

Representasi *Kawaii* dan *Omotenashi* pada *Yuru-kyara* Prefektur Nara (Analisis Semiotika Roland Barthes)

Wahyu Devita Setyarini*, Yusida Lusiana, Yudi Suryadi

Universitas Jenderal Soedirman
wahyusetyarini01@gmail.com

Abstract

Yuru-chara is one of a type of mascot in Japan that aims to promote local government events, revitalization of villages/cities/provinces, and government institutions. The purpose of this study is to describe the denotative and connotative meanings of *yuru-chara* from Nara Prefecture, and to interpret the representation of the *kawaii* and *omotenashi* concepts contained in the *yuru-chara*. This research is qualitative interpretive research using library research as a methods of data collection. The data in this study were pictures and photos of *yuru-chara* *Sento kun*, *Manto kun*, *Na-ra chan*, *Renka chan*, *Narakkii* and *Nakkyon* which were then analyzed using Roland Barthes' semiotic analysis. The results of data analysis show that in every *yuru-chara* of Nara Prefecture that has been analyzed, there are denotative and connotative meanings that are closely related to the elements of the brand that created the *yuru-chara* because it's uses as a promotional media (promotional characters). The representation of the *kawaii* concept in *yuru-kyara* is a way to attract people's attention. *Omotenashi* maintains the collaboration between the brand and the community as well as an image of the friendly culture of Japanese society.

Keywords: *Kawaii*, *omotenashi*, Roland Barthes' semiotics, *Yuru-chara*

Abstrak

Yuru-kyara merupakan salah satu jenis maskot di Jepang yang bertujuan untuk mempromosikan baik acara pemerintahan daerah, revitalisasi desa/kota/provinsi, maupun lembaga/instansi pemerintahan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan makna denotasi dan konotasi dari *yuru-kyara* Prefektur Nara, serta menginterpretasikan bagaimana representasi dari konsep *kawaii* dan *omotenashi* yang terdapat pada *yuru-kyara* tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian interpretatif kualitatif dengan metode pengumpulan data dilakukan dengan metode studi pustaka. Data dalam penelitian ini berupa gambar dan foto dari *yuru-kyara* *Sento kun*, *Manto kun*, *Na-ra chan*, *Renka chan*, *Narakkii* dan *Nakkyon* yang kemudian masing-masing dianalisis menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pada setiap *yuru-kyara* Prefektur Nara yang telah dianalisis, terdapat makna denotasi dan konotasi yang berkaitan erat dengan unsur-unsur dari brand yang menciptakan *yuru-kyara* tersebut karena Ia berperan sebagai media promosi (promotional characters). Representasi konsep *kawaii* pada *yuru-kyara* merupakan sebuah cara untuk dapat memikat perhatian masyarakat. *Omotenashi* menjaga kerjasama antara brand dengan masyarakat serta sebagai gambaran budaya masyarakat Jepang yang ramah-tamah.

Kata kunci: *Kawaii*, *omotenashi*, semiotika Roland Barthes, *Yuru-kyara*

1 PENDAHULUAN

Yuru-kyara (ゆるキャラ) merupakan salah satu jenis maskot di Jepang. Maskot merupakan sebuah tokoh simbolik yang

merepresentasikan suatu hal, serta berfungsi sebagai media *branding*, media promosi, dan media komunikasi terhadap khalayak ramai. Maskot dapat berupa orang, binatang,

ataupun benda yang kemudian dianggap sebagai lambang pembawa keberuntungan atau keselamatan. *Yuru-kyara* berasal dari kata *yurui* (緩い) yang berarti kasual, longgar, lemah, rapuh, dan kata *kyara* (キャラ) yang berasal dari kata serapan bahasa Inggris yaitu *kyarakuta* (キャラクター) yang berarti karakter.

