

## WORKSHOP KREASI *CHARA-BENTOU* SEBAGAI UPAYA PENGENALAN BUDAYA JEPANG

Anggun Widiyani, Intan Dwi Dahidi Putri

<sup>1</sup> Prodi Bahasa Jepang, STBA Yapari ABA Bandung  
Jl. Cihampelas no 194 Bandung, Jawa Barat 40131.

<sup>2</sup> Prodi Bahasa Jerman, STBA Yapari ABA Bandung  
Jl. Cihampelas no. 194 Bandung, Jawa Barat 40131.

\*Email: [mela.tustiawati@unmas.ac.id](mailto:mela.tustiawati@unmas.ac.id)

### ABSTRAK

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat berupa Workshop singkat Kreasi Chara-Bentou sebagai Pengenalan Budaya Jepang di TK IT At-Taqwa Gegerkalong Bandung. Tujuan kegiatan ini adalah selain sebagai salah satu dari kegiatan Tri Darma Perguruan Tinggi, juga memperkenalkan Program Studi Bahasan Jepang STBA Yapari ABA Bandung kepada masyarakat dan memberikan wawasan kepada orang tua murid TK IT At-Taqwa tentang salah satu budaya Jepang dalam hal ini adalah kreasi pembuatan *chara-bentou* (bekal karakter unik). Peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah Ibu dari siswa TK IT At-Taqwa. Kegiatan diawali dari pemaparan mengenai budaya *kawaii* dan sejarah *bentou* dari masa ke masa dilanjutkan materi komposisi gizi *bentou* di Jepang dan praktek kreasi bekal berkelompok. Hasil dari kegiatan ini adalah adanya manfaat untuk meningkatkan kreativitas orang tua dalam membuat bekal anak dengan karakter lucu (*kawaii*) namun dengan tetap memenuhi nilai gizi yang seimbang. Pemaparan materi perkenalan budaya Jepang ini dapat juga dilakukan di sekolah lain yang ingin meningkatkan kemampuan kreasi sebagai referensi pembuatan bekal makanan untuk anak-anak ke sekolah.

**Kata Kunci:** Budaya Kawaii, Chara-Bentou, Pengabdian kepada Masyarakat

### PENDAHULUAN

Bekal (*bentou*) merupakan suatu hal yang penting dalam budaya Jepang untuk anak sekolah yang disiapkan Ibu di rumah. Ibu (Orang tua) berusaha mencari akal agar makanan yang kurang disukai pun menjadi sayang apabila tidak dimakan dikarenakan bentuknya penampilannya yang menarik. Seiring berkembangnya budaya *bentou* masa kini para desainer *bentou* mulai menuangkan kreasi *bentou* bentuk *anime* dan *manga* yang ditujukan untuk berbagai kalangan baik pelajar, maupun pekerja baik untuk laki-laki maupun perempuan. Di Jepang *bentou* yang disajikan dalam bentuk unik dengan karakter-karakter anime dan manga disebut dengan “Character Bentou” atau disingkat menjadi “Kyaraben” (Reginald: 2015). Selain itu *kyaraben* juga bisa berbentuk gambar orang, binatang, tanaman. Keunikan ragam bentuk dan karakter inilah membuat *kyaraben* menjadi unik, menarik dan kawaii. Faktor *kawaii* yang diartikan sebagai *cute* dalam bahasa Inggris yang berarti lucu dan manis dalam bahasa Indonesia. Terdapat istilah yang umum dimasyarakat Jepang yaitu “orang Jepang makan dengan menggunakan mata” sehingga budaya “kawaii” pun turut mempengaruhi industri makanan.

