikan berdasarkan kelas kata, kosakata bahasa Jepang juga dapat dibedakan dari proses pembentukannya, seperti afiksasi, penggabungan, reduplikasi, pemotongan, dan peminjaman bahasa asing menurut Tsujimura (2014). Afiksasi yang terjadi dapat berupa pengimbuhan morfem pada bentuk akar sebagai prefiks atau sufiks. Penggabungan adalah proses pembentukan kata dengan menggabungkan dua atau lebih kata atau unsur pembentuk, dapat berupa gabungan bahasa Jepang asli, gabungan Sino-Jepang, dan gabungan hibrida. Reduplikasi yang dapat terjadi secara total atau sebagian kata yang membentuk kata baru. Pemotongan yang dilakukan dengan memotong mora pada kata asal

menyisakan dua mora awal. Peminjaman bahasa asing terjadi dengan meminjam kosakata bahasa asing lalu disesuaikan pada sistem fonologi bahasa Jepang.

Aspek analisis selanjutnya pada penelitian ini adalah makna. Makna adalah suatu konsep, ide, pemikiran, atau gagasan yang disimbolkan sehingga bahasa itu adalah simbol yang memiliki makna (Chaer, 2014). Makna dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Chaer (2014) mengemukakan bahwa makna menjadi beragam karena kegiatan penutur bahasa yang juga beragam. Jenis makna yang dipengaruhi oleh faktor tersebut, yaitu makna leksikal yang ada pada leksem tanpa memerlukan konteks; makna gramatikal yang muncul karena proses gramatikal, seperti afiksasi, reduplikasi, dan komposisi; dan makna kontekstual yang terikat dengan konteks atau situasi yang ada.

Jika melihat pada era modern ini, media merupakan alat yang dapat memengaruhi bagaimana penggunaan bahasa oleh manusia, baik dari pembentukan kata dan makna kontekstualnya. Coupland (2007) mengemukakan suatu konsep, yang disebut dengan mediatisasi. Konsep ini menunjukkan bahwa media dapat menjadi sumber data penelitian linguistik karena memudahkan bahasa untuk terekspos pada penutur bahasa dan dapat terjadi berulang kali, seperti pada nada dering, iklan, dan file unduhan. Coupland (2007), mengikuti Ron Scollon dan Erving Goffman, juga berpendapat bahwa mediatisasi ada pada semua tuturan karena kesadaran penutur bahwa mereka ‘ditonton’ oleh orang lain. Media digital merupakan contoh media yang saat ini memiliki pengaruh kuat terhadap penggunaan bahasa dan hubungannya dengan masyarakat. Liu (2025) menyatakan bahwa media bukan hanya sebuah fenomena teknologi yang membahas gawai dan data, melainkan juga suatu produk sosial yang dinamis. Ini menunjukkan bahwa tuturan adalah sebuah performa yang dapat mengonstruksi identitas.

2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian sosiolinguistik dengan metode deskriptif kualitatif mengenai register pengulas mainan bertema Kamen Rider. Proses pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak-catat dengan bantuan telop pada video. Data dan konteks data diambil dari empat video Youtube pada kanal Reon Channeru, yaitu video ulasan sabuk transformasi Gavv berjudul *Ashita Housou Kaishi! Kamen Raidaa Gavv DX Gangu wo Subete Kaiin Rebyuu! DX Henshin Beruto Gavv • DX Gavv Bureedo • DX Zakuzaku Chippusu Rasshaa • DX Gochizou Horudaa* (a) dan *Kamen Raidaa Gavv ni Henshin! DX Henshin Beruto Gavv & Poppingu Gumi Gochizou Rebyuu! Panchi Gumi Gochizou de Raidaa Panchi mo Saigen!* (b), video ulasan Valen Buster berjudul *Kamen Raidaa Varen ni Henshin! DX Varen Basutaa Kanzen Narikiri Setto Rebyuu! DX Varen Bakkuru Fuzoku! Chokodon Foomu • Doomaru Foomu you Gochizou! Gavv 2-gou Raidaa* (c), dan video ulasan Vrastumgear berjudul *Kore ga Kamen Raidaa Vuramu no Henshin Beruto ka! DX Vurasutamugia & DX Vuramu Bureikaa wo Kaiinshite Asobu! Purin Gochizou no Shikumi ya Gavv Taiou nado Iroiro Tameshite Miyouze!* (d). Keempat video tersebut dipilih karena mainan yang diulas merupakan alat-alat transformasi utama yang beredar di pasaran lebih awal daripada mainan lain dari serial Kamen Rider Gavv dan sudah mengandung konsep serta istilah inti dalam serial. Register yang digunakan pun dinilai telah representatif dan menunjukkan kekhasan register ulasan mainan Kamen Rider Gavv. Data yang dikumpulkan dari video ulasan berupa register yang terdapat dalam video

