



FUNGSI KYARABEN PADA ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI JEPANG

Ni Luh Ayu Aprilita ¹, Ni Wayan Meidariani ², Anak Agung Ayu Dian
Andriyani ³

¹ Mahasiswa Prodi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa Asing , Universitas Mahasaraswati
Denpasar

² Dosen Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa Asing , Universitas Mahasaraswati
Denpasar

³ Dosen Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa Asing , Universitas Mahasaraswati
Denpasar

Email Penulis : ayuaprilita88@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2021-07-15

Diterima : 2021-07-16

Diterbitkan : 2021-07-19

Abstract

This research examines the function of Kyaraben in kindergarten children Japan. This study aims to analyze the function of Kyaraben in Japanese kindergarten children. The data collection method used is the observation method with the data collection technique is conversation technique (interview) through zoom media to four mother Japanese informant. The research location is in Tennouji Osaka, Japan. Data analysis methods and techniques were analyzed using qualitative descriptive methods. Meanwhile, methods and techniques for presenting the results of data analysis using informal methods. Based on the results of the study, it can be seen that there are two functions of Kyaraben for kindergarten children in Japan. Kyaraben as impulse (Impuls). The function of the impulse that give the stimulus or response from the child to eat all the meal in Kyaraben. Kyaraben has an attractive, colorful display element, and there are characters that kids like. Furthermore, Kyaraben functions as manipulation (Manipulasi) so that children continue to enjoy Kyaraben even though there are foods they don't like.

Kata Kunci:

Fungsi, Kyaraben, Taman
Kanak-Kanak, Jepang

PENDAHULUAN

Dunia kuliner di Jepang banyak dikenal oleh masyarakat dunia, seperti *sushi*, *sashimi*, *teriyaki*, dan sebagainya yang masih banyak diketahui oleh masyarakat dunia. Selain itu budaya makan di Jepang juga memiliki keunikan sehingga dikenal luas. Salah satu bentuk seni kuliner dari budaya makan Jepang yaitu *Obentou*. *Obentou* adalah istilah bahasa Jepang untuk makanan bekal berupa nasi dan lauk-pauk dalam kemasan praktis yang bisa dibawa dan dimakan ditempat lain (Setyaningsih, 2011:11).

Penyebutan *Obentou* terjadi pada akhir zaman Kamakura, yakni makanan yang dikemas dengan praktis yakni berupa nasi yang dimasak lalu dikeringkan. Makanan jenis ini juga disebut *Hoshi-ii* (nasi kering) dan dibawa di dalam tas kecil. *Hoshi-ii* bisa dimakan begitu saja, atau direbus di dalam air sebelum dimakan. Pada zaman Azuchi Momoyama (1568-1600), tradisi makan di luar rumah mulai ramai dilakukan oleh orang Jepang, dan sebagai wadah membawa makanan dibutlah sejenis kotak kayu yang dipernis digunakan sebagai wadah membawa makanan. Pada masa Edo (1603-1868), *Obentou* menjadi sesuatu yang umum digunakan dan mulai periode ini dan seterusnya. Seiring berjalannya waktu *Obentou* berevolusi menjadi suatu benda yang memiliki nilai seni tinggi dan sering digunakan untuk acara-acara tertentu, seperti mengunjungi teater pertunjukkan seni, acara perayaan di dalam rumah, kebaktian umat Buddha di hari-hari sakral, untuk menjamu tamu, dan upacara lainnya (Afrizal, 2016:4).

Saat ini *Obentou* biasa dikonsumsi oleh orang Jepang. Namun *Obentou* yang dikonsumsi oleh anak TK Jepang berbeda dengan orang dewasa pada umumnya. *Obentou* yang dikonsumsi oleh anak TK Jepang disebut dengan *Obentou* jenis *Kyaraben*. *Kyaraben* disajikan oleh ibu Jepang, jadi *Kyaraben* tidak ada dijual dalam mini market Jepang. Kata *Kyaraben* berasal dari kata *Kyara* (*character*) yang artinya karakter, sedangkan *ben* dari kata *bentou*. Sehingga jenis *Kyaraben* adalah bekal makan yang mempresentasikan seni karakter atau tokoh dari animasi dalam bentuk *Obentou* (Hendy, 2015:5). Tampilan *Kyaraben* berbentuk khas, mungil, cerah, dan berwarna-warni. Oleh karena itu *Kyaraben* sangat digemari oleh anak TK Jepang. Selain tampilan *Kyaraben* yang menarik, menu yang terkandung didalamnya dipikirkan baik-baik oleh ibu Jepang. Namun menu makan untuk anak TK sangat sulit disajikan. Sehingga pembuatan *Kyaraben* tidak hanya menampilkan seni, tetapi juga memikirkan gizi menu yang terkandung dalam *Kyaraben*. Oleh karena itu karya seni tersebut memiliki fungsi yang penting terhadap anak-anak TK di Jepang.

