

Type of paper (Declare if it is an Original Research, Academic Essay, etc. Refer to [Author Guidelines](#))

Visualisasi *Chibi* pada Tokoh *Maomao* dalam Anime *Kusuriya no Hitorigoto* Season 1 Tahun 2023

Salwa Andriana Amiladina¹, Zida Wahyuddin²

¹ Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya, Indonesia

² Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 12 March 202x

Accepted 20 July 202x

Published 26 October 202x

Keywords (10pt, alphabetical):

Chibi

Anime

Visual

Maomao

Popular Culture



Abstrak

Pemahaman terhadap budaya merupakan dasar penting dalam mendefinisikan budaya populer. Berbeda dengan konsep budaya yang kerap diasosiasikan dengan budaya tinggi dan norma etika, budaya populer hadir sebagai bentuk hiburan yang dapat dinikmati secara bebas oleh masyarakat melalui musik, tarian, cerita, hingga ekspresi visual. Jepang menjadi salah satu negara yang sangat berpengaruh dalam perkembangan dan penyebaran budaya populer global, terutama melalui produk hiburan visual seperti anime. Anime tidak hanya dipahami sebagai genre atau produk budaya Jepang, tetapi juga sebagai fenomena budaya yang maknanya bergantung pada konteks. Anime *Kusuriya no Hitorigoto* tidak hanya menonjol dari segi alur cerita dan karakter, tetapi juga melalui penggunaan ekspresi visual khas anime, seperti *chibi*, yaitu penggambaran karakter dengan tubuh mungil, kepala besar, dan ekspresi wajah yang berlebihan untuk menekankan emosi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis visualisasi *chibi* dan ekspresi *chibi* pada tokoh Maomao dalam anime *Kusuriya no Hitorigoto* Season 1 tahun 2023. Data penelitian berupa potongan gambar dan dialog yang memperlihatkan visualisasi *chibi*. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan konstruksionis dan analisis ekspresi wajah berdasarkan teori Gen Sato. Hasil analisis menunjukkan bahwa *chibi* digunakan untuk merepresentasikan berbagai ekspresi emosional tokoh Maomao, seperti keterkejutan, kegembiraan, kecemasan, kebingungan yang berlebihan. Visualisasi tersebut tidak hanya memperkuat aspek humor dalam narasi, tetapi juga memperdalam karakterisasi tokoh dan menciptakan kedekatan emosional antara tokoh dan penonton.

Abstract

Understanding culture is a fundamental basis for defining popular culture. Unlike the concept of culture that is often associated with high culture and ethical norms, popular culture emerges as a form of entertainment that can be freely enjoyed by the public through music, dance, stories, and visual expressions. Japan is one of the most influential countries in the development and dissemination of global popular culture, particularly through visual entertainment products such as anime. Anime is not only understood as a genre or cultural product of Japan, but also as a cultural phenomenon whose meaning depends on context. The anime *Kusuriya no Hitorigoto* stands out not only in terms of its storyline and characters but also through its use of distinctive anime visual expressions, such as *chibi*, which is a depiction of characters with small bodies, oversized heads, and exaggerated facial expressions to emphasize specific emotions. This study aims to analyze the visualization of *chibi* and the expression of *chibi* in the character Maomao in *Kusuriya no Hitorigoto* Season 1 (2023). The data consist of selected images and dialogues that depict *chibi* visualization. This research employs a descriptive qualitative method using a constructionist approach and facial expression analysis based on Gen Sato's theory. The results show that *chibi* is used to

represent various emotional expressions of the character Maomao, such as surprise, joy, anxiety, and exaggerated confusion. This visualization not only enhances the humorous aspect of the narrative but also deepens the character's portrayal and fosters an emotional connection between the character and the audience.

Corresponding Author: Corresponding author's last name, email

1. Introduction

Budaya populer merupakan fenomena sosial yang berkembang melalui media massa dan dikonsumsi masyarakat secara luas. Berbeda dengan makna budaya yang secara umum terkadang terkotak pada sebuah budaya tinggi dan terkait etika, budaya populer lahir sebagai bentuk konsumsi hiburan bagi masyarakat dan wadah untuk menikmati hiburan dengan cara yang membebaskan, seperti melalui musik, tarian, cerita, dan ekspresi lainnya (Danesi, 2018). Menurut Stuart Hall (dalam Chua, 2012), budaya populer adalah ruang budaya luas yang meliputi kehidupan sehari-hari masyarakat umum dan sering bertentangan dengan budaya elit, sementara budaya pop adalah hiburan komersial yang berfokus pada keuntungan dan media. Dengan ini maka budaya pop merupakan bagian dari budaya populer.

