

**KONSEP KAWAII PADA TOKOH MOMOKO
DALAM FILM SHIMOTSUMA MONOGATARI
KARYA TETSUYA NAKASHIMA**

SKRIPSI

**OLEH
ROSDIANA FEBRYANTI
NIM 0911120173**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2014**

**KONSEP KAWAII PADA TOKOH MOMOKO
DALAM FILM SHIMOTSUMA MONOGATARI
KARYA TETSUYA NAKASHIMA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menempuh Gelar Sarjana Sastra**

**OLEH
ROSDIANA FEBRYANTI
0911120173**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2014**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Rosdiana Febryanti

NIM : 0911120173

Program Studi : Sastra Jepang

menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 04 Februari 2014

Rosdiana Febryanti

NIM. 0911120173

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Rosdiana Febryanti telah
disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 03 Februari 2014

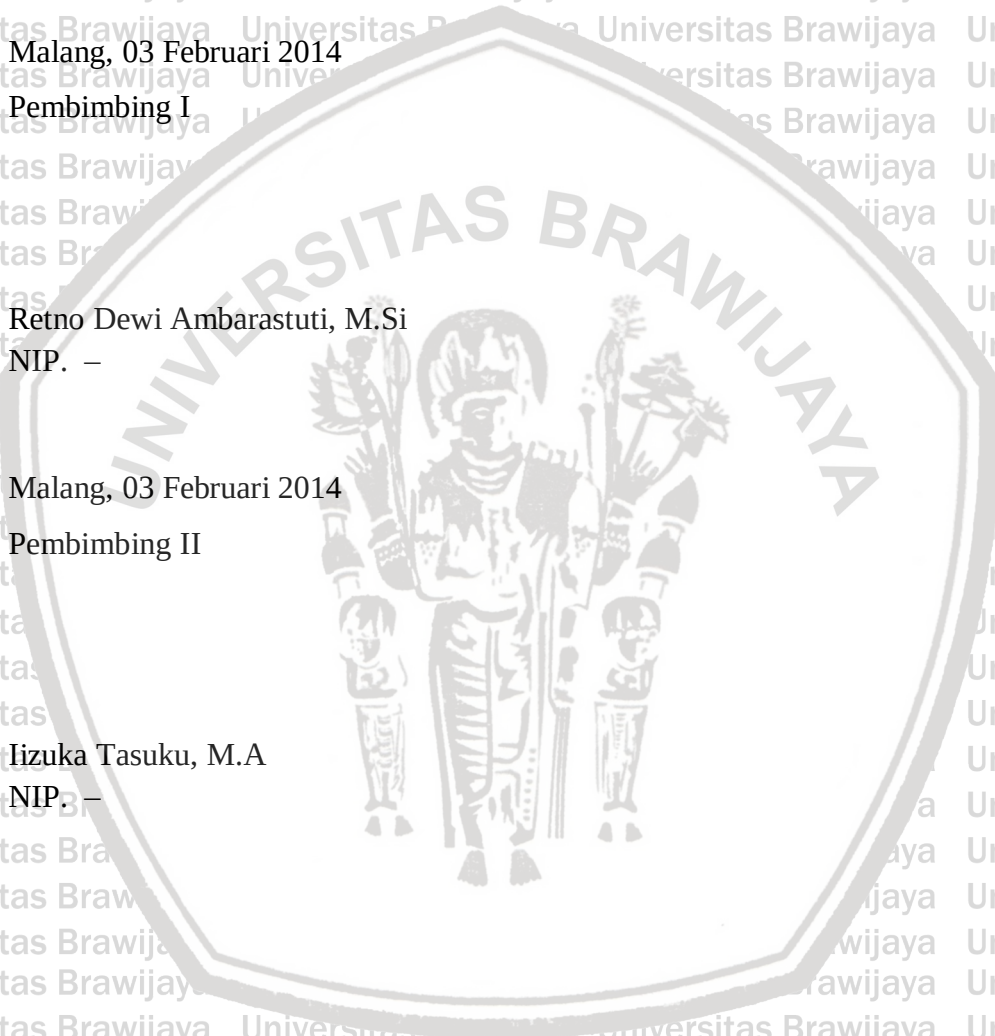
Pembimbing I

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si
NIP. –

Malang, 03 Februari 2014

Pembimbing II

Iizuka Tasuku, M.A
NIP. –



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Rosdiana Febryanti telah
disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si, Penguji I
NIP. –

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si, Pembimbing I
NIP. –

Iizuka Tasuku, M.A, Pembimbing II
NIP. –

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Aji Setyanto, M.Litt
NIP. 19720725 200501 1 002

Syariful Muttaqin, M.A
NIP. 19751101 200312 1 001

要旨

フェブリヤンティ、ロスディアナ。2014 年。中島哲也監督の映画作品『下妻物語』の主人公、桃子における「可愛い」の研究。ブラウウィジャ大学の日本語学科。

指導教員：(1) Retno Dewi Ambarastuti, (2) 飯塚啓

キーワード：ポップカルチャー、「可愛い」の概念、ロリタ系

現代、小説をもとにした映画がだんだん増えている。映画監督の能力と創造性で小説文学を映画に作りかえる。すぐに楽しめる面白さや素敵な文学を消さずに楽しめる映画が流行である。その映画の中で『下妻物語』という映画がある。本論文で研究されている映画である。

ポップカルチャーは、人に愛されたカルチャーである。簡単に楽しめる生き方が目的である。「可愛い」という現象は、物や行動の両方で、日本社会で広く適用されている。この研究は四方田犬彦とシャロン・キンセラの「可愛い」概念を使用している。本研究で用いた方法は敘述的である。この研究の結果は、この映画での主人公。桃子は「甘ロリ」である。桃子は外の世界から分離したの壁のようなロリータとなる。彼女は、ロリータが「生き人形」としてのファッションと「可愛い」物で自分自身を囲んでいた。

最後に、他の研究のために、同じように映画を研究対象として使用する場合は、文化の研究、男性的なフェミニストの概念、文学や社会学的アプローチの概念などを使用しても良い。

ABSTRAK

Febryanti, Rosdiana. 2014. Konsep *Kawaii* Pada Tokoh Momoko Di Film *Shimotsuma Monogatari*. Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing I: Retno Dewi Ambarastuti; Pembimbing II: Iizuka Tasuku

Kata Kunci : Budaya Pop, *Kawaii*, Subkultur Lolita

Seiring dengan perkembangan zaman para sineas dengan kemampuan dan kreatifitasnya telah memperkaya bidang sastra dengan menyajikan sebuah karya sastra dalam bentuk bacaan menjadi sebuah film yang dikemas dengan bagus menarik. Salah satu contoh film yaitu *Shimotsuma Monogatari* yang menceritakan kehidupan seorang *lolita*.

Budaya populer merupakan budaya yang banyak disukai orang. Terfokus lebih pada emosi dan pemuasannya daripada intelek. Dengan tujuan lebih kepada bersenang-senang dan menikmati hidup Seperti *Kawaii* yang sangat populer di Jepang dan diterapkan secara luas oleh masyarakat Jepang, baik dalam konteks barang maupun tingkah laku, hingga menjadi sebuah fenomena.

Penelitian ini menggunakan acuan konsep *kawaii* Yomota Inuhiko dan Sharon Kinsella. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Momoko dalam film ini adalah *sweet lolita*, subkategori dari Lolita. Momoko menjadi Lolita sebagai dinding pemisah dari dunia luar. Dia menjadi lolita dengan mendandani dirinya sebagai “boneka hidup” dan mengelilingi dirinya dengan benda-benda yang *kawaii*.

Pada penelitian berikutnya disarankan meneliti menggunakan pendekatan menggunakan konsep maskulin, feminis, pendekatan sosiologi sastra maupun *cultural studies* jika menggunakan objek material film yang sama.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Konsep *Kawaii* Pada Tokoh Momoko Dalam Film *Shimotsuna Monogatari* karya Tetsuya Nakashima”, yang disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Syariful Muttaqin, M.A, selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra dan kepada Bapak Aji Setyanto, M.Litt selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang yang sudah membantu dalam penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Retno Dewi A, M.Si selaku pembimbing I, serta Bapak Iizuka Tasuku, M.A selaku pembimbing II yang senantiasa membimbing penulis dengan sabar dan memberikan masukan-masukan yang bermanfaat. Terima kasih juga kepada Bapak dan Ibu Dosen Sastra Jepang yang sudah memberikan ilmu yang berharga, semangat, dukungan dan masukan kepada penulis selama ini.

Tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Eka Marthanty Indah L, M.Si selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan yang sangat bermanfaat bagi penulisan skripsi ini.

Terima kasih pula kepada keluarga tercinta, Bapak dan Ibu (*Ku persembahkan gelar ini untuk bapak ibu yang selalu dengan sabar membimbing anakmu ini*). Mas Yuda, Mas Ganda yang telah mendukung selama ini baik dengan dukungan materi maupun spiritual.

Saudari terkasih “Trio Baka” Livie, Dyah, yang tidak pernah lelah untuk selalu memberikan ide dan semangat yang membara. Kakak-kakak 東方神起 yang selalu memberi semangat dan menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini (*Always Keep The Faith, We’re Ready for Something*).

Saudari ketemu gede yang tersayang di Malang, “Mama” Nia, Marta, Nargis, Puji, Rina ‘Upik’, “Bundo” Wira (*Itsumo Arigatou. Kimi tachi ni deatte hontouni kansha desu. Kono kimochi ga zettai wasurarenaiyo*). Serta seluruh teman-teman Sastra Jepang 2009, Mei, Lusi ‘BuLus’, Yani, Itonk, Kelvin, Dewi, Aryo, Sasti, Dani, teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dan telah memberi bantuan selama penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Malang, Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAKSI (BAHASA JEPANG)	v
ABSTRAKSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TRANSLITERASI	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Budaya Populer	7
2.2 Konsep <i>Kawaii</i>	9
2.2.1 <i>Burikko</i>	14
2.3 <i>Lolita</i>	17
2.3.1 <i>Gothic Lolita</i>	20
2.3.2 <i>Sweet Lolita</i>	20
2.3.3 <i>Wa Lolita</i>	21
2.4 <i>Mise en Scene</i>	22
2.5 Penelitian Terdahulu	25
 BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
3.1 Sinopsis Film	26
3.2 Konsep <i>Kawaii</i> dalam Kehidupan Momoko	28
3.2.1 Di Sekolah	28
3.2.2 Di Rumah	34
3.2.3 Di Luar	44
3.3 Momoko Sebagai <i>Lolita</i>	49
 BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	
4.1 Kesimpulan	53

4.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	57



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				を (ヲ) wo
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po

きゃ (キャ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (ショ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チョ) cho
にゃ (ニャ) nya	にゅ (ニュ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒャ) hya	ひゅ (ヒュ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo
みゃ (ミャ) mya	みゅ (ミュ) myu	みょ (ミョ) myo
りゃ (リャ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo
ぎゃ (ギャ) gya	ぎゅ (ギュ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂャ) ja	ぢゅ (ヂュ) ju	ぢょ (ヂョ) jo
びゃ (ビャ) bya	びゅ (ビュ) byu	びょ (ビョ) byo
ぴゃ (ピャ) pya	ぴゅ (ピュ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo

ん (ン) N, n, m, η, dan η jika diikuti vokal atau semi vokal.
 つ dan ツ kecil, ditempatkan di depan huruf yang mengandung bunyi konsonan.
 つ dan ツ kecil ini menunjukkan bahwa konsonan berikutnya diucapkan dengan hitungan dua suku kata. Contoh: けってい (*kettei*), dan しゅっぱつ (*shuppatsu*).
 Bunyi vokal panjang dihasilkan dari huruf dasar ditambah dengan bunyi vokal.
 Contohnya: おとうさん (*otoosan*), おにいさん (*oniisan*), dan こうこうせい (*koukousei*)

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1 Kumamon	14
2 <i>Burikko</i>	15
3 Mana dalam majalah G&L Bible	18
4 Model <i>Gothic Lolita</i>	20
5 Model <i>Sweet Lolita</i>	21
6 Model <i>Wa Lolita</i>	21
7 Kondisi di dalam kelas Momoko	28
8 Isi <i>bento</i> Momoko di sekolah	29
9 Momoko duduk di pinggir lapangan waktu jam olahraga	31
10 Momoko menggunakan payung dalam perjalanan pulang sekolah	32
11 Tatanan rambut <i>pigtails</i> Momoko waktu di sekolah	34
12 Momoko saat bercermin di kamarnya	35
13 Momoko saat bersantai di rumah	37
14 Momoko sedang membicarakan tentang masa depan dengan Ichigo	39
15 Momoko saat sedang berfikir di meja makan	40
16 Pakaian tidur Momoko	41
17 Tatanan rambut Momoko saat menyulam mantel Ichigo	42
18 Ekspresi cemberut Momoko	43
19 Momoko saat perjalanan menuju Tokyo	44
20 Desain eksterior kafe Aristokrat	46
21 Momoko dan Ichigo di dalam kafe Aristokrat	47
22 Ekspresi kaget Momoko saat di dalam <i>pachinko</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Curriculum Vitae	57
2. Berita Acara Pembimbingan Skripsi	58



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman semakin banyak film-film yang bermunculan dengan mengangkat cerita yang berawal dari sebuah novel. Munculnya film-film tersebut membuat para penikmat karya sastra dapat menilai sastra dari perspektif yang berbeda. Seseorang membutuhkan beberapa hari untuk membaca dan menikmati setiap goresan pada sebuah novel. Kini para sineas dengan kemampuan dan kreatifitasnya telah memperkaya bidang sastra dengan menyajikan sebuah karya sastra dalam bentuk bacaan, novel, menjadi sebuah film yang dikemas dengan bagus dan menarik.

