

PENERAPAN KAWAII BUNKA PADA FIGUR VTUBER MINATO AQUA DALAM BUDAYA POPULER JEPANG

Yuniarsih¹, N.A.A. Putri²

¹Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta
e-mail: kawaiiyuni2014@gmail.com, anindhitanokoto@gmail.com

Abstrak

Jepang merupakan negara yang memiliki berbagai macam budaya salah satunya adalah budaya modernnya yang dikenal dengan "Japanese Pop Culture" yang kemudian melahirkan budaya kawaii atau kawaii bunka. Kawaii bunka merupakan budaya estetika Jepang yang lahir seiring berkembangnya budaya populer di Jepang. Kawaii bunka dapat ditemukan pada produk budaya populer seperti anime, manga, musik pop, fashion dan karakter di Jepang. Dalam budaya populer Jepang masyarakat global dapat merasakan berbagai fenomena terbaru. Salah satunya fenomena VTuber. Kemudian pada penelitian ini penerapan kawaii bunka pada fenomena VTuber akan dibahas. Penelitian menggunakan metode deskriptif, penulis mendeskripsikan kebenaran bahwa fenomena VTuber merupakan bagian dari kawaii bunka. Kemudian penulis melakukan studi kasus terhadap salah satu VTuber terpopuler dari Jepang yaitu Minato Aqua. Hal tersebut ditujukan untuk menjabarkan contoh penerapan unsur kawaii bunka pada figur VTuber. Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk kontribusi terhadap perkembangan ilmu kebudayaan terutama kebudayaan populer Jepang. Ditemukan bahwa VTuber merupakan bagian dari kawaii bunka. Unsur kawaii bunka pada sosok figur VTuber Minato Aqua dapat ditemukan dalam aspek fisik meliputi penampilan dan aspek non fisik meliputi suara, ekspresi wajah, dan kepribadian.

Kata kunci: kawaii bunka, vtuber, virtual youtuber, minato aqua, budaya populer jepang

Abstract

Japan is a country that has a variety of cultures, one of which is its modern culture known as "Japanese Pop Culture" which then gave birth to kawaii culture or kawaii bunka. Kawaii bunka is a Japanese aesthetic culture that was born with the development of popular culture in Japan. Kawaii bunka can be found in popular culture products such as anime, manga, pop music, fashion and characters in Japan. In Japanese popular culture, the global community can experience the latest phenomena. One of them is the VTuber phenomenon. In this study, the application of kawaii bunka to the VTuber phenomenon will be discussed. Using a descriptive method, the author describes the truth that the VTuber phenomenon is part of kawaii bunka. Then the author conducted a case study of one of the most popular VTuber from Japan, Minato Aqua. It is intended to describe examples of the application of kawaii bunka elements in VTuber figures. This study was conducted as a form of contribution to the development of cultural science, especially Japanese popular culture. It was found that VTuber is a part of kawaii bunka. The kawaii bunka element in the figure of VTuber Minato Aqua can be found in physical aspects including appearance and non-physical aspects including voice, facial expressions, and personality.

Keywords: kawaii bunka, vtuber, virtual youtuber, minato aqua, japanese pop culture

1. Pendahuluan

Jepang merupakan salah satu negara yang sukses dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Terkait kemajuan teknologi yang ada di Jepang, negara tersebut juga mampu menciptakan budaya baru yang lahir dari kemajuan teknologi itu sendiri. Salah satunya adalah budaya *anime* yang sampai saat ini sangat mendunia. Jepang juga merupakan negara yang memiliki berbagai macam ragam budaya baik budaya tradisional yang diwariskan turun-temurun maupun budaya modern yang lahir akibat pengaruh dari budaya asing. Budaya modern ini secara umum dikenal sebagai "Japanese Pop Culture" atau budaya populer Jepang. Budaya populer Jepang dikenal melalui anime, manga, cosplay, game dan lain-lain. Dari beberapa negara dan budaya populernya masing-masing dapat diketahui bahwa tiap negara memiliki identitas dan

estetikanya sendiri. Estetika yang berbeda inilah yang kemudian menjadikan ciri khas budaya populernya lebih mudah dikenal oleh masyarakat dunia lainnya.