Di Indonesia seiring dengan kembalinya anak-anak belajar di sekolah secara tatap muka (luring) para Ibu (orang tua) semangat untuk menyiapkan bekal anak-anak ke sekolah bahkan tidak sedikit juga yang menghias dan berkreasi dengan bentuk *bentou* unik lucu dan *kawaii*. Di media sosial terutama Instagram semakin marak akun-akun yang membuat *bentou* unik dan menarik membuat budaya *kawaii* dan *chara-bentou* semakin digemari di dan menarik perhatian Ibu-ibu yang sebagai referensi untuk menyiapkan bekal anak-anaknya ke sekolah.

Kebutuhan akan informasi *chara-bentou* sebagai bagian dari sejarah budaya Jepang serta menata makanan secara proporsional dalam kotak bekal sangat diperlukan untuk memberikan informasi yang tepat dan akurat kepada masyarakat. Dengan demikian, salah satu strategi yang digunakan untuk menyebarkan informasi mengenai hal tersebut adalah workshop kreasi *chara-bentou* sebagai bentuk pengenalan budaya Jepang ke masyarakat Indonesia khususnya para ibu (orang tua) siswa di TK IT At -Taqwa Gegerkalong, Bandung. Berdasarkan latar belakang di atas, tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Bahasa Jepang termotivasi untuk melakukan pengabdian yang merupakan salah satu dari Tridarma Perguruan Tinggi dalam bentuk *Workshop* singkat kreasi *Chara-Bentou* Sebagai Upaya Pengenalan Budaya Jepang di TK IT At-Taqwa Bandung.

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, menggunakan metode pelatihan ([Juniawan et al., 2023](#)). Pelatihan dikemas dalam bentuk *workshop* untuk mengembangkan ilmu membuat bisnis alternatif *costume maker* kepada para penyuka jejepegan sebagai salah satu bentuk dari perkembangan bisnis di dunia *cosplay* di Bandung dan penyebaran angket/kuesioner kepada peserta untuk mengetahui dampak pelaksanaan *workshop* yang dilaksanakan. Waktu yang dibutuhkan untuk kegiatan ini mulai dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan adalah 6 bulan. Urutan pelaksanaan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PkM

### 1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini diawali dengan melakukan observasi ke sekolah TK IT At-Taqwa dan bertemu dengan ketua komite untuk membicarakan mengenai program PkM yang akan

kami lakukan. Setelah ada persetujuan dari komite dengan program yang akan kami lakukan, selanjutnya direncanakan waktu, tempat dan peserta. Waktu pelaksanaan diputuskan pada hari Jumat, 9 Desember 2022 bertempat di Sekolah TK IT At-Taqwa, tepatnya di ruang pertemuan. Peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah orang tua siswa, khususnya para Ibu yang memiliki ketertarikan dengan dunia perbekalan. Mengingat karena tempatnya terbatas, jadi peserta dibatasi hanya untuk 30 peserta saja. Pada tahap ini juga ditentukan dua narasumber yang akan mengisi materi pada kegiatan PkM, yaitu ketua PkM dan *native* dari Jepang.

## 2. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim PkM menghubungi seorang *native* dari Jepang Mrs. Noriko Miyamoto untuk menanyakan ketersediaannya menjadi narasumber dalam workshop ini. Alasan kami mengundang beliau karena beliau merupakan Ibu rumah tangga yang lumayan mahir membuatkan *bentou* untuk anaknya sekolah. Setelah ada kepastian bersedia dari *native*, selanjutnya salah satu tim PkM melakukan pertemuan dengan Ketua Komite dan Kepala Sekolah TK IT At-Taqwa untuk mendiskusikan tahapan acara, bahan-bahan dan alat-alat yang diperlukan untuk praktik *workshop chara-bentou*. Selain itu, dilakukan juga persiapan teknis yaitu pembuatan *flyer* dan spanduk acara. Pada tahap ini juga dipersiapkan angket/kuesioner yang akan disebarakan kepada peserta untuk mengetahui dampak pelaksanaan workshop yang telah diikutinya.