ulasan mainan Kamen Rider. Konteks data berupa ujaran saat register digunakan juga akan dicatat untuk digunakan dalam analisis data.

Tujuh puluh tiga data yang didapat diklasifikasikan berdasarkan kelas kata dan dijelaskan proses pembentukannya dengan teori Tsujimura (2014). Makna register akan dianalisis secara leksikal dengan kamus daring Kotobank yang telah memuat kamus-kamus, seperti *Seishin-ban Nihonkokugo Daijiten* dan *Digital Daijisen*. Sementara itu, makna kontekstual sebagai register ulasan mainan bertema Kamen Rider akan dicari dengan melihat konteks dan bantuan informasi dari situs internet kemudian data akan diklasifikasikan berdasarkan keterkaitan makna dari hasil analisis tersebut. Fungsi register dideskripsikan berdasarkan hasil analisis pembentukan dan maknanya.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menemukan 73 data register dari empat video yang dipilih. Data-data tersebut dianalisis pembentukan kata, makna, dan fungsinya.

3.1 Pembentukan Register Pengulas Mainan Bertema Kamen Rider

Semua data yang ditemukan berupa nomina dengan pengelompokan, yaitu 26 *futsuu meishi* (nomina umum), enam *sa-hen meishi* (nomina verba), 27 nomina serapan bahasa asing, 12 nomina campuran dari bahasa Jepang dan bahasa asing, serta dua nomina khusus. Data-data terbentuk dari proses penggabungan, penyerapan bahasa asing, dan perubahan bunyi yang disertai perubahan notasi penulisan.

3.1.1 Register Berupa *Futsuu Meishi* (Nomina Umum)

(1) 変身手順

henshin tejun

‘prosedur transformasi’

Data (1) terbentuk dari proses penggabungan dua kata majemuk, *henshin* ‘transformasi’ dan *tejun* ‘prosedur’. Kedua kata Sino-Jepang tersebut membentuk *futsuu meishi*, *henshin tejun*.

(2) 変身音

henshin-on

‘suara saat transformasi’

Henshin-on merupakan kata majemuk yang berasal dari proses afiksasi sufiks *-on* ‘suara atau bunyi’ kata majemuk *henshin* ‘transformasi’. Proses afiksasi tersebut membentuk *futsuu meishi*, *henshin-on* ‘suara saat berubah’.

3.1.2 Register Berupa *Sa-hen Meishi* (Nomina Verba)

(3) 変身

henshin

‘transformasi’

Henshin ‘transformasi’ merupakan kata gabungan yang terbentuk dari dua kata Sino-Jepang yaitu *hen* ‘perubahan’ dan *shin* ‘tubuh’. Pembentukan kata tersebut yang membentuk *sa-hen meishi*.

- (4) 展開
tenkai
‘membuka lebar’

Tenkai ‘membuka lebar’ merupakan kata majemuk terbentuk dari penggabungan dua kata Sino-Jepang *ten* ‘membuka’ dan *kai* ‘membuka’. Pembentukan kata ini adalah penggabungan Sino-Jepang yang menghasilkan *sa-hen meishi*.

3.1.3 Register Berupa Nomina dari Pinjaman Bahasa Asing

- (5) デラックス
derakkusu
‘deluxe’

Data (5) merupakan nomina yang terbentuk dari proses penyerapan bahasa asing. Kosakata bahasa Inggris, *deluxe* ‘mewah’, yang diserap menjadi *derakkusu* [derak:usu] mengikuti kaidah fonologi dan sistem penulisan Jepang, yaitu notasi katakana.