Di era globalisasi seperti sekarang, budaya populer telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari dan mencerminkan nilai, selera, serta tren dari masyarakat yang mengonsumsinya. Di saat berperang tidak lagi menggunakan senjata, penyebaran budaya populer menjadi salah satu bentuk soft power yang penting bagi sebuah negara (Tamaki, 2019). Jepang menjadi salah satu negara yang paling berpengaruh dalam penyebaran budaya populer, terutama melalui produk-produk hiburan visual seperti manga dan anime. Sejak akhir 1970-an budaya populer Jepang telah menjadi bagian integral dari kehidupan anak muda di Asia Timur dan Tenggara, didukung oleh kolaborasi industri media regional yang mendorong penerimaan luas terhadap anime, musik, fesyen, dan drama televisi Jepang di tengah arus globalisasi budaya (Iwabuchi, 2002). Dari sekian banyak bentuk hiburan yang lahir dari budaya populer Jepang, anime menjadi salah satu media yang menonjol dan disukai oleh berbagai kalangan.

Anime merupakan sebutan untuk animasi yang berasal dari Jepang, dimana hadir dalam berbagai bentuk, seperti ilustrasi visual, video, hingga animasi digital (Jaafar & Pedersen, 2021). Dengan pertumbuhan industri kreatif dan media digital, anime tidak hanya menjadi komoditas budaya, tetapi juga menjadi alat diplomasi budaya bagi Jepang. Pemerintah Jepang secara aktif mempromosikan anime sebagai bagian dari strategi branding nasional, yang dikenal sebagai Cool Japan (Tamaki, 2019). Strategi ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan ekspor budaya, tetapi juga untuk membangun citra Jepang sebagai negara yang modern, kreatif, dan memiliki daya tarik global yang kuat.

Denison (2015) mengatakan bahwa anime bukan hanya sekadar genre, animasi, maupun produk budaya Jepang semata. Sebaliknya, anime harus dipahami sebagai fenomena budaya yang maknanya bergantung pada konteks. Maka dari itu, anime menarik untuk dikaji lebih dalam, baik dari segi estetika, industri, maupun dampak sosial dan budayanya. Anime *Kusuriya no Hitorigoto* tidak hanya menonjol dari segi alur cerita dan karakterisasi, tetapi juga dari visualnya yang memanfaatkan berbagai bentuk ekspresi khas anime, salah satunya adalah penggunaan gaya *chibi*.

Karakter *chibi* adalah representasi karakter dengan proporsi tubuh yang sengaja diperkecil secara ekstrem atau disebut fenomena super deformation (Le Blanc & Odell, 2013). Gaya ini menampilkan karakter dalam bentuk kartun yang sangat disederhanakan, dan dapat diterapkan pada seluruh tubuh karakter maupun hanya pada bagian wajah (Cohn & Ehly,

2016). *Chibi* sebagai elemen visual bukan hanya sekadar estetika hiburan, tetapi juga menyimpan makna kultural yang kompleks. Gaya ini mencerminkan nilai-nilai dalam budaya Jepang kontemporer, terutama yang terkait dengan konsep kawaii, representasi emosi, serta relasi antara karakter dan penonton. Dalam banyak anime modern, karakter *chibi* muncul dalam transisi emosional atau sebagai alat untuk memperkuat hubungan empatik antara karakter dan audiens (Brenner, 2007).

Penelitian ini akan berfokus pada penggambaran visualisasi *chibi* dan ekspresi *chibi* pada tokoh Maomao dalam anime *Kusuriya no Hitorigoto* Season 1 Tahun 2023. Penelitian ini penting dilakukan karena memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap visual khas budaya pop Jepang, salah satunya adalah transformasi tokoh utama, Maomao, ke dalam bentuk *chibi*.

