

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan budaya modern Jepang menjadi salah satu faktor lahirnya kebudayaan *kawaii bunka*. Bila diartikan secara bahasa, *kawaii* berarti lucu sedangkan *bunka* berarti kebudayaan. Oleh sebab itu, dapat dipahami *kawaii bunka* adalah sebuah kebudayaan yang merepresentasikan kelucuan, keimutan, dan sesuatu yang feminim. Fenomena ini muncul pada tahun 1970-an dan telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan di Jepang. Menurut Yamane, budaya *kawaii* berkembang pesat antara tahun 1970 sampai 1990, dan mendominasi budaya populer Jepang pada tahun 1980an (Kinsella, 1995, 220).

Kawaii atau *cute* juga digunakan untuk mendeskripsikan selera *fashion* secara keseluruhan maupun hanya bagian tertentu saja yang diperuntukkan untuk anak muda, ukuran pakaian yang tidak biasa atau pakaian yang lebih menonjolkan kesan imut pada orang yang mengenakannya (Tia dkk, 2019, 42).

Salah satu budaya anak muda yang paling bertahan lama adalah *gothic* yang berkembang sejak tahun 80an, melahirkan banyak subgenre, *fashion*, dan musik. Menangkap imajinasi kita sebagai subkultur paling gelap, adegan *goth* berkembang di akhir tahun 70an. *Gothic* adalah kategori musik, gaya *fashion*, gaya hidup, dan sering kali dicirikan oleh estetika 'gelap'. *Gothic* berkembang dari berbagai subkultur anak muda lainnya, termasuk *punk*, dan berevolusi

dari asal-usul *underground* pada akhir tahun 1970an hingga menjadi lebih komersial pada tahun 1990an. Awalnya fenomena ini hanya terjadi di Inggris, namun kemudian menemukan penafsiran yang berbeda di seluruh dunia termasuk di Jepang (Nally, 2011. Diakses dari situs web <https://museumofyouthculture-com>. pada tanggal 12 September pukul 10.44).

Lolita adalah salah satu subkultur *fashion* Jepang yang paling populer di luar negeri. *Lolita*, yang muncul pada akhir tahun 1990-an menjadi perlawanan terhadap subkultur Shibuya, dan para anggotanya berkumpul di sebuah jembatan kecil dekat Stasiun Harajuku. Penggemar *lolita* khususnya gadis-gadis *lolita* berpakaian seperti boneka porselin era Victoria, mengenakan gaun dengan hiasan embel-embel dan renda, topi, terkadang wig pirang, tas tangan lucu, dan payung. *Lolita* dibagi menjadi beberapa subgrup berbeda, seperti *gothic lolita*, *sweet lolita*, *punk lolita*, dan *wa-lolita*, dan masing-masing grup memiliki ciri khas gaya tersendiri (Kawamura, 2012, 47).

Meskipun mulai menyebar di Jepang dalam dekade terakhir dan mendapatkan popularitas di luar negeri dalam beberapa tahun terakhir, subkultur *lolita* tidaklah baru di Jepang. Ide-ide yang membentuk fenomena *lolita* telah muncul sejak awal tahun 1970-an dan mengalami perkembangan dari *glam rock* awal hingga pasca-*punk*, *new wave*, *new romanticism*, dan subkultur *gothic*. *Fashion lolita* sendiri mulai muncul di Jepang pada tahun 1980-an, tetapi gerakan ini baru benar-benar berkembang pada akhir tahun 1990-an (Bernal, 2011, 50).

Gothic lolita adalah salah satu identitas yang paling mencolok dalam subkultur *gothic & lolita*. Ini disebabkan oleh gelarnya, yaitu *gosurori* (*gothloli*, singkatan dari *gothic* dan *lolita*). Gaya *gothic lolita* secara khusus terkait dengan *fashion* yang terinspirasi oleh gaya Victoria dan *Gothic*, mencakup penggunaan warna hitam yang dominan, referensi pada mode berkabung era Victoria, riasan mata tebal berwarna hitam, serta minat pada aksesoris seperti salib dan manik-manik rosario (Bernal, 2011, 57).

Selain itu, mereka juga sering menghiasi pakaian mereka dengan perhiasan berkabung antik atau gaya Victoria orisinal, seperti bros atau liontin siluet hitam dan manik-manik hitam. Meskipun terkait dengan gaya *gothic*, *gothic lolita* memiliki sentuhan manis dari elemen kekanakan/boneka yang membedakannya dari tampilan *gothic* Barat yang lebih khas. (Bernal, 2011, 57).

