
Feminisme Dalam *Subgenre Mahou Shoujo* dan Tokoh Utama *Anime Bishoujo Senshi Sailor Moon* dan *Puella Magi Madoka Magica*

Hanifah Nida Fajri¹⁾ dan Paramita Winny Hapsari^{1*)}

¹⁾Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

^{*)}Surel Korespondensi: paramita@unpak.ac.id

Kronologi naskah

Diterima: 3 Desember 2019; Direvisi: 2 Juni 2020; Disetujui: 20 Agustus 2020

ABSTRAK: Dalam skripsi ini membahas mengenai feminisme dalam *subgenre anime mahou shoujo* pada tokoh utama dua anime ber-*subgenre mahou shoujo* yang berjudul *Bishoujo Senshi Sailor Moon* dan *Puella Magi Madoka Magica*. Penelitian ini dilaksanakan untuk membuktikan feminisme pada *subgenre mahou shoujo* serta kedua tokoh utama anime. Diharapkan pada penelitian ini agar pembaca dapat menambah kewawasannya mengenai *subgenre anime mahou shoujo*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif, yang meneliti tentang isi dan makna yang terdapat di dalam kedua anime. Dengan menggunakan teknik kajian pustaka yang mengumpulkan sejumlah data-data baik literatur dan berbagai sumber artikel dari internet yang berkaitan dengan judul yang penulis teliti.

Kata kunci: *Mahou Shoujo*; Feminisme; Warna Pink; *Kawaii Bunka*

ABSTRACT: This thesis discusses feminism in the anime subgenre *mahou shoujo* in the main character of two anime with the *mahou shoujo* subgenre entitled *Bishoujo Senshi Sailor Moon* and *Puella Magi Madoka Magica*. This research was conducted to prove feminism in the *mahou shoujo* subgenre as well as the two main anime characters. It is hoped that in this research, readers can increase their awareness of the anime subgenre *Mahou Shoujo*. In this study the writer used a descriptive research method, which examines the content and meaning contained in both anime. By using literature review techniques that collect several data both literature and various sources of articles from the internet related to the title that the author is researching.

Keywords: *Mahou Shoujo*; Feminisme; Pink; *Kawaii Bunka*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Hidup berkelompok, bermasyarakat, diikat, dan dibentuk oleh suatu kebudayaan. Seiring berjalannya waktu, budaya yang bersifat dinamis pun berubah mengikuti perkembangan jaman. Manusia pun menerima dan menyesuaikan diri dengan segala perkembangan budaya yang ada. Budaya pun

menyebar melalui globalisasi. Budaya populer Jepang adalah salah satu budaya yang saat ini makin diminati di kalangan anak-anak muda termasuk di Indonesia. Tidak hanya di Indonesia, Budaya populer Jepang atau yang biasa disebut Japanese Popular Culture telah berhasil menarik perhatian dunia. Budaya populer Jepang itu sendiri banyak ragamnya, merepresentasikan cara hidup yang dinikmati dan dimiliki oleh masyarakat Jepang pada

umumnya. Beberapa elemen dari budaya populer Jepang yang terkenal di seluruh dunia termasuk fashion, musik, film, game, anime, *manga*, dan *cosplay*. (Sugimoto: 2003).

Salah satu Budaya populer Jepang yang dibahas dalam skripsi ini adalah anime. Anime adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang. Anime merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris “Animation” dan diucapkan sebagai “Anime-shon” dan sekarang digunakan penggemar untuk membedakan antara film animasi Jepang dan non-Jepang (McCarthy, 1996)

Anime memiliki genre yang beragam. Selain *genre action, romance, comedy, horor, anime* juga memiliki *genre* dan subgenre, salah satunya subgenre *mahou shoujo*. *Mahou shoujo* Berasal dari kata “Mahou” (魔法) yang berarti sihir dan “Shoujo” (少女) yang berarti anak perempuan. *Mahou shoujo* adalah anime dimana sang tokoh wanita menggunakan mantra atau kata-kata ajaib dengan objek tertentu seperti tongkat, pita, atau benda lainnya untuk berubah menjadi ahli sihir atau pahlawan sihir. Setelah berubah menjadi *mahou shoujo*, mereka akan bertarung melawan musuh yang melakukan kejahatan menggunakan kekuatan sihir.