2. Literature Review

Penelitian pertama dilakukan oleh Victoria (2022) yang berjudul *Penerapan Style "Chibi" Dalam Perancangan Aset Tokoh Video Learning Project Ruangguru*. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan style *chibi* dalam perancangan asset karakter video learning project Ruangguru dengan Batasan masalah pada tokoh Bang Unan dan Bro Nies. Sumber data yang diambil adalah serial animasi "Belajar Bersama Dafa Lulu" yang merupakan salah satu produk oleh Ruangguru. Teori utama yang digunakan penulis berupa desain karakter dan manga dengan teori pendukung yang meliputi bentuk dasar, proporsi manusia, serta style *chibi*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka. Dari temuan yang didapatkan, penulis menyimpulkan bahwa memperhatikan bentuk, dasar, proporsi serta ciri khas merupakan hal penting dalam penerapan style *chibi* terhadap tokoh. Perbedaan penelitian ini dengan skripsi adalah penggambaran visualisasi *chibi* dan visualisasi ekspresi *chibi* pada tokoh Maomao dalam anime *Kusuriya no Hitorigoto* Season 1 Tahun 2023.

Penelitian kedua dilakukan oleh Widyatama (2013) yang berjudul *Komik Banjaran Gatotkaca Dalam Chibi Character Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Bagi Anak*. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah cerita pewayangan tentang tokoh Gatotkaca, yang diadaptasi ke dalam bentuk komik dengan gaya *chibi*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dalam bidang seni rupa. Melalui komik ini, penulis berhasil menyampaikan nilai-nilai pendidikan karakter seperti keberanian, kejujuran, dan tanggung jawab kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Perbedaan penelitian ini dengan skripsi adalah penggambaran visualisasi *chibi* dan visualisasi ekspresi *chibi* pada tokoh Maomao dalam anime *Kusuriya no Hitorigoto* Season 1 Tahun 2023.

2.1 Karakter Chibi

Secara etimologis, istilah "*chibi*" dalam bahasa Jepang berarti "kecil" atau "pendek", dan penggunaannya berkembang menjadi gaya artistik yang menonjolkan kesan lucu (kawaii) serta daya tarik emosional yang kuat (Chakraborty, 2021). Menurut Hernandez (2005), *chibi* atau yang biasa disebut sebagai super deformed merupakan karakter yang memiliki ciri-ciri berkepala besar dan berbadan kecil. Biasanya karakter *chibi* digunakan untuk adegan yang lucu, memberikan komentar yang masam, atau untuk karakter yang memiliki reaksi yang ekstrim.

Menurut Sato (2003), wajah merupakan elemen yang sangat penting dalam desain karakter, khususnya pada karakter super-deformed atau *chibi*. Pada karakter jenis ini, wajah harus mampu memunculkan kesan yang menyenangkan dan menarik simpati. Karakter *chibi*

secara umum memiliki elemen-elemen visual yang dirancang untuk menimbulkan respons emosional dari pengamat. Oleh karena itu, ekspresi wajah digambarkan menjadi aspek yang sangat krusial dalam desain visual karakter, seperti mata, hidung, mulut, telinga, dan rambut.

Mata merupakan bagian yang paling penting dalam menghidupkan karakter. Mata tidak hanya berfungsi sebagai alat visual, tetapi juga menjadi media utama dalam menyampaikan ekspresi, emosi, dan kepribadian karakter. Berbagai ekspresi mata populer dalam gaya *chibi* seperti mengganti pupil atau iris dengan simbol grafis seperti hati, bintang, api, atau tanda tanya. Ekspresi-ekspresi ini menekankan pentingnya variasi bentuk dan symbol pada mata untuk mengekspresikan perasaan karakter secara visual.

Hidung dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan atau emosi. Misalnya, bagian atas hidung bisa memerah untuk menunjukkan rasa malu atau canggung, atau bagian ujung hidung memerah untuk menunjukkan bahwa seseorang sedang mabuk. Ketika menunjukkan bahwa karakter sedang marah atau siap untuk bertarung, hidung sering kali digambarkan dengan snorting atau menghembuskan napas dari hidung. Kadang digambarkan seperti seekor banteng yang bersiap menyerang, dengan lendir berbentuk seperti asap keluar dari lubang hidung. Hidung berair digunakan untuk menunjukkan sifat kekanak-kanakan atau kebodohan.