- (6) フォームチェンジ
foomu chenji
‘dialog atau ujaran’

Data (6) merupakan register berupa nomina (kata majemuk) yang terbentuk dari dua kata bahasa Inggris, *form* ‘bentuk’ dan *change* ‘berubah’. Dua kosakata tersebut diserap ke dalam bahasa Jepang sehingga mengalami penyesuaian bunyi menjadi [ɸo:mu] dan [t̚eend̚zi] yang ditulis dalam notasi katakana.

3.1.4 Register Berupa Nomina Campuran Bahasa Jepang dan Bahasa Asing

- (7) なりきりセット
narikiri setto
‘set untuk berubah sepenuhnya’

Data (7) berupa kata majemuk yang terbentuk dari proses penggabungan hibrida antara kosakata bahasa asli Jepang, *narikiru* ‘berubah sepenuhnya menjadi sesuatu’, dan kosakata yang diserap dari bahasa Inggris, *set* ‘set’. Kata *narikiru* diambil akar dari bentuk *-masu*, yaitu *narikiri*. Sementara itu, kosakata bahasa Inggris *set* diserap menjadi *setto* ke dalam bahasa Jepang.

- (8) 変身ベルト
henshin beruto
‘sabuk transformasi’

Henshin beruto merupakan nomina (kata majemuk) yang berasal dari kosakata Sino-Jepang, *henshin* ‘transformasi’, dan kosakata bahasa Inggris, *belt* ‘sabuk’. Kosakata bahasa Inggris diserap ke dalam bahasa Jepang menjadi *beruto*.

3.1.5 Register Berupa *Koyuu Meishi* (Nomina Khusus)

- (9) ガヴ
gavu
 ‘Gavv (mulut)’

Gavv adalah nomina khusus atau *koyuu meishi* yang terbentuk dari kosakata bahasa asli Jepang berupa onomatope, *gabugabu* ‘bunyi menelan atau menegak’ yang hanya diambil dua mora (tidak berupa reduplikasi) dan mengalami perubahan bunyi dan notasi penulisan dari *gabu* (ガブ) menjadi *gavu* (ガヴ). Data ini termasuk *koyuu meishi* karena merupakan nama dan istilah khusus dalam serial Kamen Rider Gavv.

- (10) ゴチゾウ
gochizou
 ‘Gochizou’

Data (16) berupa nomina khusus yang terbentuk dari kosakata Sino-Jepang, *gochisou* ‘jamuan atau traktiran’. Kata tersebut mengalami perubahan bunyi dan notasi penulisan dari *gochisou* (ご馳走) menjadi *gochizou* (ゴチゾウ). Kata ini merupakan *koyuu meishi* karena merupakan nama dan istilah dalam Kamen Rider Gavv.

Tabel 1. Data berdasarkan kelas kata

Kelas kata	Data representatif	Data lainnya
Futsuu meishi	<i>henshin tejun, henshin-on</i>	<i>gangu, shiyuudai, hissatsu, henshin kaijou, tsujjou henshin, kiban, kidou-on, shutsugen-on, henkei-on, henshin asobi, enshutsu, tantai-ban, juukougeki, juukou, shageki, rensha, ichion, taiki-on, kougeki-on, henshin joutai, dacchaku-on, taiou, bane</i>
Sa-hen meishi	<i>henshin, tenkai</i>	<i>hakkou, shoukan, rendou, naga-oshi saundo, gimikku, aamu, horudaa setto, saido</i>
Nomina serapan	<i>derakkusu, foomu chenji</i>	<i>beruto, doraibaa, handoru, horudaa aitemu, setto, kuria, korekushon aitemu, kosuto, rokku, torigaa, jointo, baiku, reebaa, akushon bijuaru, biikuru, beruto, horudo, gia, bakkuru, shisutemu, horudo</i>
Nomina campuran	<i>narikiri setto, henshin beruto</i>	<i>henkei botan, kadou botan, beruto-dome, henshin botan, kakuchou aitemu, setto-ban, dengen on, henshin aitemu, kan'i-ban beruto, nishiki pin</i>
<i>Koyuu meishi</i>	Gavu, Gochizou	-

3.2 Makna Register Pengulas Mainan Bertema Kamen Rider Gavv

Makna register pengulas mainan bertema Kamen Rider Gavv berdasarkan konteksnya dapat diklasifikasikan menjadi delapan, yaitu aksi khusus dalam serial Kamen Rider, alat transformasi, bagian-bagian mainan, fungsi, bunyi dan suara, cara bermain, industri mainan, dan bagian tambahan mainan.