## 3. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan pelaksanaan sesuai dengan jadwal yakni pada tanggal 9 Desember 2022 mulai pukul 08.00 wib sampai 10.45 wib. Pada tahap ini pun dibagikan angket/kuesioner kepada peserta setelah peserta mengikuti seluruh rangkaian acara *workshop*.

## 4. Tahap Pelaporan

Pada tahap ini hasil pelaksanaan kegiatan dan data yang diambil melalui angket/kuesioner dilaporkan dalam bentuk artikel dan dokumen laporan hasil kegiatan kepada LPPM Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pelaksanaan *Workshop*

Pelaksanaan *Workshop* dilaksanakan di sekolah TK IT At-Taqwa selama satu hari pada tanggal 9 desember 2022 mulai pukul 08.00-10.45. Peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 21 orang, yaitu orang tua siswa khususnya para ibu-ibu yang mempunyai ketertarikan terhadap perbekalan anak sekolah. Dalam pelaksanaannya acara ini dibagi menjadi dua sesi penjabaran materi. Sesi pertama yakni pemaparan materi mengenai Sejarah *bentou* dari masa ke masa di Jepang. Kemudian sesi kedua yakni pemaparan mengenai komposisi gizi yang terkandung dalam bekal Jepang sekaligus mempraktikkan cara membuat *Chara-Bentou* untuk anak TK yang sehat, bergizi dan menarik.



**Gambar 2.** Penyajian Materi Pertama tentang Sejarah *Bentou* dari Masa ke Masa

Penyajian materi yang pertama oleh ketua PkM yaitu, Anggun Widiyani, M.Pd merupakan salah seorang dosen Prodi Bahasa Jepang Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari. Pada sesi ini dijelaskan mengenai sejarah awal munculnya *bentou* hingga menjadi *bentou* dengan berbagai karakter *kawaii* (lucu/imut) di masa sekarang.

Materi pertama yang disampaikan oleh narasumber diawali dengan menjelaskan mengenai budaya *kawaii*. Menurut Yomota (2006) dalam bahasa Jepang kata *kawaii* termasuk ke dalam jenis kata sifat (i) yang berarti lucu, imut. Kata *Kawaii* berasal dari karya abad kesebelas *Makura no Soushi* itu digunakan dalam Kabuki dan novel-novel populer di periode Edo (1603-1868) dan telah

dipertahankan oleh penulis modern seperti Dazai Osamu, disempurnakan sampai pada titik yang mewakili estetika yang unik. Budaya *kawaii* semakin populer dan mendapat tempat di berbagai bidang seperti industri pakaian, makanan, bahasa Jepang, barang-barang aksesoris, sampai artis idola. Budaya *kawaii* mencapai puncaknya seiring dengan populernya makanan manis seperti kue-kue, *dessert*, susu, es krim dan lain-lain. Makanan tersebut dikemas dengan kemasan yang menarik dan dijual dalam kafe dan toko-toko yang menarik sehingga banyak disukai dari kalangan anak-anak maupun dewasa. Hal ini sejalan dengan penelitian Dharma (2015) menyebutkan bahwa budaya *kawaii* pada *kyaraben* (*chara-ben*) adalah bekal makanan yang berbentuk khas, mungil, cerah, dan berwarna-warni membuat orang merasa sayang memakannya. Karya seni tersebut berguna membuat anak-anak tetap menyukai makanan yang tidak disukai mereka dan menghargai/mengapresiasi orang yang membuatnya. Karya seni seperti dalam *chara-bentou* sudah ditanamkan sejak kecil dan bermanfaat untuk memupuk cinta terhadap sebuah keindahan seni makanan. Hal tersebut sesuai dengan slogan umum orang Jepang “Me de Taberu” yaitu “Makan dengan menggunakan mata”.

