

BAB II

SEJARAH DAN PENGERTIAN *LOLICON*

Dalam bab ini peneliti akan menjelaskan mengenai deskripsi dan landasan teori yang mendukung penelitian terkait *Lolicon*. Terdiri dari sejarah *lolicon* dan pengertian *lolicon* serta gadis loli (*loli-girls*).

2.1 Sejarah *Lolicon*

2.1.1 Awal mula munculnya gagasan *lolita*

Pada tahun 1955, Vladimir Nabokov seorang penulis Russia yang juga merupakan seorang professor Universitas Cornell (*Cornell University*) memperkenalkan kepada dunia tentang gagasan *Lolita* melalui sebuah novel yang disebut-sebut sebagai salah satu novel paling penting dan terkenal dari abad 20, yaitu *Lolita*. Novel tersebut menceritakan hasrat tak wajar dari lelaki paruh baya, Humbert, menyukai anak angkatnya yang berusia 12 tahun, Dolores Haze (*Lolita*). Nabokov menulis cerita erotis tentang pelecehan anak di bawah umur dan menyalahkan hasrat gadis kecil tersebut (Bayma & Fine, 1996; Davies, 1958; Patnoe, 1995; Savage, 2009, 2011; Trilling, 1958; Wood, 2003). Berbagai kritik analisis mencoba menghilangkan fenomena *Lolita* sebagai gadis nakal namun karena banyak yang ditulis setelah publikasi novel tersebut, *Lolita* tetap diterima sebagai sebuah konsep budaya “*Lolita* tetap kontroversial dan diperdebatkan sejak pertama kali diterbitkan, sementara gadis fiksi mulai hidup dalam berbagai representasi budaya visual populer” (Savage, 2015: 37). Kemudian publik Jepang lebih dekat dengan istilah itu lewat karya terjemahan Russel Trainer berjudul *The Lolita Complex* (1969). “Wacana ini dimulai di Jepang melalui karya terjemahan bahasa Jepang Russell Trainer, *The Lolita Complex* 1969” (Takatsuki, 2010: 6).

2.1.2 Istilah *lolicon* pertama kali di Jepang

Dimulai pada tahun 1970-an ketika *shōjo manga* (komik untuk anak perempuan) sedang populer, *manga* dengan *genre* ini justru lebih banyak menarik konsumen pria dewasa “Para pria tertarik pada konten ini dan melewati batas *gender/genre* untuk memproduksi dan mengkonsumsinya” (Galbraith, 2013: 112).

Istilah *lolicon* digunakan pertama kali pada terbitan majalah *Bessatsu Margaret* 1974 dalam *manga* karya Wada Shinji yang berjudul *Stumbling Upon a Cabbage Field* (*Kyabetsu batake de tsumazuite*) “Kemunculan pertama kata *lolicon* dalam *manga* adalah Wada Shinji's *Stumbling Upon a Cabbage Field* (*Kyabetsu batake de tsumazuite*), diterbitkan di majalah *manga shōjo Bessatsu Margaret* pada Juni 1974” (Galbraith, 2016: 112).

Gambar 2.1 Margaret Comics, 1976



Sumber (<https://www.mangaupdates.com/series.html?id=25643>)

Bessatsu Margaret (別冊マーガレット) atau disingkat *Betsuma* (別マ) merupakan sebuah majalah *shōjo manga* yang diterbitkan setiap bulan di Jepang oleh Shueisha sejak tahun 1964. Majalah ini menargetkan pembaca gadis berusia sekitar 12 sampai 17 tahun. Dalam karya Wada tersebut memuat cerita parodi *Alice's Adventures in Wonderland*, Wada menyebut Lewis Carroll sebagai *lolicon* dengan catatan kaki yang menjelaskan karakter anehnya hanya menyukai anak kecil. Hal ini mungkin merupakan *inside jokes* untuk para pembaca pria yang membaca karya Wada. *Inside jokes* tersebut seperti menggambarkan fenomena yang sedang terjadi dalam budaya *manga* kala itu “Sangat mengejutkan bahwa Wada, seorang seniman pria dewasa, memasukkan catatan kaki seperti itu di majalah *manga* yang

targetnya gadis-gadis muda tapi mungkin ini adalah sebuah lelucon orang dewasa yang membaca karyanya yang menunjukkan fenomena lebih luas mengenai para pembaca pria *manga shōjo*” (Galbraith, 2016: 112).