Cerita *mahou shoujo* yang berisi gadis biasa yang berubah menjadi pahlawan sihir yang bertugas mengalahkan musuh-musuh jahat seolah mencerminkan konsep *girl power*. “Girl Power” adalah istilah pemberdayaan, mengungkapkan fenomena budaya pada pertengahan-akhir 1990-an hingga awal 2000-an, dan juga dikaitkan dengan gelombang ketiga dari feminisme. *Girl power* yang menyangkut kesetaraan, kepercayaan akan kekuatan perempuan yang mempunyai otoritas penuh atas dirinya sendiri. Perempuan dapat menjadi pahlawan bagi dirinya sendiri.

Perempuan yang mempunyai sifat asertif, semangat dan sukses adalah gambaran dari perempuan yang digambarkan di budaya populer seperti maraknya video klip, majalah remaja, dan film. (Noor intan: 2003).

Kisah kepahlawanan wanita dalam sesosok *mahou shoujo* terdapat dalam salah satu anime berjudul *Bishoujo Senshi Sailor Moon* dimana menceritakan tentang sebuah kepahlawanan 5 gadis dengan memakai kekuatan super dari elemen-elemen alam dan tata surya melawan berbagai macam bentuk musuh dari kegelapan. Selain *Bishoujo Senshi Sailor Moon*, *anime mahou shoujo* yang cukup populer ialah *Puella Magi Madoka Magica* (魔法少女まどか☆マギカ). Anime ini menceritakan tentang sekelompok *mahou shoujo* yang bertarung melawan *Majo*. *Majo* atau *Witch* adalah perwujudan kegelapan yang mengutuk mengikat orang-orang yang kosong hati dan sedang kelam pikirannya, sehingga menyebabkan mereka bunuh diri atau melakukan perbuatan buruk.

Selain berisi tentang *mahou shoujo* yang melawan kejahatan, dua anime ini memiliki suatu persamaan yaitu, dari berbagai warna yang digunakan untuk kostum dan atribut para *mahou shoujo*, sang tokoh utama dari kedua anime mengenakan warna pink. Warna pink atau merah muda merupakan campuran dari warna merah dan putih. Warna pink kerap diidentikkan sebagai warna feminim atau warna yang melambangkan sosok wanita. Warna pink dikatakan erat terkait dengan kelemahan-lembutan, rasa sayang, dan romantis dari seorang wanita. Mengandung unsur hasrat dan kekuatan (yang berasal dari merah) yang mendapatkan sentuhan kelembutan (yang berasal dari warna putih).

Selain *girl power* dan warna pink pada karakter utama, penulis juga akan membahas tentang kawaii bunca pada tokoh utama kedua anime ini. Sebagaimana *kawaii* merupakan ungkapan kualitas ke’ imut’ an atau cuteness dalam konteks budaya Jepang. *Kawaii* (可愛い) sebagai adjektiva secara harfiah berarti imut-imut, comel, atau mungil. *Kawaisa* (可愛さ)

(keadaan imut, nomina) telah menjadi unsur penting dalam budaya populer Jepang, hiburan, busana, makanan, mainan, penampilan, dan mannerisme. Akar kata dari *kawaisa* dan *kawaii* dibentuk dari kanji ka (可), berarti dapat (bisa) ditambah ai (愛), berarti cinta. *Kawaii* memiliki arti kedua sebagai manis, imut, dan mempesona. Feminisme

Feminisme adalah sebuah paham yang muncul ketika wanita menuntut untuk mendapatkan kesetaraan hak yang sama dengan pria. Istilah ini pertama kali digunakan di dalam debat politik di Perancis di akhir abad 19. Awal abad ke-18 dapat disebut sebagai titik awal dalam sejarah feminisme (Hannam, 2007:6).