Mulut merupakan salah satu elemen wajah yang paling dinamis dan ekspresif dalam ilustrasi karakter. Melalui berbagai bentuk dan posisi, mulut mampu menyampaikan beragam emosi mulai dari kebahagiaan, kemarahan, hingga kesedihan secara visual. Variasi bentuk seperti mulut tertutup, mulut terbuka sebagian, hingga terbuka lebar, memberikan fleksibilitas kepada ilustrator dalam mengekspresikan karakter secara lebih hidup dan menarik. Selain bibir, elemen seperti gigi dan lidah juga memberikan kontribusi penting dalam memperkaya ekspresi visual.

Telinga merupakan elemen visual yang meskipun kecil, memiliki peran signifikan dalam memperkuat identitas dan ekspresi karakter. Variasi bentuk telinga seperti telinga besar, kecil, runcing, atau bergaya fantasi seperti telinga peri dan telinga kucing mampu menciptakan nuansa emosional dan karakteristik yang berbeda.

Rambut adalah fitur visual yang kuat dalam menunjukkan kepribadian atau latar belakang karakter, bahkan ketika wajah belum digambar secara lengkap. Siluet rambut membantu membedakan satu karakter dari karakter lain secara instan.

2.2 Maomao

Maomao (猫猫), tokoh utama dalam *Kusuriya no Hitorigoto*, merupakan seorang perempuan muda yang berasal dari distrik pelacuran, anak dari seorang apoteker, dan memiliki ketertarikan besar terhadap eksperimen racun dan obat-obatan. Setelah diculik dan dijual sebagai pekerja kontrak ke istana kekaisaran, Maomao menunjukkan kecerdasannya saat berhasil menyelesaikan kasus penyakit misterius yang menimpa bayi dan selir kaisar. Keberhasilannya ini membawanya pada posisi penting di istana, meskipun ia sendiri enggan menjadi pusat perhatian.

Karakterisasi Maomao mencerminkan resistensi terhadap norma-norma gender dalam narasi istana tradisional. Meskipun ia hidup di lingkungan yang sangat patriarkal, ia menunjukkan agensi personal yang kuat. Ketertarikannya pada racun dan obat, bahkan pada titik ekstrem dengan menjadikan tubuhnya sendiri sebagai subjek eksperimen, menggambarkan pendekatan ilmiah dan independen dalam memahami dunia di sekitarnya. Alih-alih menjadi

karakter pasif atau romantis, Maomao justru memilih untuk fokus pada pengetahuan, pemecahan masalah, dan menjaga jarak emosional dari tokoh-tokoh laki-laki di sekitarnya, termasuk Jinshi, kasim berpengaruh yang menaruh hati padanya.

Dalam anime *Kusuriya no Hitorigoto* Season 1 Tahun 2023, terdapat banyak momen ketika tokoh Maomao digambarkan dalam bentuk *chibi*, terutama ketika ia menunjukkan emosi-emosi ekstrem seperti kekesalan, keterkejutan, keheranan, atau ketika ia melakukan reaksi diam-diam terhadap situasi di sekitarnya. Gaya *chibi* menjadi alat visual yang menggambarkan sisi kemanusiaan Maomao secara utuh, ia bukan hanya tokoh pintar yang tenang dan kuat, tetapi juga manusia biasa yang bisa kesal, canggung, atau lucu dalam situasi-situasi tertentu. Transformasi visual ini bersifat temporer dan hanya muncul pada situasi tertentu yang menekankan ekspresi emosional maupun reaksi batin Maomao, yang sebenarnya tidak banyak ia ungkapkan secara verbal.

3. Method

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan pendekatan konstruksionis. Menurut Hall (1997), pendekatan ini memandang bahwa makna bukan sesuatu yang melekat secara alamiah pada objek, melainkan sesuatu yang dibentuk dan dikonstruksi melalui bahasa, simbol, serta proses sosial dan budaya. Sumber data yang digunakan berupa anime *Kusuriya no Hitorigoto* Season 1 Tahun 2023. Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi potongan gambar dan dialog yang terdapat dalam anime *Kusuriya no hitorigoto* Season 1 Tahun 2023. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori ekspresi wajah dari Gen Sato.

