

REPRESENTASI KYARABEN DALAM FILM “KYO MO IYAGARASE BENTO” KARYA RENPEI TSUKAMOTO

Ranasya Della Safira
Parastuti

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Email: ranasya.17020104039@mhs.unesa.ac.id

Artikel diterima
Bulan Mei
2021

Proses review
Bulan Agustus
2021

Pengumuman
diterbitkan
Bulan
September
2021

Diterbitkan
bulan Oktober
2021

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang representasi dan makna bento yang berbentuk suatu karakter tertentu. Pembahasan melalui penggunaan tanda yang terdapat dalam film “Kyo mo Iyagarase Bento” karya Renpei Tsukamoto. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan tanda sebagai representasi dan bentuk makna bento yang terdapat dalam film ini. Metodologi yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis data berupa visual dan dialog pada film yang merepresentasikan bento. Dalam penelitian ini, teori semiotika Charles Sanders Peirce digunakan sebagai pisau analisis dengan menganalisis penggunaan tanda berdasarkan proses semiosis. Kemudian menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, representasi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini representasi bento yang ditunjukkan melalui penggunaan tanda-tanda yang terdapat dalam visual dan dialog dalam film adalah *kyaraben* yang dikemas dalam kemasan praktis untuk keperluan berkomunikasi. Dalam film ini, makna istilah *kyaraben* digambarkan sesuai dengan karakteristik masyarakat Jepang yang berlaku di zaman modern beserta konflik yang menyertai.

Kata kunci: Representasi Kyarabento, Film, Semiotika Charles Sanders Peirce

Abstract: *This study discusses the representation and meaning of bento in the form of a certain character. Discussion through the use of signs contained in the film "Kyo mo Iyagarase Bento" by Renpei Tsukamoto. This study aims to describe the use of signs as a representation and form of bento meaning contained in this film. The methodology used is a descriptive qualitative approach with data analysis in the form of visuals and dialogues on films that represent bento. In this study, Charles Sanders Peirce's semiotic theory is used as an analytical knife by analyzing the use of signs based on the semiotic process. Then using Miles and Huberman analysis technique which consists of three stages, namely data reduction, data representation, and drawing conclusions. The result of this research is that the bento representation which is shown through the use of signs contained in the visuals and dialogues in the film is kyaraben which is packaged in practical packaging for communication purposes. In this film, the meaning of the term kyaraben is described according to the characteristics of Japanese society prevailing in modern times and the accompanying conflicts.*

Keywords: *kyarabento representation, film, semiotics Charles Sanders Peirce*

PENDAHULUAN

Bekal makan siang memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat Jepang. Bekal makan siang ini dikenal dengan istilah Bento (弁当). Dan Bento (弁当) pun menjadi salah satu hal yang penting dalam budaya makan Jepang. Bento (弁当) merupakan istilah dalam bahasa Jepang untuk makanan bekal berupa nasi beserta lauk-pauk yang dikemas dalam kemasan praktis sehingga dapat dibawa dan dimakan di tempat lain (Parastuti, dkk., 2019:2). Salah satu jenis bento yang populer saat ini adalah bento jenis *kyaraben*. Menurut Tsubuku (dalam Gate, 2016), *kyaraben* merupakan bento yang dibentuk menyerupai suatu karakter. Karakter ini dapat diambil berdasarkan bentuk karakter hewan maupun tokoh-tokoh populer seperti tokoh dalam *anime* (kartun animasi Jepang), *mukashibanashi* (dongeng Jepang), film maupun dari tokoh yang ada dalam *terebibangumi* (acara televisi).

Film karya sutradara Renpei Tsukamoto berjudul *Kyo mo Iyagarase Bento* merupakan salah satu film yang bercerita mengenai *kyaraben*. Film ini mengisahkan usaha seorang ibu bernama Kaori dalam menghadapi perilaku membangkang putrinya, Futaba, yang sedang dalam masa pubertas dengan membuat bento (弁当) berbentuk menyerupai hal-hal yang tidak disukai Futaba. Film ini diadaptasi dari buku sekumpulan esai pengalaman pribadi penulis blog *kyaraben* yang populer di Jepang dengan judul “*ttkk no Iyagarase no Tame Dake no o Bento Burogu*” (*ttkkの嫌がらせのためだけのお弁当ブログ*).

kyaraben dalam film “*Kyo mo Iyagarase Bento*” yang merupakan sebuah film adaptasi dari karya sastra direpresentasikan melalui penggunaan tanda verbal dan tanda visual. Penggunaan tanda tersebut dianalisis menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang dikenal dengan sifat menyeluruh dan merupakan deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Tinjauan analisis Semiotika Peirce (dalam

Sobur, 2016:41) melihat makna dari suatu tanda dan segi penafsir (Interpretant) sebagai unsur yang mengaitkan tanda dengan objeknya.

Hal ini tersebut di atas, mengacu pada teori segitiga makna yang dikemukakan Pierce yaitu sign (tanda), object (objek), dan interpretant (penafsir). Dengan semikian, penafsir juga terlibat dalam proses pembuatan makna. Dalam hubungan tanda dengan objeknya, Pierce membagi tanda menjadi tiga jenis yakni tanda ikon (hubungan kemiripan), tanda indeks (hubungan kausal), dan tanda simbol (hubungan kesepakatan konvensional).