Dalam budaya populer Jepang terdapat subkultur yang salah satunya melahirkan budaya *kawaii* yang disebut "*kawaii bunka*". Secara harfiah *kawaii bunka* berarti budaya imut. *Kawaii bunka* merupakan estetika yang diterapkan dalam budaya populer Jepang, *Kawaii bunka* dapat terlihat pada produk budaya populer Jepang antara lain pada *manga*, *anime*, *music pop*, *fashion* dan karakter dari Jepang. *Kawaii bunka* juga sangat mudah ditemukan di Jepang. Konsep *kawaii* ini banyak digunakan pada industri manufaktur maupun jasa. Salah satu contohnya dapat dilihat dari Jepang yang memiliki maskot berkarakter hewan yang menampilkan kesan dan unsur *kawaii* yang menjadi ciri khas di berbagai daerah di Jepang yang disebut "*Yuru-Chara*". Contoh lain dari *kawaii bunka* juga dapat dilihat dari karakter Hello Kitty yang merupakan karakter khas *kawaii* yang diciptakan di Jepang pada tahun 1974 yang masih diminati oleh kebanyakan orang dari berbagai generasi.

Konsep *kawaii* telah menarik perhatian bahkan di luar Jepang dan telah menjadi estetika budaya populer Jepang yang mengakar kuat di Jepang. *Kawaii bunka* juga termasuk kedalam budaya feminis atau budaya *shoujo* di Jepang. Selain menjadi budaya estetika yang terbentuk di Jepang, *kawaii bunka* juga merupakan bagian dari diplomasi negara Jepang dalam memajukan negaranya di kancah internasional setelah kekalahan Jepang pada Perang Dunia ke-II. Saat itu Jepang berusaha untuk membangkitkan sentiment dan gerakan "anti- Jepang" di Asia Tenggara. Pemerintah Jepang didesak untuk mengambil tindakan untuk melunakkan suasana "anti-Jepang" dan menekankan pentingnya mempromosikan pemahaman internasional tentang Jepang melalui pertukaran budaya. Pada tahun 2009 hingga maret 2010, Kementrian Luar Negeri Jepang menunjuk tiga perempuan muda yang aktif di bidang *fashion* sebagai "*kawaii ambassador*" untuk mempromosikan pemahaman dan penyebaran budaya populer Jepang ke seluruh dunia, dengan demikian "*kawaii bunka*" secara resmi diakui dan digunakan sebagai alat kebijakan hingga ke luar negeri.

Budaya populer Jepang juga tidak luput dari dampak negatif bagi penikmatnya yang biasa disebut dengan istilah "*Wibu* dan *Otaku*" antara lain seperti munculnya sikap hedonisme dan fanatisme yang berlebihan sehingga melupakan jati diri [2]. Namun, budaya populer Jepang dengan *kawaii bunka* telah menjadi landasan bagi pertumbuhan yang mengesankan dalam konsumsi budaya Jepang dan produk-produknya. Hal ini dikatakan sebagai sesuatu yang "mewarnai dunia" dengan warna pink dan gaya imut [5]. Millo dan Nittono juga mengatakan bahwa estetika *kawaii* menghasilkan rasa ikatan emosional yang erat, menarik dan menginspirasi. Seperti di Israel contohnya, banyak perusahaan disana yang mengunggulkan estetika *kawaii* untuk mendapatkan popularitas dengan memproduksi desain, ikon, dan maskot *kyara* yang menonjolkan ciri khas *kawaii* [5].

