

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari, seorang individu tidak pernah lepas dari berbagai kegiatan yang dilakukan, seperti berbicara, bekerja, tertawa, menulis laporan, belajar, dan sebagainya. Kegiatan di atas adalah contoh dari apa yang kita sebut dengan perilaku. Robert Kwick mengemukakan bahwa perilaku merupakan tindakan suatu organisme/individu yang dapat dipelajari dan diamati (Notoatmodjo, 2003: 234). Skinner mengartikan perilaku sebagai suatu respon dari suatu organisme terhadap sebuah *stimulus* atau rangsangan dari luar (Notoatmodjo, 2003: 114). Sehingga dapat disimpulkan bahwa seorang individu jika diberikan *stimulus*/rangsangan, akan menimbulkan beragam respon dan menghasilkan sebuah *output*, yaitu perilaku. Salah satu teori mengenai perilaku adalah teori S-O-R yang dicetuskan oleh Skinner. Teori S-O-R terdiri dari *stimulus*, *organism*, dan *response* dan merupakan komponen pembentuk perilaku. Dalam teori ini menunjukkan bahwa dalam membentuk perilaku (R), diperlukan *stimulus* atau rangsangan (S). Setelah menerima *stimulus*, individu (O) akan bereaksi dengan apa yang ia terima bergantung dari faktor-faktor internal atau kondisi yang sedang dialami oleh individu tersebut.

Di Jepang, terdapat seni kuliner yang sangat terkenal dan telah mendunia karena keunikannya, yaitu *bentou* (弁当 atau べんとう). *Bentou* merupakan sebuah kotak bekal yang berisi nasi dilengkapi dengan lauk pauk

yang beragam namun praktis dan dapat dibawa kemanapun dengan mudah. Bentou dapat dengan mudah ditemukan seperti di stasiun kereta, *department store*, *konbini*, dan sebagainya. Namun, masih banyak orang-orang yang membuat *bentou* sendiri di rumah untuk dibawa oleh anak ke sekolah atau oleh pasangan ke kantor. *Bentou* memiliki ciri-ciri penataan makanan yang menarik baik dari segi bentuk maupun warna. Selain menjadi bekal untuk dibawa ke sekolah, *bentou* juga bisa menjadi sebuah media untuk berkomunikasi. Akhir-akhir ini, muncul *trend* untuk menyisipkan pesan ke dalam *bentou* dengan menggunakan kreasi dari bahan-bahan makanan yang telah disiapkan. *Trend* ini disebut sebagai 弁当メッセージ (pesan dalam *bentou*). Contohnya adalah sebagai berikut:



Sumber: <https://icanhas.cheezburger.com/>

Gambar 1.1 - Bentou

Gambar 1.1 merupakan contoh sekotak bentou yang berbunyi:

“牛乳を1本買ってきてね”

Terjemahan:

“Tolong belikan susu satu botol ya.”

Dalam kaitannya dengan perubahan perilaku, terdapat sebuah film Jepang yang menggunakan *bentou* sebagai *stimulus* untuk mengubah perilaku seorang individu. Film tersebut berjudul *Kyou mo Iyagarase Bentou*.

今日も嫌がらせ弁当 (Bahasa Inggris: *Bentou Harassment*) adalah sebuah film Jepang yang disutradarai oleh Renpei Tsukamoto dan dirilis pada tanggal 28 Juni 2019. Film ini menceritakan tentang seorang *single mother* bernama Kaori yang memiliki dua orang anak bernama Wakaba dan Futaba. Futaba sedang berada dalam fase “membangkang” dan selalu mengabaikan ibunya. Kaori pun memutuskan untuk mencoba berkomunikasi dengan Futaba sekaligus berencana mengubah perilaku Futaba yang buruk dengan membuat *bentou* berisi pesan-pesan yang ingin ia sampaikan.

Penulis tertarik memilih film *Kyou mo Iyagarase Bentou* karena penggunaan *bentou* untuk berkomunikasi merupakan hal yang unik. Dalam penelitian ini penulis ingin menganalisis *bentou* yang digunakan dalam film *Kyou mo Iyagarase Bentou* melalui teori S-O-R. Maka dari itu, penulis tertarik untuk menyusun makalah komprehensif dengan judul “Peran *Bentou* terhadap Perubahan Perilaku Tokoh Futaba dalam Film *Kyou Mo Iyagarase Bentou*.”

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peran *bentou* terhadap perubahan perilaku yang terjadi pada Futaba dalam film *Kyou mo Iyagarase Bentou*.

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peran *bentou* terhadap perubahan perilaku yang terjadi pada Futaba dalam film *Kyou mo Iyagarase Bentou*.