Dalam era modernisasi ini, Film menjadi media penyalur budaya populer yang diproduksi agar dapat dinikmati oleh banyak orang secara instan dan praktis. Hal tersebut mendukung orang zaman modern yang kurang suka membaca, akan tetapi lebih senang melihat gambar untuk menikmati film. Film dikemas dengan visual yang lebih menarik, membuat penonton dapat mengerti hanya dengan melihat gambar tanpa harus membaca sebuah teks.

Keberadaan film di tengah-tengah masyarakat melengkapi sisi-sisi kehidupan masyarakat yang sulit untuk dipisahkan dari keseharian. Film dijadikan alat menyampaikan suatu fenomena yang terjadi dalam masyarakat. Film telah menjadi

bagian dari karya sastra, tak terpisahkan sebagai karya seni dengan semua sisi idealis pembuat dan sisi ekonomi produser

Salah satu contoh film yaitu *Shimotsuma Monogatari*, karya Novala Takemoto yang diproduksi oleh Tetsuya Nakashima merupakan salah satu karya fiksi yang menggambarkan kehidupan seorang Lolita. Film ini diangkat dari novel dengan judul yang sama dan ditulis oleh Novala Takemoto, hasil karyanya identik dengan Lolita dan budaya pop di Jepang. Lolita sendiri sudah menjadi subkultur populer bagi anak muda baik di Jepang maupun luar negeri.

Shimotsuma Monogatari dalam Bahasa Indonesia memiliki arti “cerita dari Shimotsuma”. Shimotsuma sendiri merupakan nama sebuah kota di prefektur Ibaraki, Jepang bagian timur. Shimotsuma Monogatari bercerita mengenai dua gadis remaja Jepang yang sangat bertolak belakang, dari kepribadian, tingkah laku, hingga gaya berbusana yang dikenakan. Momoko yang seorang Lolita bertemu dengan seorang *Yankee* yang bernama Ichigo ketika Ichigo hendak membeli barang tiruan buatan ayah Momoko yang ditawarkan oleh Momoko di internet.

Fashion lolita muncul pada awal tahun 1980-an, tetapi baru pada tahun 1990-an mulai berkembang luas hingga sekarang bahkan sampai di luar Jepang. Lolita diinspirasi oleh pakaian zaman *Victorian*, *Romantic* dan kostum rumit yang berasal dari zaman *Rococo*. Sedangkan *yankee* bila diartikan secara harfiah dalam bahasa Indonesia bisa dianggap seperti berandalan yang suka merokok, memiliki warna rambut dengan warna yang mencolok seperti pirang, dan biasa menggunakan kaos dan dilengkapi dengan jaket, ataupun mantel panjang, mengendarai motor yang sudah

dimodifikasi sehingga memiliki suara yang sangat keras waktu dikendarai. *Yankee* dikenal tidak memiliki sopan santun, suka melanggar peraturan, berkelahi, maupun membolos dari sekolah. Hal ini membuat *yankee* sangat bertolak belakang dengan seorang Lolita.

Lolita merupakan bagian dari subkultur anak muda, yang secara umum lebih dikenal sebagai *Gothic&Lolita Movement* yang muncul dan berkembang di Jepang.

Selain itu, gerakan subkultur ini meluas dan berkembang di luar Jepang sehingga menjadi perhatian dunia. Menurut Fitrah Hamdani dalam Zaelani Tammka (2007:164) subkultur adalah:

“Gejala budaya dalam masyarakat industri maju yang pada umumnya terbentuk berdasarkan usia dan kelas. Secara simbolis diekspresikan dalam bentuk penciptaan gaya (*style*) dan bukan hanya merupakan penentangan terhadap hegemoni atau jalan keluar dari suatu ketegangan sosial”.

Dapat diartikan bahwa subkultur adalah sebuah gerakan atau kegiatan yang dilakukan secara kolektif atau bagian dari kultur besar. Yang biasanya digunakan sebagai bentuk perlawanan akan kultur besar atau *mainstream*. Bisa berupa bentuk perlawan apa saja seperti; agama, negara, institusi, musik, gaya hidup, dan segala yang dianggap *mainstream*. Begitu pula subkultur lolita yang merupakan bentuk perlawanan dari kultur utama dan ketidakstabilan ekonomi setelah resesi ekonomi di Jepang. Secara umum, Lolita diinspirasi oleh pakaian zaman Victorian, Romantic dan kostum rumit yang berasal dari zaman Rococo.

Gaya Rococo merupakan bagian dari seni yang muncul di Paris pada awal abad ke-18, setelah berakhirnya zaman *Baroque*. Gaya *Gothic&Lolita* berdasarkan pada

pakaian berkabung yang bergaya *Gothic Victorian* yang ada pada abad ke-19, yang khususnya dikenakan oleh anak kecil; terinspirasi dari gaun boneka, pakaian anak-anak, dan pakaian *Victorian* yang diilustrasikan dalam karakter fiksi anak perempuan.

Subkultur Lolita yang diangkat dalam film ini bukan sesuatu hal yang aneh lagi remaja di Jepang karena adanya banyak pemikiran. Salah satunya yaitu pemikiran tidak ingin menjadi orang dewasa, hal ini karena menjadi orang dewasa memiliki banyak aturan sosial, seperti tanggung jawab, kewajiban, dan lain-lain. Salah satu cara “melarikan diri” dari semua aturan dan tuntutan sosial tersebut dengan masuk ke dunia imajinatif.

Dunia yang kerap diimajinasikan oleh orang Jepang adalah dunia anak kecil, dunia dimana mereka dapat merasakan ketenangan (Allison : 2004). Karena dalam pola pikir orang Jepang, masa kecil merupakan masa mereka masih bebas dari tanggung jawab dan kewajiban, tanpa memikirkan hal-hal seperti *tatemaie*, *jouge kankei*, *giri*, serta berbagai hal lain yang harus dihadapi orang dewasa, khususnya yang sudah terjun ke dalam masyarakat. Oleh karena itu, orang-orang mulai mengelilingi diri mereka sendiri dengan benda-benda yang *kawaii* untuk membentuk dunia sekitarnya seperti dunia anak kecil, seolah-olah mereka ingin membangun kembali dunia masa kecil mereka.

Kawaii merupakan salah satu unsur yang penting dalam perkembangan kebudayaan populer Jepang. Sehingga *kawaii* banyak dibahas pada berbagai jurnal ilmiah dan buku oleh para ahli baik dalam, maupun luar Jepang. Yomota Inuhiko,

Sharon Kisella, serta beberapa ahli lainnya mencoba untuk menjelaskan mengenai konsep *kawaii*.

Dari sekian banyak pengertian konsep *kawaii* yang dikemukakan oleh para ahli, banyak yang mendeskripsikan *kawaii* sebagai sesuatu yang kekanak-kanakan, berukuran kecil atau mungil, bundar, cantik, berwarna pastel atau warna-warni pelangi, rapuh, memancarkan ketulusan, tidak terbebani tanggung jawab, tidak kaku dan oleh karena itu terlihat santai, sesuatu yang menarik, mudah disukai, dan lain sebagainya.

Estetika dalam konsep *kawaii* yang memiliki arti kekanak-kanakan merupakan hal yang penting. Sebab, orang Jepang memiliki hasrat yang kuat untuk mengenang masa kecil (Buruma :1984). Bagi orang Jepang, masa kecil adalah sebuah *paradise*, dunia yang ideal bagi mereka. Yomota Inuhiko (2004) menjelaskan bahwa salah satu pengertian *kawaii* ialah sesuatu yang romantis, dalam arti bukan secara logika dan realitas yang penting, melainkan imajinasi dan emosi yang diutamakan.

Film *Shimotsuma Monogatari* ini menggambarkan kehidupan akan kebudayaan anak muda di Jepang, dengan subkultur Lolita dan *Yankee*. Selain itu, film ini juga mendapatkan berbagai penghargaan seperti; Yokohama Film Festival, dengan penghargaan film terbaik, artis terbaik, artis pemeran pembantu terbaik, sutradara terbaik, artis pendatang baru, Mainichi Film Award dengan penghargaan artis pemeran terbaik dan artis pendatang baru terbaik, dan Houchi Movie Award dengan penghargaan artis pendatang baru terbaik. Selain mendapatkan penghargaan di

Jepang, *Shimotsuma Monogatari* juga ditayangkan pada festival film Cannes di Perancis.

Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti tokoh Momoko pada film *Shimotsuma Monogatari* menggunakan pengkajian *Pop Culture*. Khususnya untuk menganalisis fenomena *kawaii* dalam subkultur Lolita pada film *Shimotsuma Monogatari* karya Novala Takemoto, dan disutradarai Tetsuya Nakashima.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian pendahuluan di atas dan sebagai sebuah bentuk pengkajian karya sastra, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

Bagaimana konsep *kawaii* yang tercermin pada tokoh Momoko dalam film *Shimotsuma Monogatari*.

1.3 Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

Untuk mendeskripsikan bagaimana konsep *kawaii* yang tercermin pada tokoh Momoko dalam film *Shimotsuma Monogatari*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Budaya Populer

Budaya populer sering juga dikenal sebagai budaya pop merupakan kumpulan gagasan, perspektif, sikap-sikap, dan fenomena-fenomena lain yang dianggap sebagai sebuah kesepakatan atau konsensus informal dalam sebuah kebudayaan arus utama pada akhir abad ke-20an. Budaya populer banyak dipengaruhi oleh media massa dan mempengaruhi kehidupan masyarakat sehari-hari. Istilah budaya populer sendiri berasal pada abad ke-19, yang penggunaan awalnya merujuk pada pendidikan dan kebudayaan dari kelas-kelas masyarakat yang lebih rendah. Istilah tersebut kemudian mengandung arti sebuah kebudayaan dari kelas-kelas masyarakat yang lebih rendah, yang berbeda dari dan bertentangan dengan “pendidikan yang sebenarnya” yang ada pada akhir abad tersebut. Makna istilah tersebut saat ini, yaitu budaya konsumsi massa, secara khusus berasal dari Amerika Serikat, yang muncul pada tahun 1960-an. Istilah ini juga sering disebut sebagai budaya massa dan sering dikontraskan dengan budaya tinggi misalnya, musik klasik, novel sastra, dan sejenisnya.

Raymond Williams (1983) memberikan empat definisi mengenai pengertian populer yaitu yang pertama, populer adalah banyak disukai orang, kedua, populer adalah jenis kerja rendahan, ketiga populer adalah karya yang dilakukan oleh orang

untuk membuat senang orang lain dan yang keempat, populer adalah budaya yang memang dibuat untuk menyenangkan orang lain.

Menurut Dominic Strinati, budaya populer atau budaya massa berkembang, terutama sejak tahun 1920-an dan 1930-an, bisa dipandang sebagai salah satu sumber historis dari tema-tema maupun perspektif-perspektif yang berkenaan dengan budaya populer. Perkembangan ini ditandai dengan munculnya sinema dan radio, produksi massal dan konsumsi kebudayaan, bangkitnya fasisme dan kematangan demokrasi liberal di sejumlah negara Barat.