Menurut Monden (2008, 24) beberapa orang percaya *gothic & lolita* telah dipraktikkan pertama kali oleh para penggemar penyanyi *Visual Rock* untuk meniru bintang favorit mereka. Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa salah satu ikon paling terkenal dari tren *fashion* ini dan pemilik merek pakaian *GothLoli Moi-même-Moitié* adalah mantan gitaris band *Visual Rock Malice Mizer*.

Seiring dengan kemajuan Jepang dalam bidang ekonomi, Jepang juga memiliki kemajuan di bidang *fashion style* (gaya berbusana). Hal ini ditandai dengan semakin luasnya fenomena gaya berbusana yang mereka kenakan, baik di negara-negara Asia maupun di negara-negara barat. Khususnya di

Tokyo, daerah ini telah menjadi tempat kompetisi orang-orang bersaing satu sama lain untuk membeli merek-merek Barat yang mahal demi mendapatkan status dan menjadi kota produksi di mana beberapa desainer paling inovatif di dunia membangun reputasinya. Selain itu, kota ini juga dikenal sebagai sebagai pusat yang menciptakan tren *street fashion* yang unik. Tokyo bukan lagi sekadar kota di mana *fashion* Barat dihargai dan dikonsumsi secara luas, tapi menjadi pusat yang menghasilkan ide-ide *fashion* yang inovatif (Kawamura, 2012, 21).

Di zaman modern ini tidak sulit bagi kita untuk melihat berbagai macam informasi mengenai budaya Jepang. Kita dapat melihatnya dari berbagai media massa seperti, media siaran TV atau media siaran *online* yang ditampilkan dalam film atau *anime*. Selain itu, media sosial dan teknologi informasi juga memainkan peran penting dalam penyebaran dan popularitas budaya *kawaii*. Platform media sosial memungkinkan orang-orang untuk berbagi dan menyebarkan konten *kawaii*, menciptakan tren, dan membentuk komunitas yang berbagi minat terhadap budaya ini. Banyak pengguna berbagi konten yang menggemaskan, termasuk foto, video, dan GIF, yang memperkuat citra lucu dan imut dalam budaya populer. Oleh sebab itu, peneliti memilih platform situs web belanja *online withu.tokyo* sebagai media sumber data penelitian ini.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes sebagai salah satu metode untuk menganalisis secara lebih mendalam makna dalam gaya berpakaian atau *fashion*. Dalam ranah semiotika, konsep

tanda menjadi unsur utama dalam proses analisis, di mana tanda berfungsi sebagai alat bagi manusia untuk mengurai pesan yang ingin disampaikan. Setiap tanda memiliki makna yang diterjemahkan oleh manusia. Sederhananya, tanda dapat berwujud elemen visual atau fisik yang dapat ditangkap oleh indera manusia, dan mampu mewakili suatu konsep di luar dirinya sendiri.

Berdasarkan dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk membahas tentang representasi *kawaii bunka* dalam *lolita fashion* dan mencoba menuangkannya dalam skripsi yang diberi judul “REPRESENTASI KAWAII BUNKA DALAM FASHION GOTHIC LOLITA DI JEPANG”

B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal di atas, permasalahan penelitian ini mencoba menjawab masalah yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana makna denotasi dan konotasi yang terdapat dalam *fashion gothic lolita* di situs web *withu.tokyo*?
- b. Bagaimana mitos yang terdapat dalam *fashion gothic lolita* di situs web *withu.tokyo*?

2. Fokus Masalah

Dari permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti menganggap perlu adanya pembatasan ruang lingkup dalam pembahasan. Hal ini dilakukan sebagai upaya agar masalah tidak menjadi terlalu luas dan berkembang jauh, sehingga penulisan dapat lebih terarah dan terfokus.

Fokus penelitian ini adalah mengidentifikasi dan menganalisis elemen-elemen *kawaii* dan *gothic* yang terdapat dalam *fashion gothic lolita* di situs web *withu.tokyo*. Peneliti akan menggambarkan bagaimana elemen-elemen *kawaii* dan elemen-elemen *gothic* direpresentasikan dalam penampilan *gothic lolita* di situs tersebut. Selain itu, peneliti juga akan menyelidiki makna denotasi dan konotasi dari elemen-elemen tersebut, untuk memahami bagaimana simbol-simbol budaya, mitos, dan interpretasi subjektif terlibat dalam membentuk arti dan pesan di balik *fashion gothic lolita*.