Melalui semiotika Pierce, penggunaan tanda verbal dan tanda visual dalam film “Kyo mo Iyagarase Bento” dianalisis berdasarkan sifat tanda ikon terkait representasi *kyaraben* yang dibentuk menyerupai suatu karakter hewan, tumbuhan, maupun tokoh kartun populer. Misalnya pada analisis ilustrasi visual dan verbal film “Kyo mo Iyagarase Bento” berikut:

*Konteks: Futaba membuka kotak bento di depan temannya
Ilustrasi:*



Verbal:

美鈴: 超プリチーな赤ずきんワールドじゃね?

*Kisah gadis bertudung merah yang sangat cantik kan?
(KMIB.A14.00.12.14-00.12.48)*

Bentuk bento milik Futaba adalah karakter kisah gadis bertudung merah yang terkenal dalam salah satu dongeng. Konteks kalimat di atas bisa dianalisis berdasarkan tanda ikonis yang muncul dalam penggunaan tanda verbal dan tanda visual. Hasil analisisnya menunjukkan bento milik Futaba yang berbentuk menyerupai karakter kisah gadis bertudung merah tersebut menjadi ikon karakter *kyaraben*. Ikon tersebut dibentuk menyerupai tokoh dari *mukashibanashi* (dongeng).

Melalui analisis contoh di atas, dapat diketahui tanda-tanda ikonis yang merepresentasi *kyaraben* berbentuk tokoh dari suatu cerita. Konteks cerita dalam film “Kyo mo Iyagarase Bento” menunjukkan adanya tanda-tanda ikonis yang merepresentasikan *kyaraben* berbentuk tokoh beserta makna tersirat di dalamnya. Oleh karena itu, teori semiotika Pierce melalui analisis tanda ikon digunakan untuk mengetahui bagaimana representasi dan makna *kyaraben* yang terkandung dalam film ini. Beberapa kajian teori digunakan dalam membantu proses analisis data, antara lain yakni teori semiotika Charles Sanders Pierce, teori representasi, dan definisi *kyaraben*

Semiotika adalah suatu ilmu yang digunakan untuk mempelajari tanda dan segala yang bersangkutan dengan tanda. Istilah semiotika menurut Charles Sanders Pierce merujuk pada suatu doktrin formal mengenai tanda. Peirce dalam Sobur (2015:97) ingin menggabungkan kembali komponen-komponen dalam struktur tunggal dan mengidentifikasi suatu partikel dasar dari tanda. Menurut Kriyantono (2014: 264), tujuan analisis semiotika adalah untuk menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersirat dibalik sebuah tanda (teks, iklan, berita), karena sistem tanda yang bersifat kontekstual dan bergantung pada penggunaan tanda.

Suatu tanda memiliki hubungan semiosis berdasarkan hubungan aspek tanda, objek, dan penafsir dalam pemaknaan suatu tanda yang dikenal luas sebagai teori segitiga makna Pierce. Pierce (dalam Kriyantono, 2014:265) menjabarkan tiga aspek penting dalam segitiga makna tersebut yakni tanda, objek dan interpretant. Tanda merupakan bentuk fisik yang dapat ditangkap oleh pancaindra manusia yang merujuk hal lain di luar tanda itu sendiri. Objek, sesuatu yang dirujuk tanda berdasarkan referensi konteks sosial. Interpretant, makna yang dihasilkan dari konsep pemikiran penafsir tanda terhadap objek yang dirujuk sebuah tanda.

Hubungan segitiga makna yakni tanda yang berhubungan langsung dengan objek dalam menghasilkan suatu interpretant membentuk makna dari suatu tanda. Berdasarkan hubungan tersebut, Pierce dalam Sobur

(2016:41) menggolongkan tanda berdasarkan hubungan tanda dengan objeknya menjadi tiga jenis yakni Ikon merupakan tanda yang muncul dikarenakan hubungan yang bersifat kemiripan antara tanda dan objeknya seperti potret dan peta. Indeks merupakan tanda yang muncul dikarenakan hubungan yang bersifat sebab-akibat atau kausal antara tanda dan objeknya seperti asap sebagai tanda indeks adanya api. Simbol merupakan tanda yang muncul dikarenakan hubungan yang bersifat abriter dan konvensional dari kesepakatan suatu masyarakat antara tanda dengan objeknya seperti seperti rambu lalu lintas.

Hal terpenting sistem semiotika dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis untuk menggambarkan sesuatu (Sobur, 2016:158). Menurut Mulyana (dalam Sobur, 2016:158), tanda ikon pada dasarnya merupakan tanda yang dapat menggambarkan ciri utama dari sesuatu meskipun objek dari acuannya tidak dihadirkan. Tanda ikon mengandung kemiripan wujud sehingga dapat dikenali oleh para pemakainya. Hubungan antara tanda dan objeknya terwujud dalam tanda ikon sebagai “kesamaan dalam beberapa kualitas” melalui sumber acuan dapat ditangkap oleh pancaindra manusia.