3.2.1 Aksi Khusus dalam Serial Kamen Rider

Register bermakna terkait aksi khusus dalam serial Kamen Rider dapat dilihat dalam kalimat di bawah ini:

ゴチゾウの力を無理矢理引き出して、システムで**変身**してる感がすごい
*Gochizou no chikara wo muriyari hikidashite, shisutemu de **henshin** shite ru kan ga sugoi*
'Sangat terasa bertransformasi dengan sistem yang mengeluarkan kekuatan Gochizou dengan paksa'

(Reon Channeru, 2024c, 00:10:09)

Pada kalimat di atas, pengulas mainan menjelaskan kesan suara yang dikeluarkan oleh mainan bernama Valenbuster yang terkesan seperti suara sistem atau robot, berbeda dengan suara alat transformasi lain.

Henshin berasal dari kata *hen* 'berubah' dan *shin* 'tubuh'. Pada Digital Daijisen, *henshin* bermakna leksikal 'berubah menjadi bentuk atau penampilan yang lain'. Namun, *henshin* dalam register mainan Kamen Rider bermakna 'transformasi'. Ini berasal dari konsep Kamen Rider yang berubah menjadi pahlawan super yang menggunakan kostum seperti armor dan helm dengan konsep yang beragam di tiap judul serialnya. Pada Kamen Rider Gavv, konsep perubahan dan kostumnya adalah makanan ringan.

3.2.2 Alat Transformasi

Register bermakna terkait alat transformasi dapat dilihat dalam kalimat di bawah ini:

デカいんだよな、仮面ライダーガヴの**変身ベルト**ガヴ
*Dekai nda yo na, kamen raidaa gavu no **henshin beruto** gavu*
'Besar ya, **sabuk transformasi**, Gavv, milik Kamen Rider Gavv'

(Reon Channeru, 2024a, 00:00:27)

Kalimat tersebut berisi kesan pertama pengulas melihat sabuk transformasi Gavv.

Henshin beruto terdiri dari *henshin* memiliki makna leksikal 'berubah menjadi bentuk atau penampilan yang lain' dan *beruto* 'sabuk yang diikat pada pinggang' pada Digital Daijisen. Sebagai register, *henshin beruto* memiliki makna kontekstual 'sabuk untuk transformasi menjadi Kamen Rider'. Pada serial Kamen Rider, tidak hanya menggunakan kata *henshin beruto*, tetapi juga, *doraibaa* (driver) dan *bakkuru* (buckle) banyak digunakan menurut Kamen Raidaa Omocho Webu (n.d.). Driver merujuk pada alat transformasi, termasuk sabuk transformasi dan perangkat yang ada pada sabuk, seperti Decadriver dan Buildriver. *Driver* tidak harus dalam bentuk sabuk atau menempel pada sabuk, seperti Diendriver yang berbentuk

pistol. Sementara itu, *buckle* merujuk pada perangkat yang ada pada sabuk yang terlihat seperti gesper, seperti Blade Buckle dan V Buckle.

3.2.3 Bagian-bagian Mainan

Register bermakna terkait bagian-bagian mainan dapat dilihat dalam kalimat di bawah ini:

今年は認識ピンじゃなくてこういう基盤がついててこれをガヴ側が認識することで
変身ベルトガヴから各種サウンドがなると

*Kotoshi wa ninshiki pin janakute kouiuu kiban ga tsuitete kore wo gavu gawa ga ninshiki suru
koto de henshin beruto gavu kara kakushu saundo ga naru to*

‘Tahun ini tidak memakai **pin untuk identifikasi**, tetapi memakai papan sirkuit sehingga akan
diidentifikasi dan berbagai variasi suara akan keluar melalui sabuk transformasi Gavv’

(Reon Channeru, 2024b, 00:03:43)

Kalimat tersebut merupakan informasi yang disampaikan pengulas berupa bentuk bagian yang berubah untuk identifikasi bagian lain agar mainan dapat berfungsi.