Selanjutnya narasumber menjelaskan mengenai sejarah *bentou* dari masa ke masa, yaitu dimulai dari Era Kamakura (1185-1333), Era Azuchi Momoyama (1568-1600), Era Edo (1603 – 1868), Era Meiji (1868-1912), Era Taishou (1912-1926), Era Showa (1926 an-), sampai Era Heisei (now). Materi selanjutnya adalah mengenai jenis-jenis *bentou*, diantaranya adalah *Shokadoubento*, *Chuuka Bentou*, *Kamameshi Bentou*, *Makunouchi Bentou*, *Noriben*, *Shake Bentou*, *Sushizume*, *Shidashi Bentou*, *Tori Bentou*, *Hinomaru Bentou*, *Reito Mikan*, *Hokaben*, *Hayaben*, *Ekiben*, *Kyaraben*, dan *Kyaraben*. Setelah pemaparan sesi pertama selesai, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab mengenai isi materi dan peserta yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapatkan kenang-kenangan dari tim PkM.



**Gambar 3.** Penyajian Materi Kedua tentang Komposisi Gizi yang Terkandung dalam Bekal Jepang

Penyajian materi yang kedua oleh *native* dari Jepang yaitu Mrs. Noriko Miyamoto. Pada sesi ini dijelaskan mengenai *bentou* empat warna, yaitu warna merah, kuning, hijau, dan cokelat/hitam. Pemateri menjelaskan dengan *bentou* yang memiliki empat warna, maka *bentou* tidak hanya akan terlihat enak tetapi juga memiliki gizi yang seimbang. Contoh bekal makanan yang berwarna merah adalah tomat, paprika dan cabe. Contoh bekal makanan yang berwarna kuning adalah telur, wortel, jagung, dan labu. Contoh bekal makanan yang berwarna hijau adalah brokoli, bayam, +, buncis, daun bawang, dan timun. Contoh makanan yang berwarna coklat/hitam adalah ayang goreng, sosis, nugget, nori, dan wijen. Adapun komposisi gizi yang terkandung dalam empat warna itu diantaranya protein, lemak dan karbohidrat. Selain itu, pemateri juga memperkenalkan alat-alat praktis untuk membuat *bentou*, yaitu cetakan nasi, cetakan telur, cetakan keju, tusukan *bentou* (*food picks*), dan alat-alat lainnya.



**Gambar 4.** Praktik Cara Membuat Chara-Bentou

Selanjutnya masuk ke sesi praktik membuat *chara-bentou* dengan tokoh kartun Rilakkuma yang sedang tertidur di dalam selimut. Pertama-tama peserta diberikan penjelasan mengenai bahan dan alat yang diperlukan untuk membuat *bentou* Rilakkuma. Bahan yang digunakan adalah nasi putih, telur, sosis, brokoli, wortel, keju *slice*, *nori* (rumput laut kering), garam, merica bubuk, bawang putih, mentega, dan saos tomat. Sedangkan alat yang digunakan adalah tempat bekal (kotak *bentou*), cetakan nasi, cetakan keju, pisau, gunting, talenan, wajan, panci, spatula, dan kompor.

Langkah pembuatannya adalah pertama-tama membuat Rilakkuma dari nasi goreng dengan cara menumis bawang putih cincang dengan menggunakan mentega hingga wangi kemudian masukkan nasi, tambahkan saos tomat, garam, dan merica secukupnya. Lalu aduk hingga rata dan wangi. Selanjutnya membuat bantal dan selimut dari telur dadar.



**Gambar 5.** Membuat Telur Dadar

Agar tampilan *bentou* tambah menarik dibuat hiasan bunga dari sosis dengan cara membelah sosis menjadi dua bagian memanjang, kemudian di satu sisi sosis dipotong-potong tanpa terputus, lalu sosis digoreng. Setelah matang sosis digulung sehingga membentuk bunga. Selanjutnya wortel dan brokoli dipotong untuk kemudian direbus sebentar, air rebusannya diberi garam sedikit agar warna wortel dan brokoli tetap terlihat segar. Kemudian wortel yang sudah agak empuk dibentuk dengan cetakan keju yang berbentuk Bintang dan *love*. Untuk membuat telinga dan tangan digunakan keju slice yang dicetak, lalu untuk membuat mata, hidung dan mulut digunakan *nori* yang dicetak.