Di tahun yang sama, para pria yang tumbuh bersama *anime* mulai banyak yang menyukai karakter kartun yang imut dengan gaya *manga* atau *anime*. Dengan kata lain, *lolicon* tidak selalu tentang ketertarikan pada karakter gadis muda, apalagi anak-anak sungguhan, melainkan ketertarikan pada karakter lucu, kartun, *manga/anime*. Ini dijelaskan pada perdebatan mengenai *otaku* yang muncul di halaman majalah komik *Bishoujo Manga Burikko* pada tahun 1983, debat kali ini, *lolicon* menjadi kata kunci dan berfokus pada penggemar *manga* dan *anime* yang tertarik pada karakter gadis fiksi daripada wanita sejati (Galbraith, 2015).

2.1.3 Masyarakat Lolicon (*Rorikonka ni suru shakai*)

Pada tahun 1980-an keberhasilan ekonomi Jepang yang besar telah dicapai dengan dedikasi dan kerja keras pemerintah Jepang yang mulai menerapkan industri berpola “*energy saving*” sejak rekonstruksi pascaperang. Hal ini memberi pengaruh nyata pada peran gender di Jepang. Dimana remaja laki-laki berusaha untuk meraih hasil yang tinggi selama ujian memasuki perguruan tinggi terbaik dan bergabung dengan perusahaan terbaik Jepang, dengan harapan dapat menjadi pekerjaan seumur hidup serta tekanan akademis pada gadis remaja yang diharapkan bekerja sampai menikah (sebaiknya sebelum usia 25 tahun) dan kemudian bekerja di rumah sebagai ibu rumah tangga dengan mengasuh anak. Gambaran stereotip orang dewasa adalah pekerja keras yang jarang berada di rumah dan ibu yang berpendidikan akan mendorong putra-putrinya menuju kesuksesan dalam bidang akademis “Hal ini menyebabkan persepsi dewasa oleh remaja Jepang sebagai waktu tanggung jawab, tugas dan kerja keras, berbeda dengan remaja Barat, yang melihat dewasa sebagai waktu kemerdekaan dan kebebasan pribadi” (White, 1993). Akibat dari situasi ini adalah prospek tentang masa dewasa yang tidak menarik dan diskriminasi *gender* terhadap perempuan. Dengan adanya standar keluarga Jepang yang seperti ini, timbul kesadaran bahwa gadis remaja (dalam hal ini gadis SMA)

memiliki kebebasan terbesar dalam masyarakat untuk terlibat (dan memengaruhi) dengan budaya populer.

Di jantung budaya terdapat konsep *kawaii* atau imut (menggemaskan), menentang semua yang kasar dan dewasa, menciptakan gaya serta objek yang lucu, lembut, halus, cerah, berani, dan polos dan naif. Dalam pandangan Barat yang tidak memahami betul mengenai budaya ini, terasa sangat asing seperti masa praremaja. Budaya gadis remaja Jepang adalah kebalikannya dari representasi Barat yang mana Lolita dengan perilaku dewasa sebelum waktunya “Namun dalam budaya populer Barat, representasi istilah Lolita telah diubah menjadi vampir remaja yang lebih tua, dewasa secara seksual sebelum waktunya dan memahami cara untuk merayu pria yang lebih tua” (Hinton, 2013a). Secara budaya, budaya gadis remaja di Jepang sebagai bentuk pelarian dari kedewasaan “Budaya gadis remaja menawarkan pelarian dari kesengsaraan masa dewasa untuk pria dan wanita, sebagai kendaraan untuk terlibat dengan dunia fantasi (pra-dewasa) yang melambangkan waktu luang dan kesenangan dunia seperti anak-anak yang tidak rumit” (Miller, 2004). Gadis remaja Jepang menampilkan diri mereka sebagai imut tapi jelas bukan vampir (Kinsella, 1995). Budaya anak perempuan berdampak pada masyarakat yang lebih luas, dengan objek *kawaii* memasuki budaya dewasa (McVeigh, 2000).