Berbicara tentang budaya populer Jepang yang sangat mendunia dengan konsep *kawaii*, salah satunya adalah budaya *Pop Idol*. *Pop Idol* di Jepang memiliki sebutan "*Aidoru*" 「アイドル」. *Aidoru* sendiri merupakan figur yang bekerja dengan menari, bernyanyi dan berakting di teater atau panggung, dan juga muncul di acara televisi, majalah, iklan dan berbagai media lainnya. *Aidoru* memiliki sifat khusus yaitu "*kawaii*" atau "imut". Hal ini sejalan dengan Craig dalam bukunya yang menjelaskan karakteristik mendasar *Idol* yaitu "*cuteness*" atau "*cute style*", yang di dalamnya termasuk berbagai aspek seperti kecantikan, nyanyian, tarian, tulisan tangan yang halus, ekspresi lisan, akting, serta cara berbicara yang manis, berhati lembut dan menawan hati.

Melihat budaya populer Jepang baru-baru ini, masyarakat global dapat merasakan fenomena VTuber atau "*Virtual YouTuber*". Fenomena ini berakar dari fenomena-fenomena budaya populer Jepang sejenis. Dari berbagai fenomena budaya populer Jepang yang ada, terdapat fenomena budaya yang paling mirip dengan VTuber yaitu fenomena *Virtual Idol* [3]. Fenomena *Virtual Idol* dimulai pada tahun 1996 ketika agensi *Idol HoriPro*, berusaha mengatasi masalah yang melekat pada *Idol* manusia sungguhan yang dapat menua atau terlibat dalam skandal, Kemudian menugaskan perusahaan grafis komputer bernama

Visual Science Laboratory untuk menciptakan *Virtual Idol* pertama di dunia yaitu Kyoko Date.

Perkembangan budaya *Virtual Idol* juga ditandai dengan munculnya fenomena *Vocaloid* atau "*Vocal Android*" yang salah satunya bernama Hatsune Miku sebagai *Vocaloid* yang paling populer. *Vocaloid* adalah figur yang diciptakan perangkat lunak *voicesynthesis*, dibuat pada tahun 2004, dirancang untuk menciptakan perkiraan digital penyanyi sungguhan menggunakan bank suara yang dibuat dari suara penyanyi sungguhan. *Vocaloid* telah menjadi bentuk lain dari *Virtual Idol*, dimana *Vocaloid* dapat tampil di atas panggung dalam bentuk hologram, menari dengan koreografi yang diprogram dan menyanyikan lagu-lagu mereka yang paling populer diiringi oleh band pendukung secara langsung.

Dari fenomena-fenomena di atas kemudian muncul fenomena *Virtual YouTuber* atau VTuber. Fenomena VTuber merupakan tren yang berkembang pesat di media hiburan baru-baru ini, perkembangan pesat tersebut ditandai dengan keberadaan VTuber hingga lebih dari 16.000 di seluruh dunia (thesciencesurvey.com). Indonesia juga menjadi salah satu negara yang mengikuti perkembangan dari fenomena tersebut. Pada awalnya VTuber hanya berasal dari Jepang disajikan menggunakan Bahasa Jepang dan hanya disukai oleh masyarakat Jepang saja. Namun, dengan semakin naiknya popularitas VTuber di dunia kini VTuber hadir dari berbagai negara dan berbagai Bahasa. Popularitas VTuber di Indonesia juga ditandai dengan agensi besar VTuber Jepang yakni Hololive dan Nijisanji yang membuka cabang VTuber di Indonesia. Peminat dari VTuber di Indonesia antara lain kaum remaja yang merupakan peminat budaya populer Jepang seperti *anime* [1]. Jumlah peminat budaya populer Jepang di Indonesia sangat banyak, berdasarkan demografi *anime* pada tahun 2022 negara Indonesia merupakan negara urutan ke-12 dari 50 negara yang menyukai *anime* di dunia.