Budaya populer berkaitan dengan budaya massa. Budaya massa adalah budaya populer yang dihasilkan melalui teknik-teknik industrial produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan dari khalayak konsumen massa. Budaya massa ini berkembang sebagai akibat dari kemudahan-kemudahan reproduksi yang diberikan oleh teknologi seperti internet, fotografi, perekam suara, dan sebagainya. Akibatnya musik dan seni tidak lagi menjadi objek pengalaman estetis, melainkan menjadi barang dagangan yang ditentukan oleh kebutuhan pasar.

Budaya populer lebih banyak terfokus pada emosi dan pemuasannya daripada intelek. Dengan tujuan lebih kepada bersenang-senang dan menikmati hidup, sehingga memuaskan segala keinginan hati dan hawa nafsu. Hal seperti ini yang menyebabkan munculnya budaya hasrat yang mengikis budaya malu. Banyak industri yang menjadikan sensualitas sebagai alat terbaik bagi kesuksesan industri, misalnya: penggunaan gambar wanita telanjang pada sampul majalah populer, atau sebuah iklan minuman kaleng yang dibintangi seorang model yang seksi. Hal-hal ini

merupakan salah satu strategi visual yang sering digunakan untuk memberikan provokasi dan efek-efek psikologis yang instan, yang biasanya berkaitan dengan gejala hasrat dan nafsu.

Budaya pop juga berkaitan erat dengan budaya konsumerisme, yaitu sebuah masyarakat yang senantiasa merasa kurang dan tidak puas secara terus-menerus, sebuah masyarakat konsumtif dan konsumeris, yang membeli bukan berdasarkan kebutuhan, namun keinginan, bahkan gengsi. Maka berbelanja sudah menjadi sebuah gaya hidup dan budaya populer di masyarakat. Berbelanja merupakan aktifitas pengisi waktu luang yang paling populer.

Budaya populer mempengaruhi banyak orang dari setiap subkultur, tanpa dibatasi latar belakang etnik, keagamaan, status sosial, usia, tingkat pendidikan, dan sebagainya. Budaya populer mempengaruhi hampir di semua bagian dunia, khususnya di negara-negara berkembang dan maju.

2.2 Konsep *Kawaii*

Pada awalnya, *kawaii* merupakan kependekan dari *kawayushi* yang digunakan pada akhir zaman Heian oleh orang kalangan bawah sebagai bahan candaan untuk mengkritik para bangsawan. *Kawayushi* muncul pada “*Genji no Monogatari*” karya Murasaki Shikibu dengan arti sesuatu yang menyedihkan, rapuh. Dengan berjalannya waktu, kesan arti negatif dari *kawayushi* yang berarti menyedihkan memudar dan akhirnya diambil peranannya oleh *utsukushii* untuk mendeskripsikan kelucuan anak kecil dan sesuatu yang kecil. Pada tahun 1970-an *kawaii* masuk menjadi “*life-style*”

orang Jepang. Pada masa itu juga saat tulisan *burikkoji* dan produk Hello Kitty yang dibuat oleh Sanrio Co.Ltd. menjadi populer di masyarakat Jepang. Pengaruh *kawaii* terus menyebar luas hingga memengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat Jepang, seperti selera dan cara berpakaian orang Jepang, desain peralatan rumah tangga, elektronik bahkan merambah pada otomotif.

Kawaii merupakan salah satu nilai estetika yang penting di Jepang. Nilai estetika ini sudah diterapkan secara meluas oleh masyarakat Jepang, baik dalam konteks barang maupun tingkah laku, hingga menjadi sebuah fenomena. Yomota Inuhiko, Sharon Kisella, serta beberapa ahli lainnya mencoba untuk menjelaskan mengenai konsep nilai estetika *kawaii*. Dari sekian banyak pengertian yang dikemukakan oleh para ahli, banyak yang mendeskripsikan *kawaii* sebagai sesuatu yang kekanak-kanakan, berukuran kecil atau mungil, bundar, cantik, berwarna pastel atau warna-warni pelangi, rapuh, memancarkan ketulusan, tidak terbebani tanggung jawab, tidak kaku dan karena itu terlihat santai, sesuatu yang menarik, mudah disukai, sesuatu yang dapat membuat tersenyum, dan lain sebagainya.

Pengertian yang paling menonjol adalah *kawaii* yang mengandung pengertian kekanak-kanakan, lemah, seperti bayi dan anak-anak atau yang memiliki pengertian yang erat dengan anak kecil, rapuh, polos, ceria, murni yang umumnya dimiliki oleh anak kecil. Masa kecil merupakan masa bermain tanpa adanya beban seperti tanggung jawab. Pada masa kecil, seorang anak selalu bersikap ceria, selalu gembira, dapat tertawa dengan lepas akan sesuatu hal yang kecil, dan memasang senyum manis yang tulus tanpa ada maksud tersembunyi.

Tingkah laku anak kecil selalu membuat orang-orang di sekitarnya tertawa dan tersenyum. Mereka memiliki imajinasi yang sangat aktif dimana anak kecil dapat membangun imajinasi tanpa batas seperti mereka dapat mengubah secangkir air putih menjadi secangkir teh, ataupun sebatang ranting menjadi sebuah pedang. Hanya dengan melihat tingkah laku anak kecil secara tidak langsung orang dewasa yang melihat dapat merasakan perasaan senang dan gembira yang mereka buat. Mereka sering melakukan berbagai kebodohan dan kecerobohan, namun saat masa-masa anak kecil melakukan kesalahan seperti itulah yang dianggap lucu dan menggemaskan bagi orang dewasa sehingga anak kecil lebih mudah disukai. Ketidaktahuan, kebodohan, kecerobohan dan lain sebagainya itulah yang justru dianggap *kawaii*.

Anak kecil juga merupakan manusia yang masih murni dan polos, dalam arti pikiran anak kecil belum “terkotori” dengan berbagai permasalahan dan tekanan hidup seperti yang dirasakan oleh orang dewasa, dan anak kecil tidak memiliki prasangka buruk terhadap hal-hal yang ada dan terjadi di sekitarnya. Mereka selalu memasang ekspresi wajah yang polos, tanpa beban, dan membuat orang-orang tidak tahan dengan kepolosan yang mereka miliki. Di satu sisi, kemurnian dan kepolosan tersebut yang justru membuat anak kecil terlihat rapuh dan lemah dan bagi orang yang melihatnya pun menjadi tidak tega untuk berbuat buruk ataupun melukainya dan justru ingin melindungi dan memberikan rasa nyaman ke anak kecil tersebut.

Garger (2007) mengemukakan bahwa anak kecil membuat orang merasa simpati karena anak kecil merupakan makhluk yang tidak berdaya (Kavarovic, n.d., hlm.3). Dalam hal ini, ketidakberdayaan atau kerapuhan dari anak kecil itulah yang dianggap

kawaii. Sama halnya seperti orang yang melihat anak kucing yang masih kecil dan betapa rapuhnya hewan kecil tersebut sehingga orang tersebut ingin memelihara dan melindunginya. Kinsella (1995) menjelaskan bahwa *kawaii* berarti kekanak-kanakan, manis, mudah disukai, murni, sederhana, tulus, lemah, dan mudah terluka baik secara fisik maupun mental.

Pernyataan Kinsella ini dipertegas lagi oleh Yomota Inuhiko (2006) yang menjelaskan bahwa *kawaii* merupakan sesuatu yang kecil. Sesuatu yang rapuh dan lemah, sesuatu yang sepertinya mudah hancur dan karena itu harus dilindungi. Sesuatu yang memiliki sisi romantis dalam pengertian bukan logika dan realitas yang utama, akan tetapi imajinasi dan emosi yang diutamakan. *Kawaii* merupakan sesuatu yang dapat membuat masuk orang ke dalam dunia imajinasi, dunia yang mengesampingkan realitas.

Dunia imajinasi yang dimaksud adalah dunia yang berbeda dengan realitas yang dihadapi seseorang pada saat beranjak dewasa dan terjun menjadi bagian dari suatu masyarakat, dimana seseorang dituntut untuk bekerjasama dengan baik dengan kelompok dan sekitarnya, menghadapi tuntutan pekerjaan, patuh terhadap orang tua dan atasan, kedisiplinan, menjalankan kosep tanggung jawab dan kewajiban, terbatasnya waktu luang, kekuasaan, menjaga susunan *jougei kankel*, serta berbagai tuntutan lainnya dalam tatanan masyarakat Jepang.

Kinsella (1995) orang Jepang melihat fase dewasa layaknya periode yang terpenjara, dan periode yang penuh dengan tanggung jawab. *Kawaii* menjadi hal yang berguna bagi orang dewasa untuk lari dari kekangan “dewasa”. *Kawaii* dapat

membawa seseorang ke dunia dimana dia dapat merasakan ketenangan dan kenyamanan, seperti dunia masa kecil (Allison :2004).

Pernyataan tersebut di atas di perkuat oleh Buruma (1984) yang menjelaskan mengenai kecenderungan orang Jepang untuk bernostalgia mengingat masa kecil,

“..... retain a lifelong nostalgia.. for that childhood paradise. The yearning for that particular Arcadia is a very important aspect of Japanese culture.....” (Madge, 1997, hlm.163)

Terjemahan:

“.....mempertahankan nostalgia yang kekal.....demi surga masa kecil. Hasrat akan Arkadia merupakan aspek yang sangat penting dalam kebudayaan Jepang.....”

Dalam pernyataan di atas dijelaskan betapa pentingnya masa kecil bagi orang Jepang, masa kecil dianggap sebagai surga atau *paradise*. Orang Jepang memiliki keinginan yang kuat untuk kembali ke masa kecil, atau setidaknya mengenang masa kecil, dengan kata lain nostalgia ke masa pada saat mereka masih bebas bermain gembira tanpa harus terbebani dari segala tuntutan. Oleh karena itu orang-orang mengelilingi diri mereka sendiri dengan benda-benda yang *kawaii* untuk mengkonstruksi kembali dunia masa kecilnya dengan membentuk dunia di sekitarnya seperti dunia anak kecil.

Kawaii tidak hanya diwujudkan dalam bentuk benda, tetapi juga diwujudkan dalam bentuk tingkah laku, ekspresi wajah, cara berbicara, hingga bentuk tulisan tangan maupun elektronik. Di kota-kota, gedung menara, tempat wisata, bahkan kantor polisi juga memiliki *yuru-kyara* (maskot) yang *kawaii* dengan bentuk dan

nama-nama yang lucu dan imut sebagai alat untuk mempromosikan tempat atau wisata yang ada di kota-kota tersebut.



Gambar 2.1: Kumamon (クマモン)

Pada gambar 2.1 adalah Kumamon, maskot prefektur Kumamoto yang berada di bagian selatan Jepang. Kumamon di buat pada tahun 2010 dan memiliki misi untuk mengenalkan provinsi Kumamoto kepada masyarakat luas baik di Jepang maupun luar Jepang. Kumamon terkenal dengan kostum beruang hitam yang *kawaii* dan tingkah lucunya sewaktu mempromosikan provinsi Kumamoto, sehingga menjadi maskot no.1 pada kontes yuru-kyara (ゆるキャラ) tahun 2011 di Jepang. Berikut ini merupakan penjabaran bagaimana estetika dimunculkan, serta bagaimana estetika *kawaii* berfungsi dalam masyarakat Jepang.

2.2.1 Burikko

Burikko merupakan istilah atau sebutan untuk perempuan yang bertingkah laku seperti anak kecil agar terlihat *kawaii*, biasanya untuk menarik perhatian lawan jenis (Schilling :2005). *Burikko* terdiri dari kata “*burisuru*” yang artinya berpura-pura

dan “*ko*” yang artinya anak. *Burikko* biasanya berpakaian seperti anak kecil (baju yang berenda-renda dan berpita, kaus bergambar yang *kawaii*, atau baju yang berwarna ceria), bertingkah laku manja seperti anak kecil, mengeluarkan ekspresi wajah yang polos seperti anak kecil yang tidak tahu apa-apa dan tidak memiliki prasangka buruk sama sekali, serta berbicara agar terlihat *kawaii*. Ada pula *burikko* yang bertingkah *kawaii* jika berhadapan dengan anak laki-laki, namun berubah maskulin dan kasar jika berhadapan dengan perempuan lain.