Miura (dalam Occhi, 2012:113) menjelaskan bahwa karakter *yuru-kyara* dibuat untuk badan pemerintah lokal maupun suatu acara. Sejarah dibuatnya *yuru-kyara* yaitu sebagai salah satu strategi *city branding*, untuk program revitalisasi bagi daerah pedesaan yang terkena dampak akibat deflasi ketika runtuhnya gelembung ekonomi di Jepang pada tahun 1980-an hingga tahun 1990-an (Aoki, 2014). Oleh karena itu, desain *yuru-kyara* membutuhkan imajinasi yang melimpah untuk dapat menghubungkan aspek suatu daerah ke dalam *yuru-kyara* tersebut (Barrows, 2014:5). Selain itu, agar *yuru-kyara* dapat diterima oleh masyarakat luas, maka digunakan pula *soft power* yang berasal dari

budaya masyarakat Jepang sendiri, yaitu *kawaii bunka* dan *omotenashi*.

Kawaii bunka berasal kata *kawaii*, yang mana terdiri atas dua aksara *kanji* yaitu *ka* (可) yang memiliki arti dapat atau bisa, dan *kanji ai* (愛) yang berarti cinta atau kasih sayang. Makna kata *kawaii* dalam kamus *Nihon Koujien* yaitu antara lain menyayat hati, kasihan, menyedihkan, manis, merasakan kasih sayang yang dalam, kecil, dan indah (Shinmura, 2016:612).

Budaya *kawaii* terlahir dikarenakan kegemaran masyarakat Jepang secara massal terhadap barang maupun hal-hal yang memiliki konsep *kawaii*, serta mulai mendominasi budaya populer Jepang pada tahun 1970-an (Kinsella 1995:220). Secara fisik sesuatu yang *kawaii* memiliki bentuk kecil, bulat, menampilkan gambar atau desain yang kekanak-kanakan (*youjisei*) serta personifikasi manusia (*gijin*). Secara non fisik yaitu menimbulkan kesan menggemaskan, menyenangkan, ingin menyayangi serta ingin melindungi (Adris, 2008:33). Karakteristik dari sesuatu yang memiliki konsep *kawaii* yaitu antara lain berbentuk kecil,

berwarna pastel, bulat, lembut, menyenangkan, indah, dan bukan merupakan gaya Jepang melainkan luar negeri seperti Eropa atau Amerika (Kinsella, 1995:226).

Sedangkan *omotenashi* (お持て成し) secara umum merujuk pada kata *hospitality* yang berarti keramahtamahan. *Omotenashi* merupakan sebuah pelayanan sepenuh hati kepada pelanggan, dengan menyediakan segala hal yang dibutuhkan oleh pelanggan tanpa menunggu instruksi serta tanpa mengharapkan imbalan. *Omotenashi* dapat diungkapkan dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Pada masa kini, konsep *omotenashi* tidak hanya terdapat pada gestur pelayan saat melayani pelanggan, akan tetapi telah berinovasi menjadi suatu konsep yang digunakan dalam menciptakan suatu barang/benda.

Penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai *yuru-kyara*, karena terdapat berbagai macam desain *yuru-kyara* yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Penulis ingin memahami secara lebih mendalam mengenai makna yang terkandung dalam desain *yuru-kyara*

tersebut. Selain itu, penulis juga ingin menganalisis secara lebih dalam bagaimana konsep *kawaii* dan *omotenashi* direpresentasikan oleh *yuru-kyara*.

Yuru-kyara yang diteliti merupakan *yuru-kyara* yang berasal dari prefektur Nara. Prefektur Nara dipilih karena merupakan salah satu prefektur di Jepang yang memiliki banyak sejarah yang berkaitan erat dengan pembentukan negara, dan sangat kental dengan nuansa budaya yang berkembang dalam masyarakat lokal. Selain itu, sebanyak 24 dari 64 *yuru-kyara* prefektur Nara menggunakan desain hewan rusa. Penulis juga ingin menganalisis lebih dalam bagaimana peran hewan rusa bagi masyarakat prefektur Nara.