Tampilan *Kyaraben* berfungsi mampu memikat anak TK di Jepang. Selain itu masih ada fungsi lain dari *Kyaraben*, hingga membuat tema ini sangat menarik untuk diteliti mengenai bagaimana fungsi *Kyaraben* pada anak taman kanak-kanak di Jepang. Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik oleh George H. Mead. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis fungsi *Kyaraben* pada anak TK di Jepang. Berdasarkan data-data yang berhasil dikumpulkan, terdapat hasil penelitian yang menganalisis mengenai *Obentou* dan jenis *Kyaraben*. Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu, penelitian Widyaningsih (2009), berjudul “*Obentou* di Taman Kanak-Kanak Jepang dan Hubungannya Dengan Kasih Sayang Ibu Kepada Anaknya”. Reginald (2015), berjudul “Representasi budaya *Kawaii* dalam *Chara-Bentou*”. Asahi (2014), berjudul 「お弁当の魅力、キャラ弁、食育、絆」 (*Obentō no miryoku, kyaraben, shokuiku, kizuna*) ‘Daya tarik *Obentou* : Ikatan *Kyaraben* dan Tata Krama Makan’.

¹ Mahasiswa Prodi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa Asing , Universitas Mahasaraswati

² Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa Asing , Universitas Mahasaraswati

³Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa Asing , Universitas Mahasaraswati

METODE PENELITIAN

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah sumber data primer. Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2019:137). Data Primer pada penelitian ini diperoleh melalui penelitian lapangan dengan metode cakap (wawancara) terhadap 3 orang informan Ibu Jepang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode cakap (wawancara) yang menggunakan tiga teknik. Teknik yang pertama yaitu, teknik cakap tansemuka. Teknik cakap tansemuka merupakan teknik yang dilaksanakan dengan cara peneliti tidak bertemu langsung dengan informan yang dijadikan sumber datanya. Namun, percakapan atau perolehan data dapat dilakukan melalui telepon atau media lainnya (Mahsun, 2019:369). Untuk mendapatkan hasil data yang lebih mendalam, peneliti menggunakan teknik dasar pancing. Teknik pancing adalah Teknik pancing adalah proses wawancara yang menggunakan panduan wawancara yang berasal dari pengembangan topik dan peneliti memberi stimulasi (pancingan) pada informan untuk memunculkan gejala kebahasaan yang diharapkan peneliti (Mahsun, 2019:130). Dalam proses wawancara hasil data menggunakan teknik catat. Pada tahapan analisis data, dilakukan upaya yakni mengklasifikasi dan mengelompokkan data (Mahsun, 2019:281). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yakni peneliti akan mendeskripsikan secara menyeluruh data didapatkan selama proses penelitian (Sugiyono, 2017:246). Adapaun tahap dalam pengolahan data kualitatif yakni melalui tahapan reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang diungkapkan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2019:246). Penyajian hasil analisis pada penelitian ini menggunakan metode informal. Metode informal adalah teknik penyajian hasil data dengan perumusan yang menggunakan kata-kata biasa, narasi, ungkapan, dan kalimat (Mahsun, 2019:252).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian

Fungsi *Kyaraben* pada anak taman kanak-kanak Jepang ditemukan 2 jenis yaitu sebagai impuls dan manipulasi. Berikut analisis fungsi *Kyaraben* pada anak taman kanak-kanak di Jepang yang telah ditemukan dalam data wawancara.

1. Fungsi *Kyaraben* Sebagai Impuls (*Impulse*)

Makna Impuls dalam teori interaksionisme simbolik merupakan dorongan hati/impuls (*Impulse*) yang meliputi “stimulasi/rangsangan spontan yang berhubungan dengan alat indra” dan reaksi aktor terhadap rangsangan, kebutuhan untuk melakukan sesuatu terhadap rangsangan itu (Ritzer:2018:257). Fungsi *Kyaraben* sebagai impuls memberikan dorongan terhadap anak sehingga terjadi stimulasi saat melihat *Kyaraben*. Hal itu akan mendorong anak untuk menghabiskan *Kyaraben* karena ada karakter atau seni yang tampilannya imut dapat memikat hati anak. Berikut data hasil wawancara terhadap informan.