Gambar 2.2: *Burikko*

Gambar 2.2 merupakan contoh dari *burikko*. Dari penampilan perempuan di atas banyak memakai warna merah muda dan biru muda yang cerah, mulai dari ikat rambut, rok, *stocking*, hingga sepatu untuk menampilkan kesan *kawaii*. Kesan anak kecil yang menonjol, terlihat dari pemakaian rok yang dikenakan bertumpuk-tumpuk layaknya pakaian yang biasa dikenakan oleh anak-anak perempuan yang di masa kecil ingin berpakaian ala putri kerajaan. Rok tersebut dipadukan dengan stoking

dengan warna pink lebih gelap dan dengan corak gambar kartun untuk menambah kesan lucu. Perpaduan dengan baju luaran yang berwarna biru cerah dan kaus berwarna putih dengan gambar kartun hewan juga menambah kesan anak-anak yang polos. Kemudian ditambahkan dengan aksesoris rambut yang berwarna pink dan pita-pita yang menempel. Tidak lupa untuk yang terakhir untuk menambahkan kesan kekanak-kanakan adalah dengan memasang ekspresi wajah anak-anak yang masih polos.

Burikko juga menunjukkan sisi *kawaii* diri mereka dengan menggunakan *burikkoji*. *Burikkoji* merupakan tulisan Jepang yang menyerupai tulisan anak kecil.

Burikkoji muncul pada tahun 1974 dan sejak saat itu terus meluas ke seluruh penjuru Jepang hingga tahun 1985, jumlah anak muda yang menggunakan *burikkoji* mencapai lima juta orang dan umumnya digunakan oleh perempuan (Kinsella :1995).

Goresan *burikkoji* tidak lurus dan tajam, melainkan melengkung dan bundar, sehingga terkadang disebut juga sebagai 丸い字 (*maruiji*). *Marui* berarti bundar dan *ji* berarti huruf.

Para gadis remaja sengaja menulis dengan goresan yang bundar menyerupai tulisan anak kecil, serta menghias tulisan-tulisan tersebut dengan berbagai gambar seperti bunga, hewan, hati, bintang, dan lain sebagainya. Meniru tulisan anak kecil serta menghiasi tulisan mereka dengan berbagai gambar memang menunjukkan mereka kekanak-kanakan. Tetapi, justru sisi kekanak-kanakan itulah yang dianggap *kawaii*.

2.3 Lolita

Lolita merupakan bagian dari subkultur populer anak muda, yang secara umum lebih dikenal sebagai *Gothic&Lolita Movement* yang muncul dan berkembang di Jepang. Selain itu, gerakan ini meluas dan berkembang di luar Jepang sehingga menjadi perhatian dunia. Secara umum, *lolita* diinspirasi oleh pakaian zaman Victorian, Romantic dan kostum rumit yang berasal dari zaman Rococo.

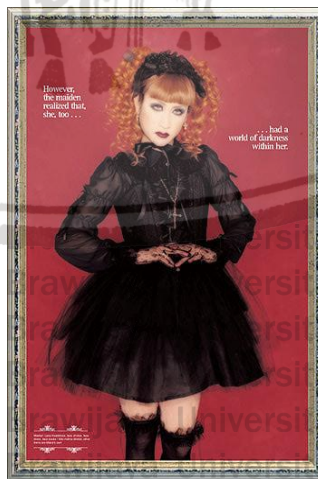
Gaya rococo merupakan bagian dari seni yang muncul di Paris pada awal abad ke-18, setelah berakhirnya zaman Baroque. Gaya *Gothic&Lolita* berdasarkan pada pakaian berkabung yang bergaya *Gothic Victorian* yang ada pada abad ke-19, yang khususnya dikenakan oleh anak kecil; terinspirasi dari gaun boneka, pakaian anak-anak, dan pakaian Victorian yang diilustrasikan dalam karakter fiksi anak perempuan, seperti karakter Alice di *Alice in Wonderland*, dan *Alice Through the Looking Glass* karya Sir John Tenniel.

Ciri dari gaya *lolita* adalah menggunakan rok atau gaun panjang hingga lutut dengan bentuk seperti “*cupcake*” yang mengembang di bagian bawah, kaus kaki maupun stoking hingga lutut, hiasan kepala, serta baju dan aksesoris yang dihiasi dengan banyak renda dan pita.

Subkultur lolita sendiri tidak memiliki relasi sama sekali dengan novel *Lolita* yang ditulis oleh Vladimir Nabokov dan dicetak pada tahun 1955, seorang penulis asal Rusia, ataupun konsep seksualitas seorang gadis yang menjadi kontroversi hingga abad ke-20. Akan tetapi, hingga sekarang pun masih banyak orang yang menghubungkan pada sesuatu yang berujung pada seksualitas. Pada faktanya

subkultur lolita sendiri jauh dari seksi, sensual maupun seks. Dikarenakan karakter tokoh “Lolita” pada novel karya Vladimir Nabokov yang kontroversi sama dengan subkultur Lolita, membuat masyarakat beranggapan bahwa subkultur Lolita sama cenderung pada arah seksualitas.

Mana, seorang artis dan *designer* dikenal sebagai tokoh awal yang mengusung gerakan untuk *Gothic&Lolita*. Meskipun Mana bukanlah pencetus dari *Gothic&Lolita*, dia sering menjadi acuan bila membicarakan hal tersebut dikarenakan dia sebagai tokoh yang diakui dan dikenal di subkultur, dan tentunya sangat berpengaruh. Mana pada awalnya dikenal sebagai seorang gitaris legendaris di Jepang, Malice Mizer, yang bergenre *Visual-Kei* pada tahun 1992-2001. Umumnya genre *Visual-Kei* ditandai dengan gaya yang sangat flamboyant, *theatrical*, dan dandanan tebal yang menekankan pada androgini, bahkan feminim dalam balutan gaun. Saat ini Mana dikenal sebagai tokoh yang sangat “lolita”, dan idola sempurna untuk lolita, karena sikapnya dan sangat terang-terangan berpakaian secara feminim.



Gambar 2.3: Mana dalam majalah G&L Bible

Persona yang paling diakui dari seorang Mana adalah Gothic Lolita. Baru-baru ini, untuk grup band barunya, *Moi Dix Mois*, dia mengubah tampilannya lebih ke interseksual yang berbau kelaki-lakian dengan mengadopsi sebagian identitas feminimnya untuk merombak mode khasnya sendiri. Sebagai artis yang pertama mengusung Gothic Lolita, Mana diidentifikasi sebagai tokoh yang memiliki pengaruh besar dalam pergerakan Gothic Lolita yang ditiru dan digandrungi oleh fans fanatik dari Malice Mizer. “Fashion Gothic Lolita sangat populer di Harajuku dari tahun 1999” (Kawamura 2007:344). Selain *Gothicloli* dalam subkultur lolita masih banyak *style* lolita yang memiliki ciri khas masing-masing. Untuk lebih jelasnya akan penulis jabarkan di bawah ini

2.3.1 Gothic Lolita

Gothic lolita, biasanya disebut juga *Goth-loli* (ゴスロリ *gosu-rori*) adalah kombinasi dari gaya *Gothic* dan lolita periode Rococo dan Victorian. Sesuai dengan namanya, lebih identik dengan penggunaan warna yang gelap dan terkadang dikombinasikan dengan warna putih, disertai pula kombinasi renda-renda di ujung pakaian dan hiasan pita. Kebanyakan di bagian rok dihiasi dengan *crinoline* dan *petticoat*. Untuk bagian kaki, dilengkapi dengan menggunakan stocking atau kaus kaki hingga lutut dan sepatu Mary Jane berhak tinggi.



Gambar 2.4: Model Gothic Lolita

2.3.2 Sweet Lolita

Sweet Lolita, di Jepang disebut juga sebagai *Ama-loli* (甘ロリ *ama-rori*). Gaya lolita ini sangat terpengaruh dari gaya berpakaian zaman Rococo, Victorian, dan Edwardian di Eropa. Berfokus pada aspek fantasi pada lolita, dan juga mengadopsi dasar dari format lolita dengan menggunakan warna-warna yang cerah dan desain yang kekanak-kanakan. Gaya ini mencerminkan gadis kecil yang manis, cantik, lucu serta ceria. *Style* inilah yang diadopsi dan digunakan oleh Momoko setiap hari. Motif yang sering ditemukan di *sweet lolita* seperti permen, cerry, strawberi, cakes, hati, polkadot, bunga, ataupun mainan. Karena gaya ini lebih mencerminkan anak kecil, riasan yang digunakan pun riasan ringan dan natural layaknya anak kecil.



Gambar 2.5: Model Sweet lolita

2.3.3 Wa Lolita

Wa Lolita mengkombinasikan pakaian tradisional Jepang dengan gaya lolita.

Wa berasal dari kanji *Wa* (和) yang berarti Jepang. Ciri-ciri khusus dari gaya ini adalah penggunaan *kimono* atau *hakama* yang dimodifikasi dengan gaya lolita, untuk bawahan atau rok *petticoat* atau atasan yang berbau kimono dipasangkan dengan menggunakan rok model lolita, untuk aksesoris rambut biasanya menggunakan jepit rambut yang dihias dengan bunga-bunga.



Gambar 2.6 : Model Wa Lolita

2.4 *Mise en scene*

Mise en scene adalah istilah bahasa Prancis yang berarti meletakkan dalam layar.

Mise en scene merupakan segala sesuatu yang kita lihat dalam sebuah film, semua yang tampak pada layar mulai dari seting tempat, kostum, make up, pencahayaan, dan

ekspresi figure dan gerakan. *Mise en scene* meliputi fungsi sebuah *scene* dalam film.

Apakah itu untuk menjelaskan sesuatu ataukah untuk kesan dramatic, semua tergantung dari kebutuhan film itu sendiri. Penyusunan elemen-elemen dalam *Mise en*

scene juga sangat penting karena hal ini menimbulkan berbagai macam hal lain yang seperti harapan tokoh dalam *scene* tersebut, konflik permasalahan, dan lain sebagainya.

Corrigan (2007:48) mendefinisikan *mise-en-scene* sebagai *what is put into the scene (put before the camera)* yang berarti *mise-en-scene* merupakan apa saja yang ada di dalam panggung, yaitu panggung yang berada sebelum kamera. Kesimpulan dari pengertian menurut Corrigan tersebut adalah segala sesuatu yang terdapat dalam panggung yang dapat menggambarkan sebuah situasi yang akan digambarkan oleh sutradara.

Elemen-elemen yang terdapat dalam *mise en scene* adalah pengaruh dari latar atau *setting*, pencahayaan atau *lighting*, seberapa menariknya kostum yang digunakan oleh pemain, akting, dan *space* atau tempat.

Unsur *mise-en-scene* yang membantu dalam penelitian adalah unsur latar atau *setting*, kostum, dan akting yang akan dijabarkan dibawah ini:

- a. Seting merupakan tempat terjadinya sebuah cerita dan salah satu unsur penting dalam *Mise en scene*. Seting diciptakan berdasarkan berbagai pertimbangan seperti keterpaduan dan kesinambungan grafis, misalnya kesinambungan dominasi warna merah pada seting. Konsistensi dalam pemakaian warna tersebut berhubungan dengan desain grafis dan kesinambungan dari cerita. Seting sangat berperan penting dalam sebuah film karena seting dapat menjadi cerita meskipun tanpa aktor.
- b. Kostum dan make up menjadi cara untuk memenuhi dimensi kreatif. Konsistensi pemakaian model, tren maupun warna dari kostum dan make up sangat bergantung pada sudut pandang sutradara dalam menggarap cerita. Selain itu, kostum juga bisa menjadi simbol akan zaman, negara, ideologi ataupun identitas dari sebuah kelompok tertentu.
- c. Kostum selalu dekat dengan seting. Seting menyediakan latar belakang yang natural dan sesuai dengan cerita sementara kostum membangun identitas dari karakter tokoh. Dengan penggunaan kostum yang tepat dapat menonjolkan sifat, karakter dari tokoh. Penampilan tokoh yang pendiam dan tokoh yang populer tentu sangat berbeda, tergantung dari konteks dramatik yang diinginkan oleh sutradara.
- d. Seperti kita ketahui, tokoh dalam sebuah film ataupun drama diperankan oleh seorang aktor. Cara aktor tersebut menggambarkan tokoh dalam sebuah akting merupakan hal terpenting dalam sebuah

film. Penggabungan dari akting, pencahayaan, latar, serta kostum

inilah yang membuat sebuah film mampu mempengaruhi penonton.

Hal ini dijelaskan dalam kutipan sebagai berikut:

“...an actor is the individual who plays the part of a character in a movie. But acting style-how an actor plays a part- differs considerably from film to film and from one decade to the next.”