Sementara di Jepang, kesadaran feminis merupakan bagian dari perlawanan perkembangan modernisasi (Mackie, 2003:2). Dalam membentuk negara modern industrialisasi, wanita dideskripsikan sebagai 'istri yang baik dan ibu yang bijaksana yang perannya adalah untuk reproduksi dan mengurus anak'. Mereka berperan sebagai pendukung pasif dalam pembentukan 'negara yang kaya dan tentara yang kuat' (富国強兵 /fukoku kyouhei).

Feminis postmodern atau gelombang ketiga memiliki pemikiran untuk menghapuskan perbedaan antara maskulin dan feminim, jenis kelamin, wanita dan pria. Mereka mencoba menghancurkan konsep para kaum pria yang mencegah wanita untuk memosisikan dirinya dengan pemikirannya sendiri dan tidak mengikuti pemikiran pria (Tong, 2009:9).

Bersamaan dengan Feminisme gelombang ketiga, muncul sebuah konsep bernama *Girl Power*. *Girl Power* memungkinkan perempuan untuk mendefinisikan feminisme untuk diri mereka sendiri dengan memasukkan identitas mereka menurut kepercayaan dan perspektif mereka sendiri. *Girl power* dapat dideskripsikan sebagai sebuah mental yang tidak mau kalah sama laki-laki, setiap kemauannya akan mewujudkan dengan kemampuannya sendiri.

Semiotika

Semiotika adalah suatu disiplin ilmu dan metode analisis untuk mengkaji tanda-tanda yang terdapat pada suatu objek untuk diketahui makna yang terkandung dalam objek tersebut. Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri dan makna adalah hubungan antara sesuatu objek atau ide dari sesuatu tanda. Menurut Lechte (2001) semiotika merupakan sebuah disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana signs "tanda-tanda" dan berdasarkan sign system (kode) "sistem tanda".

Makna Warna Pink

Simbol femininitas pada warna pink merupakan sebuah fenomena budaya global yang telah menjadi bagian dari gaya hidup saat ini, terbentuknya simbol tersebut akibat paradigma di masyarakat yang memandang warna pink sebagai warna yang tepat untuk digunakan perempuan. Disimpulkan dari Paoletti (2012), bahwa terdapat kecenderungan pada anak-anak perempuan lebih memilih benda berwarna pink dibandingkan warna lainnya.

Pada umumnya warna pink digunakan oleh perempuan untuk membentuk dan merepresentasikan identitas dirinya. Identitas diri pada tiap perempuan memiliki motif dan konsep yang berbeda-beda, namun pada umumnya mengarah pada sifat-sifat femininitas. Paradigma yang telah terbentuk memotivasi perempuan untuk menggunakan warna pink sebagai simbol yang mendukung atau mewakili sifat-sifat feminin (cantik, imut dan manis), (Kobayashi, 1998).

Kawaii Bunka

Kawaii bunka merupakan gabungan dari dua kata, yakni *kawaii* (可愛い) yang berarti imut, lucu, manis, dan kata *bunka* (文化) yang berarti budaya. *Kawaii bunka* merupakan salah satu cabang dari 'Budaya pop Jepang'. Pop merupakan sebuah kata yang merujuk pada istilah 'populer'. Jika merujuk kepada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), maka arti kata populer adalah yang pertama, dikenal oleh

orang banyak (umum). Kedua, sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya atau mudah dipahami oleh khalayak umum. Terakhir, disukai dan dikagumi oleh orang banyak.

Kawaii bunka adalah budaya yang lahir dari kegemaran masyarakat Jepang secara massal terhadap *kawaii mono* atau hal-hal yang dianggap *kawaii*. Karakteristik *kawaii mono* yang dikemukakan oleh Adris (2008: 21) memiliki bentuk dan sifat dasar yang dapat dilihat dari dua sisi, yaitu secara fisik dan non fisik. Secara fisik benda kawaii memiliki bentuk kecil, bulat, dan menampilkan gambar atau disain yang kekanak-kanakan. Sedangkan secara non fisik atau secara kesan, kawaii menimbulkan kesan menggemaskan dan menimbulkan rasa sayang, serta keinginan untuk melindungi.