Representasi merupakan kata resapan dari bahasa Inggris, *representation*, yang berarti merupakan suatu perbuatan mewakili, keadaan diwakili, serta apa yang mewakili atau perwakilan (Setiawan, 2013: 148). Konsep representasi bisa berubah-ubah bergantung pada ketetapan suatu pemaknaan yang berlaku sehingga menjadi suatu proses yang terus bergerak dan berkembang beriringan dengan kemampuan intelektual serta kebutuhan para pengguna tanda yang juga terus bergerak dan berubah.

Graeme Turner dalam Sobur (2016:128) menjelaskan makna film sebagai representasi dari realitas, menghadirkan kembali realitas berdasarkan berbagai macam kode, konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya. Hal ini menunjukkan film menjadi bukti keberadaan suatu budaya. Film menjadi suatu representasi dengan menceritakan kembali realitas masyarakat berdasarkan tanda-tanda kebudayaan dimana film

tersebut dibuat. Sobur menjelaskan bahwa pada dasarnya film dalam penyampaian pesan dapat melibatkan bentuk simbol-simbol visual dan linguistik sebagai pengkode pesan (2016:131). Bentuk simbol-simbol tersebut kemudian digunakan untuk menyusun film secara utuh sehingga dapat dimengerti oleh penikmat film.

Penyajian Bento terkenal dengan pengaturan dan penyusunannya yang rumit (Stone, 2014:3). Rumitnya penyajian bento dikarenakan orang Jepang melihat keindahan penyajian makanannya terlebih dahulu kemudian memakannya. Yasunobu Nose dalam bukunya yang berjudul “Me de taberu Nihonjin (Japanese People Eat With Their Eyes)” menjelaskan bahwa orang Jepang cenderung menikmati makanan melalui tampilan penyajiannya terlebih dahulu, kemudian makan dengan mulut dan perut (dalam Hani, 2002). Hal ini kemudian mendorong praktik dalam menghias bento.

Menurut Funabashi (2016:18-19), praktik menghias bento menciptakan istilah dalam “kategori” bento yang dibedakan berdasarkan “topik” dekorasinya yakni *kyaraben* (julukan bagi bentuk bento berdasarkan karakter dari anime dan manga) dan *dekoben* (julukan bagi bentuk bento berdasarkan dekorasi dengan karakter yang dibuat sendiri oleh pembuatnya, yang dapat diwakili dengan wujud binatang atau karakter mitologis). Dengan kata lain *kyaraben* adalah bento berbentuk karakter tiruan yang tersinspirasi dari wujud suatu karakter yang telah diciptakan oleh seseorang, sedangkan *dekoben* adalah bento berbentuk karakter yang diciptakan oleh pembuat bento itu sendiri. Perbedaan keduanya dapat dilihat dalam gambar berikut.

a. Kyaraben



Gambar 1.1. *kyaraben* berbentuk Hello Kitty yang merupakan karakter fiksi perusahaan Jepang Sanrio.

(Sumber: https://juru.at.webry.info/200905/article_8.html)

b. Dekoben



Gambar 1.2 Dekoben berbentuk kucing dan beruang.

(Sumber: <https://kakakumag.com/houseware/?id=15243>)

kyaraben (キャラ弁) merupakan kependekan dari *kyarakuta no bento* (キャラクターの弁当), yang berarti kotak makan siang berisi makanan yang disusun menjadi beberapa karakter kartun (Nawrocka, 2016: 28). Selain itu, Arai (2011:42) menjelaskan pengertian *kyaraben* sebagai berikut:

アニメの主人公や人間、動物、行事や風景などを、様々な食材を駆使して明確に表現する弁当をキャラクター弁当、略して「キャラ弁」という。
“*Kyarakuta bento* atau disingkat menjadi *kyaraben* adalah bento yang dengan jelas mengekspresikan karakter utama anime, manusia, hewan, peristiwa, pemandangan, dan lain lain menggunakan berbagai bahan makanan.”

Miller dalam Occhi (2012:110) menjelaskan bahwa kategori istilah *kyara* kemungkinan berkisar dari makhluk bersifat *zoomorfis*, seperti Hello Kitty (karakter kucing ikonik Sanrio Corporation), karakter dalam manga dan anime, dan bahkan manusia atau imeji *kyara* ("karakter gambar"). Hal ini menjelaskan bahwa *kyaraben* adalah bento yang dibentuk menyerupai karakter yang berkisar karakter *zoomorfis*, *manga*, dan *anime*, maupun seorang tokoh. *kyaraben* sebagai bekal makan siang memiliki tujuan utama untuk mengelabui anak-anak agar memakan seluruh makanan bekal mereka, meskipun mereka tidak menyukai beberapa jenis sayuran. Selain itu, kepopuleran *kyaraben* dikalangan orang dewasa membuat *kyaraben* juga bertujuan sebagai bentuk ekspresi diri maupun dalam berkomunikasi bagi pembuatnya.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena sosial termasuk fenomena kebahasaan (Mahsun, 2007: 257). Penelitian deskriptif merupakan penggambaran semua data penelitian untuk dianalisis dan dibandingkan berdasarkan realitas yang ada dan mencoba untuk memberikan pemecahan masalahnya (Widi, 2010: 84). Metode penelitian ini dipilih sesuai dengan tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui tanda ikon dan makna *kyaraben* berbentuk tokoh yang terdapat pada film “Kyo mo Iyagarase Bento” karya Renpei Tsukamoto sebagai sumber data dengan penggambaran objek dan subjek penelitian secara sistematis berdasarkan fakta yang ada.