Penelitian mengenai *kawaii*, *omotenashi*, serta semiotika pada maskot pernah dilakukan sebelumnya. Pertama, penelitian Adris (2008). Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah meneliti tentang konsep budaya *kawaii*, dengan menggunakan metode kepustakaan. Perbedaan dengan penelitian tersebut yaitu bahwa Adris (2008) meneliti tentang bagaimana

cara budaya *kawaii* dalam memengaruhi perilaku konsumen anak muda Jepang, sedangkan penelitian ini menginterpretasikan budaya *kawaii* yang terdapat pada desain *yuru-kyara*. Kedua, penelitian oleh Septian (2018). Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah meneliti tentang makna semiotika pada maskot menggunakan kajian semiotika Roland Barthes, dengan pemilihan sampel penelitian yaitu berdasarkan kriteria tertentu, serta sumber data yang bersumber dari website. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu pada data atau maskot yang diteliti, serta website sumber data penelitian. Ketiga, yaitu penelitian Paramita dan Suryawati (2020). Persamaan antara penelitian ini dan penelitian tersebut yaitu meneliti tentang representasi *omotenashi*, dengan menggunakan studi kepustakaan. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu terletak pada subjek dan objek penelitian, serta teori yang digunakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian *kawaii bunka* dan

omotenashi pada maskot di Jepang khususnya *yuru-kyara* belum pernah dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menginterpretasikan bagaimana konsep *kawaii* serta *omotenashi* pada *yuru-kyara*, serta menganalisis lebih dalam akan makna yang terdapat dalam desain *yuru-kyara* yang merepresentasikan daerah yang diwakili oleh *yuru-kyara* tersebut. Sehingga akan mengetahui bagaimana strategi yang dilakukan oleh pemerintah Jepang guna meningkatkan pendapatan dan pariwisata daerah.

Untuk menginterpretasikan konsep *kawaii* dan *omotenashi*, maka akan digunakan teori representasi. Representasi merupakan suatu produksi makna dari konsep-konsep yang terdapat di dalam pemikiran seseorang melalui bahasa (Hall, 1997:16). Danesi (2002:3) mencontohkan representasi sebagai sebuah proses mengkonstruksi dari apa yang disebut sebagai X, dimana X tersebut mewakili atau memberikan suatu bentuk terhadap sesuatu yang lain baik materiil maupun konseptual, yang disebut dengan Y.

Sedangkan untuk menganalisis makna pada desain *yuru-kyara*, maka akan digunakan kajian semiotika Roland Barthes yang meliputi makna denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi merupakan suatu tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau antara tanda dan rujukannya pada realitas sehingga menghasilkan makna yang eksplisit, langsung, dan pasti. Sedangkan konotasi merupakan tingkat pertandaan yang mana pada hubungan antara penanda dan petanda, di dalamnya terdapat makna yang implisit, tidak langsung, dan tidak pasti (Piliang, 2003:261). Makna konotasi muncul ketika penanda bertemu dengan aspek perasaan, emosi, keyakinan, serta nilai-nilai kebudayaan dari pembaca atau penggunaannya. Selain denotasi dan konotasi, Barthes juga melihat makna yang lebih dalam tingkatannya, tetapi lebih bersifat konvensional. Makna-makna tersebut disebut dengan mitos (Piliang, 2003:261).

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca, serta dapat menambah wawasan tentang

budaya Jepang khususnya *yuru-kyara*, *kawaii*, dan *omotenashi*, serta apa makna ketiga hal tersebut bagi masyarakat Jepang.

2 METODE

Penelitian ini merupakan penelitian interpretatif kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa gambar/foto *yuru-kyara* prefektur Nara yang meliputi Sento kun, Manto kun, Na-ra chan, Renka chan, Narakkii, dan Nakkyon.