Berangkat dari konsep budaya tersebut, istilah *lolicon* mulai populer, babak penting dalam sejarah *manga*, *anime*, dan budaya penggemar di Jepang ini disebut *Lolicon Boom*. Pada saat itu, banyak karya *dōjinshi* (karya-karya kreatif yang diproduksi penggemar, khususnya komik) bertema *lolicon* yang bermunculan di acara-acara penjualan *dōjinshi* seperti *Comic Market /Comiket* (Comic Market Preparations Committee, 2008; Lam, 2010). *Comic Market* (コミックマーケット) atau biasa disingkat sebagai *Comiket* (コミケット) atau *Comike* (コミケ) adalah pameran dan pasar *dōjinshi* terbesar di dunia diadakan setahun dua kali di Tokyo.

Gambar 2.2 Comiket, Tokyo Big Sight



Sumber: (<http://jurnalotaku.com/2013/08/16/comiket-84/>)

Para pendiri *Comic Market* sendiri adalah pembaca pria *manga shōjo* yang mempromosikan acara mereka di *Bessatsu Shōjo Comic* “Para pendiri *Comic Market* sendiri merupakan pembaca pria dewasa dari *manga shōjo*, mengiklankan acara mereka di *Bessatsu Shōjo Comic*” (Shimotsuki 2008: 11).

Bessatsu Shōjo Comic (別冊少女コミック) atau biasa disingkat *Betsucomi* (ベツコミ) adalah sebuah majalah *manga shōjo* bulanan yang diterbitkan oleh Shogakukan, awalnya ditujukan untuk gadis-gadis muda, tetapi semakin dipasarkan kepada penggemar yang lebih dewasa.

Gambar 2.3 Bessatsu Shōjo Comic, 1976



Sumber: (<https://comicvine.gamespot.com/bessatsu-shojo-comic-197610/4000-606789/>)

Pada titik ini, karya erotis atau pornografi dalam gaya *manga* atau *anime*, menampilkan karakter gadis imut dan kartun, semuanya diasosiasikan dengan istilah *lolicon*. *Dōjinshi* pertama dengan tema *lolicon* adalah karya Alice Hirukogami Ken pada tahun 1978, namun pertumbuhan tersebut dimulai pada tahun kedua dirilisnya *dōjinshi* tema *lolicon* karya Hideo Azuma dan kawan-kawan yang bertajuk *Cybele* dalam acara *Comiket* di tahun 1979. “*Dōjinshi* pertama dengan tema *lolicon* adalah Alice Hirukogami Ken pada tahun 1978” (Takatsuki 2010: 102). “Kemudian Fenomena *lolicon* juga memperoleh momentum dengan *dōjinshi* (materi yang diproduksi di luar batas-batas penerbitan komersial). Tahun berikutnya, Azuma Hideo, "Bapak dari *lolicon*," menulis sebuah karya berjudul *Cybele*, yang menampilkan gambar erotis karakter gadis kartun” (Galbraith, 2016: 112).

Dōjinshi bertema *lolicon* yang memuat unsur erotis itu mempunyai ciri khas yang berbeda dengan komik-komik erotis yang ada di masa sebelumnya dan menjadikannya suatu kategori tersendiri. Sebelum kepopuleran *lolicon*, komik-komik erotis biasanya dibuat dengan gaya *gekiga*, yaitu dengan gambar yang realistis, termasuk untuk karakter-karakternya “...gerakan *gekiga*, lebih mengutamakan garis yang tajam, bersudut, dan tebal” (Galbraith, 2006: 348). Namun melalui *Cybele*, Azuma mendobrak tren tersebut. Ia menghadirkan karakter dengan gaya kartun menggunakan garis-garis yang lunak seperti dalam karya-karya Osamu Tezuka, yang digabungkan dengan gambar muka ekspresif ala *shōjo manga*. Hasilnya adalah karakter yang kelihatannya relatif mungil dan imut, hadir dalam skenario-skenario erotis komiknya “Azuma mengekspos dan mengeksplorasi seksualitas karakter lucu dan kartun, yang telah lama ada di dasar *manga* dan *anime* Tezuka Osamu” (Galbraith, 2016: 112), “...beberapa gambar *lolicon* menunjukkan kontras yang tajam antara tubuh realistis dan wajah kartun, setelah Azuma tren populer menuju estetika yang tidak realistis” (Galbraith, 2011: 95).