Data 1 :

キャラ弁を作るようになってから子どもが残さず食べてくれて、幼稚園で楽しくお弁当を食べてくれています。

Kyaraben o tsukuru yō ni natte kara kodomo ga nokosazu tabete kurete, yōchien de tanoshiku obentō o tabete kuremashita.

‘Sejak saya memulai membuat *Kyaraben*, anak saya selalu menghabiskan makanan tanpa ada sisa. Selain itu anak saya sepertinya selalu menikmati *Kyaraben* yang saya sajikan dengan senang’.

Berdasarkan data 1 terlihat bahwa informan semenjak membuat *Obentou* jenis *Kyaraben* anaknya selalu menghabiskan makan bekalnya tanpa ada sisa. Selain itu anaknya menikmati *Kyaraben* yang disajikan. Hal ini merupakan fungsi impuls dari *Kyaraben* yang dapat membuat anak tertarik untuk menghabiskan bekal makan dalam bentuk *Kyaraben*. Hal ini membuktikan teori interaksionisme simbolik bahwa impuls akan terjadi pada rangsangan indra penglihat sehingga menghasilkan stimulasi atau tanggapan (Ritzer:2018:257). Oleh karena itu anak mengalami impuls yang menghasilkan stimulasi pada anak Jepang.

Data 2 :

キャラ弁のおかげで、子供の食欲がすごいです！いつも少ししか食べてくれなかったのが、キャラ弁をつくってから全部食べてくれるようになりました。

Kyaraben no okage de, kodomo no shokuyoku ga sugoidesu! Itsumo sukoshi shika tabete kurenakatta no ga, kyara-ben o tsukutte kara zenbu tabete kureru yō ni narimashita.

‘Berkat karakter yang saya sajikan dalam *Kyaraben*, nafsu makan anak saya bertambah. Biasanya kalau makan sedikit tapi semenjak membuat *Kyaraben* semuanya dihabiskan’.

Melalui data 2 bahwa fungsi *Kyaraben* sebagai impuls atau dorongan dapat menaikkan nafsu makan anak. Dalam data dijelaskan bahwa anak informan yang biasanya makan sedikit namun berkat *Kyaraben* nafsu makan anak menjadi meningkat. Fungsi impuls dari teori interaksionisme simbolik memberikan stimulasi pada nafsu makan anak TK Jepang.

Data 3 :

昔は一般的なお弁当を作っていましたが、子どもが帰宅後、弁当箱を見ると食べ物が残っていました。しかし、キャラ弁にすることで残さず食べてくれるようになりました。

Mukashi wa ippantekina obentō o tsukutte imashitaga, kodomo ga kitakugo, bentō bako o miru to tabemono ga nokotte imashita. Shikashi, kyaraben ni suru koto de nokosazu tabete kureru yō ni narimashita.

‘Dulu saya membuat *Obentou* jenis dan selalu ketika saya periksa kotak *Obentou* anak saya saat pulang pasti tidak habis. Namun semenjak membuat jenis *Kyaraben* anak saya selalu menghabiskan bekal makan yang saya siapkan’.

Pada data 3 dapat diketahui bahwa informan dahulu membuat *Obentou* jenis biasa tetapi ketika anaknya pulang ke rumah dan memeriksa kotak bekal selalu ada sisa makanan. Namun ketika *Obentou* jenis *Kyaraben* yang disajikan anak selalu menghabiskan makanan tanpa ada sisa.

Data 4 :

キャラ弁機能がすごいです！全部食べてくれます。ですので食卓でもキャラクターを取り入れたメニューにします。

Kyaraben kinō ga sugoidesu! Zenbu tabete kuremasu. Desunode shokutaku demo kyarakutā o toriireta menyū ni shimasu.

‘Fungsi dari *Kyaraben* memang luar biasa sekali. Anak saya selalu menghabiskan bekal makannya. Oleh karena pengaruh dari *Kyaraben*, menu dirumah untuk anak saya juga saya bentuk sedikit seperti karakter yang tampilannya imut’.