Hasil dari penelitian ini disajikan dengan mendeskripsikan data beserta cuplikan ilustrasi visual dan dialog dari film *Kyo mo Iyagarase Bento*. Data penelitian ini adalah ilustrasi dan dialog dalam film *Kyo mo Iyagarase Bento* yang menunjukkan representasi *kyaraben* berbentuk tokoh. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi non partisipan dengan peneliti sebagai pengamat tanpa terlibat langsung dalam aktivitas yang diteliti, studi dokumentasi yang dilakukan dengan pencatatan dialog dan tangkap layar ilustrasi film, dan studi kepustakaan dalam memperoleh informasi relevan terhadap penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kartu data yang berisi identitas data untuk menjawab dua rumusan masalah.

Instrumen dalam penelitian ini melibatkan peneliti sebagai alat pengumpul datanya. Menurut Moleong, Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data dari keseluruhan proses penelitian (Moleong, 2006: 168). Film *Kyo mo Iyagarase Bento* juga menjadi salah satu instrumen pokok dalam menghubungkan pembahasan tanda dan makna dalam penelitian ini. Data-data yang telah terkumpul kemudian dianalisis berdasarkan teori semiotika Charles Sanders Peirce dengan menggunakan teknik analisis data oleh Miles dan Huberman yang dibagi ke dalam tiga tahap yakni tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap penarikan kesimpulan (dalam Agustinova, 2015:64-68).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian terhadap penggunaan tanda ikon yang merepresentasi *kyaraben* berbentuk tokoh dalam film *Kyo mo Iyagarase Bento* ditemukan total 5 data. Adapun hasil penelitian representasi dan makna *kyaraben* berbentuk tokoh melalui penggunaan tanda ikon yang dijelaskan sebagai berikut.

Data 1

Konteks: Futaba membuka kotak bento di depan temannya

Ilustrasi:



Dialog:

美鈴: 超プリチーな赤ずきんワールドじゃね?

Kisah gadis bertudung merah yang sangat cantik kan?

(KMIB.A14.00.12.14-00.12.48)

Konteks cuplikan ilustrasi dan dialog diatas menunjukkan teman Futaba, Misuzu, yang langsung mengetahui bento milik Futaba berbentuk seperti karakter yang ada dalam kisah gadis bertudung merah hanya dengan satu kali lihat. Konteks tersebut menunjukkan ikon *kyaraben* berbentuk karakter dari tokoh-tokoh *mukashibanashi* (cerita dongeng Jepang) berjudul *Akazukin* yang ditunjukkan melalui penggunaan tanda visual berupa ilustrasi bento milik Futaba dan penggunaan tanda verbal dalam dialog Misuzu.

Penggunaan tanda ikonis muncul dalam ilustrasi bento milik Futaba memiliki kemiripan rupa dengan tokoh gadis bertudung merah dan tokoh serigala dalam *mukashibanashi* berjudul *Akazukin*. Penggunaan tanda verbal muncul dalam dialog yang diucapkan Misuzu setelah ia melihat bento milik Futaba yang merupakan *kyaraben* berbentuk menyerupai tokoh dalam *mukashibanashi* berjudul *Akazukin*. Penggunaan tanda-

tanda ikonis tersebut merepresentasi *kyaraben* yang berbentuk menyerupai tokoh-tokoh dalam *mukashibanashi* yakni *Akazukin*.

Interpretant dari relasi penggunaan tanda-tanda ikon di atas adalah bento milik Futaba merupakan jenis *kyaraben* yang berbentuk menyerupai tokoh dalam *mukashibanashi*. *kyaraben* adalah praktik menghias bento dengan bahan-bahannya dibentuk menyerupai karakter yang berkisar karakter *zoomorfis*, *manga*, dan *anime*, maupun seorang tokoh. Dengan demikian bento Futaba termasuk jenis *kyaraben* berbentuk tokoh karena praktik dalam menghias bento-nya berbentuk menyerupai tokoh gadis bertudung merah dan serigala dalam *mukashibanashi* berjudul *Akazukin*.

Data 2

Konteks: Karakter Sugi yang berbicara

Ilustrasi:



Dialog:

スギ : こんにちは、スギちゃんだぜ。こうして嫌がらせ弁当を作るようになったぞうなんだぜ。ワイルドだろ？

Halo, saya Sugi. Ini adalah cara bagaimana dia membuat bekal yang menjengkelkan. Bukankah ini gila?

(KMIB.A18. 00.16.12-00.16.28)

Konteks cuplikan ilustrasi dan dialog di atas menunjukkan karakter dari bento buatan Kaori, Sugi-chan, yang memperkenalkan diri dan menjelaskan cara Kaori membuat bekal yang memancing emosional kemarahan Futaba. Konteks tersebut menunjukkan ikon *kyaraben* berbentuk karakter dari tokoh komedian Jepang yang muncul dalam *terebibangumi* (acara televisi), Sugi-chan yang ditunjukkan melalui penggunaan tanda visual berupa ilustrasi bento buatan Kaori dan penggunaan tanda verbal dalam dialog dari *kyaraben* berbentuk tokoh Sugi-chan.