(Corrigan, 2007:53)

Terjemahan:

“... Seorang aktor adalah individu yang memainkan bagian dari karakter dalam film. Akan tetapi gaya akting - bagaimana seorang aktor memainkan bagian-sangat berbeda dari film ke film dan dari satu dekade ke generasi berikutnya.”

(Corrigan, 2007:53)

Sebuah film yang sudah siap untuk “dikosumsi” merupakan hasil kombinasi setiap elemen dari *Mise en scene* dengan elemen yang lain untuk menciptakan suasana yang detail di setiap film. Mempelajari elemen *Mise en scene* secara terpisah juga membantu untuk mengetahui lebih jelas fungsi dari setiap elemen sehingga akan lebih memudahkan untuk meneliti dan mengapresiasi sebuah film.

2.5 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dan referensi dalam penelitian ini akan dicantumkan hasil penelitian terdahulu oleh peneliti yang pernah penulis baca di antaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Putri Lydia Christy mahasiswa Universitas Indonesia, Jakarta, tahun 2011 dengan judul Manifestasi Nilai Estetika *Kawaii* dalam

Dunia Hiburan Jepang, pada penelitian tersebut dijelaskan aspek *kawaii* dalam dunia hiburan Jepang dengan terfokus pada grup band Arashi sebagai objek penelitian.

Hal yang membedakan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu adalah penulis meneliti konsep *kawaii* pada tokoh Momoko yang ditampilkan dalam film

Shimotsuna Monogatari.



BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas analisa mengenai konsep *kawaii* yang tercermin pada tokoh Momoko dalam film *Simotsuma Monogatari* yang disutradarai oleh Tetsuya Nakashima, dan bagaimana kehidupan Momoko sebagai seorang *lolita* yang tercermin di dalam film tersebut.

3.1 Sinopsis Film

Momoko yang dilahirkan di daerah dekat Kobe, berharap untuk dilahirkan pada era *Rococo* (Paris) di abad ke-18 dimana para bangsawan hidup elegan dengan berbusana gaya *Victorian*. Momoko tidak memiliki teman di sekolah karena teman di sekolah menganggapnya sebagai anak yang aneh dengan segala tata busana dan gayanya yang *lolita*. Momoko sendiri tidak membutuhkan teman karena yang bisa mengerti mengenai hidup yang akan dia jalani hanya dirinya sendiri. Ayahnya yang mantan seorang gangster terlibat dalam bisnis pemalsuan merk dagang mengakibatkan Momoko dan ayahnya harus pindah ke daerah pinggiran, Shimotsuma.

Momoko lebih menyukai berjalan kaki saat melakukan aktivitasnya daripada menaiki sepeda ataupun motor karena dengan menaiki motor akan merusak bajunya dan hal itu terlihat tidak elegan. Momoko harus pergi ke Tokyo untuk membeli gaun *lolita*, tetapi dia sering mengalami kesulitan uang untuk membeli gaun *lolita* yang

mahal dan biaya untuk perjalanan ke Tokyo. Dia akhirnya menjual barang-barang palsu produksi ayahnya untuk mencari tambahan uang untuk membeli baju Lolita yang baru dan bertemu dengan Ichigo yang ingin membeli barang palsu yang ditawarkan Momoko di internet. Ichigo adalah seorang *yankee* yang merupakan anggota geng bermotor. Dengan latar kelompok yang berbeda dan seringnya interaksi yang terjadi di antara Momoko dan Ichigo, akhirnya mereka menjadi dekat.

Setelah mengetahui bahwa Momoko sering berpergian ke Tokyo, Ichigo meminta bantuan Momoko untuk pergi bersama mencari Emma, seorang penyulam yang melegenda untuk menyulamkan mantel kebanggaannya. Meskipun pada akhirnya mereka tidak dapat menemukan Emma, Momoko dapat mengunjungi *Baby, The Star Shine Bright* yang merupakan toko yang menjual berbagai baju, aksesoris untuk Lolita dan surga bagi Momoko. Penjaga toko tersebut mengetahui sulaman Momoko yang indah pada topi yang dikenakannya. Sang *designer* kemudian meminta bantuan Momoko untuk menyulam baju milik *Baby, The Star Shine Bright*.

Pada saat Momoko mendapat tawaran untuk menyulam baju merk kesayangannya, Momoko mengalami konflik batin dimana dia lebih senang untuk memakai daripada membuat. Akan tetapi dengan dorongan Ichigo berhasil membuat Momoko menyelesaikan tawaran tersebut. Pada hari yang telah dijanjikan dengan pemilik *Baby, The Star Shine Bright*, Momoko mengetahui bahwa Ichigo terlibat perkelahian dengan grup motornya. Dengan melepaskan persona lolita sementara, Momoko memilih untuk pergi menyelamatkan Ichigo yang memiliki interaksi lebih dekat.

3.2 Konsep *Kawaii* dalam Kehidupan Momoko.

Disini kehidupan Momoko yang tergambarkan pada film akan di bagi menjadi 3 latar yaitu, di sekolah, di rumah, dan di luar rumah. Di luar rumah ini merupakan latar dimana Momoko menjalani kehidupannya selain di sekolah dan di rumah.

3.2.1 Di Sekolah

Sekolah adalah suatu lembaga atau tempat belajar formal bagi anak-anak dengan sistem wajib di negara manapun. Begitu pula dengan Momoko dalam *Shimotsuma Monogatari* yang masih berusia 17 tahun tidak lepas dari kewajiban belajar di sekolah. Kehidupan Momoko di sekolah tidak lepas juga dari wujud konsep *kawaii*.

Pada waktu sekolah, Momoko menggunakan seragam sekolah layaknya siswa lainnya. Di Jepang pun penggunaan seragam sekolah diwajibkan pada setiap sekolah dengan tujuan sebagai identitas diri, dan untuk mudah mengenali darimana siswa itu berasal. Seragam sekolah yang dikenakan oleh siswa perempuan di Jepang disebut dengan *seifuku* (制服). *Seifuku* sekolah Momoko (gambar 3.1) berupa rok kotak-kotak berwarna hijau dan merah dengan panjang selutut dan berumbai, dipadukan dengan kemaja putih dan ditambah dengan dasi berwarna merah.



Gambar 3.1 kondisi di dalam kelas Momoko

Pada gambar 3.1 adalah bagaimana kondisi dan suasana kelas Momoko pada jam istirahat. Dengan teknik pencahayaan *front lightning* yang terfokus pada Momoko sebagai tokoh utama. Memberikan efek yang jelas pada latar di kelas Momoko sangat diasingkan oleh teman sekelasnya dengan memakan bekal makanannya seorang diri, sebaliknya teman sekelasnya bergerombol membentuk kelompok saat memakan bekal mereka. Selain itu terdapat beberapa perbedaan menyolok yaitu, *uwabaki* (上履き) atau alas kaki yang digunakan waktu di dalam area gedung sekolah, dan isi bekal makanan. Terlihat *uwabaki* yang digunakan oleh Momoko berbeda dengan yang digunakan teman sekelasnya. *Uwabaki* Momoko terdapat hiasan pita berukuran besar berwarna pink yang diikatkan pada atas sepatu. Penambahan pita tersebut terlihat menyolok karena biasanya *uwabaki* yang digunakan di sekolah berwarna putih polos. Dengan penambahan pita tersebut juga menambah kesan *kawaii* bagi yang mengenakan.

Selain itu, Momoko juga memakan makanan yang manis seperti, es krim, cake, dan pudding. Makanan tersebut juga sangat erat hubungannya dengan anak kecil di Jepang (Kinsella, 1995).



Gambar 3.2 Isi *bento* Momoko di sekolah.

Kecintaan Momoko terhadap makanan manis, terlihat pada dialog yang diucapkan Momoko,

「…酸っぱいものは食べたくないの。甘いものだけでお腹をにいっぱいにしたいの。」 (menit 24:07).

(...Shoppai tabemono wa tabetakunaino. Amaimono dake de onaka wo ippai shiteitaino.)

Terjemahan

“saya tidak ingin memakan makanan yang berasa asam (tidak enak). Saya ingin memenuhi diri saya hanya dengan sesuatu yang manis”.

Gambar 3.2 adalah gambar *close-up* dari isi bekal makan (弁当) Momoko yang semua berupa makanan manis yang berwarna-warni. Pengambilan gambar bekal makan secara *close up* bertujuan untuk memperlihatkan secara jelas makanan apa saja yang ada di dalam kotak makan Momoko. Bekal makanan Momoko terlihat sangat berbeda dibanding dengan bekal yang dibawa dan dimakan oleh anak seusianya yang biasanya berisi nasi ataupun roti isi. Tempat bekal dan peralatan makan lebih dominan menggunakan warna pink dan merah. Momoko hanya memakan makanan manis seperti biskuit, marshmallow, permen, pudding, ataupun cake. Selain makanan tersebut, Momoko tidak akan memakannya karena menurutnya itu bukanlah makanan enak yang bisa dinikmati.

Selain di kelas, Momoko juga tidak aktif berinteraksi di saat pelajaran olah raga yang dilakukan di gedung olahraga. Terlihat pada gambar 3.3 Momoko lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan duduk di kursi yang ada di pinggir lapangan

daripada berolahraga bersama teman sekelasnya. Adegan ini diambil dengan menggunakan teknik *three-point lightning* yang memberikan efek dramatis pada film.

Penggunaan sumber cahaya yang datang dari luar (*key light*) sehingga terlihat perbendaan yang kontras antara bagian gelap (*back light*) dan terang (*fill light*) pada bingkai gambar. Dengan adanya perbedaan bagian gelap dan terang menggambarkan bagaimana Momoko diam dan hanyut di dalam dia impikan. Hal ini di dukung dengan pengambilan gambar secara *medium-shot* yang membuat penonton hanya terfokus pada tokoh Momoko.



Gambar 3.3 Momoko duduk di pinggir lapangan waktu jam olahraga

Dialog narasi Momoko

私は握力も腕力もないし。走るのは遅いし、泳げません。でも女の子は弱ければ弱いほど価値がある。これがロココの美学。守られるより守る方が性に合ってるような強い女性なんて最低。
Watashi wa aku ryoku mo wanryoku mo naishi. Hashiru no wa osoishi, oyogemasen. Demo onna no ko wa yowakereba yowai hodo kachi ga aru. Kore ga Rococo no bigaku. Mamorareru yori mamoru hou ga shouni atteru you na tsuyoi jousei nante saite. (menit: 23,39)

Terjemahan:

Kekuatan tangan dan genggaman saya lemah. Tidak bisa berlari kencang, dan tidak bisa berenang. Tetapi semakin lemah anak

perempuan semakin memiliki nilai. Itulah estetika Rococo. Anak perempuan yang kuat dan dapat melindungi diri sendiri, menjijikkan bagiku.

Dari dialog di atas dapat dijelaskan bahwa keindahan yang diagungkan oleh

Momoko dari zaman Rococo yaitu semakin lemah dan rapuh seorang perempuan, maka semakin “bernilai”. Perempuan mandiri yang dapat melindungi diri sendiri adalah sesuatu yang menjijikkan bagi Momoko. dikarenakan kehidupan Rococo yang diagungkan oleh Momoko adalah kehidupan yang didalamnya penuh akan sesuatu yang manis, berwarna pastel, lemah, tidak mengancam, lembut, dan lainnya.

Momoko duduk dengan mengangkat dan menekuk kaki di depan dada dan melipat kedua tangan di atasnya (gambar 3.3), menandakan Momoko tidak tertarik dengan hal yang di depan mata dan merasa bosan. Dapat dilihat juga dengan ekspresi wajah yang sedikit cemberut dan menggembungkan kedua pipinya, layaknya anak kecil yang sedang hanyut di dalam dunia imajinasinya sendiri.



Gambar 3.4 Momoko menggunakan payung dalam perjalanan pulang sekolah

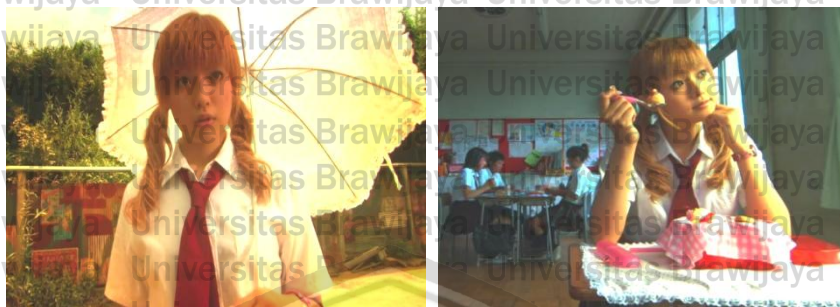
Pada gambar 3.4 Momoko saat dalam perjalanan pulang ke rumah seusai sekolah. Momoko masih berseragam lengkap dan menggunakan payung di kala cuaca

sedang tidak hujan. Payung sendiri merupakan aksesoris yang sering digunakan Momoko ketika keluar rumah, berjalan-jalan, maupun saat pergi ke sekolah. Fungsi dari payung tersebut bukanlah layaknya payung biasa yang melindungi tubuh dari basahnya air hujan, melainkan untuk melindungi tubuh dari debu dan terik matahari.