Fenomena *lolicon* juga memberi pengaruh akan terbitnya serial animasi vulgar pertama di Jepang berjudul *Lolita Anime* karya Wonder Kids dengan total 6 episode.

Gambar 2.4 Lolita Anime, Wonder Kids, 1984



Sumber: (https://myanimelist.net/anime/4813/Lolita_Anime)

Diikuti serial Lolita Anime lainnya karya Uchiyama Aki “Animasi porno yang pertama diterbitkan di Jepang adalah serial Lolita Anime (1984-1985) oleh Wonder Kids, yang didasarkan pada karya yang diterbitkan di Lemon People. Lolita Anime dengan cepat diikuti oleh serial lainnya, kali ini oleh Nikkatsu dan berdasarkan karya Uchiyama Aki, yang disebut "raja lolicon” (Galbraith, 2016: 113).

Gambar 2.5 Lolita Anime Vol.1 & 2: Uchiyama Aki no Obyoki Aki-chan & Milk Nomi Ningyo



Sumber: (https://myanimelist.net/anime/3644/Uchiyama_Aki)

2.1.4 Lolicon dan Moe (*Rorikon to moe*)

Moe (萌え) adalah nominalisasi dari kata kerja Jepang *moeru* (もえる), “bertumbuh” atau “berkecambah,” dan homofon dengan kata kerja “membakar.” Istilah ini adalah hasil dari permainan kata dalam bahasa Jepang yang berarti “kuncup” seperti pada bunga yang akan mekar, lalu digunakan pada gadis yang akan bertumbuh dewasa. Sehingga timbul pemahaman bahwa kata ini berasal dari gairah membara yang ditunjuk pada karakter gadis manis atau imut “Pada 1990-an, kata tersebut muncul dalam diskusi online sebagai cara untuk mengekspresikan hasrat yang membara untuk kecantikan murni, atau karakter gadis imut” (Morikawa, 2008: 17; Macias dan Machiyama 2004: 50-51). Pada definisinya, *Moe* selalu diartikan dengan gambaran gadis muda dalam konteks seksual. Namun makna *moe* tidak pernah dipertanyakan secara terbuka, seolah-olah orang sudah memahami makna istilah tersebut. Membuat stereotip yang masih abu-abu diterima dengan kuat. Hal ini menjadi alasan mengapa banyak yang salah dalam memahami definisi *moe* “Sering kali definisi tersebut diandaikan terlebih dahulu dan tidak pernah dipertanyakan secara terbuka, seolah-olah setiap orang secara implisit tidak memahami maknanya. Ini cenderung membuat definisi tampak jelas, sementara memperkuat stereotip yang diterima. Karena alasan inilah *moe* sering disalahpahami sebagai gambaran seksual karakter wanita muda daripada respons terhadap berbagai karakter yang berpotensi luas” (Galbraith, 2009: 344).

Secara garis besar *moe* dapat dipahami sebagai ungkapan afeksi yang menggebu-gebu terhadap suatu karakter “*Moe* dapat diilhami oleh berbagai citra dan representasi tekstual karakter, tetapi sumbernya juga mencakup objek yang mengindeks fantasi atau bahkan orang yang direduksi menjadi karakter dan didekati sebagai fantasi” (Galbraith, 2009: 343). Dapat ditegaskan bahwa rasa ketertarikan atau hasrat yang menggebu-gebu terhadap suatu karakter tidak ada hubungannya dengan konteks seksual “Patut ditegaskan kembali bahwa ketertarikan pada *shōjo*, hasrat untuk karakter wanita muda, tidak selalu bersifat seksual” (Galbraith, 2009: 349). “Ini adalah “cinta murni” yang tidak berhubungan dengan seks, seperti rasa tenang saat melihat bayi perempuan” (Akamatsu, 2005).