Berdasarkan data 4 memberikan informasi baru dalam analisis ini bahwa fungsi *Kyaraben* sebagai impuls memberikan dampak yang luar biasa. Berkat *Kyaraben* anak informan selalu menghabiskan makanannya. Oleh karena itu informan pun menyajikan makanan dirumah dalam bentuk tampilan karakter yang imut agar anak dirumahpun menghabiskan makanannya.

Berdasarkan data 1 sampai 4 dapat diketahui bahwa fungsi *Kyaraben* sebagai impuls sangat berperan besar. Impuls tersebut akan berfungsi ketika anak melihat *Kyaraben* yang tampilannya imut dan mungil membuat stimulus indra penglihat anak bereaksi ingin menghabiskan bekal makan *Kyaraben*. Pada data juga dijelaskan bahwa perbedaan *Obentou* jenis biasa disajikan akan tidak menghasilkan impuls pada anak TK. Selain itu impuls pada *Kyaraben* juga berfungsi menaikkan nafsu makan anak. Sehingga anak yang biasanya makan sedikit, berkat *Kyaraben* anak lebih gemar makan.

2. Fungsi *Kyaraben* Sebagai Manipulasi (*Manipulation*)

Makna manipulasi dalam teori interaksionisme simbolik merupakan tindakan untuk mengubah objek agar tanggapan dari subjek tidak terjadi secara spontan (Ritzer, 2018:260). Fungsi manipulasi tersebut diaplikasikan dalam menu *Kyaraben*. Walaupun ada menu yang tidak disukai, anak akan tetap menikmatinya karena menu tersebut telah dimanipulasi dalam bentuk *Kyaraben*. Berikut data dalam wawancara.

Data 1 :

例えばキャラ弁にすごくよくあるのはハンバーグに嫌いな野菜を混ぜ込むみたい。
Tatoeba sugoku yoku aru nowa hanbaagu ni kirai na yasai o maze komu mitaina.

‘Contohnya saya sering menyajikan menu *hamburger* dalam *Kyaraben*. Didalam *hamburger* saya masukkan sayur yang anak saya tidak sukai’.

Pada data 1 terlihat bahwa informan menggunakan fungsi *Kyaraben* dalam memanipulasi menu sayur yang tidak disukai oleh anaknya. Cara yang dilakukan dengan mencampurkan sayuran ke dalam menu *hamburger*. Sehingga anak akan tidak mengetahui bahwa menu *hamburger* yang disantap terdapat menu sayur didalamnya. Situasi ini terdapat dalam teori interaksionisme simbolik bahwa manipulasi merupakan tindakan untuk mengubah objek agar tanggapan dari subjek tidak terjadi secara spontan (Ritzer, 2018:260).

Data 2 :

キャラ弁のメニューはときに野菜が食べやすい大きさにするのと好きなと一緒に混ぜたり。

Kyaraben no menyuu wa toki ni yasai ga tabeyasui ookisa ni suru noto sukina mono to issho ni mazetari.

‘Saya memanipulasi sayuran dengan cara memotong kecil-kecil dan dicampur dalam menu yang anak saya sukai’.

Berdasarkan data 2 dapat diketahui bahwa anaknya tidak menyukai sayuran. Informan tersebut mengakali dengan cara membuat dalam bentuk *Kyaraben*. Lalu sayuran tersebut dibentuk dengan ukuran yang mudah disantap oleh anaknya dan memanipulasi dengan cara mencampurkan menu yang disukai. Hal ini dijelaskan dalam teori interaksionisme simbolik bahwa tindakan manipulasi dilakukan agar fungsi dari *Obentou* jenis *Kyaraben* tetap ada namun gizi dan nutrisi dalam menu tetap terjaga. Agar anak tetap menikmati *Obentou* walaupun ada makanan yang tidak disukai.

Data 3 :

そのキャラ弁の周りにフルーツとか野菜とかを散りばめて飾っていきます。

Sono mawari ni furūtsu toka yasai toka o chiribamete kazatte ikimasu.

‘Saya memanipulasi sayuran dan buah-buahan dalam *Kyaraben* dengan cara menghiasi sekitar *Kyaraben*.’

Melalui data 3 dapat diketahui bahwa menu sayur dan buah-buahan menu yang tidak disukai oleh anaknya. Informan memanfaatkan fungsi manipulasi dalam bentuk *Kyaraben* dengan cara menghiasi *Kyaraben* menggunakan sayuran dan buah-buahan. Sehingga tampilannya lebih menarik.