Penggunaan payung menjadi aksesoris tambahan yang memberikan kesan layaknya bangsawan kerajaan.

Dalam fashion Viktorian aksesoris seperti kipas, parasol atau payung dan sarung tangan memegang signifikansi bagaimana perempuan mengalami gender, ras dan kelas. Pada era ini, adanya kecenderungan untuk mengadopsi atau bercita-cita untuk memiliki gaya hidup yang lebih santai. Akibatnya, sarung tangan sering digunakan oleh wanita untuk menutupi tangan mereka dari tanda-tanda hasil kerja keras. Layaknya wanita yang hidup pada zaman Viktorian, Momoko selalu membawa payungnya kemanapun dia pergi bersamaan dengan membawa angan yang sama untuk memiliki hidup yang lebih santai.

Selain itu, Momoko juga melilitkan selembur kain berwarna pink pada tas sekolahnya. Hal itu dilakukan untuk memberikan kesan tidak kaku, dan lebih trendi pada tas sekolah yang biasanya terlihat sangat formal. Memberi hiasan ataupun aksesoris pada tas sekolah adalah hal yang biasa. Aksesoris yang digantungkan pada tas biasanya berupa gantungan kunci, boneka kecil yang tampak imut dan lucu. Selain penggunaan payung dan beberapa barang dengan aksesoris *kawaii*, Momoko tidak menggunakan aksesoris yang berlebihan pada waktu sekolah.



Gambar 3.5 tatanan rambut *pigtails* Momoko waktu di sekolah

Seperti yang terlihat pada gambar 3.5, tatanan rambut Momoko di saat sekolah yaitu dengan mengikat rambut pada kedua sisi dan memberikan efek gelombang atau keriting besar pada rambut yang tidak terikat. Tatanan rambut ini biasa di sebut juga dengan *pigtails* karena bentuk gelombang atau keriting rambut yang dihasilkan mirip dengan ekor hewan babi. Warna rambut Momoko berwarna coklat pirang, sangat berbeda dengan tokoh lain yang muncul di film yang kebanyakan berwarna hitam.

Selain itu, dengan mengacu pada gambaran bangsawan Rococo yang memiliki warna rambut pirang, memperlihatkan bagaimana keinginan Momoko untuk hidup layaknya bangsawan Rococo.

3.2.2 Di Rumah

Rumah adalah salah satu bangunan yang digunakan sebagai tempat tinggal dalam waktu tertentu. Rumah juga menjadi tempat beraktifitas, selain di sekolah maupun di luar rumah. Aktivitas yang sering di lakukan Momoko saat di rumah yaitu, bersantai, tidur, dan menyulam.

Baju sehari-hari yang dikenakan Momoko untuk melakukan aktivitas di rumah pun tidak lepas dari identitas lolita yang juga menunjukkan kesan *kawaii* dengan warna pink cerah, berenda dengan potongan baju melebar di sisi bawah, tidak lupa juga dengan memakai penutup kepala (*bonnet*) yang tidak pernah lepas dari kepala Momoko.



Gambar 3.6 Momoko saat bercermin di kamarnya.

Gambar 3.6 merupakan potongan gambar saat Momoko sedang bersiap diri untuk menunggu kedatangan orang yang akan membeli baju tiruan yang dia tawarkan di internet, yang ternyata seorang yanki bernama Ichigo. Dengan teknik pengambilan gambar secara *full shot* yang memperlihatkan gambar dari ujung kepala hingga kaki tokoh. Dengan fokus pada tokoh, detail *background* masih terlihat jelas. Hal ini membantu penonton untuk menyimpulkan secara mudah bagaimana keadaan kamar dan Momoko sendiri walau hanya dengan sekilas.

Di depan cermin yang ada di kamarnya terlihat Momoko mengenakan baju produksi toko favoritnya *Baby, The Star Shine Bright*. Momoko terlihat begitu riang di saat mengenakan baju tersebut dengan melebarkan rok *petticoat* sambil memutar-mutar badan, tersenyum dan bercermin layaknya gerakan orang

berdansa. Reaksi tersebut seperti yang sering terlihat pada anak kecil ketika mencoba memakai sebuah baju baru dengan potongan rok yang lebar dan berenda-renda.

Latar dimana Momoko sedang bercermin yaitu di dalam kamar terlihat dihiasi dengan warna dominan merah, pink, putih dan berbagai benda yang berbentuk lucu hingga lampu kamar yang terbuat dari kristal dengan desain zaman *baroque*. Dengan melihat hiasan dan berbagai dekorasi yang berwarna-warni di dalam kamar, tidak akan dapat disangka bahwa pemilik kamar tersebut bukanlah anak kecil melainkan gadis remaja berusia 17 tahun.

Terlihat Momoko mengelilingi dirinya sendiri dengan benda-benda *kawaii* untuk membentuk dunia sekitarnya seperti dunia anak kecil, seolah-olah dia ingin membangun dunia masa kecil yang sesuai dengan imajinasinya yang penuh akan hal-hal yang manis dan *kawaii*.

Benda apa saja yang ada di sekitar bisa menjadi barang *kawaii* jika mau bergerak untuk membuat. Layaknya sebuah handphone yang bersifat fungsional dan rutin bisa berubah menjadi barang “fashionable” ataupun tidak (Katz & Sugiyama, 2006), *kawaii* atau tidak *kawaii* (Nelson, 2006). Hal ini masuk akal karena dunia fantasi akan *kawaii* tidak selalu mudah diaplikasikan ke dalam dunia yang sesungguhnya. Akan tetapi, menggunakan aksesoris atau item *kawaii* setiap hari dapat membuat perempuan merasa menjadi *kawaii* setiap waktu. Seperti yang dikatakan oleh Kinsella

“The fantasy world of *kawaii* is not always easily applicable to real life situations. For example, acting childish does not necessarily help with school or work performance. However, using *kawaii* every day

items can allow women to enjoy feeling *kawaii* at any time of the day (Kinsella, 1995).”

Terjemahan :

Dunia fantasi akan *kawaii* tidak semuanya mudah di aplikasikan pada kehidupan nyata. Sebagai contoh, bertingkah laku kekanak-kanakan tidak membantu terhadap kinerja di kerja maupun di sekolah. Akan tetapi, menggunakan item *kawaii* setiap hari membuat perempuan menikmati perasaan *kawaii* kapanpun setiap hari.



Gambar 3.7 Momoko saat bersantai di rumah.

Gambar 3.7 Momoko sedang bersantai di teras rumah dengan membaca buku tentang motif sulam. Baju bersantai Momoko pun tidak lepas dari kesan *kawaii* dengan menggunakan baju terusan tanpa potongan lengan yang dominan warna putih dan biru muda dengan motif buah-buahan yang berukuran kecil dan berwarna-warni. Ditambah dengan penggunaan kaca mata yang berwarna merah dan ungu, yang terlihat mencolok tetapi memberikan kesan lucu. Selain itu dandanan Momoko dilengkapi dengan pemakaian *bonnet* berwarna putih di atas kepala yang menambah kenyamanannya.

Bonnet berasal dari kata yang sama dalam bahasa Perancis. Pada abad ke-21 hanya beberapa jenis tutup kepala yang dikatakan sebagai *bonnet*, paling sering yang digunakan oleh bayi dan tentara Skotlandia. Pada pertengahan abad ke 17 dan abad ke-18 *bonnet* yang tidak memiliki bagian yang menutupi bagian dahi dan diikatkan di bawah dagu mulai banyak dikenakan oleh wanita dan anak perempuan. *Bonnet* tersebut dipakai baik di dalam ruangan dengan tujuan menjaga rambut agar tetap rapi maupun dapat dikenakan di luar ruangan untuk menutupi rambut agar tidak terkena debu. Jenis *bonnet* yang masih sering digunakan pada saat ini adalah *bonnet* yang khusus digunakan untuk bayi dengan bahan yang lembut dengan bentuk yang mirip *bonnet* wanita dan *bonnet* yang diproduksi sebagai aksesoris seperti yang dikenakan oleh Momoko.

Pada gambar 3.8 pengambilan bingkai gambar menggunakan teknik medium low, ekspresi dan gerak tubuh menjadi kunci utama. Dalam bingkai tersebut Momoko sedang berbincang mengenai masa depan bersama Ichigo di dalam kamarnya yang penuh dengan barang-barang *kawaii*. Terlihat Momoko sedang berbicara sambil mengaduk secangkir teh secara “anggun” dengan sebuah buku mengenai motif sulam terbuka di atas mejanya. Saat membicarakan mengenai masa depan terlihat akting Kyoko Fukada (Momoko) sangat bagus dengan ekspresi muka sedikit tersenyum tetapi pandangan mata menerawang, seolah-olah Momoko hanyut dan sudah memasuki dunia impiannya yang penuh akan sesuatu *kawaii* dan manis tanpa melakukan pekerjaan fisik.



Gambar 3.8 Momoko sedang membicarakan tentang masa depan dengan Ichigo

Ichigo: ね、卒業したらマジどうするんだ？働くのか？

(*ne, sotsugyou shitara maji dousurunda? Hataraku no ka?*)

(Hey, apa yang akan kau lakukan setelah lulus? Kerja kah?)

Momoko: 労働は趣味じゃないから

(*roudou ha shumi jyanai kara*)

(Kerja fisik tidak cocok untukku)

Ichigo: 甘いことを言ってんじゃないよコラ...世の中ってマジ食うか食われるかだぞ！

(*amai koto wo itten jyaneyo koraa.. yo no naka tte maji ka kuware ka da zou!*)

(Jangan bermimpi.. di dunia ini semua kau makan atau di makan)
(menit 26:28)

Dari dialog di atas dapat disimpulkan bahwa Momoko hidup hanya berdasarkan keinginannya, kehidupan yang manis tanpa kerja keras. Hidup dengan kepolosan di dunianya sendiri, tanpa tahu betapa kejam dan kerasnya dunia di luar sana. Seperti anak kecil yang hanya hidup di dunianya sendiri dan tidak peduli dengan lainnya.

Selain itu saat mengaduk Momoko hanya menggunakan tiga jari, sedangkan jari manis dan kelingking diangkat sedikit ke atas layaknya putri bangsawan yang sedang menikmati secangkir teh. Cangkir teh yang digunakan pun khusus untuk minum teh, dengan berbentuk artistik ala Eropa dan bergambar bunga mawar yang elegan.

Baju yang dikenakan Momoko pun terlihat sedikit “ringan” dengan sedikit penggunaan renda di area dada. Untuk menambah kesan *kawaii* yang lebih menonjol, Momoko menambahkan pemakaian *bonnet* dan *nail art* yang lucu.



Gambar 3.9 Momoko saat sedang berfikir di meja makan

Gambar 3.9 dengan *eye angel*, yaitu cara pengambilan gambar dengan memposisikan kamera sejajar mata penonton. Ditujukan agar penonton dapat mengobservasi keadaan di sekitar artis. Terlihat menu makanan Momoko berbeda dengan menu makanan anggota keluarganya yang lain, berupa nasi, lauk dan sup miso. Sedangkan makanan yang dimakan Momoko, tidak berbeda dengan bekal makannya di sekolah yaitu, berupa biskuit, cake, puding, dan permen yang berwarna-warni. Peralatan makan yang digunakan pun berbeda, dengan memakai piring, mangkok kecil, gelas minum yang berwarna warni, dan alas makan yang berenda. Ketika makan Momoko tidak menggunakan sumpit seperti yang digunakan ayah dan

neneknya melainkan menggunakan sendok dan garpu kecil. Hal ini karena makanan yang dimakan Momoko berupa makanan manis.

Ekspresi dan bahasa tubuh yang dibuat oleh Momoko di saat berfikir juga condong ke ekspresi dan bahasa tubuh yang dilakukan anak kecil. Dengan sedikit mengerucutkan bibir dan menahan kepala dengan kedua tangan yang diletakkan di atas meja. Hal ini biasa dilakukan anak kecil ketika merasa heran akan sesuatu hal yang dilihat atau dialaminya.