**Gambar 6.** Memotong Sayuran yang Diperlukan

Selanjutnya menyusun semua bahan yang sudah dimasak ke dalam kotak bekal. Nasi goreng dicetak menyerupai bantal lalu dibungkus dengan telur dadar. Rilakkuma dibuat dari nasi goreng juga yang dibentuk dengan membuat kepalan nasi goreng sebanyak enam kepalan terdiri dari dua kepalan besar sebagai kepala dan badan, lalu empat kepalan kecil sebagai telinga dan tangan. Kemudian semua kepalan nasi goreng tersebut disusun sehingga membentuk Rilakkuma yang utuh. Selanjutnya badan Rilakkuma ditutup dengan telur dadar sebagai selimutnya. Terakhir menambahkan keju, *nori*, wortel yang sudah dicetak, brokoli dan sosis sebagai pemanisnya. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 7.



**Gambar 7.** Chara-Bentou dengan Tokoh Kartun Rilakkuma



**Gambar 8.** Para Peserta Antusias Memperhatikan Narasumber Demo Masak

Setelah narasumber selesai demo masak, selanjutnya peserta dibagi menjadi empat kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta. Setiap kelompok diberikan alat dan bahan yang diperlukan seperti kompor, wajan, nasi, wortel, brokoli, dan lain-lain. Selanjutnya masing-masing kelompok mempraktikkan membuat *Chara-Bentou* dengan tokoh kartun Rilakkuma.



**Gambar 9.** Praktik Membuat *Chara-Bentou*



**Gambar 10.** Hasil Praktik *Chara-Bentou* yang Dilakukan Peserta



**Gambar 11.** Salah Satu pemenang Pembuatan *Chara-Bentou*



**Gambar 10.** Foto Bersama Pihak Sekolah dan Peserta PkM

Praktik pembuatan *chara-bentou* selesai tepat pada pukul 11.30 WIB lalu diakhiri dengan penyebaran kuesioner dan foto bersama seperti pada gambar 10. Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, tim pelaksana membagikan kuesioner kepada peserta. Pengisian kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana dampak dan manfaat bagi peserta dalam mengikuti pelatihan. Kuesioner dilakukan dengan memberikan pernyataan mengenai dampak peserta setelah mengikuti pelatihan.

## Hasil Data Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada 21 peserta dan terdapat 17 peserta yang mengisi dan hasil menunjukkan bahwa 17 peserta yang mengikuti pelatihan adalah Ibu yang memprioritaskan membuat *bentou* (bekal) makanan untuk anak-anaknya ke sekolah.

Peserta yang membuat bekal (*bentou*) 15 peserta menggunakan alat khusus *bentou* seperti cetakan nasi, cetakan *nori*, cetakan roti. Sedangkan peserta sisanya tidak setuju atau tidak perlu untuk menggunakan peralatan khusus dalam membuat *bentou* bisa menggunakan peralatan yang tersedia saja di rumah. Hasil yang hampir sama dalam pembuatan *bentou* yang menggunakan hiasan khusus *bentou* seperti tusukan, hiasan rumput, dll peserta menyetujui untuk menghias bekal yang dibuat supaya penampilannya lucu dan menarik. Berkaitan dengan aspek kebermanfaatan *workshop chara-bentou* dapat memberikan wawasan yang lebih mengenai *chara-ben* (bekal berkarakter unik dan lucu) baik kepada peserta yang sudah mengetahui sebelumnya atau yang baru mengetahui pada saat kegiatan. Selain itu, dari 17 peserta seluruhnya setuju tertarik dengan kegiatan *workshop* dikarenakan mendapatkan pengalaman baru dalam membuat bekal sehingga akan menambah referensi kedepannya. Kegiatan *workshop* ini juga sebagai salah satu wadah pengenalan budaya Jepang dalam hal ini kreasi pembuatan bekal sekolah anak yang tidak hanya menarik tetapi juga dengan komposisi seimbang. Berkaitan dengan aspek tanggapan dan saran peserta terhadap *workshop* kesan dari 17 peserta sebagian besar memiliki kesan yang baik, dan menyarankan *workshop* terkait *chara-bentou* itu durasi waktu ditambah dan frekuensi ditambah. Hal yang menarik ada 2 peserta yang menyarankan untuk menambahkan buku panduan / modul untuk dipelajari dan berlatih kembali di rumah masing-masing.

