

DAFTAR ISI

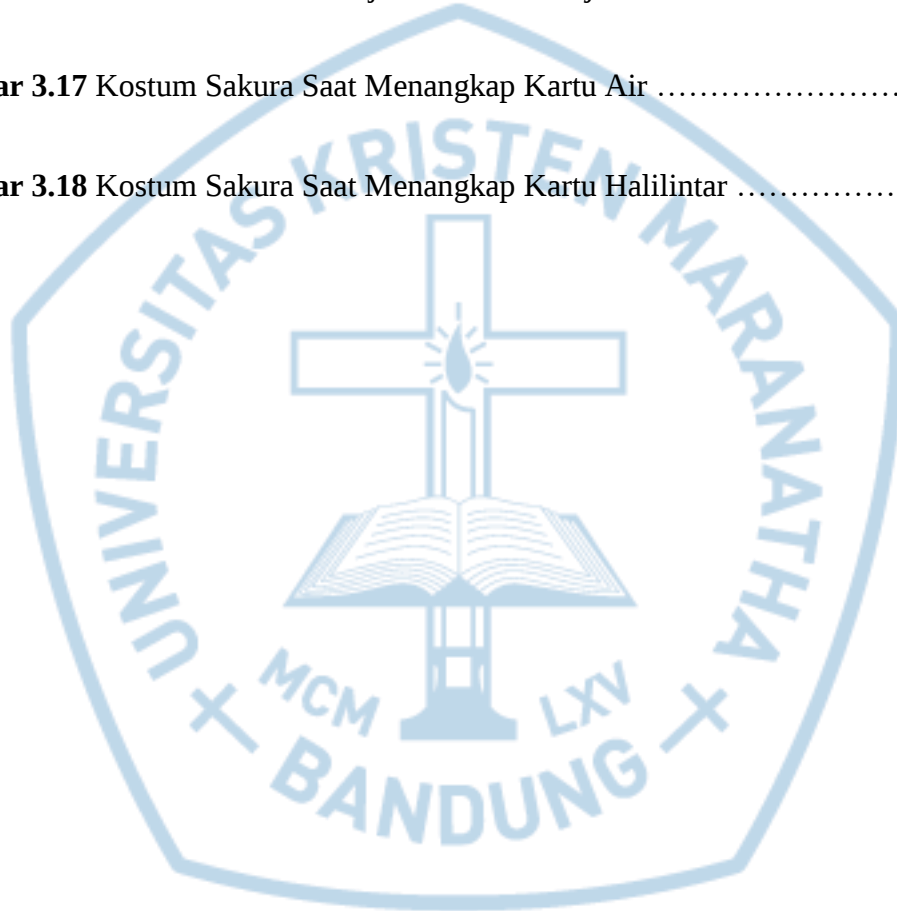
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pembatasan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Metode dan Pendekatan	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II PERUBAHAN KEBUDAYAAN	9
2.1 Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Budaya	9

2.2 Peristiwa- Peristiwa Perubahan Kebudayaan	11
2.3 Definisi Moe	13
2.4 Moe sebagai Budaya Populer.....	18
 BAB III PERUBAHAN KARAKTERISTIK	
PENG GAMBARAN TOKOH MOE	20
3.1 Karakteristik dalam Penggambaran Tokoh <i>Moe</i>	20
3.2 Dejiko	25
3.3 Kinomoto Sakura	27
3.4 Perbandingan Karakteristik dan Perubahan dalam Penggambaran Tokoh <i>Moe</i>	31
BAB IV KESIMPULAN	47
DAFTAR PUSTAKA	50
SINOPSIS	xi
RIWAYAT HIDUP PENULIS	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kemunculan Pertama Dejiko	25
Gambar 3.2 Tokoh Utama Anime Di Gi Charat.....	27
Gambar 3.3 Anime CardCaptor Sakura.....	28
Gambar 3.4 Hasil Akhir Saimoe 2002	29
Gambar 3.5 Seluruh Tokoh Dalam anime Card Captor Sakura.....	30
Gambar 3.6 Sakura dan Kartu Clow yang Sangat Beragam.....	31
Gambar 3.7 Takanezawa Moe dari manga Burikko.....	32
Gambar 3.8 Takatsu Moe dari manga Taiyou ni Sumasshu!	32
Gambar 3.9 Hotaru Tomoe dari serial “Sailor Moon S”	33
Gambar 3.10 Ilustrasi <i>Alien</i> Pada Umumnya	34
Gambar 3.11 Dejiko.....	35
Gambar 3.12 Wajah dan Ekspresi Dejiko	36
Gambar 3.13 Kinomoto Sakura dalam Seragam Musim Semi	38
Gambar 3.14 Kinomoto Sakura dalam Seragam	