Konsep *moe* sebetulnya sudah ada sejak akhir 1970-an, dimana ekonomi Jepang kembali pulih serta meningkatnya tingkat konsumsi masyarakat Jepang “Berdasarkan tulisan Honda dan Azuma, asal muasal fenomena *moe* di Jepang dapat ditempatkan pada tahun 1970-an. Pada saat ini, tahun-tahun penuh gejolak pemulihan ekonomi dan pergolakan sosial telah berakhir, dan kesenangan konsumen meningkat” (Murakami 2005: 119, 193; lihat juga Yoda 2000). Kemudian secara konkrit kondisi material dan pola konsumsi masyarakat digambarkan melalui fenomena *lolicon boom* tahun 1980-an. Walaupun saat itu istilah *moe* belum populer, sudah ada keinginan untuk mengembangkan karakter fiksi “Meskipun kata *moe* belum digunakan, keinginan untuk mengembangkan karakter fiksi sudah ada semenjak 1980-an” (Galbraith, 2009: 350) Menurut perkiraan Otsuka, penggunaan pertama “*moe*” dalam konteks budaya pop kontemporer mungkin adalah karakter gadis muda bernama Takanezawa Moe yang diilustrasikan oleh Hayasaka Miki untuk *Manga Burriko* edisi Agustus 1983. Kemudian barulah pada tahun 1990-an muncul konsep hubungan emosional antar manusia dengan virtual karakter di luar batas realitas “...dan munculnya karakter afektif pada 1990-an” (Galbraith, 2009: 344).

Terjadinya *lolicon boom* pada tahun 1980-an, menggerakkan media Jepang untuk terus menawarkan elemen *moe* yang diidentikkan dengan kata *kawaii* dalam meningkatkan popularitas dan keuntungan. Istilah *moe* sering digunakan dalam *anime* atau *manga* untuk menarik minat para penggemar. Sehingga karakter afektif juga menjadi bagian penting dari *anime* komersial “Penggemar menonton *anime* yang menargetkan gadis-gadis muda (cenderung menampilkan karakter gadis yang imut) yang bisa disebut idol, hal yang dilakukan *creator* tersebut untuk meningkatkan rating dan keuntungan” (Galbraith, 2009: 349).

2.2 Pengertian *Lolicon*

2.2.1 *Lolicon* atau Rorikon

Lolicon (ロリコン) merupakan salah satu budaya kontemporer Jepang yang memiliki arti “*Lolita Complex*” (*Rori-kon/Loli-con*) umumnya ditujukan pada seorang lelaki yang berusia lebih tua, memiliki ketertarikan atau obsesi pada gadis-

gadis muda. *Lolita Complex*, istilah universal yang mengacu pada pria yang lebih tua yang tertarik pada gadis muda (Durham, 2008; Levin & Kilbourne, 2008; Power, 1999; Trainer, 1966; Winge, 2008). Istilah *lolicon* juga digunakan sebagai *subgenre* dalam *anime*, *manga* dan *game*. Juga menjadi sebuah label klasifikasi dari *otaku* yang menyukai karakter imut dan polos seperti anak-anak “Istilah *otaku* menjadi hampir identik dengan *Lolicon*, memiliki obsesi dengan gambar gadis secara seksual, dan mencari pelampiasan di dunia fantasi” (Takeuchi, 2015: 205). Sebelumnya, *otaku* sendiri diartikan sebagai sebutan untuk orang-orang yang mempunyai rasa antusias besar terhadap sesuatu “*otaku* adalah orang yang tertarik pada *genre* atau objek tertentu, sangat berpengetahuan tentangnya, tetapi kurang memiliki akal sehat sosial” (dikutip dalam Ram, 2013: b2). Namun dalam era modern, pengertian *otaku* bergeser ke arah yang lebih spesifik, terkait erat dengan penggemar *hardcore anime* dan *manga* “istilah tersebut dikaitkan dengan pria dengan minat 'abnormal' pada *manga*, *anime*, dan *video game* yang menampilkan *shōjo*, atau karakter gadis imut” (Kinsella, 2000: 126-29).