Gambar 3.10 Pakaian tidur Momoko

Gambar 3.10 adalah pakaian tidur Momoko yang berupa gaun terusan. Pakaian tidur yang dikenakan Momoko didominasi dengan warna putih dan biru muda tanpa potongan lengan dan adanya renda berwarna biru di berbagai bagian di gaun. Pakaian tidur Momoko diperlengkap dengan pemakaian *bonnet* tutup dengan warna yang senada dengan gaunnya. Fungsi penggunaan *bonnet* tutup saat tidur untuk menjaga keindahan dan kerapian tatanan rambut, agar ketika bangun tatanan rambut tidak berubah menjadi berantakan. Penggunaan *bonnet* pada waktu tidur juga merupakan

kebiasaan yang dilakukan oleh para wanita bangsawan pada zaman Victoria dan Rococo.

Slipper yang digunakan Momoko juga tidak lepas dengan warna pink dan renda.

Slipper tersebut sering terlihat di kenakan oleh Momoko ketika berada di dalam rumah. Penggunaan *slipper* yang berwarna pink dan berenda menambah kesan manis pada sang pemakai.

Selain itu juga terlihat ekspresi cemberut Momoko ketika dia terbangun dari tidurnya oleh nyanyian Ichigo yang keras di halaman rumahnya. Dia duduk dengan menekuk kedua kaki ke depan dada, dan menutupinya dengan baju tidurnya yang lebar hingga hanya terlihat *slipper* pink berenda yang dipakai. Posisi duduk yang seperti ini dan ekspresi cemberut di wajah Momoko menandakan dia merasa terusik dari zona kenyamanannya tetapi tidak berdaya untuk melawan. Posisi duduknya itu dapat dianggap sebagai cara defensif akan gangguan dari luar.



Gambar 3.11 Tatahan rambut Momoko saat menyulam mantel Ichigo

Gambar 3.11 Momoko sedang menyulam mantel kebanggaan Ichigo dengan tulisan “Akemi-san, Terima kasih.” (明美さん、ありがとう。) yang akan Ichigo

pakai di saat acara pernikahan Akemi-san. Momoko menyulam dengan teliti. Agar tidak mengganggu, Momoko lebih memilih mengepang rambutnya daripada membiarkan terurai begitu saja. Tatanan rambut kepang merupakan tatanan rambut lain yang dikenakan Momoko dengan mengepang rambut pada sisi kanan dan kiri.

Dewasa ini tatanan rambut kepang pada kedua sisi sudah mulai ditinggalkan oleh wanita dewasa, tetapi masih sering terlihat dipakai sebagai tatanan rambut anak kecil yang terlihat *simple*, dan polos, sehingga dianggap cocok sebagai tatanan rambut anak kecil. Untuk menambah kesan *kawaii* Momoko juga memakai *bonnet* dengan hiasan renda di pinggir-pinggir pita.



Gambar 3.12 Ekspresi cemberut Momoko

Pada gambar 3.12 dengan pengambilan gambar secara *medium shot* dan *close up* memperjelas akting dan ekspresi yang muncul di wajah Momoko. Momoko meniru mimik wajah anak kecil yang sedang merajuk, dengan menggembungkan pipinya dan mengerucutkan bibir saat merasa terpojokkan ketika berbeda pendapat dengan Ichigo. Menggembungkan pipi dan mengerucutkan bibir tidak hanya sekali dilakukan. Momoko juga menggembungkan pipi dan mengerucutkan bibir ketika

sedang tersudut, bingung, ataupun saat berpikir. Menggembungkan pipi membuat wajahnya terlihat bulat. Seperti yang telah dijelaskan pada bab 2, estetika *kawaii* juga merujuk pada sesuatu yang bulat.

3.2.3 Di Luar Rumah

Selain di sekolah dan di rumah, Momoko juga beraktivitas di luar rumah. Aktivitas di luar rumah yang di jalani oleh Momoko yaitu, melakukan perjalanan ke Tokyo untuk membeli baju di butik Baby, The Shine Star Bright, bersantai di kafe Aristokrat, dan bermain *panchinko* yang di paksa oleh Ichigo.

Pada film *Shimotsuma Monogatari*, kostum merupakan hal yang sangat esensial sebagai penanda karakter Momoko yang berbeda dengan karakter lainnya. Kostum yang digunakan bukan pakain biasa sehari-hari seperti kaos dan rok biasa, tetapi menggunakan pakaian gaun layaknya bangsawan Eropa yang ditambahi dengan renda, sulaman, ataupun benda *kawaii* lainnya. Penggunaan kostum ini menandakan perbedaan “kepercayaan” dan kultur yang dianut oleh Momoko.



Gambar 3.13 Momoko saat perjalanan menuju Tokyo

Gambar 3.12 Momoko mengenakan pakaian lolita ketika perjalanan pergi ke butik Baby, The Star Shine Bright yang teletak di Tokyo. Tidak ketinggalan juga dengan membawa payung yang dihiasi renda dengan dominan warna putih, tas tangan yang berwarna senada dengan baju, *bonnet* atau penutup rambut yang senada dengan baju, dan mengenakan sepatu *ballerina rocking horse* buatan Vivienne Westwood. Adegan ini diambil dengan menggunakan teknik *high-angle*, yaitu pengambilan gambar dari atas. Pengambilan gambar dengan cara ini dapat memperlihatkan apa saja yang ada di sekitar tokoh dan apa saja yang dikenakan tokoh. Kostum Momoko sangat kontras dengan latar persawahan di sekelilingnya. Seolah-olah terlihat seperti seorang bangsawan yang tersesat di suatu daerah asing.

Perempuan *kawaii* juga bertingkah lebih kekanak-kanakan dibanding dengan perempuan lainnya baik yang sebaya maupun tidak. Sebagai contoh, perempuan *kawaii* berdiri dengan sedikit menekuk kaki ke bagian dalam, selalu tersenyum setiap saat (Akita, 2005), berjalan dengan langkah ringan, tersipu, menangis, dan tertawa kecil lebih banyak dibanding perempuan yang “non-kawaii” (Kinsella, 1995).

Gambar di atas merupakan potongan adegan di dalam film yang menunjukkan tindakan Momoko yang mencerminkan perempuan *kawaii* seperti yang disebutkan oleh Akita dan Kinsella. Pada gambar 3.2.12 dapat dilihat bagaimana kondisi Momoko saat berdiri dengan kedua kaki. Ketika berdiri Momoko lebih sedikit menekuk kakinya ke dalam daripada berdiri secara tegak. Dengan sedikit menekuk

kaki di saat berdiri memberikan kesan lebih mengarah pada penggambaran lemah, rapuh, dan cara berdiri yang sering dilakukan anak kecil.

Latar menciptakan nuansa yang mendukung penggambaran karakter tokoh. Seperti Momoko yang lebih suka menghabiskan waktunya dengan bersantai menikmati secangkir teh di dalam kafe aristokrat. Hal itu Momoko lakukan sebagai representasi kegiatan yang dilakukan bangsawan. Dengan adanya latar tersebut membantu Momoko menciptakan nuansa layaknya seorang bangsawan.



Gambar 3.14 Desain eksterior kafe Aristokrat

Gambar 3.14 adalah gambar kafe tempat Momoko menghabiskan waktu selain di sekolah dan di rumah. Sesuai namanya yaitu kafe Aristokrat, desain eksterior dan interior kafe tersebut di sesuaikan dengan gambaran tempat di mana para bangsawan atau aristokrat bersantai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aristokrat adalah orang dari golongan bangsawan atau ningrat. Artinya aristokrat adalah orang yang memiliki kekayaan, status sosial dan strata yang lebih tinggi dari masyarakat biasa. Dari segi pekerjaan dan kehidupan sosial aristokrat dipandang lebih “santai” karena tidak melakukan pekerjaan kasar secara fisik dan langsung di bawah matahari.

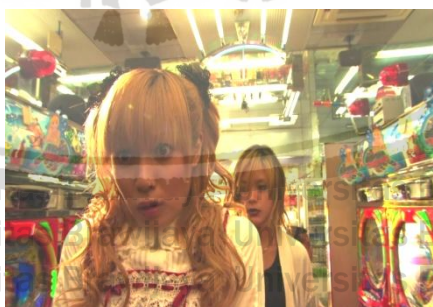
Dari desain ekterior terlihat bangunan kafe tersebut nampak seperti sebuah kastil.

Bagian desain interiornya (gambar 3.15) juga terlihat dipenuhi dengan ukiran dan gambaran estetika pada zaman *Baroque*.



Gambar 3.15 Momoko dan Ichigo di dalam kafe Aristokrat

Gambar 3.15 tampak desain interior kafe Aristokrat yang sedang dikunjungi oleh Momoko dan Ichigo. Terlihat Momoko dengan baju “kebangsaan”nya yaitu gaun Lolita dengan dominasi warna pastel dan hijau pucat dengan motif bunga-bunga yang berukuran kecil sangat cocok dengan suasana di dalam kafe. Kontras sekali jika melihat Ichigo dengan gaya berpakaian dan tingkah-lakunya duduk di dalam kafe tersebut.



Gambar 3.16 Ekspresi kaget Momoko saat di dalam pachinko

Gambar 3.16, pengambilan gambar secara *medium shot* memperlihatkan ekspresi kaget dari wajah Momoko secara jelas ketika tiba di tempat *pachinko* yang secara paksa di seret oleh Ichigo. Pengambilan gambar tersebut memfokuskan pada ekspresi kaget dari Momoko. Terlihat mata Momoko yang terbelalak lebar, mulut sedikit terbuka, dan sedikit tersirat ekspresi ketakutan. Ditambah dengan pencahayaan *back lighting* membuat ekspresi wajah Momoko lebih terlihat gelap dan memberikan efek menegangkan. Ekspresi ketakutan Momoko muncul dengan di perkuat dari dialog Momoko ketika di seret paksa oleh Ichigo.

Dialog:

(...ご意見無用なヤンキーがいきなり私を拉致し...地獄の道へ引きずり込んでいるんです。)(menit ke 30.27).

(...go iken muyou na yanki ga ikinari watashi wo rachis hi... jigoku no michi he hikizurikondeirundesu.)

Terjemahan :

(....aku diculik oleh seorang yanki yang tidak menerima sebuah penolakan. aku di seret ke jalan neraka)

Dapat disimpulkan Ekspresi wajah seperti itu muncul karena Momoko tidak pernah masuk ke dalam tempat bermain pachinko. Tempat bermain pachinko sendiri di pandang sebagai tempat yang negatif karena kebanyakan pelanggan dari tempat pachinko adalah *yakuza* dan *yanki*.

Selain itu cara berbicara Momoko pada film layakanya remaja di Jepang, menggunakan bentuk informal (普通) ketika lawan bicaranya seumuran. Tidak jarang juga menggunakan berbagai kata yang banyak digunakan oleh anak muda di Jepang.

Seperti pada kalimat yang diutarakan oleh Momoko kepada Ichigo ketika membahas tulisan yang akan di sulam pada mantel kebanggaan Ichigo.

Dialog:

「...ままじゃん。だっさい！」.

Terjemahan:

(....sama saja bukan. Kuno!)

「だっさい」 memiliki arti yang sama dengan 「つまらない」 yaitu sesuatu yang tidak menarik, membosankan, ataupun kuno. Kata 「だっさい」 sendiri lebih sering beredar dan di gunakan oleh kalangan remaja di Jepang. Dialog ini diucapkan Momoko ketika ichigo menceritakan keinginannya untuk menambahkan bordir tulisan *arigatou Akemi-san* pada mantel kesayangannya sebagai ungkapan balas jasa.

Remaja Jepang khususnya perempuan sering menggunakan berbagai cara seperti nada bicara, mimik wajah, penggunaan kata untuk tampil *kawaii*. Hal yang paling dasar untuk tampil *kawaii* adalah berbicara dengan suara tinggi dan melengking layaknya anak kecil (Bremner, 2002). Seperti penggunaan *onomatope*, singkatan, ataupun slang Di Jepang perilaku ini normalnya hanya di lakukan oleh anak kecil berumur 2-7 tahun.