HASIL PENELITIAN

1.1 Feminisme Dalam Subgenre Mahou Shoujo

Sebelum tahun 1960-an, pahlawan di anime selalu laki-laki, seolah-olah hanya laki-laki yang bisa menjadi pahlawan. Sebagai contoh, karya-karya pencipta anime/manga yang terkenal di dunia, Osamu Tezuka, sebagian besar berpusat pada figur anak laki-laki sementara figur wanita hampir sepenuhnya tidak terfokus. Mengenai hal ini, Ogi (2001) mencatat bahwa Tezuka tampaknya tidak pernah mengakui menjadi penulis dalam genre manga perempuan, karena menulis narasi untuk genre itu memalukan baginya. Dengan demikian, 1960-an adalah langkah pertama untuk anime sebagai teks subversif dalam hal representasi *gender*.

Pada 1960-an dan 70-an semakin banyak pahlawan wanita muncul di layar, terutama dalam bentuk gadis penyihir (*mahou shoujo*) contohnya adalah *Little Witch, Sally (Mahoutsukai Sally)* yang diproduksi pada tahun 1966, *Little Magical Girl, Akko (Himitsu no Akko-chan)* pada tahun 1969 dan *Little Witch, Megu (Majokko Megu-chan)* pada tahun 1974. Tiga perintis subgenre gadis penyihir ini

seluruhnya diproduksi oleh salah satu perusahaan terbesar di industri anime yakni Toei Animation.

Hingga tahun 1966, pemirsa wanita tidak punya pilihan selain mengidentifikasi tokoh laki-laki di anime untuk mengakses segala jenis kekuatan. Ketiga gadis ini untuk pertama kalinya membuktikan bahwa karakter wanita mampu menjadi pahlawan, berdasarkan gagasan bahwa pahlawan dalam anime tidak harus menunjukkan 'maskulinitas' atau terlibat dalam pertempuran fisik, tetapi lebih kepada kekuatan mental. Mereka tampaknya mencontohkan kepahlawanan dalam anime sebagai faktor internal seperti yang dikonsep oleh Antonia Levi:

“heroes [in manga and anime] must be sincere and they must be selfless, at least at the moment of heroism. It is not necessary for a manga or anime hero to be a saint, to fight for the right side, or even to be successful. Anyone who sincerely gives his or her best efforts to almost any task can be a hero” (1998: 72).

Dalam dua anime ber-subgenre mahou shoujo yang dibahas dalam skripsi ini, *Bishoujo Senshi Sailor Moon* dan *Puella Magi Madoka Magica* juga terdapat feminisme dalam jalan ceritanya. Dengan menyertakan judul *Bishoujo Senshi Sailor Moon, anime* ini menandakan fitur maskulin dan feminin dari pahlawan wanita. Dalam konteks ini mahou shoujo dapat mewujudkan maskulinitas dan feminitas sekaligus.

Anne Allison (2000) menggambarkan karakteristik ini sebagai jembatan antara "kategori tradisional feminin dan maskulin" menggabungkan pertempuran dan romansa. *Sailor Moon* menyediakan ruang yang memungkinkan seorang gadis dapat menjadi manis dan tangguh. Selain itu, fakta bahwa pencipta *Sailor Moon* adalah seorang penulis wanita, Takeuchi Naoko, menyarankan kelahiran medan pertempuran ideologis yang diproduksi oleh wanita untuk mengekspresikan diri.

Sementara di tahun 2011, anime *Puella Magi Madoka Magica* (PMMM) menghadirkan tantangan baru dalam subgenre mahou shoujo. Serial ini terkenal justru karena tidak mengambil motif menjadi 'Magical Girl' begitu saja. Bercerita tentang Kaname Madoka, seorang gadis sekolah menengah yang pemalu dan naif yang menghabiskan sebagian besar seri mengeksplorasi apa artinya menjadi seorang mahou shoujo. Tidak seperti cerita lain di mana mahou shoujo dengan sukarela melangkah ke dalam perannya, di PMMM para karakter perlu membuat kontrak dengan alien bernama Kyuubey untuk menukar jiwa mereka dengan satu permintaan, dan mempertaruhkan nyawa bertarung melawan majo setelahnya. Menjadi mahou shoujo merupakan beban dan sangat beresiko dalam anime ini.