Istilah VTuber mengacu pada pembuat konten (*content creator*) yang menggunakan teknologi *motion-capture* untuk merekam dan memetakan gerakan mereka sendiri ke ilustrasi 2D atau 3D yang ekspresif atau model *computer generated* untuk menciptakan ilusi karakter *Virtual* seperti aslinya yang bergerak seperti orang sungguhan. Pergerakan avatar ini bersamaan dengan suara orang yang telah dimanipulasi. VTuber dapat ditemukan dalam video yang diunggah ke layanan berbagi video yaitu *YouTube*. Desain figur dari VTuber sangatlah beragam dan menarik perhatian. Fenomena VTuber lahir di tengah hangatnya fenomena *YouTuber* pada tahun 2016. Perbedaan yang mendasar dari *YouTuber* pada umumnya dengan istilah VTuber yaitu VTuber tidak tampil sebagai manusia sungguhan melainkan sebagai karakter berbentuk avatar hasil animasi 2D dan 3D [9]. Jika dibandingkan dengan menonton *YouTuber* orang sungguhan, fenomena ini kerap kali menjadi perhatian, penonton VTuber menganggap menonton konten VTuber seperti *streaming* memiliki rasa kedekatan dan ketertarikan tersendiri. Hal ini dirasakan seperti ikatan unik terhadap sebuah avatar seperti pada fandom di domain *anime*. Namun, berbeda dengan menonton *anime*, dengan menonton VTuber penonton merasa dapat berinteraksi dengan karakter *anime* favoritnya, merasa sebagai teman yang menikmati hal berkaitan dengan kehidupan sehari-hari karakter tersebut. Kemudian orang dibalik topeng avatar VTuber tersebut disebut "*nakanohito*". *Nakanohito* ini yang kemudian menutupi identitasnya, namun tetap dapat berinteraksi secara leluasa dengan audiensnya. *Streaming* VTuber juga dikatakan lebih *kawaii* dibandingkan dengan orang sungguhan [6]. Namun, hal tersebut juga dapat dilihat sebagai sisi negatif dari VTuber sendiri. Dimana Jepang merupakan negara yang memiliki krisis identitas. Salah satu alasan terjadi krisis identitas tersebut adalah adanya fakta bahwa mereka menganggap menjadi manusia berarti harus menjadi baik hati dan tidak memiliki masalah dan kontradiksi dalam hubungan timbal balik sesama manusia. Dengan demikian masyarakat Jepang cenderung menutup diri.

Terdapat penelitian terdahulu tentang fenomena *Virtual Idol* dalam kebudayaan populer Jepang dilihat dari *kawaii bunka* pernah dibahas. Dalam penelitiannya, Rahmawati melakukan analisa studi kasus terhadap tokoh *Vocaloid* Hatsune Miku. Penelitian tersebut menganalisis Hatsune Miku sebagai *Virtual Idol Vocaloid* yang dianggap sebagai ikon dari gaya *kawaii*. Unsur *kawaii* pada figur tersebut dapat dilihat dari berbagai sisi, diantaranya

warna, bentuk dasar figur, dan gaya rambut yang termasuk kedalam gaya *kawaii* pada sebagian besar remaja di Jepang. Dari penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa fenomena *Vocaloid* merupakan bagian dari *kawaii bunka*. Kemudian pada makalah kali ini, penulis ingin membahas hal yang berkaitan dengan fenomena terbaru yaitu fenomena VTuber yang juga dianggap memiliki gaya *kawaii* [10].

Dari sekian banyak VTuber terdapat salah satu VTuber terpopuler di dunia yang merupakan VTuber asli Jepang yaitu Minato Aqua. Minato Aqua (湊あくあ) atau yang akrab dipanggil Aqua merupakan *Virtual YouTuber* wanita Jepang yang berasal dari agency Hololive, memulai debutnya sebagai bagian dari generasi kedua VTuber bersama Murasaki Shion, Nakiri Ayame, Yuzuki Choco, dan Oozora Subaru. Aqua debut pertama kali di *YouTube* dengan nama channel Aqua Ch. 湊あくあ pada tanggal 08 Agustus 2018. Pada tanggal 30 Mei 2020 Aqua mencapai 500.000 *subscribers* pertamanya di *YouTube*, dan kini pada tahun 2022 Aqua sudah mencapai 1,7 juta *subscribers*. Hal ini menjadikan Aqua menjadi salah satu VTuber Jepang yang memiliki *subscribers* terbanyak didunia. Dalam *channelnya* VTuber Aqua menyajikan beberapa konten seperti konten bernyanyi, *original song music video*, dan *streaming*. Selain memiliki jumlah *subscribers* yang banyak VTuber Minato Aqua dianggap memiliki gaya *kawaii*. Rambut *twintail* merupakan gaya rambut yang *kawaii*. Sejalan dengan hal tersebut pada observasi yang dilakukan penulis, Minato Aqua merupakan salah satu VTuber yang diciptakan dengan rambut *twintail*. Maka dari itu penulis ingin membahas tentang Minato Aqua sebagai perwakilan yang merepresentasikan konsep *kawaii* dari fenomena VTuber. Terkait hal yang telah dijabarkan di atas penulis akan mendeskripsikan fenomena VTuber sebagai bagian dari *kawaii bunka* dalam budaya populer Jepang. Kemudian penulis akan menjabarkan apa saja unsur *kawaii* yang terdapat pada figur VTuber dengan melakukan studi kasus terhadap salah satu VTuber terpopuler yaitu Minato Aqua. Dengan demikian, penulis ingin menyajikan informasi mengenai "Penerapan *kawaii bunka* pada figur VTuber Minato Aqua dalam budaya populer Jepang".