3.3 Momoko sebagai Lolita

Fenomena lolita seharusnya tidak hanya bisa di analisis dengan konsep *kawaii* sebagai tren fashion saja. Dari sebuah subkultur fashion merupakan elemen visual

yang jelas tampak. Demikian juga dengan *lolita* dapat diteliti lebih dalam dengan konsep *kawaii* yang bukan hanya tampak secara visual, termasuk Momoko, yang melihat *gothic lolita* sebagai pandangan hidup dengan mengidamkan kehidupan yang manis. Seperti narasi awal film yang diceritakan oleh Momoko;

「ロココ、それは18世紀後半のフランスを支配した、もっとも優雅でぜいたくな時代。超真面目なバロックの後に出現した超軽薄な芸術スタイル。。。スイートな夢の世界に溺れる、溺れまくる！それがロココの心なんです。。。それが超可愛いとされた時代。。。気持ちがよければオッケーと。朝から晩までおみだら三昧。ちょっと飽きたら大流行の刺繍のお時間、それも飽きたらおみだら再開。やっぱり飽きたら、田舎を散歩。私だってロココに身を捧げた女。フリル全開の国で優雅に田園地帯を散歩。。。といきたいけれど。」 (menit 02.32).

Terjemahan

“Rococo, kemewahan Perancis pada abad ke-18. Hal itu membuat *baroque* tampak begitu indah...hidup begitu manis layaknya mimpi membuat ketagihan di dalamnya. Itulah jiwa Rococo... yang disebut era *kawaii*... hedonisme dan sex yang di utamakan. Setelah itu waktu untuk menyulam yang amat tren, selanjutnya kembali ke tempat tidur. Dan kemudian, berjalan-jalan di pedesaan. Aku adalah perempuan yang hanyut dalam Rococo. Baju *frilly* (berenda) dan jalan-jalan... begitulah kehidupan yang aku inginkan.”

Nostalgia, hal ini menunjukkan dan mencerminkan kekhawatiran yang mendalam. Pada masa munculnya *Gosurori* bertepatan dengan terkaitnya era transisi sosial maupun budaya sehingga terjadi kebingungan masyarakat. Dorongan impulsif ini juga muncul selama krisis ekonomi melanda Jepang. Menurut Kawamura karena “awal tahun 1990-an, ketika gambaran *Lolita* mulai terbentuk, Jepang menghadapi resesi ekonomi terpanjang dan terburuk dalam sejarah” Motivasi terbentuknya

Gothic Lolita bisa dilihat sebagai simbol dari rasa takut *pasca-buble economic* di Jepang, ditunjukkan dengan keengganan untuk ingin “tumbuh”.

Serupa dengan pendapat Kawamura, Rika Kayama, seorang psikiater berpendapat;

“Some Japanese students of youth culture see the Lolita look as a sign of anxieties resulting from growing up in a nation based by economic insecurities since the early 1990s. ‘They live in a society that doesn’t feel very hopeful about its future’.... By dressing up like babies, the lolita are attempting to hang on to the carefree days of childhood...”

Terjemahan:

“Bagi beberapa siswa Jepang dari kultur muda melihat Lolita sebagai tanda dari keraguan yang dihasilkan dari tumbuh (hidup) di negara yang tidak memiliki ekonomi stabil sejak awal tahun 1990-an. ‘mereka hidup di lingkungan yang tidak begitu berharap mengenai masa depan’... dengan berdandan seperti bayi, lolita berusaha untuk berpegangan padamas kecil yang bebas...”

Dengan kata lain, ketakutan akan masa depan dan kecemasan dari sesuatu yang tidak diketahui ini diterjemahkan lolita hanya sebagai keinginan untuk kembali ke dalam nostalgia, kerinduan untuk merasa lebih aman, masa lalu yang indah (dalam hal ini masa kanak-kanak) yang dapat diidentifikasi sebagai keengganan untuk memasuki masa dewasa. Demikian *Gosurori* secara simbolis, terpaku antara dua dunia yaitu masa kanak-kanak dan dewasa atau dalam keadaan terus-menerus menjadi remaja.

Momoko dengan obsesinya untuk mendandani dirinya dalam balutan gaun berenda seperti boneka dan keinginannya untuk melarikan diri untuk “tumbuh”, keengganannya untuk menjadi “tumbuh” didasarkan hanya pada pemikiran masuk dan bergabung dengan dunia dewasa yang menjijikkan.

Bagi Momoko, dewasa berarti memasuki kehidupan pesta pora, depresi, kekecewaan, kesulitan ekonomi, dan rasa sakit saat mengalami hal tersebut. Hidup tanpa saudara, teman, dan kontak nyata yang dia lakukan hanya dengan orang dewasa yang “cacat”, dengan ibu yang seorang pelacur dan meninggalkannya tinggal bersama neneknya yang baik namun gila, dan memiliki seorang ayah yang dia sebut sebagai “pecundang”.

Momoko membiasakan diri menghadapi semua itu dengan menciptakan dinding pemisah yang membantunya untuk “menghindari” perasaan ataupun emosi dan dengan “melarikan diri” ke dunia lain yang dia imajinasikan sebagai dunia “sweet and dreamy”, dimana kehidupan di dalamnya manis bagaikan permen dan semua yang di dalamnya sangat *kawaii*. Oleh karena itu, bukan dalam kehidupan nyata masa kecilnya dia ingin bersenang-senang tetapi dalam sebuah mimpi anak-anak yang dia ciptakan.

Selain itu, dia berfantasi akan imajinasi dari hasil representasi “Rococo”, tempat yang tidak akan ada kecuali dalam imajinasinya sendiri, dibandingkan dengan Rococo beserta aspek sejarah yang didalamnya. Suatu tempat dimana dia ingin tinggal selamanya dalam negeri gaun berenda, border, dongeng, dan boneka, dan dengan teman imajinasi.

Hal tersebut membuat Momoko mengasingkan dan mengisolasi diri lebih dalam dengan menjadi Lolita di kehidupan nyata. Tinggal di kota Shimotsuma, tempat yang jauh dari kesadaran dan pemahan akan subkultur Lolita, dan dimana dia menjadi satu-satunya lolita.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai konsep *kawaii* diperoleh kesimpulan bahwa tokoh Momoko Ryugasaki dalam film *Shimotsuna Monogatari* adalah *sweet lolita*, subkategori dari Lolita. Dalam subkategori Lolita, adanya penekanan representasi anak layaknya pada elemen Rococo di banding Gothic yang terlihat pada penggunaan pita, border, sulaman, *bonnet*, dan payung yang lucu. Pada umumnya gaun dibuat dalam satu warna pastel, pink, putih, biru muda, dan terkadang dimodifikasi dengan warna krem, biru tua, merah, atau hitam. Memiliki motif bunga, motif boneka kecil, motif polkadot, motif cake, motif es krim, motif buah seperti strawberi. Selain itu, ekspresi wajah dan gerak tubuh juga menunjukkan Momoko seperti anak kecil yang lemah, rapuh, dan perlu dilindungi.

Hal yang membuat *sweet lolita* muncul dan berkembang di Jepang adalah kecantikan bagaikan malaikat kecil (*Angelic Pretty*), surga Victorian, dunia yang lepas dari tanggung jawab, dan *Baby, The Star Shine Bright*, yang kemudian menjadi kepercayaan Momoko, menjadi satu-satunya alasan keberadaannya hidup di dunia dan syarat utama bagi banyak pengikut nyata dari Rococo.

Momoko menjadi Lolita sebagai dinding pemisah dari dunia luar, dunia yang telah mengkhianatinya. Dia menjadi lolita dengan mendandani dirinya sebagai “boneka hidup” dan mengelilingi dirinya dengan benda-benda yang berbau *kawaii*.

Membuat dunia sendiri yang dia impikan dan harapkan dengan memenuhi dunia tersebut dengan segala sesuatu yang manis dan *kawaii*.

4.2 Saran

Selain dapat membahas mengenai konsep *kawaii* terhadap tokoh Momoko, pada film *Shimotsuma Monogatari* juga dapat dilakukan penelitian dengan pendekatan lain. Misalnya dengan melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan menggunakan konsep maskulin yang dengan objek penelitian pada tokoh Ichigo. Selain itu, dapat juga menggunakan pendekatan feminis dikarenakan tokoh utama dan pendukung yang memberikan pengaruh kuat pada film adalah wanita.

Dalam film ini juga dapat diteliti dengan pendekatan sosiologi sastra maupun *cultural studies* dengan meneliti kehidupan seorang *yanki* yang digambarkan oleh tokoh Ichigo. Tidak hanya itu, penelitian juga dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra ataupun dengan pendekatan lainnya, sehingga dengan demikian dapat menambah dan memperkaya apresiasi dan pemahaman karya sastra.

DAFTAR PUSTAKA

A, Allison. 2004. *Pikachu's Global Adventure*, Durham: Duke University Press.

Allen, Matthew. 2006. Rumi Sakamoto, eds. *Popular Culture, Globalization, and Japan*. New York: Routledge.

Asano-C, Yuko. 2012. *Expression of Kawaii ('cute'): Gender Reinforcement of Young Japanese Female School Children*. Curtin University: Press

Bernal, Kathryn. 2011. *The Lolita Complex: a Japanese Fashion Subculture and its Paradoxes*. AUT University: press.

Buruma, Ian. 1984. *A Japanese Mirror*. London: Jonathan Cape.

I, Yomota, 2006. *Kawaii-Ron (theory of Cute)*. Tokyo: Chikuma Shobo.

Johnson. Rebecca, *Kawaii and Kirei : Navigating the Identities of Women in Laputa: Castle in the Sky* by Hayai Miyazaki and *Gosht in the Shell* by Mamoru Oishii.

Kinsella, S. 1995. Cuties in Japan. In: SKov, Lise and Brian Moeran. (eds.): *Woman, Media, and Cosumption in Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press.

Monden, Masafumi. *Transcultural Flow of Demure Aesthetics: Examining Cultural Globalisation through Gothic & Lolita Fashion*. Univesity of Technology, Sydney.

R, Koga. 2009. *Kawaii no Teikoku (The Empire of Kawaii)*. Tokyo: Seido-sha.

Schilling, M. 1997. *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. London: Reaktion Books.

Sharon Kinsella, 1995. 'Cuties in Japan' in L.Skov and B.Moeran (eds) *Women, media, and consumption in Japan*, Richmond, Surrey: Curzon Press.

Shiokawa. 1999. "Cute But Deadly: Women and Violence in Japanese Comics". *Themes and Issues in Asian Cartooning: Cute, Cheap, Mad and Sexy*. Ed. John A, Lent. Kentucky: Bowling Green University Press.

Storey, John, 2001. *Cultural Theory and Popular Culture*. London et al.

Strinati, Dominic. 2004. *Popular Culture: Pengantar Menuju Budaya Populer*. Yogyakarta: Bentang.

Thorsten Botz-Bornstein. 2011. *The Cool-Kawaii: Afro-Japanese Aesthetics and New World Modernity*, Lexington: Lexington Books.

Jurnal

Craig, J. Timothy, 2000, *Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture*, M E Sharpe Inc.

L. Miller, 2012 'Perverse Cuteness in Japanese Girl Culture', paper presented at Japan Fashion Now Symposium at The Museum at Fashion Institute of Technology, Sidney.

Nittono H, Fukushima M, Yano A, Moriyama H. 2012. The Power of *Kawaii*: Viewing Cute Images Promotes a Careful Behavior and Narrows Attentional Focus. Plos One Journal.

Website

Chan, Alex. "Kawaii and Moe"- Gazes, Geeks (otaku) and Glocalization of Beautiful Girls (bishojo) in Hongkong Youth Culture. Diakses tanggal 8 Mei 2013 dari <http://Academia.edu>

Cute Culture and People in Japan: What Makes Japan Cute?. Diakses tanggal 3 Agustus 2013 dari <http://sakurai.jp/graduation%20thesis/2007kanai.html>

IP, Wynne. Amith, Dennis A. *A Lolita Icon: Novala Takemoto*. 2006. J!Ent

R, Jeremy. *Kawaii: Culture of Cuteness*. Diakses tanggal 10 Mei 2013 dari www.jref.com/forum/all-things-japanese-26/

Rio Otomo. Universitas Tokyo. *A Girl with her Writing Machine*. diakses tanggal 3 Agustus 2013 dari <http://rotomo.net/old/paper>

Urmeneta. 2008. *Global Asia Illustrated Compendium of Keywords: Kawaii*. Diakses tanggal 21 Juni 2013 dari <https://catalyst.uw.edu/gopost/conversation/swelland/104951>

Bremner, Brian, 2002, "In Japan, Cute Conquers All". Diakses tanggal 21 Juni 2013 dari www.BusinessWeekOnline.com