Seperti yang dijelaskan Kyuubey (binatang ajaib yang bertugas merekrut mahou shoujo), setelah Kaname Madoka menyaksikan temannya Miki Sayaka berubah menjadi majo:

"di negara ini [Jepang] kamu memanggil wanita yang belum menjadi dewasa, shoujo. Maka masuk akal bahwa karena pada akhirnya kalian akan menjadi majo [wanita penyihir], karenanya kalian disebut sebagai mahou shoujo."

Dengan kata lain, hubungan antara Gadis Penyihir dan Penyihir dikhianati oleh konstruksi linguistik dari dua istilah: mahou shoujo mau tidak mau menjadi majo, dari *Magical Girls* menjadi *Witches*.

Apa yang Kyuubey akui, yang pada dasarnya adalah eksploitasi tubuh perempuan untuk kepentingan kelompok elit, mungkin terdengar akrab. Dalam banyak hal, Kyuubey juga merupakan perwujudan dari sistem patriarki, mengambil kendali para shoujo (jiwanya) setelah memberikan "kekuatan"nya dengan mengubah mereka menjadi mahou shoujo dan terus-menerus mencoba untuk menghasut Madoka untuk menjadi mahou shoujo, dan karenanya, Kyuubey menjadi objek dari pandangan laki-laki.

Pada akhirnya, Madoka tidak pernah menjadi *mahou shoujo*. Ketika dia akhirnya membuat kesepakatan dengan Kyuubey, Madoka mengubah aturan alam semesta sehingga semua majo dari masa lalu dan masa depan terhapus, menyerahkan bentuk fisiknya sendiri dalam proses itu. Kekuatan magisnya ia gunakan untuk menggulingkan tatanan yang ada dan melanggar prinsip alam semesta. Madoka yang terus-menerus menangis dan berduka, tidak pernah berkembang menjadi pahlawan wanita yang berani, dan memiliki semua kualitas untuk menjadi objek keinginan pria, pada akhirnya memilih untuk secara langsung menantang Kyuubey, perwujudan pandangan pria.

1.2 Makna Warna Pink yang Digunakan Tokoh Utama Anime Mahou Shoujo Bishoujo Senshi Sailor Moon dan Puella Magi Madoka Magica

Berdasarkan sejarah, sebelum abad 20 di Eropa dan Amerika warna pink cenderung diasosiasikan dengan laki-laki. Perkembangan warna pink dari waktu ke waktu pada umumnya merupakan ekspresi yang tidak dapat dipisahkan dari asosiasi terhadap sifat-sifat gender. Konotasi warna pink pada saat itu adalah keberanian atau semangat muda, derivasi dari warna merah yang berkonotasi berani. Sifat tersebut dalam budaya patriarki termasuk dalam kategori maskulin. Sedangkan anak perempuan yang dianggap bersifat lemah dan lembut cenderung menggunakan warna biru muda, selain juga disebabkan warna biru identik dengan warna simbolik bunda Maria di agama Katolik (Paoletti, 2012).

Proses pergeseran makna warna pink mulai terjadi setelah munculnya dominasi warna-warna simbol negara dan/atau atribut militer pada saat Perang Dunia I dan II. Dominasi warna-warna tersebut pada umumnya mengarah pada sifat-sifat maskulin yang terus menerus ditampilkan, dibentuk, dan diperkuat demi menciptakan semangat perjuangan dan rasa nasionalisme. Di Amerika dominasi warna

yang muncul saat Perang Dunia ialah warna biru, diantaranya berasal dari warna bendera Amerika, warna seragam angkatan laut, dan warna pakaian kerja (boilersuit) pada dunia industri. Seiring berjalannya waktu warna-warna yang dekat dengan dunia perang menyebabkan persepsi laki-laki terhadap jenis warna maskulin berubah, sebab efek dari dominasi warna simbolik dapat merubah sudut pandang seseorang akibat terbiasa pada pola pengalaman visual.