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana elemen-elemen *kawaii* dan *gothic* berkontribusi terhadap identitas, ekspresi diri, dan pengalaman pengguna dalam subkultur *gothic lolita*.
- b. Untuk mendeskripsikan makna denotasi, konotasi, dan mitos *kawaii* dalam *fashion gothic lolita* yang terdapat di situs web *withu.tokyo*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca dan peneliti sendiri, serta memperkaya ilmu mengenai konsep representasi *kawaii bunta* dalam *fashion gothic lolita* di situs web *withu.tokyo*.

- 2) Diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas pada umumnya dan mahasiswa Sastra Jepang khususnya agar menambah wawasan serta pengetahuan tentang *kawaii bunka* yang berhubungan dengan *fashion gothic lolita*.

b. Manfaat Praktis

- 1) Memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Strata-1 pada program studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi.
- 2) Memberikan referensi bagi pembaca mengenai representasi *kawaii bunkai* dalam *gothic lolita*.

D. Definisi Operasional

Pada dasarnya variabel masih berupa konsep yang bersifat general dan memerlukan definisi yang dijelaskan secara spesifik sesuai kriteria sehingga dapat diuji atau diukur. Menurut Sugiyono (2013, 38) variabel penelitian merupakan atribut, sifat, atau nilai yang dimiliki oleh individu, serta objek, atau kegiatan tertentu dengan variasi yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk tujuan pengkajian, yang nantinya akan digunakan untuk menyimpulkan hasil studi tersebut. Dalam penelitian ini, definisi operasional variabelnya adalah sebagai berikut:

1. Representasi

Menurut *Shorter Oxford English Dictionary* dalam Hall (1997, 16) menyatakan bahwa representasi berarti mewakili suatu hal atau objek dengan mendeskripsikannya atau menggambarkannya atau

memunculkannya dalam pikiran melalui penjelasan yang jelas atau melalui representasi visual.

2. *Kawaii Bunka*

Kawaii bunka adalah sebuah estetika yang mencirikan budaya populer Jepang dan tercermin dalam berbagai aspek produk budaya seperti manga, anime, musik pop, mode, serta karakter-karakter Jepang. *Kawaii bunka* dapat dijumpai dengan mudah di seluruh Jepang (Yuniarsih & Putri, 2023, 175).

3. *Fashion*

Menurut Trisnawati (2011, 36) dalam kehidupan sehari-hari, istilah *fashion* merujuk pada konsep yang umumnya dikaitkan dengan tren dan popularitas di kalangan masyarakat. Meskipun sering dihubungkan dengan aspek pakaian atau busana, *fashion* sebenarnya mencakup berbagai elemen lainnya, termasuk preferensi kuliner, hiburan, dan barang konsumsi.

4. *Gothic lolita*

Gothic lolita adalah salah satu subkultur *gothic & lolita* yang memiliki ciri khas yang mencolok. Gaya *gothic lolita* terinspirasi oleh mode Victoria dan *gothic*, dengan penggunaan dominan warna hitam, referensi kepada mode berkabung era Victoria, riasan mata hitam tebal, serta minat pada aksesoris seperti salib dan manik-manik rosario. (Bernal, 2011, 57).

5. Semiotik

Semiotik adalah ilmu yang mempelajari tanda, yang bisa berwujud fisik atau dalam pikiran manusia, termasuk dalam dunia nyata dan alam semesta, yang diberi makna oleh manusia (Hoed, 2014, 5).

E. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, dimana dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah dan fokus masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, objek penelitian dan sumber data, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teoritis, dimana dalam bab ini berisi teori-teori yang digunakan untuk meneliti topik yang diangkat. Bab III Metodologi Penelitian, dimana dalam bab ini berisi tentang Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data dan sumber data. Bab IV Analisis Data, dimana dalam bab ini berisi tentang paparan data, analisis data, dan interpretasi hasil penelitian. Bab V Kesimpulan dan Saran, merupakan kesimpulan dan saran dari hasil analisis peneliti terhadap objek penelitian didalam penelitian kali ini.