Pada tingkat sederhana, seorang *otaku* dapat dipandang sebagai penggemar yang berdedikasi dengan memiliki ciri *geek* atau kutu buku “Seperti stereotip Amerika tentang *nerd*, *otaku* paling baik dipandang sebagai anak laki-laki kelas menengah yang dilatih untuk lulus ujian dengan nilai bagus sekaligus dijadikan persiapan tenaga kerja produktif untuk ekonomi Jepang yang sedang *booming* saat itu” (Takeuchi, 2015: 204). Para pemuda ini dianggap menolak peran laki-laki yang lazim dalam masyarakat, memusatkan minat mereka dalam budaya penggemar *anime* dan *manga*. Mereka memiliki stereotip tidak cukup mampu bersosialisasi dengan perempuan dan memfokuskan minat erotis mereka pada karakter dalam *anime*, *manga*, dan *game*, khususnya *rorikon*. Kritikus budaya Hiroki Azuma berpendapat bahwa minat pada *rorikon* adalah bentuk pemberontakan bagi *otaku*, menekankan penentangan terhadap masyarakat umumnya (McNicol, 2004).

2.2.2 Gadis Loli (*Loli-Girls*)

Salah satu perwujudan menarik adalah subkultur Jepang yang disebut *Lolicon*. Para gadis berpakaian seperti boneka dengan gaya Lolita, sehingga mereka disebut

gadis Loli (*Loli-girls*). Ini merupakan bentuk budaya dalam dunia mode atau *fashion* yang cukup rumit. Para Wanita atau gadis Jepang yang merasa tertekan dalam proses menuju peran dewasa, memilih mundur ke masa kanak-kanak dan menunda masa dewasa dengan cara berpakaian atau berpenampilan polos layaknya seorang anak-anak sehingga hal ini dinilai sebagai bentuk penolakan terhadap peran dewasa “Dunia mode atau *fashion* yang kompleks, gadis remaja disebut *Loli-girls*, merupakan ritual yang menolak kedewasaan, merangkul kepolosan anak-anak dengan mengenakan pakaian berenda ataupun berenda rumit yang mengacu pada pakaian anak-anak *Victorian* dan *Edwardian*” (Gagne, 2008; Hinton, 2013; Kilbourne, 2006; Parker, 2004; Talmadge, 2008; Winge, 2008). Pakaian ini termasuk topi bayi, dot, boneka atau boneka beruang, sepatu *Marry Jane*, wig atau rambut yang ditata ikal atau kuncir dan penanda lain yang menggambarkan masa bayi dan kepolosan anak-anak.

Gaya Lolita Jepang tidak terinspirasi oleh buku Lolita, yakni Dolores Haze (Lolita), gadis berusia dua belas tahun yang cerdas dan banyak akal, tomboi, tertarik pada selebriti dan soda pop. Melainkan oleh buku *Alice in Wonderland* dengan kerutan berenda, manis nan lugu, maupun sopan dan santun atau semua yang menjadi ciri budaya *lolicon* “Ketika ditanya tentang buku Lolita (1958), gadis-gadis Jepang tidak berhubungan dengan konteks atau cerita, melainkan mereka menunjuk ke buku *Alice in Wonderland* tahun 1865 karya Alice of Lewis Carroll” (Parker, 2004; Winge, 2008). Gadis loli Jepang sadar, bagaimanapun, makna Lolita menjadi istilah universal yaitu mengacu pada pria lebih tua yang tertarik dengan gadis-gadis muda, mereka menyangkal jika cara berpakaian mereka dimaksudkan untuk menarik perhatian “*Lolicon* yang berkonotasi dengan kata "Lolita," memunculkan gagasan tentang gadis lugu yang menjadi buruk, dan kepolosan itu adalah tanda sebuah keinginan. Namun, ini adalah gagasan yang ditolak dengan tegas oleh Lolita Jepang” (Gagne, 2008; Hilton, 2013; Kilbourne, 2006). *Lolicon* menurut gadis *lolita* Jepang adalah sebuah penolakan atas keinginan seksual dan kedewasaan yang diwakili dengan kepolosan, kesopanan, dan kegemasan. “Bagi orang luar, dunia *lolicon* seperti *cosplay* (*costume play*) tapi bagi gadis-gadis Jepang yang berpartisipasi, hal itu adalah cerminan dari respon budaya yang jauh lebih dalam