Penggunaan tanda ikonis muncul dalam ilustrasi *kyaraben* buatan Kaori yang memiliki kemiripan rupa dengan tokoh Sugi-chan. Sugi-chan

adalah tokoh komedian yang dikenal dengan lengannya yang besar. Dalam *kyaraben* tersebut Kaori menata lauk paha ayam seperti lengan dari tokoh Sugi-chan. Kemudian penggunaan tanda verbal muncul dalam dialog yang diucapkan dari tokoh Sugi-chan. Dalam dialognya, *kyaraben* berbentuk tokoh Sugi-chan memperkenalkan diri disertai dengan slogan khas dari tokoh Sugi-chan yakni “wild daro?”. *kyaraben* Sugi-chan tersebut dalam dialognya juga menjelaskan cara Kaori membuat bekal yang memancing emosional kemarahan Futaba sehingga hal ini menunjukkan bahwa Kaori membuat *kyaraben* berbentuk tokoh Sugi-chan untuk mengganggu Futaba dan untuk memperjelas bahwa *kyaraben* yang dibuat Kaori adalah *kyaraben* berbentuk tokoh Sugi-chan.

Interpretant dari relasi penggunaan tanda-tanda ikon di atas adalah bento buatan Kaori merupakan jenis *kyaraben* yang berbentuk menyerupai tokoh komedian. *kyaraben* adalah praktik menghias bento dengan bahan-bahannya dibentuk menyerupai karakter yang berkisar karakter zoomorfis, manga dan anime, maupun seorang tokoh. Dengan demikian bento buatan Kaori termasuk jenis *kyaraben* berbentuk tokoh karena praktik dalam menghias bento-nya berbentuk menyerupai tokoh Sugi-chan yang merupakan komedian Jepang.

Data 3

Konteks: Futaba membuka kotak bento di depan temannya

Ilustrasi:



Dialog:

椎名 : 貞子だ”

Itu Sadako

(KMIB.A24. 00.17.46-00.19.10)

Konteks cuplikan ilustrasi dan dialog di atas menunjukkan teman Futaba, Shiina, yang langsung mengetahui bento milik Futaba berbentuk seperti karakter Sadako dalam film horor berjudul *The Ring* hanya dengan satu

kali lihat. Konteks tersebut menunjukkan ikon *kyaraben* berbentuk karakter dari tokoh film *The Ring* yang ditunjukkan melalui penggunaan tanda visual berupa ilustrasi bento milik Futaba dan penggunaan tanda verbal dalam dialog Shiina.

Penggunaan tanda ikonis muncul dalam ilustrasi bento milik Futaba memiliki kemiripan rupa dengan karakter Sadako dalam film *The Ring*. Penggunaan tanda verbal muncul dalam dialog yang diucapkan Shiina setelah ia melihat bento milik Futaba yang merupakan *kyaraben* berbentuk menyerupai Sadako dalam film *The Ring*. Penggunaan tanda-tanda ikonis tersebut merepresentasi *kyaraben* yang berbentuk menyerupai tokoh-tokoh dalam film yakni *The Ring*.

Interpretant dari relasi penggunaan tanda-tanda ikon di atas adalah bento milik Futaba merupakan jenis *kyaraben* yang berbentuk menyerupai tokoh dalam film. *kyaraben* adalah praktik menghias bento dengan bahan-bahannya dibentuk menyerupai karakter yang berkisar karakter zoomorfis, manga dan anime, maupun seorang tokoh. Dengan demikian bento Futaba termasuk jenis *kyaraben* berbentuk tokoh karena praktik dalam menghias bento-nya berbentuk menyerupai Sadako dalam film berjudul *The Ring*.

Data 4

Konteks: Karakter Nippon Elekitel Rengo yang berbicara
Ilustrasi:



Dialog:

日本エレキテル連合: お久しぶりです。日本エレキテル連合です。来る日も来る日も嫌がらせのお弁当作りは続けました。

Lama tidak bertemu. Kami dari Nippon Elekitel Rengo. Hari ke hari, Dia terus membuat bekal yang menjengkelkan

かおり : 雨の日も...風の日も...

Pada saat hujan... angin...

日本エレキテル連合: お弁当に天気関係ないんじゃない?

Bukankah tidak ada hubungan antara bekal dengan cuaca?

かおり : 雪の日も...

Pada saat salju...