Sumber data primer penelitian ini merupakan website localchara.jp. Sumber data sekunder dalam penelitian ini meliputi buku *Zen'nihon Yuru Kyara Koushiki Gaidobukku* (Miura, 2009) yang memuat katalog *yuru-kyara* di Jepang. Selain itu juga website resmi dari masing-masing *yuru-kyara* yang meliputi www.pref.nara.jp, mantokun.net, www.eco.pref.nara.jp, www.city.ka tsuragi.nara.jp, www.narashin.co.jp, dan www.nara-edu.ac.jp.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dokumen dalam bentuk visual/gambar serta studi pustaka. Dimulai dari

menentukan data dan sumber data, mengunduh gambar/foto *yuru-kyara*, validasi data, dan mengumpulkan serta mencatat informasi-informasi yang didapatkan dari sumber data pustaka. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi (Sugiyono, 2013:247).

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis semiotika Roland Barthes (Barthes, 2017) digunakan untuk mengetahui makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terdapat pada masing-masing *yuru-kyara* Prefektur Nara.

3.1 Analisis Makna Denotasi dan Konotasi

3.1.1 Sento kun



Gambar 1 Sento kun
(*localchara.jp*).

Makna denotasi dari Sento kun yaitu sebuah maskot karakter berwarna coklat muda, bermata bulat, tidak memiliki rambut, memiliki sepasang tanduk rusa, serta menyerupai sosok anak laki-laki. Ia digambarkan sedang berdiri dengan posisi tangan mempersilakan dan ekspresi tersenyum tipis. Nama Sento kun diambil dari kata “*sento*” (遷都) yang berarti pemindahan ibu kota, karena Sento kun diciptakan untuk memperingati Festival Peringatan Relokasi Kota Heijou ke 1300 tahun.

Makna konotasi dari Sento kun yaitu penampilan Sento kun yang tidak memiliki rambut, memakai kain yang dililitkan pada tubuh, tidak memakai alas kaki, serta memakai gelang cakra pada lengan, tangan, dan kaki merupakan perwujudan penampilan sosok biksu Buddha. Di Nara, terdapat sebuah patung Buddha raksasa yang disebut *Daibutsu San* (大仏さん), yang terletak di dalam kuil *Todaiji* (東大寺). Sepasang tanduk pada kepala Sento kun, serta warna dasar coklat muda merupakan wujud yang menyerupai seekor rusa. Rusa merupakan hewan yang dianggap suci serta sangat familiar di Prefektur Nara

dan dibiarkan bebas berkeliaran di jalan maupun di taman.

3.1.2 Manto kun



Gambar 2 Manto kun (*localchara.jp*).

Makna denotasi dari Manto kun yaitu maskot Prefektur Nara yang berwarna coklat, berbentuk menyerupai seekor rusa dengan memiliki sepasang tanduk, dan dapat berdiri tegak layaknya manusia. Manto kun mengenakan jubah berwarna putih serta topi berwarna hitam, merah, dan kuning yang berbentuk menyerupai atap *Suzakumon*. Manto kun memiliki dua mata dan satu hidung berwarna hitam dan sangat kecil, serta garis mulut yang melengkung ke atas. Ia berdiri dengan kedua tangan terbuka lebar dengan ekspresi wajah tersenyum. Nama Manto kun diambil dari kata “*manto*” (マント) yang memiliki arti “jubah”.

Makna konotasi pada Manto kun yaitu bentuk tangan, kaki, tanduk, serta warna coklat merupakan perwujudan dari hewan rusa. Rusa yang terdapat di Nara dianggap suci dan dilindungi, serta dibiarkan berbau dengan masyarakat sekitar. Topi yang dikenakan memiliki bentuk menyerupai atap *Suzakumon*. *Suzakumon* (朱雀門) ialah sebuah bangunan yang merupakan gerbang utama Istana Kekaisaran Heijokyo dan terletak di bagian selatan istana. Jubah putih yang dikenakan pada bagian punggung melambangkan bahwa maskot tersebut merupakan sosok penjelajah waktu dan sosok *superhero* atau pahlawan.

3.1.3 Na-ra chan



Gambar 3 Na-ra chan (*localchara.jp*).