Perubahan persepsi terhadap warna maskulin menyebabkan warna pink kehilangan bentuk pemaknaan. Maskulinitas pada warna pink yang semula berkonotasi berani dan/atau semangat muda, kemudian diadaptasi sebagai bentuk ekspresi diri perempuan modern yang mulai berani dan terbuka. Pada perkembangannya warna pink kemudian menjadi simbol ekspresi baru yang tidak berasosiasi dengan gender tertentu, sebab bentuk maskulinitas pada warna pink mulai bergeser, dan perempuan cenderung menggunakan jenis warna pink yang bersifat lembut (pink pastel, pink pale) yang masih mencerminkan sifat-sifat feminin.



gambar 1

Sailor Moon (gambar 1) tokoh utama anime Bishoujo Senshi Sailor Moon, memakai pakaian berwarna putih-biru gelap namun mengenakan aksesoris seperti dasi pita, aksesoris rambut, dan boots berwarna pink. Ia juga memancarkan cahaya berwarna pink saat ber-transformasi menjadi Sailor Moon. Ia merupakan pemimpin dari para Sailor senshi lainnya.



gambar 2

Kaname Madoka (gambar 2), karakter utama anime Puella Magi Madoka Magica, memakai pakaian yang didominasi warna pink dan putih saat berwujud mahou shoujo. Rambut dan bola matanya pun berwarna pink. Ia digambarkan sebagai mahou shoujo terkuat dalam anime dikarenakan garis takdir dan waktu berpusat padanya. Hal tersebut disebabkan oleh sahabatnya, Akemi Homura yang terus menerus mengulang waktu kembali ke masa lalu untuk mencegah Madoka menjadi mahou shoujo dan mati secara tragis.

Konstruksi sosial yang membentuk simbol femininitas pada warna pink menyebabkan terjadinya eksklusifitas antara warna tersebut dengan perempuan. Terdapat apresiasi yang berbeda di masyarakat terhadap laki-laki dan perempuan saat menggunakan warna tersebut. Seorang laki-laki yang menggunakan atribut berwarna pink cenderung diapresiasi secara negatif, seperti anggapan seorang gay atau transgender. Sebaliknya pada perempuan, cenderung mendapatkan apresiasi yang positif dan dianggap sebagai sesuatu yang wajar. Dampak dari eksklusifitas menyebabkan terjadi perilaku diferensiatif terhadap benda/obyek berwarna pink yang cenderung diapresiasi sebagai benda/obyek bersifat feminin dan milik perempuan.

1.3 Ciri Kawaii Pada Tokoh Utama Anime Bishoujo Senshi Sailor Moon dan Puella Magi Madoka Magica

Bentuk dan sifat dasar kawaii secara umum dapat dilihat dari dua sisi, yaitu secara fisik dan secara non fisik. Secara fisik, sesuatu yang kawaii berbentuk kecil, bulat, dan menampilkan gambar atau desain yang

‘kekanak-kanakan’ atau *youjisei* 「幼児性」. Sedangkan secara non-fisik atau secara kesan, *kawaii* menimbulkan kesan menggemaskan dan menyenangkan untuk disayangi, serta menimbulkan perasaan ingin melindungi.

1.4 Ciri Kawaii Fisik Tokoh Utama Anime Bishoujo Senshi Sailor Moon dan Puella Magi Madoka Magica



gambar 3

Tsukino Usagi (gambar 3), merupakan murid SMP berusia 14 tahun. Ia memiliki rambut kuning panjang dengan gaya rambut kuncir dua (*twintail*) dengan cepolan. Dengan mata besar berwarna biru, hidung dan bibir mungil.



Gambar 4

Kaname Madoka (gambar 4) merupakan murid SMP berusia 14 tahun. Ia memiliki ciri-ciri fisik rambut panjang sebauh berwarna pink. Gaya rambut yang ia gunakan adalah gaya *twintail*, sama seperti Usagi. Lengkap dengan pita rambut (*ribbon*) yang juga berwarna pink. Dua matanya digambarkan memiliki tatapan lembut dengan bola mata berwarna pink. Hidung dan mulutnya pun mungil dengan bentuk wajah yang bundar (*round face*).

Twintail bukanlah gaya rambut yang asli berasal dari Jepang, namun gaya rambut ini

banyak digunakan oleh karakter anime dan para gadis remaja di Jepang, gaya rambut ini dinilai dapat memberikan kesan *kawaii* bagi para gadis di Jepang.