日本エレキテル連合: 八丈島雪があまり降らないんじゃないの? お弁当作りはやすもことなく続き。いよいよ 3 年生。矢のように春が過ぎ。あとという間に夏が過ぎ、秋になりました。卒業まで半年、いろいろ決めなきゃ。ダメよダメダメえ]

Di Hachijojima bukankah tidak banyak turun salju? Pembuatan bekal terus berlanjut tanpa kesulitan. Hingga akhirnya kelas tiga SMA. Musim semi telah berlalu seperti anak panah. Musim panas berlalu dengan cepat, dan musim gugur tiba. Setengah tahun hingga kelulusan, waktunya untuk memutuskan berbagai hal. tidak, tidak, tidak”

(KMIB.A50. 00.39.59-00.40.53)

Konteks cuplikan ilustrasi dan dialog di atas menunjukkan karakter dari bento buatan Kaori, Nippon Elekitel Rengo, yang memperkenalkan diri dan menjelaskan cara Kaori yang terus menerus membuat bento. Konteks tersebut menunjukkan ikon *kyaraben* berbentuk karakter dari tokoh duo komedian Jepang yang muncul dalam terebikangumi (acara televisi), Nippon Elekitel Rengo yang ditunjukkan melalui penggunaan tanda visual berupa ilustrasi bento buatan Kaori dan penggunaan tanda verbal dalam dialog dari *kyaraben* berbentuk tokoh Nippon Elekitel Rengo.

Penggunaan tanda ikonis muncul dalam ilustrasi *kyaraben* buatan Kaori yang memiliki kemiripan rupa dengan tokoh Nippon Elekitel Rengo. Nippon Elekitel Rengo adalah tokoh komedian yang dikenal dengan potongan rambut pendek dengan makeup wajah yang menonjol. Dalam *kyaraben* tersebut Kaori membentuk nori di atas keju yang menyerupai wajah dari tokoh Nippon Elekitel Rengo. Kemudian penggunaan tanda verbal muncul dalam dialog yang diucapkan dari tokoh Nippon Elekitel Rengo. Dalam dialognya, *kyaraben* berbentuk tokoh Nippon Elekitel Rengo memperkenalkan diri disertai dengan selogan khas dari Nippon Elekitel Rengo yakni “dame yo, dame, dame”. *kyaraben* Nippon Elekitel Rengo tersebut dalam dialognya juga menjelaskan bahwa Kaori terus membuat bekal yang memancing emosional kemarahan Futaba sampai menjelang kelulusannya dengan tema yang berbeda-beda sehingga hal ini menunjukkan bahwa Kaori terus membuat *kyaraben* untuk Futaba.

Interpretant dari relasi penggunaan tanda-tanda ikon di atas adalah bento buatan Kaori merupakan jenis *kyaraben* yang berbentuk menyerupai tokoh komedian. *kyaraben* adalah praktik menghias bento dengan bahan-bahannya dibentuk menyerupai karakter yang berkisar karakter zoomorfis, manga dan anime, maupun seorang tokoh. Dengan demikian bento buatan Kaori termasuk jenis *kyaraben* berbentuk tokoh karena praktik dalam menghias bento-nya berbentuk menyerupai tokoh Nippon Elekitel Rengo yang merupakan duo komedian Jepang.

Data 5

Konteks: Karakter Sakano Dandi yang berbicara
Ilustrasi:



Dialog:

ダンディ坂野 :こんにちは、ダンディ坂野です。ゲッツ！頑張って就職先探したんですね、そうしたら会社だけ。ゲッツ！東京で面接、ゲッツ！

Halo, ini Dandy Sakano. Getz! Dia melakukan yang terbaik untuk mencari pekerjaan, dan kemudian satu perusahaan menanggapi.

Getz! Wawancara di Tokyo, Getz!

(KMIB.A86. 01.03.50-01.04.06)

Konteks cuplikan ilustrasi dan dialog di atas menunjukkan karakter dari bento buatan Kaori, Dandi Sakano, yang memperkenalkan diri dan menjelaskan proses Futaba mendapatkan pekerjaan. Konteks tersebut menunjukkan ikon *kyaraben* berbentuk karakter dari tokoh komedian Jepang yang muncul dalam *terebibangumi* (acara televisi), Dandi Sakano yang ditunjukkan melalui penggunaan tanda visual berupa ilustrasi bento buatan Kaori dan penggunaan tanda verbal dalam dialog dari *kyaraben* berbentuk tokoh Dandi Sakano.

Penggunaan tanda ikonis muncul dalam ilustrasi *kyaraben* buatan Kaori yang memiliki kemiripan rupa dengan tokoh Dandi Sakano. Dandi Sakano adalah tokoh komedian yang dikenal dengan pakaian flamboyan berwarna kuning. Dalam *kyaraben* tersebut Kaori menata *kyaraben*

menyerupai wajah dan pakaian dari tokoh Dandi Sakano. Kemudian penggunaan tanda verbal muncul dalam dialog yang diucapkan dari tokoh Dandi Sakano. Dalam dialognya, *kyaraben* berbentuk tokoh Dandi Sakano memperkenalkan diri disertai dengan slogan khas dari tokoh Dandi Sakano yakni “Getz” yang dapat diartikan dengan “Dapat”. *kyaraben* Dandi Sakano tersebut dalam dialognya juga menjelaskan bagaimana proses Futaba untuk mendapatkan pekerjaan sehingga hal ini menunjukkan bahwa Dandi Sakano dalam *kyaraben* menjadi penjelas bagaimana Futaba mendapatkan pekerjaan.