Musim Panas dan Musim Gugur	39
Gambar 3.15 Kinomoto Sakura dan Kostumnya yang Beragam	39
Gambar 3.16 Variasi Kostum Kinomoto Sakura	
Ketika Berubah Menjadi <i>Mahou Shoujo</i>	40
Gambar 3.17 Kostum Sakura Saat Menangkap Kartu Air	41
Gambar 3.18 Kostum Sakura Saat Menangkap Kartu Halilintar	42



萌えポピュラー文化のアニメキャラクターの「でじこ」と木之元「さくら」 の描写の特徴の変化に於ける比較研究

1. 序論

アニメは日本一つのポピュラー文化の製品である。アニメキャラクターの描写発展の一つは萌えキャラクターである。この研究ではアニメデ・ジ・キャラットの「でじこ」とアニメカードキャプターさくらの木之元「さくら」の萌えの描写の特徴を制限し、説明する。その二人のアニメキャラクターは出現の年の差別ため、萌え描写のある特徴が変わった。

この研究で使う方法は記述的比較方法である。記述的比較方法は同じカテゴリーにある別の二つ以上のサンプルの記述を比較する研究である。この研究のアプローチは文化の研究とポピュラー文化のアプローチである。ポピュラー文化は大勢の人が好きになり、有名になる文化である。

萌えは文字通りのインドネシア語では「kuncup」。または花になる「tunas」ようなことである。この言葉も「燃える」と意味もあり、特定のキャラクターを情熱燃焼を意図される意味がある。「萌え」と言うのは少しずつフィクションキャラクターに好きな気持ちに変わる。萌えは可愛いと同じぐらいの言葉でお宅が言った。「可愛い」とは文字通りのインドネシア語では「manis」と「imut-imut」または「molek」という意味である。萌え反応

を起こしたキャラクターは「萌えキャラクター」と言う。そのキャラクターは特別な描写の特徴を持ち、萌えキャラクターと認識される。

この研究の分析の使用する理論は文化の変化の理論である。その中に文化の変化の要因と文化の変化の現象がある。文化の変化の原因に発明の理論がある。発明は二つの部分に分ける。それは発明初歩的と発明上達である。文化の現象に文化の生存がある。文化の生存は新しい文化が現れても、ある古い文化も変わらないということである。(Soelaeman, 1987: 48).

その理論は萌えの描写の特徴とその変更で使われる。
www.en.moegirl.org サイトは電撃萌王スペシャルに萌えキャラクターにどんな特徴が起こったのかと引用された。電撃萌王スペシャル全て萌えについて話す雑誌である。その特徴は大きな目や大きな頭や子供っぽい顔などがある。体の特徴以外に、あるキャラクターが萌えになるのはほかの要因もある。たとえばキャラクターの服とアクセサリイである。

2. 本論

でじこの体は 10 歳の子供のようである。体が小さくて、手も足も短くとても可愛く見える。先の萌えの描写の特徴と言った、でじこは頭が大きく、猫の帽子を被って、猫の鈴 を頭の右と左もある。紙は鮮明な緑ので、アホ毛と目をおわれて前髪もある。でじこの顔は大きい目で、鼻でネオテニ

ーエクспRESSIONを見せる。それは子供の無邪気なエクспRESSIONのようである。

さくらは普通の小学生の子供と見える。でじこと同じ、彼は手と足を短くて痩せている。さくらの頭はでじこの頭より大きくない。もっと正常で茶色紙を描く。またネオテニーエクspRESSIONで、さくらの顔は大きい目で小さい鼻もある。その描写は電撃萌王の萌えポイントと同じである。さくらは捕まえた魔法カードのテーマで色々なコスチュームデザインがよく変わる。これは木之元さくらとでじこの相違点である。

この研究に証明されたのは同じ特徴がたくさんあるし、木之元さくらとでじこは萌えのファンの興味を立ち起こすため、別の描写のタクティクを使う。木之元さくらに見つかった同じ描写の特徴は文化の生存の理論である。しかし、木之元さくらの服の変化はでじこの発明初歩的からの発明上達である。これで特徴変化があるが、全ての文化の変化の理論は萌えの描写の特徴がないことを見せる。

3. 結論

著者の目的のように、萌えの言葉を強調して、萌えのポピュラー文化に文化の変化があると証明させる。この研究の結論は下を書いてある：

1. 萌の言葉は「燃える」の文字通りの意味だけに制限されない。

萌えの意味は少しずつフィクションキャラクターに好きな気持ちに変わる。「燃える」感じの意味は「kuncup」または、花になる「tunas」のよう
うで萌えキャラクターの描写にもっと適格である。

2. 萌えキャラクターは特別な描写の特徴がある。したがって、アニメのキャラクターは萌えキャラクターかどうか特徴で見える
3. でじこと木之元さくらの萌えの描写の特徴の変更は理論と同じである。
それは文化の変化の要因と文化の変化の現象である。著者は発明の理論は、的確に、発明初歩的はでじこにあると証明させる。それから発明上達と文化の変化の現象の文化の生存は木之元さくらにある。