Ninshiki pin berasal dari kata *ninshiki* ‘mengakui dan mengetahui suatu hal, memahami maknanya dan mengidentifikasinya dengan jelas’ dan *pin* ‘benda berbentuk jarum dengan ujung tajam menyatukan dua benda yang ditumpuk’ pada Seishin-ban Nihonkokugo Daijiten. *Ninshiki pin* sebagai register merujuk pada ‘bagian pada suatu mainan yang dihubungkan dengan alat transformasi saat bermain’. *Ninshiki pin* digunakan pada mainan Full Bottle pada Kamen Rider Build yang dipasang ke Build Driver, sedangkan papan sirkuit digunakan pada Gochizou yang dipasang ke Gavv saat bermain.

3.2.4 Fungsi

Register bermakna terkait fungsi dapat dilihat dalam kalimat di bawah ini:

このピンを上下するギミックがあるんだけどその関係で...

Kono pin wo jouge suru gimikku ga arun da kedo sore no kankei de...

‘Karena ada **gimik** menaikturunkan pin ini...’

(Reon Channeru, 2024a, 00:01:09)

Kalimat di atas berisi tentang pin yang berfungsi untuk menaikturunkan bagian yang menyerupai rahang atas pada alat transformasi Gavv sehingga seperti sedang mengunyah.

Gimikku memiliki makna leksikal ‘trik pada sulap atau mainan’ pada Digital Daijisen. Makna kontekstualnya sebagai register hampir sama. *Gimikku* merujuk pada trik untuk menunjukkan gerakan atau aksi yang mirip dengan apa yang ada dalam cerita Kamen Rider.

3.2.5 Bunyi dan Suara

Register bermakna terkait bunyi dan suara dapat dilihat dalam kalimat di bawah ini:

今年は認識ピンじゃなくてこういう基盤がついててこれをガヴ側が認識することで
変身ベルトガヴから各種サウンドがなると

Kotoshi wa ninshiki pin janakute kouiu kiban ga tsuitete kore wo gavu gawa ga ninshiki suru koto de henshin beruto gavu kara kakushu saundo ga naru to

‘Tahun ini tidak memakai pin untuk identifikasi, tetapi memakai papan sirkuit sehingga akan diidentifikasi dan berbagai variasi **suara** akan keluar melalui sabuk transformasi Gavv’

(Reon Channeru, 2024b, 00:03:43)

Kalimat tersebut berisi tentang bagaimana cara kerja alat transformasi agar dapat mengeluarkan berbagai suara.

Saundo memiliki makna ‘bunyi atau gema’ pada *Seishin-ban Nihonkokugo Daijiten*. Sementara itu, *saundo* pada register ulasan mainan Kamen Rider bermakna ‘bunyi dan suara saat mainan dimainkan’. Mainan Kamen Rider memiliki banyak *sound* yang terinstal di dalamnya, seperti *taiki-on* ‘suara tunggu’ dan *henshin-on* ‘suara transformasi’. *Sound* tersebut merupakan bunyi dan suara yang sama atau mirip dengan bunyi dan suara yang ada dalam serial Kamen Rider.

3.2.6 Cara Bermain

Register bermakna terkait cara bermain dapat dilihat dalam kalimat di bawah ini:

変な変身手順だとエラーをなる

Hen na henshin tejun da to eraa wo naru

‘Jika melakukan **prosedur transformasi** yang aneh, eror akan terjadi’

(Reon Channeru, 2024, 00:14:00)

Kalimat di atas berisi mengenai akan terjadi eror jika melakukan cara transformasi tidak sesuai urutan atau petunjuk.

Henshin tejun terdiri dari *henshin* memiliki makna leksikal ‘berubah menjadi bentuk atau penampilan yang lain’ dan *tejun* ‘urutan dalam melakukan sesuatu’ pada *Digital Daijisen*. Sebagai register *henshin tejun* memiliki makna ‘tata cara menggunakan alat transformasi’. Tata cara tersebut juga mengikuti apa yang ada dalam serial Kamen Rider.

3.2.7 Industri Mainan

Register bermakna terkait industri mainan dapat dilihat dalam kalimat di bawah ini:

本日発売のデラックスヴラストムギア遊んでこうぜ

Honjitsu hatsubai no derakkusu vurasutamugia asonde kou ze

‘Mari kita bermain dengan **deluxe** Vrastumgear yang mulai dijual hari ini’

(Reon Channeru, 2024d, 00:00:01)

Kalimat tersebut adalah kalimat pembuka pengulas sebelum memulai ulasannya mengenai mainan Vrastumgear.