4. Results

Penelitian ini menghasilkan 45 data yang menggambarkan visualisasi *chibi* pada tokoh Maomao dalam anime *Kusuriya no Hitorigoto* season 1 tahun 2023. Visualisasi *chibi* tersebut digunakan untuk mengekspresikan berbagai macam emosi, yaitu emosi bahagia sebanyak 9 data, emosi terkejut sebanyak 8 data, emosi pasrah sebanyak 3 data, emosi marah/kesal sebanyak 4 data, emosi bingung sebanyak 3 data, emosi panik/gugup/malu sebanyak 2 data, emosi takut/cemas/tertekan sebanyak 1 data, emosi bangga/percaya diri/semangat sebanyak 6 data, emosi datar/sinis/cuek sebanyak 6 data, emosi penasaran sebanyak 3 data. Dalam artikel penelitian ini, peneliti menyajikan 3 data berupa emosi bahagia, marah/kesal, dan panik/gugup/malu.

Data 1

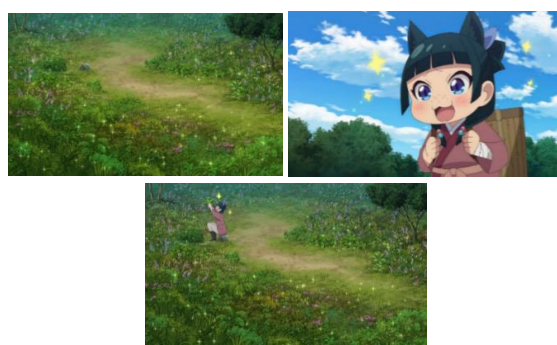


Figure 1. Maomao Bahagia saat Melihat Tanaman Herbal

猫猫 : おお〜! フフフッ おお〜! フフフフッ…」

Maomao : Oooh~! Fufufu... Oooh~! Fufufufufu...

Maomao : “Wah~! Hehehe. Wah~! Hehehehe...

—Ep1/03:41

Data 2



Figure 2. Maomao Marah saat Barangnya Ingin dilihat Oleh Jinshi

壬氏 : 中身は何だ？

猫猫 : ハッ…大事な教材を見せるわけにはいかない。しゃーっ！

壬氏 : 分かった、見ない。

Jinshi : Nakami wa nan da?

Maomao : Ha... daiji na kyōzai o miseru wake ni wa ikanai. Shaa!

Jinshi : Wakatta, minai.

Jinshi : Apa isinya?

Maomao : Ha... Dia tak boleh melihat perlengkapan mengajarku yang berharga. Shaa!

Jinshi : Baiklah, aku takkan melihat.

—Ep14/05:30

Data 3



Figure 3. Maomao Panik saat Ketahuan Semangat

壬氏 : 薬屋。

猫猫 : ごきげんよう、壬氏様。

壬氏 : ご機嫌は、そっちだろ。

猫猫 : しまった…毒に浮かれて、つい笑いかけたみたいにな。

Jinshi : Kusuriya.

<i>Maomao</i>	: <i>Gokigenyou, Jinshi-sama.</i>
<i>Jinshi</i>	: <i>Gokigen wa, socchi daro.</i>
<i>Maomao</i>	: <i>Shimatta... doku ni ukarete, tsui waraikaketa mitai ni.</i>
<i>Jinshi</i>	: Apoteker.
<i>Maomao</i>	: Apa kabar, Tuan Jinshi
<i>Jinshi</i>	: Suasana hatimu sedang bagus.
<i>Maomao</i>	: Gawat...aku bersemangat karena racunnya. Seakan-akan aku tersenyum padanya.
— Ep6/16:18	