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan simak dengan teknik catat karena penelitian ini menggunakan objek video VTuber sebagai wadah untuk mencari data yang berkaitan dengan penelitian. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli sampai Desember 2022. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui berbagai macam studi dan pengamatan dari berbagai jurnal dan juga mencari data yang relevan dari berbagai bahan atau media pustaka yang ada.

3. Hasil dan Pembahasan

Kawaii Bunka pada Fenomena yang Mendasari Lahirnya VTuber

VTuber lahir dari fenomena sejenis yang terlebih dahulu muncul dalam budaya populer Jepang yakni *Pop Idol*, *Virtual Idol*, dan *Vocaloid*. Dari berbagai fenomena pendahulunya terdapat kesamaan yang ada dengan fenomena VTuber yakni unsur *kawaii* yang diterapkan. Fenomena VTuber memiliki banyak kesamaan terutama dengan fenomena *Vocaloid* yang lahir berkembang dari konsep fenomena-fenomena pendahulunya. Kesamaan tersebut antara lain dilihat dari sisi penggemarnya yakni Otaku dan juga visual karakternya sebagai *kawaii kyara*. Konsep *kawaii* tersebut kemudian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Konsep *kawaii* pada fenomena yang mendasari lahirnya vtuber

Fenomena Sebelum VTuber	Konsep <i>Kawaii</i>
<i>Pop Idol</i>	Memiliki karakteristik mendasar yaitu " <i>cuteness</i> " dan " <i>cute style</i> ". Contoh: AKB48.
<i>Virtual Idol</i>	<i>Virtual Idol</i> diciptakan dengan selera fans yang menginginkan <i>Idol kawaii</i> yang akan tetap menjadi gadis muda selamanya. Contoh: Kyoko Date.

<i>Vocaloid</i>	<i>Vocaloid</i> erat dengann target audiens <i>Otaku</i> yang menyukai <i>moe</i> . Hal ini dikarenakan pada dasarnya <i>Vocaloid</i> merupakan bagian dari sistem bergaya <i>anime</i> ikonik yang dikenal sebagai " <i>kawaii kyara</i> ". Contoh: Hatsune Miku.
-----------------	--

Fenomena VTuber sebagai Kawaii Bunka dalam Budaya Populer Jepang

Setelah membahas tentang fenomena-fenomena sejenis yang mendasari lahirnya fenomena VTuber kemudian akan dibahas lebih lanjut mengenai fenomena VTuber sebagai *kawaii bunka* dalam budaya populer Jepang sebagai berikut:

VTuber sebagai Kyara

Sama seperti *anime* dan *manga*, VTuber diciptakan sebagai *kawaii kyara* di Jepang. Secara umum *manga* dan *anime* merupakan *kawaii bunka* yang sangat populer dalam budaya populer Jepang. Dalam budaya populer Jepang, *kyara* cenderung mengadopsi estetika *kawaii*[8].