Makna denotasi dari *Na-ra chan* yaitu merupakan maskot dari Divisi Kebijakan Lingkungan,

Departemen Lingkungan Hidup Prefektur Nara (奈良県生活環境部環境政策課) yang berbentuk karakter animasi seekor rusa yang sedang berdiri dengan terdiri atas warna hijau terang, hijau tua, putih, dan coklat, serta memiliki sepasang tanduk pada bagian kepala yang dimodifikasi menjadi menyerupai bentuk pohon.

Makna konotasi pada Na-ra chan yaitu desain bentuk hewan rusa pada maskot merupakan representasi dari hewan rusa yang dapat dengan mudah ditemui di Prefektur Nara, serta dianggap sebagai hewan suci. Bentuk tanduk rusa yang dimodifikasi hingga menyerupai bentuk pohon merupakan perwujudan dari lingkungan hijau dan asri, serta perwujudan pohon cedar Yoshino yang merupakan salah satu tanaman yang banyak tumbuh di Prefektur Nara khususnya di wilayah pegunungan Yoshino. Pohon juga melambangkan kelestarian lingkungan, sesuai dengan instansi yang menciptakan Na-ra chan. Warna hijau melambangkan kesuburan serta kelestarian alam.

3.1.4 Renka chan



Gambar 4 Renka chan (*localchara.jp*).

Makna denotasi dari Renka chan yaitu sebuah maskot karakter yang berasal dari Kota Katsuragi, Prefektur Nara, yang memiliki desain seorang gadis kecil dengan rambut hitam panjang tergerai, mata bulat dan besar dengan pupil mata berwarna hitam. Ia mengenakan pakaian tradisional Jepang, lengkap dengan aksesoris serta memakai hiasan pita merah besar pada bagian rambut. Renka chan digambarkan berdiri tegap dengan kedua tangan saling bertangkup layaknya pose menerima tamu, dengan ekspresi wajah yang sedang tersenyum. Nama “*Renka*” memiliki arti bunga teratai.

Makna konotasi pada Renka chan yaitu karakter perempuan pada maskot merupakan perwujudan dari tokoh Chujou hime, yang

merupakan salah satu tokoh terkenal dalam sejarah Jepang yang berasal dari Kota Katsuragi, Prefektur Nara. Ia merupakan seorang pendeta wanita yang dulunya tinggal di Kuil Taimadera, Prefektur Nara. Pakaian yang dipakai oleh Renka chan merupakan pakaian tradisional Jepang yang disebut dengan *hakama*. Merupakan simbol bahwa Renka chan merupakan seorang *miko* (巫女) atau gadis kuil. Warna pink pada *hakama* menandakan karakter feminim dari seorang gadis, dan juga merupakan warna bunga teratai dimana nama Renka chan terinspirasi dari bunga teratai. Warna biru pada budaya Jepang memiliki arti kesejukan, kepasifan, kesetiaan. Karena Renka chan dinarasikan sebagai kekasih dari Sento kun, warna biru pada bawahan *hakama* yang dikenakan Renka chan serupa dengan kain berwarna biru yang dikenakan oleh Sento kun agar tampak serasi.

3.1.5 Narakkii



Gambar 5 Narakkii (*localchara.jp*).

Makna denotasi dari Narakkii yaitu merupakan maskot dari sebuah bank di Prefektur Nara yaitu Nara Shinkin Bank (奈良信用金庫) yang memiliki desain berupa hewan rusa berwarna oranye, putih dan hitam. Latar belakang dari gambar berwarna putih keabu-abuan dengan sedikit warna hijau tua. Narakkii digambarkan sedang berdiri dengan dua kaki layaknya manusia, berpose tangan kiri menunjuk ke atas serta ekspresi wajah tersenyum tipis. Nama Narakkii (ならっきー) merupakan gabungan dari kata “Nara” dan “*lucky*” yang berarti keberuntungan. Narakkii kerap juga ditulis dalam romaji menjadi “*Nalucky*”.