## SIMPULAN

Program Studi Bahasa Jepang, STBA Yapari-ABA Bandung telah melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat yaitu *Workshop* yaitu pelatihan *Chara-Bentou* sebagai upaya pengenalan Budaya Jepang untuk Ibu-ibu (orang tua murid) TK IT-At-Taqwa Gegerkalong Girang, Bandung. Kegiatan ini dilaksanakan tanggal 9 Desember 2023 pukul 08.00 WIB s.d selesai di TK IT At-Taqwa, GegerKalong Girang, Bandung. Tujuan kegiatan ini adalah selain sebagai salah satu dari kegiatan Tri Darma Perguruan Tinggi, juga memperkenalkan Program Studi Bahasan Jepang STBA Yapari ABA Bandung kepada masyarakat dan memberikan wawasan kepada orang tua murid TK IT At-Taqwa tentang salah satu budaya Jepang dalam hal ini adalah kreasi membuat *chara-bentou* (bekal karakter unik). Peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah Ibu dari siswa TK IT At-Taqwa. Hasil dari kegiatan ini adalah adanya manfaat untuk meningkatkan kreativitas orang

tua dalam membuat bekal anak dengan karakter lucu (kawaii) namun dengan tetap memenuhi nilai gizi yang seimbang. Pemaparan materi pengenalan budaya Jepang ini dapat juga dilakukan di sekolah lain yang ingin meningkatkan kemampuan kreasi sebagai referensi pembuatan bekal makanan untuk anak-anak ke sekolah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Barker, C. (2004). *Cultural Studies Theory and Practice*, New Delhi : Sage
- Dharma, H.R.C. (2015). Representasi Budaya Kawaii dalam Chara-Bentou. Online. (<http://www.journal.binus.ac.id/index.php/Lingua/article/View/758>)
- Ogawa, M. (n.d.). Cute Bento. Online (<http://www.cuteobento.com/>)
- Meylan Senen, Elvie Piri. (2019). Analisis Penerapan Karakter “Kawaii Bunka” Dalam kehidupan masyarakat Jepang. Online. (<file:///C:/Users/Prodi%20Jepang/Downloads/jefs,+JURNAL+MEYLAN+SENEN+PDF.pdf>)
- Ngoc. (n.d.). History of Bento. Online. ([http://www.cookingcute.com/history\\_of\\_bento.htm](http://www.cookingcute.com/history_of_bento.htm))
- Read, J. (2005). Kawaii : Culture of Cuteness. Online. (<http://www.jref.com/culture-ociety/kawaiicuteness>)
- Yomota, I. (2006). “Kawaii” Ron (Theory of “Kawaii”). Tokyo: Chikuma Shobo.
- Eka Rachmawati, Linna Mufidah, Titik Sulistyani. (2020). Pelatihan Pengolahan Bento untuk Meningkatkan Kreativitas Menciptakan Bekal Makanan. Online. ([https://www.researchgate.net/publication/342577633\\_Pelatihan\\_Pengolahan\\_Bento\\_untuk\\_Meningkatkan\\_Kreativitas\\_Menciptakan\\_Bekal\\_Makanan](https://www.researchgate.net/publication/342577633_Pelatihan_Pengolahan_Bento_untuk_Meningkatkan_Kreativitas_Menciptakan_Bekal_Makanan))