Konsep Kawaii yang menjadi Estetika VTuber

Terdapat estetika VTuber dengan konsep *kawaii*, antara lain sebagai berikut:

a. Moe dan Kawaii

Karakter VTuber juga dapat disebut sebagai *moe kyara*, hal ini dikarenakan VTuber dirancang untuk menarik penggemar *Otaku*.

b. Kawaii Body

Kawaii body atau dapat disebut juga *kawaii move* pada VTuber disimulasikan sedemikian rupa dengan gerakan manusia sungguhan untuk menciptakan pergerakan yang *kawaii* pada figur VTuber. Seperti contohnya dalam konten menari dan bernyanyi, VTuber tersebut terlihat bergerak dengan *kawaii move* yang telah disimulasikan.

Secara garis besar dapat diketahui bahwa konsep *kawaii* diterapkan pada fenomena VTuber serta menjadi bagian dari *kawaii bunka* itu sendiri dalam budaya populer Jepang.

Unsur Kawaii pada Figur VTuber Minato Aqua

Unsur *kawaii bunka* figur VTuber Minato Aqua dilihat berdasarkan ciri-ciri fisik (penampilan), ciri-ciri non fisik (suara, ekspresi wajah dan kepribadian).

Unsur Kawaii pada VTuber Minato Aqua Berdasarkan Ciri-Ciri Fisik (Penampilan)

Tabel 2. Unsur *Kawaii* pada vtuber minato aqua berdasarkan ciri-ciri fisik (penampilan)

Ciri-ciri Fisik	Unsur <i>Kawaii</i>	Keterangan
Penampilan Raut Wajah 	Bentuk wajah yang <i>kawaii</i>	Aqua memiliki wajah dengan kontur lingkaran, ukuran mata yang besar, bentuk bulu mata yang menyamping. Bentuk hidung yang sederhana, dan bentuk mulut yang melengkung digambarkan dengan sangat sederhana, hal ini menunjukkan penggambaran karakter dengan wajah yang <i>kawaii</i> [12].
	Mata yang besar seperti <i>anime</i>	Mata yang besar adalah salah satu elemen <i>anime</i> dan <i>manga</i> yang paling populer. Selain itu mata bundar yang besar membuat karakter terlihat polos dan muda. Hal ini dimaksudkan untuk menjadi imut dan menawan [4].
	Mata berwarna Pink yang <i>kawaii</i>	Warna pink merupakan warna yang dianggap <i>kawaii</i> . Warna pink juga merupakan warna yang identik dengan feminitas dan populer pada anak perempuan [4].
	<i>Blush On</i> di pipi menunjukkan <i>kawaii makeup</i>	<i>Blush on</i> adalah salah satu kunci paling penting dalam menciptakan makeup <i>kawaii</i> di Jepang (beautynesia.id). Itulah sebabnya dalam membuat karakter <i>anime</i> yang terlihat <i>kawaii</i> penggambarannya pun dilengkapi dengan <i>blush on</i> di pipi.
Penampilan Rambut 	Rambut berwarna ungu dan biru muda yang <i>kawaii</i>	Rambut berwarna ungu merupakan rambut dengan warna yang <i>kawaii</i> . begitu juga dengan warna biru muda. Semakin tinggi kecerahan sebuah warna akan semakin <i>kawaii</i> .
	Rambut dikuncir twintail dengan poni rata depan serta terdapat "ahoge" (rambut bodoh yang mencuat)	Gaya rambut dengan poni, dan rambut belakang yang dikuncir <i>twintail</i> , serta <i>ahoge</i> merupakan elemen gaya rambut yang dirasa paling <i>kawaii</i> [12].
	Ujung rambut berbentuk spiral	Ujung rambut Aqua yang berbentuk spiral juga merupakan unsur <i>kawaii</i> ,