Derakkusu memiliki makna ‘kemewahan’ dalam *Digital Daijisen*. Kata tersebut digunakan sebagai register ulasan mainan Kamen Rider yang bermakna ‘mainan yang dilengkapi gimik, warna, spesifikasi yang rumit disesuaikan dengan barang atau alat yang dipakai dalam tayangan Kamen Rider’ (Miina Tsudanuma-ten, 2024). *Derakkusu* adalah

sebuah versi dari mainan Kamen Rider yang banyak ada di pasar. Selain *derakkusu*, ada versi CSM (Complete Selection Modification) yang dibuat lebih premium dan mendekati alat yang dipakai dalam tayang Kamen Rider dibandingkan versi *derakkusu*.

3.2.8 Bagian Tambahan Mainan

Register bermakna terkait bagian tambahan mainan dapat dilihat pada kalimat berikut ini:

では、ポッピンググミゴチゾウと組み合わせて変身遊びいきましょう

De wa, poppingu gumi gochizou to kumiawasete henshin asobi ikimashou

‘Mari kita bermain transformasi dengan Popping Gummy Gochizou’

(Reon Channeru, 2024b, 00:07:59)

Kalimat tersebut berisi tentang pengulas yang akan mencoba memainkan alat transformasi, Gavv, dengan Gochizou yang bermotif makan ringan Popping Gummy.

Gochizou berasal dari *gochisou* yang bermakna leksikal ‘hidangan atau jamuan’ pada Digital Daijisen. Pada register ulasan mainan Kamen Rider, Gochizou merujuk pada mainan monster yang muncul jika Kamen Rider Gavv memakan makanan ringan. Gochizou digunakan pemeran utama untuk bertransformasi menjadi Kamen Rider Gavv dan berbagai bentuknya yang lain.

Tabel 2. Data Berdasarkan Makna

Makna	Data representative	Data lainnya
Aksi khusus dalam serial Kamen Rider	<i>Henshin</i>	<i>hissatsu, henshin kaijo, shoukan, tsuujou henshin, foomu chenji, henshin-go, henshin joutai, shisutemu</i>
Alat transformasi	<i>henshin beruto</i>	<i>doraibaa, Gavu, gia, bakkuru horudaa setto, saido beruto, handoru, horudaa aitemu, henkei botan, torigaa, rokku, jointo, kadou botan, beruto-dome, kiban, henshin botan, reebaa, beruto, juukou, aamu, kan 'i-ban beruto, bane</i>
Bagian-bagian mainan	<i>ninshiki pin</i>	<i>rendou, akushon bijuaru, rokku, enshutsu, juukougeki, hakkou, horudo, shageki, rensha, taiou</i>
Fungsi	<i>Gimikku</i>	<i>kidou-on, shutsugen-on, henkei-on, taiki-on, kougeki-on, henshin-on, dacchaku-on</i>
Bunyi dan suara	<i>Saundo</i>	<i>setto, sukyan, henshin asobi, dengen-on, naga-oshi, ichi-on, tenkai</i>
Cara bermain	<i>henshin tejun</i>	<i>shiyuudai, kosuto, gangu, kuria, narikiri setto, tantaiban, setto-ban</i>
Industri mainan	<i>Derakkusu</i>	<i>baiku, korekushon aitemu, kakuchou aitemu, biikuru, henshin aitemu</i>
Bagian tambahan mainan	Gochizou	

3.3 Fungsi Register Pengulas Mainan Bertema Kamen Rider Gavv

Register pada video ulasan mainan Kamen Rider Gavv merupakan sebuah variasi bahasa yang digunakan untuk membahas mengenai mainan bertema Kamen Rider. Penutur menggunakan register tersebut untuk menjelaskan bagaimana mainan dapat dimainkan sesuai atau mirip dengan apa yang ada dalam cerita Kamen Rider sehingga terdapat istilah-istilah yang terkait dengan serial Kamen Rider itu sendiri, seperti *henshin*. Penggunaan register juga dapat mempersingkat dan menyederhanakan tuturan. Register tersebut juga digunakan menyebutkan jenis alat transformasi (contoh: *henshin beruto*), bagian-bagiannya (contoh: *ninshiki pin*), dan barang-barang tambahan (contoh: *Gochizou*). Penutur juga menggunakan register untuk menjelaskan bagaimana cara penggunaan dan fungsi dari mainan, seperti dengan *gimikku*, *hakkou*, dan *saundo*. Kemudian, register juga digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan industri mainan bertema Kamen Rider, seperti *derakkusu*.