Makna konotasi pada Narakkii yaitu bentuk hewan rusa pada maskot merupakan representasi dari rusa yang banyak dijumpai di Prefektur Nara. Rusa di prefektur ini juga dianggap sebagai hewan yang suci serta dijadikan sebagai “monumen alam”. Posisi salah satu tangan yang menunjuk ke atas merupakan pose saat seseorang mengingatkan akan suatu hal atau memberikan nasehat terhadap orang lain. Menggambarkan Nara Shinkin Bank yang memberikan nasehat tentang pentingnya mengelola keuangan. Warna oranye/jingga pada Narakkii melambangkan antusias, enerjik, percaya diri, serta perasaan gembira. Warna ini banyak digunakan pada logo bisnis.

3.1.6 Nakkyon



Gambar 6 Nakkyon (*localchara.jp*).

Makna denotasi dari *Nakkyon* yaitu merupakan maskot resmi dari

sebuah universitas yaitu *Nara Kyouiku Daigaku* (奈良教育大学), yang memiliki desain utama berupa karakter rusa berwarna coklat kekuningan yang dapat berdiri dengan dua kaki dan berpenampilan layaknya manusia. Ia memakai kaos dengan warna dominasi putih dan biru, mengenakan celana panjang berwarna hitam, dan sepatu hitam. Memiliki telinga menyerupai telinga hewan rusa dengan dua antena pada bagian kepala. Ekspresi wajah tersenyum dengan kedua pipi merah merona, serta berpose sedang melambaikan tangan. Latar belakang gambar berwarna biru terang dengan tulisan 奈良教育大学 (*Nara Kyouiku Daigaku*) イメージキャラクター(Imeji Kyarakuta) dan なつきよん (*Nakkyon*) pada bagian kanan bawah. Nama “*nakkyon*” diambil dari kata “*nakkyou*” dan merupakan singkatan dari *Nara Kyouiku Daigaku*, yang kerap digunakan untuk menyebut universitas tersebut.

Makna konotasi pada *Nakkyon* yaitu warna coklat kekuningan, bentuk tangan dan bentuk telinga merupakan perwujudan dari hewan rusa. Dua antena pada bagian kepala

juga merupakan bentuk lain dari tanduk hewan rusa. Rusa merupakan hewan yang dihormati dan dianggap suci di Prefektur Nara. Bentuk antena atau tanduk pada bagian atas maskot menyerupai tunas pohon. Melambangkan bahwa seluruh civitas akademika di universitas tersebut siap untuk terus bertumbuh. Selain itu juga melambangkan bahwa universitas merupakan sebuah lembaga yang menyediakan sarana dan prasarana yang memadai bagi seluruh anggota universitas untuk dapat tumbuh dan berkembang. Tangan kiri terangkat ke atas mengisyaratkan bahwa maskot sedang melambaikan tangan, juga dengan ekspresi tersenyum. Sebuah universitas sudah seharusnya untuk menyambut dengan hangat bagi siapapun yang hendak menuntut ilmu dengan bergabung ke dalam universitas tersebut.

3.2 Analisis Makna Mitos Representasi Konsep *Kawaii* dan *Omotenashi*

3.2.1 *Sento kun*

Representasi *kawaii* yang terdapat pada *Sento kun* yaitu antara lain mamalia/wujud binatang, bersifat

kekanak-kanakan, terdapat akhiran *-kun* pada nama *Sento kun* agar terkesan imut, memiliki bentuk mata yang bulat dan lebar dengan warna dominan berupa warna coklat terang, serta ukuran kepala yang tidak proporsional jika dibandingkan dengan badan. Representasi *omotenashi* pada *Sento kun* yaitu antara lain ekspresi wajah yang menandakan suatu sikap ramah dan bersahabat, serta gestur tangan kanan yang terbuka dengan telapak tangan yang terbuka pula, menyerupai gestur saat seorang pelayan menyambut tamu/pelanggan.