Interpretant dari relasi penggunaan tanda-tanda ikon di atas adalah bento buatan Kaori merupakan jenis *kyaraben* yang berbentuk menyerupai tokoh komedian. *kyaraben* adalah praktik menghias bento dengan bahan-bahannya dibentuk menyerupai karakter yang berkisar karakter zoomorfis, manga dan anime, maupun seorang tokoh. Dengan demikian bento yang muncul tersebut termasuk jenis *kyaraben* berbentuk tokoh karena praktik dalam menghias bento-nya berbentuk menyerupai tokoh Dandi Sakano yang merupakan komedian Jepang.

Pembahasan

Pada hasil penelitian telah dipaparkan penggunaan tanda ikon yang merepresentasi *kyaraben* berbentuk tokoh beserta interpretant-nya dalam film *Kyo mo Iyagarase Bento* karya Renpei Tsukamoto. Berdasarkan penggunaan tanda ikon beserta interpretant, representasi dan makna *kyaraben* berbentuk tokoh yang terdapat dalam film *Kyo mo Iyagarase Bento* adalah sebagai berikut.

A. Representasi *kyaraben* Berbentuk Tokoh

Representasi *kyaraben* berbentuk tokoh ditunjukkan berdasarkan penggunaan tanda ikon dalam analisis visual dan dialog film *Kyo mo Iyagarase Bento*, diantaranya yakni:

a. *kyaraben* berbentuk tokoh mukashibanashi

kyaraben berbentuk tokoh mukashibanashi ditunjukkan pada data 1 dengan konteks Futaba membuka kotak bento di depan temannya. Bento Futaba tersebut berbentuk menyerupai tokoh dalam mukashibanashi yang berjudul Akazukin. Hal ini menunjukkan bento Futaba berbentuk seperti tokoh dalam Akazukin sebagai representasi dari *kyaraben* berbentuk tokoh mukashibanashi.

b. *Kyaraben* berbentuk tokoh komedian

Kyaraben berbentuk tokoh komedian ditunjukkan pada data 2, data 4, dan data 5. Masing-masing data menunjukkan konteks karakter *kyaraben* yang berbicara dengan memperkenalkan diri terlebih dahulu. Data 2 menunjukkan *kyaraben* berbentuk tokoh Sugi-chan yang berbicara. Data 4 menunjukkan *kyaraben* berbentuk tokoh Nippon Elekitel Rengo yang berbicara. Data 5 menunjukkan *kyaraben* berbentuk tokoh Dandi Sakano yang berbicara. Tokoh Sugi-chan, Nippon Elekitel Rengo, dan Dandi Sakano merupakan tokoh komedian yang terkenal di Jepang. Hal ini menunjukkan *kyaraben* buatan Kaori yang muncul dalam film ini merepresentasikan *kyaraben* berbentuk seperti tokoh komedian.

c. *Kyaraben* berbentuk tokoh film

Kyaraben berbentuk tokoh film ditunjukkan pada data 3 dengan konteks Futaba membuka kotak bento di depan temannya. Bento Futaba tersebut berbentuk menyerupai tokoh hantu Sadako dalam film horor yang berjudul The Ring. Hal ini menunjukkan bento Futaba berbentuk seperti Sadako dalam film The Ring sebagai representasi dari *kyaraben* berbentuk tokoh film.

B. Pemaknaan *kyaraben* Berbentuk Tokoh

Pemaknaan *kyaraben* berbentuk tokoh dalam penelitian ini merupakan hasil dari proses semiosis tanda ikon oleh Charles Sanders Peirce terhadap film Kyo mo Iyagarase Bento karya Renpei Tsukamoto. Berikut adalah pemaknaan bento dalam film Kyo mo Iyagarase Bento:

- a. *Kyaraben* berbentuk tokoh dikenal dengan penataan bento yang imut. Hal ini salah satunya dikarenakan tujuan utama *kyaraben* untuk mengelabui anak-anak agar memakan seluruh makanan bekalnya sehingga sering ditemui *kyaraben* yang dibentuk menyerupai tokoh dalam mukashibanashi. mukashibanashi sebagai dongeng merupakan cerita yang ditujukan untuk anak-anak sehingga karakter yang digambarkan merupakan sosok yang digemari anak-anak. Pemaknaan ini muncul dalam penggunaan tanda ikon pada data 1. *kyaraben* berbentuk tokoh Mukashibanashi yang identik dengan sesuatu yang imut dan digemari anak-anak menjadi sesuatu yang tidak disukai Futaba yang telah melabelkan dirinya sebagai seorang remaja.
- b. *Kyaraben* berbentuk tokoh menjadi suatu gambaran hal-hal yang populer di masyarakat yang biasanya ditampilkan melalui terebibanagumi (acara televisi) maupun dalam film. *kyaraben* berbentuk tokoh yang muncul dalam terebibanagumi dan film menunjukkan tokoh tersebut merupakan tokoh yang dikenal dan populer di tengah masyarakat pada saat itu. Hal ini menunjukkan *kyaraben* dapat berbentuk menyerupai tokoh terkenal menjadi gambaran dari hal-hal yang populer pada saat itu sehingga dapat dikatakan bahwa *kyaraben* merupakan gambaran suatu zaman. Pemaknaan ini muncul dalam penggunaan tanda ikon pada data 2, data 3, data 4, dan data 5.
- c. *Kyaraben* berbentuk tokoh dalam praktiknya memiliki tujuan tersendiri selain sebagai bekal yakni untuk menunjukkan ekspresi dan emosi diri bagi pembuatnya. Pemaknaan ini muncul dalam penggunaan tanda ikon pada setiap data yang ditemukan. *kyaraben* yang menunjukkan gambaran imut, lucu, dan menyeramkan sebagai bentuk keinginan Kaori untuk mengganggu Futaba. Selain itu *kyaraben* berbentuk tokoh dapat menggambarkan atau menjelaskan suatu peristiwa. Hal ini menunjukkan bahwa *kyaraben* berbentuk tokoh dapat menjadi