Mata yang besar adalah salah satu elemen *anime* dan *manga* yang paling populer. Ada pepatah “目は口ほどものの言う” atau “mata adalah jendela pikiran”. Pemikiran ini juga mendukung tren mata besar di manga Jepang (japansociology.com).

Selain itu, mata bundar yang besar membuat karakter terlihat polos dan muda. Mata besar sangat populer untuk karakter yang dimaksudkan untuk menjadi imut dan menawan, terutama pada genre yang sangat bergantung pada emosi dan melodrama.

1.5 Ciri Kawaii Non Fisik Tokoh Utama Anime Bishoujo Senshi Sailor Moon dan Puella Magi Madoka Magica

Kinsella mengatakan, pada tahun 1970an, lahir gaya berbicara kawaii, yaitu gaya berbicara kekanak-kanakan yang meniru pengucapan anak kecil yang masih cadel. Gaya ini juga menjadi tren dan menyebar cepat dikalangan anak muda khususnya dikalangan anak SMU Jepang saat itu. Beberapa kata, terutama dari jenis kata seru dan kata sifat yang sering diekspresikan dalam pergaulan sehari-hari mereka, sengaja diucapkan dengan sedikit salah ucap, sehingga berkesan seperti gaya bicara anak-anak.

Bishoujo Senshi Sailor Moon mendapat versi remake nya ditahun 2014, yakni *Bishoujo Senshi Sailor Moon Crystal*. Gaya bicara Usagi terdengar lebih kekanakan dibandingkan versi sebelumnya (tahun 1992). Disini terlihat Toei Animation seolah ingin menambah kesan *kawaii* pada Usagi.

Usagi terkesan kawaii karena ia bertingkah dan bicara layaknya anak kecil. Di episode pertama, terdapat monolog Usagi memperkenalkan dirinya, dimana ia juga menjelaskan bahwa dia merupakan anak yang cengeng. Berikut monolog Usagi:

“あたし月野ウサギ十四歳で十二自分でも思うけどちょっと童子で泣き虫”

“namaku Tsukino Usagi, umurku 14 kelas 8, banyak yang bilang kalau aku ini ceroboh dan cengeng”

Sedangkan ciri kawaii non-fisik pada Kaname Madoka dapat diketahui dari sikap, gaya bicara, dan bahasa yang ia gunakan. Saat menjadi seorang dewi diakhir anime, Madoka berbicara dengan lembut kepada para *mahou shoujo* yang ia selamatkan bahkan kepada Walpurgistnach. Berikut monolog Madoka:

“あなた達は誰も呪わない、たたらない、因果は全て私が受け止める、だからお願い最後まで自分を信じて。もういいの.. もういいんだよ.. もう誰も恨まなくてもいいの... 誰も呪わなくてもいいんだよ... そんな姿になる前にあなたは私が受け止めるあげるから。。 “

“Kalian tidak perlu mengutuk, menghantui siapapun lagi.. takdir kalian akan menjadi takdirku.. karenanya, tolong percaya pada diri kalian sampai akhir. Sudah.. sudahlah.. kalian tidak perlu dendam pada siapapun lagi.. tidak perlu mengutuk siapapun lagi.. sebelum kalian berubah menjadi wujud ini (majo) aku yang akan mengambil beban kalian..”.

SIMPULAN

Terdapat feminisme dalam Subgenre mahou shoujo dikarenakan mahou shoujo merupakan subgenre yang menceritakan tentang kepahlawanan perempuan. *Mahou shoujo* mewujudkan gagasan bahwa perempuan tidak harus bersifat represif. Stereotip yang dibangun melalui para pahlawan perempuan ini menyampaikan gagasan tentang posisi perempuan bukan sebagai pasif tetapi sebagai suatu entitas yang dapat dibuat oleh perempuan sendiri. Dengan cara ini, *anime mahou shoujo* ikut berkontribusi pada pemberdayaan wanita.

Ciri utama dari subgenre anime mahou shoujo ialah:

-Ditujukan untuk anak perempuan.

-*Mahou shoujo* memiliki tujuan menjadi pembela kebenaran maupun menyelamatkan dunia.