5. Discussion

5.1 Penggambaran Visualisasi Chibi pada Tokoh Maomao

Data 1

Pada adegan ini, Maomao divisualisasikan dengan ekspresi yang sangat bahagia. Matanya digambarkan membulat besar dengan iris yang memantulkan cahaya, menandakan keterkejutan sekaligus kebahagiaan yang mendalam. Alis yang terangkat tinggi dan membentuk lengkungan mempertegas ekspresi keterpesonaan tersebut. Efek visual berupa kilauan atau bintang-bintang di sekitar kepala Maomao berfungsi sebagai penguatan simbolis terhadap emosi positif yang sedang dialaminya. Elemen ini tidak sekadar memperindah tampilan visual, tetapi juga memperkuat narasi nonverbal bahwa Maomao sedang berada dalam kondisi psikis yang sangat antusias dan bersemangat. Mulut Maomao terbuka lebar membentuk ekspresi tawa lepas yang tidak tertahan. Pipi yang tampak memerah memperkuat kesan bahwa Maomao sedang mengalami kebahagiaan.

Data 2

Pada data ini, memperlihatkan perubahan drastis dalam visual Maomao saat ia marah karena Jinshi ingin melihat isi gerobaknya. Maomao divisualisasikan memiliki telinga dan ekor kucing, dan matanya memanjang vertikal seperti mata kucing. Ia tampak cemberut dengan pipi menggembung dan alis menyipit, memberi kesan defensif dan menahan marah. Kemudian, wajahnya berubah drastis yaitu bola mata memutih dengan pupil menipis tajam, seluruh wajah dilingkupi bayangan hitam, menciptakan kesan mengancam dan teatrikal. Rambut Maomao terlihat lebih mengembang, seperti bulu kucing yang menegang saat merasa terancam.

Data 3

Dalam adegan ini, Maomao divisualisasikan dengan mata besar berwarna biru terang. Di antara kedua matanya, tampak beberapa garis-garis tipis vertikal yang menghiasi dahi bagian atas batang hidungnya. Garis-garis ini adalah symbol untuk menggambarkan perasaan canggung, geli, atau situasi yang membuat karakter ingin tertawa sinis tapi harus menahannya. Mulut Maomao tampak miring ke samping, membentuk setengah senyum licik, seolah-olah ia sedang menahan tawa. Tangan kanannya menempel ke sisi wajah, tepat di pipi, jari-jarinya mengelus lembut seperti orang yang berpura-pura berpikir lugu. Di atas kepalanya, terlihat simbol kilatan kuning kecil berbentuk zig-zag yang menandakan momen kesadaran mendadak.

5.2 Visualisasi Ekspresi Chibi pada Tokoh Maomao

Data 1

Pada adegan ini, ekspresi *chibi* pada Maomao diakibatkan oleh rasa senang yang muncul secara spontan saat ia menemukan sesuatu yang sangat ia sukai yaitu tanaman herbal. Tanaman herbal tidak hanya dilihat sebagai objek biasa, melainkan sebagai sesuatu yang memiliki ikatan emosional langsung dengan tokoh Maomao. Ketertarikannya pada dunia pengobatan tradisional membuat respons terhadap tanaman menjadi lebih intens dan reflektif dibandingkan tokoh lain.

Data 2

Pada adegan ini, ekspresi *chibi* muncul ketika Maomao ingin melindungi sesuatu yang ia anggap penting. Dalam konteks ini, reaksi Maomao berasal dari dorongan kuat untuk menjaga privasi dan integritas profesinya. Ia memperlakukan “bahan pelajaran” sebagai harta karun pribadi yang tidak bisa disentuh siapapun, termasuk Jinshi. Faktor internal dari Maomao yang menyebabkan munculnya gaya *chibi* adalah sifat eksentrik dan obsesifnya terhadap dunia pengobatan dan racikan. Ketika hal tersebut diketahui orang lain, ia menunjukkan respons ekstrem.

Data 3

Dalam adegan ini, ekspresi *chibi* pada tokoh Maomao terjadi ketika ia tidak bermaksud menunjukkan emosi semangat kepada Jinshi, tetapi ketika ia sadar bahwa ekspresinya terbaca, ia langsung merasa malu dan panik secara batin. *Chibi* Maomao merupakan visualisasi dari kegugupan batin dan penyesalan atas kehilangan kendali sesaat.