sarana untuk mengekspresikan diri dan berkomunikasi dalam menyampaikan pesan pembuatnya kepada seseorang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dalam film *Kyo mo Iyagarase Bento* karya Renpei Tsukamoto terdapat representasi dan pemaknaan *kyaraben* berbentuk tokoh yang muncul dalam visual dan dialog pada film serta dideskripsikan melalui analisis penggunaan tanda ikon pada berdasarkan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Representasi *kyaraben* berbentuk tokoh yang ditunjukkan melalui penggunaan tanda ikon dalam visual dan dialog dalam film tersebut diantaranya adalah *kyaraben* berbentuk tokoh mukashibanashi, *kyaraben* berbentuk tokoh komedian, dan *kyaraben* berbentuk tokoh film.

Pemaknaan *kyaraben* berbentuk tokoh dalam film ini dideskripsikan melalui penggunaan tanda ikon dari teori segitiga Peirce. Makna *kyaraben* berbentuk tokoh dikenal dengan jenis bento yang ditata dengan imut, lucu dan identik dengan bento untuk anak-anak. Kemudian makna *kyaraben* berbentuk tokoh dideskripsikan sebagai jenis bento yang menggambarkan tokoh-tokoh populer di kalangan masyarakat Jepang yang muncul dalam terebibanagumi dan film sehingga hal ini sekaligus menunjukkan *kyaraben* berbentuk tokoh sebagai gambaran suatu zaman. Selain itu, *kyaraben* berbentuk tokoh dalam praktiknya memiliki tujuan tersendiri sebagai sarana untuk menunjukkan ekspresi dan emosi diri bagi serta sebagai sarana berkomunikasi dalam menyampaikan pesan pembuatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, Danu Eko. 2015. Memahami Metode Penelitian Kualitatif; Teori & Praktik. Yogyakarta: Calpulis
- Arai, Mitsuko dkk. 2011. 現代の手づくり弁当・その多様性と背景--弁当の日・弁当男子・キャラ弁を視野に. Jurnal Universitas Bunkyo Hokkaido No. 35, 37-47 (Online), <https://ci.nii.ac.jp/naid/110008427738> (Diunduh pada 31 Mei 2021: 09.18)

- Funabashi, Eric. 2016. Obento Talks: Women's Use of Social Media to Communicate in Japanese Food Culture. Thesis, (Online) <https://era.library.ualberta.ca/items/503b14bc-04cc-4a5b-8976-f99b9944a16a> (diunduh pada tanggal 2 Juni 2021 : 09.44)
- Gate, Shun. 2016. The quintessential essence of Japan encapsulated in a box, (online), <https://digjapan.travel/en/blog/id=11211> (Diakses 28 Mei 2021: 08.34)
- Hani, Yoko. 2002. A Feast for the Eyes, (online), <https://www.japantimes.co.jp/community/2002/11/24/general/a-feast-for-the-eyes/> (Diakses 28 Mei 2021: 06.21)
- Kriyantono, Rachmat. 2014. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana
- Mahsun. 2007. Metode Penelitian Bahasa. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Moleong, Lexy J. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nawrocka, Monika. 2016. Bentō – The Japanese lunch-box culture. Jurnal Analecta Nipponica, 6(1), 11-34, (Online), https://wydawnictwo-japonica.pl/wp-content/uploads/2017/07/Analecta_6_2016_www.pdf (Diakses 31 Mei 2021: 00.10)
- Occhi, Debra J. 2012. Wobbly Aesthetics, Performance, and Message: Comparing Japanese Kyara with Their Anthropomorphic Forebears. Jurnal Asian Ethnology, 71(1), 109-132, (Online) <https://asianethnology.org/downloads/ae/pdf/a1741.pdf> (Diakses 28 Mei 2021: 15.13)
- Parastuti, dkk. 2019. Istilah-istilah Budaya Jepang dalam Pranata Masyarakat dan Budaya Jepang. Surabaya: Garuda Mas Sejahtera
- Setiawan, I. 2013. Semiotika Komunikasi. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Sobur, Alex. 2015. Analisis Teks Media. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. 2016. Semiotika Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Stone, Martha. 2014. The Bento Cookbook: The Artful Japanese Lunch Box. Createspace Independent Publishing Platform

Widi, Restu Kartiko. 2010. *Asas Metodologi Penelitian: Sebuah Pengenalan dan Penuntun Langkah Pelaksanaan Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu

(https://juru.at.webry.info/200905/article_8.html) Diunduh pada 31 Mei 2021: 12.07

(<https://kagakumag.com/houseware/?id=15243>) Diunduh pada 31 Mei 2021: 12.16