		sebab sesuatu yang <i>kawaii</i> memiliki bentuk yang bulat.
<p>Penampilan Kostum</p> 	<p>Busana <i>maid Sailor Fuku</i>.</p>	<p>Seragam <i>maid</i> adalah ikon yang sangat populer pada <i>kawaii bunka</i> dalam budaya populer Jepang. Selain itu, konsep seragam pelaut atau yang di Jepang kerap dikenal sebagai “<i>Sailor Fuku</i>” merupakan busana yang populer di kalangan gadis muda yang dianggap <i>kawaii</i></p>
	<p>Hiasan renda, pita, dan rok yang mengembang menunjukkan <i>Lolita fashion</i></p>	<p><i>Lolita fashion</i> umumnya mencerminkan gadis kecil yang manis, cantik, lucu dan ceria. Pada genre <i>Lolita fashion</i> kostum yang digunakan Aqua disebut <i>maid Lolita</i>. Rok yang digunakan Aqua terlihat sangat mengembang, Busana <i>Lolita</i> digambarkan sebagai sesuatu yang <i>fuwa-fuwa</i> (mengembang), serta mengekspresikan sesuatu yang <i>fluffy</i> (lembut) dan <i>bouncy</i> (memantul).</p>

Unsur Kawaii pada VTuber Minato Aqua Berdasarkan Ciri-Ciri Non Fisik (Suara, EkspresiWajah, dan Kepribadian)

Tabel 3. Unsur *kawaii* pada vtuber minato aqua berdasarkan ciri-ciri non fisik (suara, ekspresi wajah, dan kepribadian)

Ciri-ciri Non Fisik	Unsur <i>Kawaii</i>	Keterangan
\Suara	Terdengar seperti suara anak kecil dengan <i>pitch</i> yang tinggi	Ditemukan bahwa suara jenis “ <i>moe</i> ” lebih tinggi (dalam hal nada) dan lebih keras dari suara manusia sungguhan. Suara jenis “ <i>moe</i> ” merupakan suara yang <i>kawaii</i> . Kemudian gaya berbicara Aqua yang kekanakan merujuk pada tren <i>burikko</i> (berpura-pura menjadi anak kecil) serta gaya berbicara <i>kawaii</i> pada <i>kawaii bunka</i> .

Eksp	Ekspresi wajah digambarkan dengan bentuk dan garis yang melengkung	Ketebalan dan sentuhan garis berhubungan langsung dengan ekspresi karakter. Ekspresi karakter yang <i>kawaii</i> seringkali digambarkan dengan garis berbentuk lengkung [12]. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa garis lengkung lebih imut dari garis lurus [7].
Kepribadian	kepribadian bodoh dan kikuk serta kekanakan-kanakan	Kepribadian bodoh dan kikuk, konyol dan bergantung merupakan kepribadian yang dianggap <i>kawaii</i> . Bentuk dan sifat dasar <i>kawaii</i> adalah dunia kanak-kanak, yang menggemaskan.

4. Simpulan dan Saran

Fenomena VTuber merupakan bagian dari *kawaii bunka* dalam budaya populer Jepang. VTuber diciptakan dengan mengadopsi konsep sejenis dari fenomena-fenomena pendahulunya, meliputi penciptaan VTuber sebagai *kawaii kyara* seperti *anime* dan *manga*. Kemudian terdapat estetika *kawaii* yang ada pada VTuber meliputi “*moe*” dan “*kawaii*” serta *kawaii body* diciptakan untuk menarik penggemar *Otaku*. Hal tersebut yang menjadikan VTuber dapat dikatakan sebagai bagian dari *kawaii bunka* dalam budaya populer Jepang.

Berkaitan dengan hal sebelumnya, setelah mengetahui VTuber merupakan bagian dari *kawaii bunka*, ditemukan unsur-unsur *kawaii* yang ada pada figur Minato Aqua berdasarkan ciri-ciri fisik (penampilan), non fisik (suara, ekspresi wajah, dan kepribadian), sebagai berikut: Berdasarkan ciri-ciri fisiknya (penampilan), unsur *kawaii* dapat ditentukan pada penampilan Aqua secara keseluruhan. Seperti gaya rambut yang dikuncir *twintail* dengan warna *kawaii* dan seperti kekanakan-kanakan, bentuk muka yang *kawaii* diadopsi dari bentuk *kyara* seperti *anime* dengan mata besar dan bulat, dengan riasan yang *kawaii*, kostum seragam *maid* pelaut yang termasuk *Lolita fashion* dengan rok pendek yang mengembang serta hiasan renda dan pita yang dikenakan, masing-masing mengandung unsur *kawaii* yang ada dalam *kawaii bunka*.