6. Conclusion

Visualisasi *chibi* pada tokoh Maomao ditampilkan melalui perubahan bentuk tubuh dan wajah dengan ekspresi wajah yang dilebih-lebihkan. Visualisasi *chibi* sering kali ditampilkan dalam momen-momen transisi emosi yang cepat, seperti saat Maomao merasa senang, jengkel, malu, penasaran, atau bersemangat secara tiba-tiba. Selain wajah dan tubuh, visualisasi *chibi* juga diperkuat oleh penggunaan latar belakang seperti warna polos, efek garis, atau ikon visual seperti keringat besar, gumpalan asap, telinga kucing, dan ekor yang menekankan kondisi emosional tokoh.

Hal tersebut menjadikan gaya *chibi* bukan sekadar ornamen visual, melainkan sebuah cara efektif untuk menegaskan karakterisasi Maomao dan menyampaikan nuansa emosional yang lebih dalam dengan durasi tayang yang singkat. Dengan demikian, visualisasi gaya *chibi* pada Maomao menampilkan perpaduan antara visual dan ekspresi emosi yang kuat. Ia memperlihatkan bahwa gaya *chibi* dalam anime tidak hanya bersifat estetis, melainkan juga memiliki fungsi yang membantu membentuk pemahaman penonton terhadap karakter dan suasana cerita.

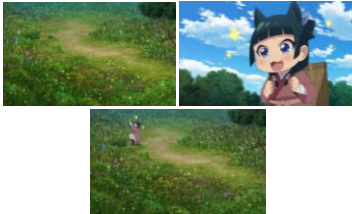
References

- Brenner, R. E. (2007). *Understanding manga and anime*. Bloomsbury Publishing USA.
- Chakraborty, T. (2021). An Analysis of the Portrayal of Physical Disability in Japanese comics Manga. Available at SSRN 4272451.
- Chua, B. H. (2012). *Structure, audience and soft power in East Asian pop culture* (Vol. 1). Hong

- Kong University Press.
- Cohn, N., & Ehly, S. (2016). The vocabulary of manga: Visual morphology in dialects of Japanese Visual Language. *Journal of Pragmatics*, 92, 17–29.
- Danesi, M. (2018). *Popular culture: Introductory perspectives*. Rowman & Littlefield.
- Denison, R. (2015). *Anime: A critical introduction*. Bloomsbury Publishing.
- Hall, S., Evans, J., & Nixon, S. (2024). *Representation: Cultural representations and signifying practices*.
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentring globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Duke University Press.
- Jaafar, I., & Pedersen, J. M. (2021). *Emerging Realities and the Future of Technology in the Classroom*. IGI Global.
- Le Blanc, M., & Odell, C. (2013). *Anime*. Oldcastle Books.
- Sato, G. (2003). *How To Draw Manga Vol. 18 Super-Deformed Characters Vol. 1 Humans*.
- Tamaki, T. (2019). Repackaging national identity: Cool Japan and the resilience of Japanese identity narratives. *Asian Journal of Political Science*, 27(1), 108–126.
- Victoria, J. (2022). Penerapan Style “Chibi” dalam Perancangan Aset Karakter Video Learning Project Ruangguru. Universitas Multimedia Nusantara.
- Widyatama, R. (2013). Komik Banjaran Gatotkaca Dalam Chibi Character Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Bagi Anak. *WURUSAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG*, 40–41.

Appendix

Appendix 1. Visualisasi Chibi dan Dialog

No	Episode & Waktu	Adegan	Dialog	Ekspresi
1	Ep 1/03:41		壬氏：薬屋。 猫猫：ごきげんよう、壬氏様。 壬氏：ご機嫌は、そっちだろ。 猫猫：しまった…毒に浮かれて、つい笑いかけたみたいに。	Maomao Merasa Senang saat Melihat Tanaman Herbal
2	Ep 14/05:30		壬氏：中身は何だ？ 猫猫：ハッ…大事な教材を見せるわけにはいかない。しゃーっ！ 壬氏：分かった、見ない。	Maomao Merasa Marah saat Barangnya Ingin dilihat Oleh Jinshi

3 Ep 6/14:18



壬氏：薬屋。

猫猫：ごきげんよう、
壬氏様。

壬氏：ご機嫌は、そっ
ちだろ。

猫猫：しまった…毒に
浮かれて、つい笑いか
けたみたいに。

Maomao
Panik saat
Ketahuan
Semangat