atas masalah dan harapan terhadap gender” (Hinton, 2013; Ramirez, 1998; Winge, 2008).

Adapun beberapa jenis *Lolita Style* yang populer:

1. Gothic Lolita (ゴスロリ)

Lolita style ini paling disukai para gadis, ciri khasnya yaitu adaptasi dari 2 style berbeda, *style ghotic* dari zaman kegelapan Eropa dan *style Lolita* periode Racoco dan Victorian. Biasanya selalu menggunakan kombinasi warna hitam dan putih disertai dengan *dress* yang berenda, juga terdapat hiasan pita. Pada bagian rok dihiasi *crinoline* dan *petticoat*, dilengkapi stocking atau kaos kaki hingga lutut. Bagian sepatu memakai sepatu *Marry Jane*.

Gambar 2.6 Eternal Night Gothic Lolita



Sumber: (<https://www.lolita-knot.com/Eternal-Night-Gothic-Lolita-OP-Dress-p473961.html>)

2. Sweet Lolita (甘ロリ)

Lolita style ini mencerminkan pesona gadis kecil yang manis dan lucu. Dress yang biasa digunakan adalah gaun-gaun berenda dan berpita dengan warna pastel yang cerah dan lembut seperti biru pastel, ungu pastel, merah pastel. Agar menambah kesan yang cantik dan manis, pada bagian kepala dihiasi dengan pita atau topi bayi dengan gaya rambut ikal atau kuncir. Bagian bawah, juga dilengkapi *stocking* atau kaos kaki dan memakai sepatu *Marry Jane*.

Gambar 2.7 Sweet Honey -Lovely Elva Doll- Sweet Lolita



Sumber: (<https://www.lolita-knot.com/Sweety-Honey-lovely-Elva-Doll-Sweet-Lolita-OP-One-Piece-Dress-p310967.html>)

3. Punk Lolita (パンクロリ)

Lolita style ini merupakan campuran gaya *punk* dan *lolita*. Dress yang digunakan, pada bagian roknya menggunakan motif *plaid* atau kemeja serta dasi gantung. Kemudian aksesorisnya seperti rantai, peniti, pin, dan boneka. Bagian bawah bisa memakai stocking atau kaos kaki jaring dilengkapi dengan sepatu *boots* tali atau sepatu *sport* dengan warna yang *match*. *Style* ini menggambarkan pesona gadis tomboy.

Gambar 2.8 -Street Angel- Punk Lolita JSK and Headbow



Sumber: (<https://www.lolita-knot.com/Infanta-Street-Angel-Punk-Lolita-JSK-and-Headbow-p566914.html>)

4. Maid Lolita

Lolita style ini juga merupakan salah satu *style* yang paling banyak disukai, baik dari kalangan para gadis maupun laki-laki. *Style* ini diadaptasi dari pakaian pelayan Perancis. *Dress* tetap menggunakan renda dengan tambahan aksesoris di bagian tengah seperti korset atau *apron* ala Perancis. Aksesoris kepala menggunakan *headband* atau bando putih. Pada bagian bawah memakai *stocking* dan sepatu pantofel atau *Marry Jane* hitam seperti pelayan wanita.