Berdasarkan ciri-ciri non fisiknya (Suara, ekspresi wajah, dan kepribadian), Aqua memiliki suara dengan *pitch* yang tinggi dengan jenis suara “*moe*”. Suara dengan *pitch* yang tinggi sering ditemukan pada *anime* dengan karakter yang imut dan kekanakan. Ekspresi wajah figur Minato Aqua digambarkan dengan garis lengkung yang membuat setiap ekspresi yang ditampilkan saat sedang berbicara, tersenyum, kaget, dan gembira terlihat sangat *kawaii*. Kemudian Aqua memiliki pribadi yang kekanakan merepresentasikan makna *kawaii*. Dengan demikian pada aspek non fisik pada figur Aqua dapat ditemukan unsur *kawaii* seperti berbicar *kawaii* dan tingkah laku *kawaii* dalam *kawaii bunka*.

Dari artikel ini, sebaiknya dapat dilakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam terutama pada topik fenomena *Virtual YouTuber* dan *kawaii bunka*. Misalnya dikaitkan dengan penelitian pendidikan. Hal ini dikarenakan fenomena VTuber dan *kawaii bunka* yang semakin berkembang.

Daftar Pustaka

- [1] Adzania, A. Arianingsih, "Dampak Menonton VTuber Terhadap Penggemar Budaya Populer Jepang di Bandung," 2022.
- [2] B. Bellyanto, "J-pop Ssebagai Budaya Populer Jepang Dan Dampaknya di Indonesia," 2020.
- [3] F. Davey, "The "Virtual YouTuber" Phenomenon in Japan," 2019. [online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/353659490>.
- [4] H. N. Fajri, and P. W. Hapsari, "Feminisme Dalam Subgenre Mahou Shoujo dan Feminitas Serta Kawaii Bunka Pada Tokoh Utama Anime Bishoujo Senshi Sailor Moon," 2020.
- [5] H. Nittono and S. L., Milo, "From a Word to a Commercial Power-A Brief Introduction to the Kawaii Aesthetic in Contemporary Japan 1," 2019.
- [6] J. Li, Z. Lua and C. Shen, "More kawaii than a real-person live streamer: Understanding how the otaku community engages with and perceives virtual youtubers," Conference on Human Factors in Computing System Proceedings, 2021. [online]. Available: <https://doi.org/10.1145/3411764.3445660>.
- [7] M. Ohkura and T. Aoto, "Systematic Measurement and Evaluations for Kawaii Products.," In Springer Series on Cultural Computing, pp. 15–47, 2019. [online]. Available: https://doi.org/10.1007/978-981-13-7964-2_2.
- [8] M. Pellitteri, "Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese "Cute" and Transcultural Adoption of Its Styles," in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods. Arts, 7(3), 24, 2018. [online]. Available: <https://doi.org/10.3390/arts7030024>.
- [9] Puspitaningrum and A. Prasetio, (2019). "Fenomena "Virtual Youtuber" Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia." Jurnal Komunikasi, 12(2), 2019. [online]. Available: <https://doi.org/10.29313/mediator.v12i2.4758>.
- [10] Rahmawati, "Fenomena Virtual Idol Dalam Kebudayaan Populer Jepang Dilihat Dari Kawaii Bunka Studi Kasus: Hatsune Miku," Media Dan Bahasa Sstra,1(10), 2015.
- [11] Roseboro, "The Vocaloid Phenomenon: A Glimpse into the Future of Songwriting, Community-Created," In Content, Art, and Humanity, 2019. [online]. Available: <https://scholarship.depauw.edu/studentresearch/124>.
- [12] Yingchao, "Analyzing and Creating "Kawaii Characters" in Contemporary Manga 現代マンガにおける「かわいいキャラクター」の分析と創作.", Kyoto Seika University Graduate School. 2021.