3.2.2 *Manto kun*

Representasi *kawaii* yang terdapat pada *Manto kun* yaitu antara lain mamalia atau menggunakan unsur binatang yakni hewan rusa, badan berbentuk bulat dengan ukuran tangan dan kaki yang jauh lebih kecil/mungil, ukuran mata dan hidung yang tidak proporsional, serta akhiran *-kun* pada nama *Manto kun* yang memberikan kesan *kawaii*. Representasi *omotenashi* pada *Manto kun* yaitu antara lain ekspresi *Manto*

kun yang tersenyum menandakan akan sifat ramah dan bersahabat yang membuat orang yang melihatnya merasa disambut dengan suka cita, serta gestur kedua tangan yang terangkat ke atas, menyerupai saat seseorang akan melakukan “*high five*”.

3.2.3 Na-ra chan

Representasi *kawaii* yang terdapat pada Na-ra chan yaitu antara lain terdapat unsur binatang/mamalia yaitu hewan rusa dimana bentuk hewan rusa tersebut digambarkan dalam bentuk bulat, tidak memiliki jenis kelamin, memiliki warna dominan yakni warna hijau terang, serta memiliki akhiran *-chan* pada namanya. Representasi *omotenashi* pada Na-ra chan yaitu antara lain ekspresi *yuru-kyara* tersebut yang terlihat seolah sedang tersenyum tipis sehingga memberikan kesan ramah bagi siapapun yang melihatnya, serta warna hijau dan bentuk tanduk yang menyerupai pohon pada *yuru-kyara*, memudahkan orang yang melihatnya dalam memahami bahwa *yuru-kyara*

tersebut berhubungan dengan alam dan lingkungan, serta memberikan kesan sejuk dan ketenangan.

3.2.4 Renka chan

Representasi *kawaii* yang terdapat pada Renka chan yaitu antara lain bersifat kekanak-kanakan, ukuran kepala yang tidak proporsional, dua mata berbentuk bulat dan lebar dengan pupil berwarna hitam yang lebar, serta pipi bulat dengan lingkaran merah memberikan kesan seolah sedang merona karena tersipu malu. Ia mengenakan hiasan pita berukuran besar sehingga membuat *yuru-kyara* tersebut terlihat kecil dan mungil, serta memiliki akhiran *-chan* pada nama Renka chan memberikan kesan imut. Representasi *omotenashi* pada Renka chan yaitu antara lain ekspresi wajah tersenyum pada *yuru-kyara* menandakan sifat ramah-tamah, serta kedua tangan yang tertangkep menyerupai seorang gadis kuil yang sedang berdoa. Memberikan efek perasaan tenang dan nyaman bagi yang melihatnya.

3.2.5 Narakkii

Representasi *kawaii* yang terdapat pada Narakkii yaitu antara lain menggunakan unsur binatang yaitu hewan rusa, tidak memiliki jenis kelamin, serta memiliki dua mata yang bulat dan besar dengan hidung dan bibir yang mungil. Representasi *omotenashi* pada Narakkii yaitu antara lain pose salah satu tangan terangkat menunjuk ke atas, menyerupai pose saat sedang mengingatkan atau memberikan nasehat terhadap orang lain (*yuru-kyara* tersebut bersikap seolah-oleh seorang teman yang memberikan nasehat akan sesuatu, dalam hal ini yaitu akan pentingnya pengelolaan uang), serta bentuk bibir yang mengisyaratkan ekspresi sedang tersenyum. Menggambarkan pelayanan yang ramah dari instansi (Nara Shinkin Bank) terhadap para pelanggan/nasabahnya.