Data 4 :

キャラ弁に例えば人参が星の形とかいろいろな可愛い形に作っています。
Kyaraben ni tatoeba ninjin ga hoshi no katachi tsukutte toka, iroirona kawaii katachi ni tsukutte imasu.

‘Misalnya dalam *Kyaraben* saya buat bentuk wortel seperti bintang atau bentuk imut yang lain’.

Berdasarkan data 4 memberikan data baru dalam fungsi *Kyaraben* sebagai manipulasi. Informan data 4 menggunakan cara dengan membentuk sayuran seperti wortel dalam bentuk bintang atau bentuk tampilan imut yang lain. Sehingga anak akan melihat dari segi tampilan bentuk sayurnya.

Sebagai hasil analisis dari data 1 sampai 5 mengenai fungsi *Kyaraben* sebagai manipulasi, memberikan ragam cara untuk memanipulasi anak agar tetap menikmati *Obentou* dalam bentuk *Kyaraben*. Walaupun ada menu yang tidak disukai anak dalam *Kyaraben* tersebut. Dalam data dijelaskan bahwa anak TK rata-rata tidak menyukai sayuran. Oleh karena itu ibu Jepang memanipulasi menu sayuran dalam *Kyaraben* dengan cara seperti mencampurkan sayuran dengan menu yang disukai. Memotong atau membentuk sayuran itu dalam ukuran yang mudah disantap. Menghisasi sekitar *Kyaraben* dengan sayuran dan membentuk sayuran itu dalam bentuk atau tampilan yang imut. Sehingga berdasarkan data wawancara fungsi *Kyaraben* sebagai manipulasi menu makanan pada anak TK Jepang memang efektif dan anak sendiri tidak mengetahui makanan yang tidak disukai ada dalam *Kyaraben* yang disajikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa fungsi *Kyaraben* pada anak taman kanak-kanak di Jepang ada dua. Fungsi yang pertama *Kyaraben* sebagai impuls (*Impulse*). Fungsi impuls atau dorongan ini akan membuat stimulus indra penglihat anak bereaksi ingin menghabiskan bekal makan *Kyaraben* karena tampilannya yang menarik. Selain itu fungsi impuls juga meningkatkan nafsu makan anak. Fungsi *Kyaraben* yang kedua sebagai manipulasi (*manipulation*) pada menu yang akan disajikan bersama *Kyaraben*. Fungsi manipulasi ini berfungsi untuk memanipulasi menu seperti sayuran, agar anak tetap menikmati bekal makan tanpa mengetahui bahwa didalamnya terdapat menu yang tidak disukai.

REFERENSI

- Afrizal, Dody. 2016. *Pengaruh Obentou Terhadap Psikologi Perkembangan dan Kepribadian Pada Anak Jepang* Skripsi. Denpasar (ID): Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Asahi, Marina. 2014. The Attractiveness of *Bentou*: Character- *Bentou*, Food-Education, Bonds. (online), <https://geo.africa.kyoto-u.ac.jp/ekumene/wp-content/uploads/sites/3/49-82.pdf>, Diakses 26 Juni 2021.
- Mahsun. 2019. *Metode Penelitian Bahasa Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Ritzer, George. 2018. *Teori Sosiologi Modern*, Triwibowo B.S. Depok: Prenada Media Group.
- Reginald, Hendy. 2015. Representasi Budaya Kawaii Dalam Chara-Bentou, *Jurnal lingua cultura*. (online), www.researchgate.net, Diakses 29 Desember 2020.

Fungsi, *Kyaraben*, anak TK di Jepang– Ni Luh Ayu Aprilita¹, Ni Wayan Meidariani², Anak Agung Ayu Dian Andriyani³

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA

Setyaningsih, Sri. 2011. *Seni Menata Obentou*, Skripsi. Semarang (ID): Prodi Bahasa Jepang Jurusan Bahasa Dan Sastra Asing Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang. (online <http://lib.unnes.ac.id/7927/1/10299.pdf>, Diakses 20 Juni 2021).

Widyaningsih, Nungky. 2009. *Obentou di Taman Kanak-Kanak Jepang dan Hubungannya dengan Kasih Sayang Ibu Kepada Anaknya* Skripsi. Depok (ID): Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Program Studi Jepang Universitas Indonesia. (Online), <https://adoc.pub/queue/universitas-indonesia-obentou-di-taman-kanak-kanak-jepang-da.html#>, Diakses 29 Mei 2021.