Gambar 2.9 Maid-Classic Lolita



Sumber: (<https://www.lolita-knot.com/Yona-Studio-Maid-Classic-Lolita-Full-Set-p594279.html>)

5. Classic Lolita (クラロリ)

Lolita style ini sangat terinspirasi dari sejarah *fashion*. Menggunakan warna *dress* yang solid diiringi motif yang umumnya garis-garis, bunga, mahkota, hewan, arsitektur dengan unsur kerajaan. Aksesoris yang digunakan bisa berupa topi kecil, pita, dan hiasan rambut lainnya. Tidak terlalu imut seperti *Sweet Lolita* dan tidak gelap seperti *Gothic Lolita* namun suasana klasik dari *style* ini memberi kesan *vintage*, cenderung memiliki tampilan yang realistis atau antik. Memancarkan keanggunan wanita Victoria dan tampak lebih dewasa daripada *substyle* lain.

Gambar 2.10 -Star River in My Dream- Classic Lolita



Sumber: (<https://www.lolita-knot.com/Withpuji-Star-River-in-My-Dream-Classic-Lolita-OP-Dress-p559790.html>)

Gambar 2.11 -Afternoon Memory- Long Sleeve Classic Lolita



Sumber: (<https://www.lolita-knot.com/Alice-Girl-Afternoon-Memory-Long-Sleeve-Classic-Lolita-OP-Dress-p588527.html>)

6. Wa Lolita (和ロリ)

Lolita style ini terkenal dengan desainnya yang tradisional, mengombinasikan *kimono* atau *yukata* dengan gaya Lolita. Wa Lolita sering dipasangkan dengan gaya rambut tradisional dan aksesoris serta perhiasan tradisional Jepang. Pada bagian bawah biasanya menggunakan motif padat atau bisa juga menggunakan motif yang halus disertai dengan kaos kaki dan memakai sandal tradisional geta atau sepatu *lolita* klasik yang sederhana. Karena kimono dan aksesorisnya cenderung mahal, Wa Lolita menjadi paling mahal daripada *substyle* lainnya.

Gambar 2.12 -Devil Night- Wa Lolita



Sumber: (<https://www.lolita-knot.com/Sweety-Honey-Devils-Night-Wa-Lolita-Full-Set-p437121.html>)

7. Country Lolita (カントリーロリ)

Lolita style ini menggambarkan *Classic Lolita* atau *Sweet Lolita* yang tumbuh di pedesaan. Aksesori sederhana yang biasanya dipakai adalah topi sederhana atau topi jerami, keranjang jerami, bunga atau buah. Dipadukan dengan *dress* bermotif *gingham* atau kotak-kotak, renda lubang dengan motif yang sederhana juga seperti bunga, hati, atau buah untuk hiasan. Bagian sepatu memakai sepatu sederhana klasik atau sepatu bot manis dengan warna yang cenderung netral. Gaya rambut *lose curls*, *waves*, dan kuncir kepang. Rambut harus rapi dan bersih tetapi tidak perlu ditata secara formal seperti pada *substyle* lainnya.

Gambar 2.13 -The Cat Tracery Wall- Classic Countryside Lolita



Sumber: (<https://www.lolita-knot.com/Alice-Girl-The-Cat-Tracery-Wall-Classic-Countryside-Lolita-JSK-p522509.html>)

Lolicon merupakan istilah yang umumnya digunakan untuk seorang laki-laki yang lebih tua menyukai gadis muda. Istilah *lolicon* juga digunakan sebagai *subgenre* dalam *anime*, *manga* dan *game*. Juga menjadi sebuah label klasifikasi dari *otaku* yang menyukai karakter imut dan polos seperti anak-anak. Gagasan *lolita* ini diperkenalkan oleh Vladimir Nabokov, seorang penulis Rusia yang juga merupakan seorang profesor Universitas Cornell (*Cornell University*), memperkenalkan kepada dunia tentang gagasan *lolita* melalui sebuah novel yang terkenal berjudul *Lolita*. Namun publik Jepang lebih mengenal istilah *lolicon* melalui terjemahan bahasa Jepangnya *The Lolita Complex* (1969) karya Russel Trainer.