3.2.6 Nakkyon

Representasi *kawaii* yang terdapat pada Nakkyon yaitu antara lain menggunakan unsur binatang atau mamalia, serta ukuran kepala

yang tidak proporsional dengan dua mata mungil serta lingkaran merah pada pipi seolah-olah sedang tersenyum merona. Representasi *omotenashi* pada Nakkyon yaitu antara lain tangan kanan terangkat ke atas layaknya sedang menyapa seorang teman. Ditambah dengan ekspresi wajah tersenyum, *yuru-kyara* tersebut menyapa siapapun yang melihatnya dengan ramah serta menganggap mereka layaknya sebagai teman dekat.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes terhadap makna denotasi, konotasi, dan mitos pada *yuru-kyara*, dapat disimpulkan bahwa makna yang terkandung dalam *yuru-kyara* prefektur Nara dipengaruhi oleh unsur-unsur dari pihak yang menciptakan *yuru-kyara* tersebut, dan juga dipengaruhi oleh nilai budaya yang berlaku dalam masyarakat Jepang.

Unsur-unsur dari pihak (*brands*) yang menciptakan *yuru-kyara*, yang terdapat dalam desain *yuru-kyara* prefektur Nara yaitu antara lain hewan rusa, sosok bhiksu, dan patung

Daibutsu san pada Sento kun, unsur hewan rusa dan bangunan Suzakumon pada Manto kun, unsur hewan rusa dan pohon cedar yoshino pada Na-ra chan, unsur sosok gadis kuil dan Chuujou-hime pada Renka chan, unsur hewan rusa pada Narakkii, serta unsur hewan rusa dan tunas pohon pada Nakkyon.

Nilai budaya Jepang yang direpresentasikan oleh *yuru-kyara* yaitu antara lain *kawaii* dan *omotenashi*. *Kawaii* pada *yuru-kyara* prefektur Nara dapat dilihat dari beberapa karakteristik yaitu antara lain mamalia, kekanak-kanakan, kecil, bulat, lembut, pipi merona, warna terang, ukuran yang tidak proporsional, nonseksual, serta akhiran *-kun* atau *-chan* pada nama.

Sedangkan *omotenashi* pada *yuru-kyara* prefektur Nara dapat dilihat dari desain yang memudahkan bagi para pengunjung, ekspresi, serta gestur atau pose yang ditampilkan oleh *yuru-kyara* tersebut. *Kawaii* dan *omotenashi* pada *yuru-kyara* merupakan cara untuk dapat memikat perhatian masyarakat, serta menjalin kerjasama yang baik antara *brands* dengan masyarakat.

REFERENSI

- Adris, V. T. (2008). *Fenomena Kawaii Bunka dalam Perilaku Konsumen Anak Muda Jepang (1990-2008)*. (Tesis). Program Pascasarjana, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia.
- Aoki, S. (2014). *Kyarakutaa Pawaa: Yurukyara Kara Kokka Burandingu Made*. Tokyo: NHK Shuppan.
- Barrows, L. (2014). *Planning With Character: Gotouchi Kyara and Place Branding in Japan*. (Tesis). Faculty of Architecture and Planning, Columbia University, New York, USA.
- Barthes, R. (2017). *Elemen-Elemen Semiotika*. Yogyakarta: BASABASI.
- Danesi, M. (2002). *Understanding Media Semiotics*. New York: Oxford University Press, Inc.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Kinsella, S. (1995). *Cuties in Japan: in Women, Media, and Consumption in Japan*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Miura, J. (2009). *Zen'nihon Yuru Kyara Koushiki Gaidobukku*. Tokyo: Joichi Kubota Fusosha Co., Ltd.

- Occhi, D. J. (2012). *Wobbly Aesthetics, Performance, and Message: Comparing Japanese Kyara with Their Anthropomorphic Forebears*. *Asian Ethnology*, 71(1), 109-132.
- Paramita, A. G. M. dan Suryawati, C. T. (2020). *Representasi Budaya Omotenashi Melalui Komik Hanasaku Iroha Karya P.A. Works*. *AYUMI: Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, 7(2), 113-130.
- Piliang, Y. A. (2003). *Hipерsemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Septian, M. D. (2018). *Kajian Semiotika Maskot City Branding Kota Malang pada Media Official Website osidanji.com*. (Skripsi). Program Pendidikan Vokasi, Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia.
- Shinmura, I. (2016). *Nihon Koujien*. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.