4. Kesimpulan

Pada penelitian ini, ditemukan 73 data register yang menunjukkan bahwa register pada video ulasan mainan Kamen Rider merupakan satu contoh variasi bahasa yang muncul pada dunia hobi. Register yang ditemukan memiliki bentuk yang khas, memiliki makna khusus terkait dengan fisik mainan, teknis bermain, dan Kamen Rider itu sendiri, serta memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam menyampaikan informasi. Hasil analisis bentuk register menunjukkan bahwa register ulasan mainan bertema Kamen Rider memiliki kekhasannya tersendiri. Register tersebut hanya terdiri dari kategori nomina saja yang terbentuk dari proses afiksasi, penggabungan, peminjaman bahasa asing, serta perubahan bunyi dan perubahan notasi yang membentuk nomina khusus. Bentuk register yang ditemukan dapat dikelompokkan menjadi *futsuu meishi* (26), *sa-hen meishi* (6), nomina serapan bahasa asing (27), nomina campuran dari bahasa Jepang dan bahasa asing (12), serta nomina khusus (2). Register tersebut didominasi oleh peminjaman bahasa asing diikuti nomina umum dalam bahasa Jepang. Namun, terdapat nomina-nomina khusus yang terbentuk dari perubahan bunyi dan notasi penulisan dari kanji dan hiragana ke katakana, Gavv (ガヴ) dan Gochizou (ゴチゾウ). Makna register dapat dikelompokkan menjadi delapan, yaitu aksi khusus dalam serial Kamen Rider, alat transformasi, bagian-bagian mainan, fungsi, bunyi dan suara, cara bermain, industri mainan, dan bagian tambahan mainan. Kelompok-kelompok makna tersebut menunjukkan bahwa register yang ditemukan berkaitan dengan pengetahuan dan informasi mengenai Kamen Rider dan mainannya. Register pengulas mainan Kamen Rider yang memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi, menjelaskan mainan, mempersingkat tuturan, dan menjadi pembeda dari kelompok pekerjaan atau bidang lain. Hal ini disebabkan oleh tujuan pengulas agar dapat memberikan informasi dan penjelasan yang efektif bagi penontonnya.

Referensi

Chaer, A. (2014). *Linguistik umum*. Rineka Cipta.

Chaer, A., & Agustina, L. (2004). *Sosiolinguistik: Perkenalan awal*. Rineka Cipta.

Copyright ©2026, The authors. Published by Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan. This open access article is distributed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

e-ISSN: 2581-0960, p-ISSN: 2599-0497

- Cheng, F. J., & Chen, L. C. (2024). The impact of different types of fun toys on adult interaction behaviors. *Journal of the Science of Design*, 8(2), 11–20. https://doi.org/10.11247/JSD.8.2_2_11
- Coupland, N. (2007). Style: language variation and identity. In *Key topics in sociolinguistics*. Cambridge University Press.
- Futaesaku, M. (2022). Touei seisaku “Kamen Raidaa (1971)” shiriizu no kankoushi kenkyuu - Tokusatsu tsuurizumu kenkyuu no ikkan toshite-. *Dai-37-Ka Nihon Kankou Kenkyuu Gakkai Zenkoku Taikai*, 187–192. https://doi.org/10.18979/JITRPROCEEDINGS.37.0_187
- Galbraith, P. W., Kam, T. H., & Kamm, B. O. (2015). Debating otaku in contemporary Japan: Historical perspectives and new horizons. *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*, 1–200. <https://doi.org/10.5040/9781474263894>
- Halliday, M. A. K. (2003). *On language and linguistics*. Continuum. <https://researchers.mq.edu.au/en/publications/on-language-and-linguistics>
- Hamatani, N., & Eto, S. (2016). Hiirou gokko asobi jissen to shuudan-zukuri. *Jinbungakuhou. Youyikugaku*, 51, 33–48. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1050845763838889216>
- Heljakka, K. I. (2018). More than collectors: Exploring theorists’, hobbyists’ and everyday players’ rhetoric in adult play with character toys. *Games and culture*, 13(3), 240–259. <https://doi.org/10.1177/1555412016670493>
- Hermawan, D. (2021). You are victim: The depiction of enemies in Japanese super hero series. *IZUMI*, 10(1), 84–91. <https://doi.org/10.14710/IZUMI.10.1.84-91>
- Holmes, J. (2013). *An introduction to sociolinguistics* (4. ed). Routledge.
- Kamen Raidaa Omocho Webu. (n.d.). *Henshin belt history*. Bandai Koushiki Saito. Retrieved March 9, 2025, from https://toy.bandai.co.jp/series/rider/henshin_belt_history/
- Kamen Raidaa Web. (n.d.). *Kamen raidaa nenpyou*. Retrieved March 9, 2025, from <https://www.kamen-rider-official.com/history>
- Kani, T., & Fujisaki, M. (2023). Kamen Raidaa no henshi beruto no maaketingu senryaku ni kansuru kenkyuu. *Nihon Jouhou Direkutori Gakkai-shi = Journal of Japan Society of Directories / Nihon Jouhou Direkutori Gakkai-Hen*, 21(1), 88–97. https://doi.org/10.50987/JSOD.21.1_88
- Kotobank. (t.t.). Diakses 3 September 2025, dari <https://kotobank.jp/>
- Liu, Y. (2025). Five perspectives on the digital: a sociological interpretation. *Journal of Chinese Sociology*, 12(1), 21-. <https://doi.org/10.1186/S40711-025-00248-W/TABLES/1>