-*Mahou shoujo* tidak mengandalkan kekuatan fisik saat bertarung layaknya pria (maskulin), namun lebih terfokus pada kekuatan mental yang menekankan persahabatan, kekompakan, dan sifat pantang menyerah.

Warna pink merupakan warna yang identik dengan feminitas juga populer pada anak perempuan. Penggunaan warna pink pada tokoh utama *anime mahou shoujo* dimaksudkan agar sang karakter utama menjadi panutan bagi anak-anak perempuan yang menontonnya. Karena tujuan dibuatnya subgenre anime *mahou shoujo* adalah untuk anak perempuan.

Tokoh utama anime *Bishoujo Senshi Sailor Moon* dan *Puella Magi Madoka Magica* dapat dikatakan *kawaii* dikarenakan alasan berikut:

- Memiliki ciri fisik berupa rambut dengan gaya twintail, sepasang mata besar yang berkilau, serta hidung dan mulut kecil, dimana ciri tersebut termasuk dalam ciri *kawaii* secara fisik. Desain kamar dari kedua karakter juga memberikan kesan *kawaii* dikarenakan terdapat pernak-pernik yang imut dan lucu.
- Tokoh utama *anime Bishoujo Senshi Sailor Moon* memiliki gaya bicara serta tingkah seperti anak-anak. Ia juga ceroboh, cengeng, serta manja. Kesan kekanakan pada diri Usagi menggambarkan ciri *kawaii* non fisik.
- Tokoh utama anime *Puella Magi Madoka Magica* memiliki gaya bicara yang lembut serta menggunakan bahasa yang feminim. Ia digambarkan sebagai anak yang baik hati dan sangat menyayangi teman-temannya namun sangat rapuh. Kesan polos dan lembut inilah yang menunjukkan ciri *kawaii* non fisik pada Madoka.

REFERENSI

Buku:

- Allison, Anne. (2000). Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics, and Censorship in Japan. United States: University of California Press.
- Hannam, June. (2007). *Feminism*. Great Britain : Pearson Education Limited.
- Kinsella, Sharon. (1995). *Cuties in Japan. Women media and consumption in Japan*. Honolulu: University of Hawaii press.
- Kobayashi, S. (1998). *Colorist: A Practical Handbook for Personal and Professional Use*. Published by Kodansha International Ltd.
- Levi, Antonia. (1998). *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*. United States: Open Court.
- Mackie, Vera. (2003). *Feminism in modern Japan: Citizenship, embodiment and sexuality*. Cambridge University Press.
- McCarthy, Helen. (1996) *The Anime! Movie Guide*. United States: Overlook Press.
- Paoletti, J. (2012). *Pink and blue: Telling the boys from the girls in America*. Indiana University Press
- Sugimoto, Yosio. (2003). *An Introduction to Japanese Society*. USA: Cambridge University Press.
- Tong, Rosemarie Putnam. (2006). *Feminist Thought : A more Comprehensive Introduction*. Publisher: Westview Press

Thesis:

- Adris, Vivi, T. 2008. Fenomena Kawaii Bunka Dalam Perilaku Konsumen Anak Muda Jepang (1990-2008). Master thesis, Program Pascasarjana Universitas Indonesia. Diakses dari: <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/120212-T%2025453-fenomena%20kawaii-HA.pdf>
- Intan, Noor. 2003. Representasi mitos feminitas dalam budaya populer: analisis semiotik film animasi barbie in the

nutcracker, Barbie as Rapunzel, dan Barbie of Swan Lake. Master thesis, Program Pascasarjana Universitas Indonesia. Diakses dari: <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/73620-T%2011401-Representasi%20mitos.pdf>

Jurnal:

- Ogi, Fusami (2001). Beyond Shoujo, Blending Gender: Subverting the Homogendered World in Shoujo Manga (Japanese Comics for Girls). *International Journal of Comic Art*. 3 (2): 151–161.

Internet:

- Ikezoe, Yukako. (2019, Oktober 14) Behind the Trend of Huge Eyes in Japanese Anime. Diakses dari: <https://japansociology.com/2013/12/25/behind-the-trend-of-huge-eyes-in-japanese-anime/>