- Miina Tsudanuma-ten. (2024, January 14). ★*Kamen Raidaa*★DX、SG、GP gangu no chigai ni tsuite... Kaitori Senmonten Gen. <https://www.kaitorigen.com/blog/★仮面ライダー★-dx、sg、gp玩具の違いについて../>
- Nurfia, Y. T. (2025). Bahasa Kopi di Instagram: Kajian sosiolinguistik register melalui hashtag. *ICHIGO: Jurnal Bahasa, Sastra, Pendidikan, Dan Budaya Jepang*, 2(2), 1–11. <https://ichigo.id/index.php/ichigo/article/view/49>
- Prastika, T. M., Kadir, P. M., & Wagiati, W. (2024). Penggunaan istilah asing (gairaigo) review makeup dalam kanal youtube Nanako [Neoki 1-byō]: Kajian morfologi. *KIRYOKU*, 8(2), 324–338. <https://doi.org/10.14710/KIRYOKU.V8I2.324-338>
- Putri, A. A., & Haristiani, N. (2021). Register analysis on high school students' language in Japanese manga and anime. *Proceedings of the Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, 595, 104–111. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.211119.017>
- Shinyama, Y. (2003, March 26). *Keitaiso kaiseki tsuuru no hinshi taikai*. <https://www.unixuser.org/~euske/doc/postag/#juman>
- Syاهر, M. I., & Jupriani, J. (2024). Analisis visual film “Kamen Rider Black Sun” dengan pendekatan semiotika visual. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni Dan Desain Komunikasi Visual.*, 1(3), 117–129. <https://doi.org/10.62383/MISTERIUS.V1I3.275>
- Takahashi, T., & Hioki, N. (2025). Kodomo-muke hiirōo dorama “Suupaa Sentai Shiriizu” ni okeru henshin kiki no keitai no henka. *Nagoya Joshi Daigaku Kiyō = Journal of Nagoya Women's University / Kiyō Henshū Inkai-Hen*, 71, 93–101. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1523118991043292544>
- Tsujimura, N. (2014). *An introduction to Japanese linguistics* (Third Edition). John Wiley & Sons Inc.
- Wang, Y. (2023). Popular culture collecting: A common phenomenon among fans. *Academic Journal of Humanities & Social Sciences*, 6(21), 118–124. <https://doi.org/10.25236/AJHSS.2023.062120>
- Yulianti, A. I., Septiana, D., Fajrin, H., Riset, R. 3 B., Nasional, D. I., & Id, A. I. Y. G. (2022). The influences of English on Indonesian register of culinary. *Kibas Cenderawasih*, 19(2), 175–182. <https://doi.org/10.26499/KC.V19I2.334>
- Zuhdah, D. R., & Firmonasari, A. (2024). The form, meaning and function of English language variation: A sociolinguistics study on Indonesian register of photography. *Lire Journal (Journal of Linguistics and Literature)*, 8(1), 103–115. <https://doi.org/10.33019/LIRE.V8I1.272>