

JOMOC

Journal of Moe and Otaku
Cultures

A Japanese pop culture
speculative research
project by Wibulaksumur
Reading Group



Kata Pengantar

Antologi ini berawal dari usul salah seorang dari kami, menurutnya menarik jika hasil diskusi dan bacaan kami selama ini dibukukan. Lalu entah tersambar oleh petir ilahi macam apa, muncullah nama JOMOC, parodi dari suatu subkultur internet Indonesia, sebagai judul antologinya. Dimulai dari tulisan **Luthfi** yang dengan tenang membahas media *iyashi-kei* atau *cozy* sebagai bentuk terapi, dilanjutkan reviu anime *Ghost in the Shell* oleh **Xenoshroomer**. Lalu **Len**, yang adalah pegiat Vocaloid sejak lama, berargumen bahwa Vocaloid bisa nampak “abadi” sebab keberadaannya—hampir seperti apoteosis. (<— melebihi-lebihkan). **Rheza** menunjukkan cacatnya ekologi kawaii di bawah kapitalisme, dan bagaimana Morton menawarkan solusinya. Menhera sekarang ini bukan hanya jadi isu kesehatan mental, tapi juga menjadi isu ideologis adalah kesimpulan dari diskusi **kelompok baca** kami, yang lalu disunting oleh **Xenoshroomer**. Dengan masifnya influks anime isekai sekarang, **Nikotile** berpendapat bahwa masih ada cara memandang “slop” itu secara kritis. Setelahnya, diskusi kami disaring kembali oleh **KunstFanKitschEnjoyer**, ketika kami membicarakan bagaimana diskursus otaku sebagai penyakit sosial. **Yakub** merangkum beberapa bacaannya untuk berpendapat bahwa *lolicon* dan *fujoshi* sebenarnya lebih mirip dari yang kita duga. Terakhir, tesis **Immanuel** dalam tulisannya bahwa anime bisa dipandang sebagai suatu eskapisme dari dunia neoliberal. Kami harap tulisan ala kadarnya ini membuka bendungan rasa penasaran Anda sekalian.

Wibulaksumur's corner

Luthfi Baihaqi Riziq

Bereksperimen dengan apapun.

Xenoshroomer

Kita butuh banyak *Pop Philosophy*. Semoga tulisan ini bisa menginspirasi orang-orang untuk membaca filsafat dengan *waku-waku*

Len

I mean...I TRIED!!

Nikotile

Ledakan kata di antologi ini: pegangan erat.

Rheza Pramadityo

Bebas asal Sopan

KunstFanKitschEnjoyer

Dulu pernah diajak makan mie chili oil. Sekarang bawaannya pengen empat mangkok.

Yakub Altarid Mastaranan

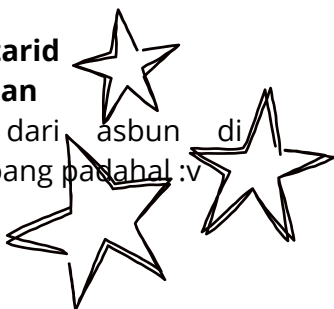
Berawal dari asbun di fesnuk doang padahal:v

Immanuel

Baca aja dulu. Malas baca nanti jadi Gibran.

Cresselia (Layouter)

Ngga tahu sih merem dikit tiba-tiba ditarik buat ikut projek ini wkwk



Contents

- 4** Genre *Iyashikei* dari Terapi Seni hingga Desain Perdamaian 
- 7** Ghost in The Shell dan *The Uncanny* 
- 10** Mengapa Vocaloid tampak *Endless*? 
- 13** Bilik Pengakuan Dosa : Midori Yamada , Kawaii Ecology, dan Guilt-free Consumption 
- 19** Menhera Sebagai Garis Pelarian: Sebuah Skizoanalisis 
- 22** Anti-Sisifos Sebagai Hero Isekai 
- 24** The (Tautological-) Mental Problem of “Otaku” from a Psychological Lens 
- 29** Lolicon, Fujoshi, dan Moe 
- 32** Bagaimana Sebenarnya Kita Memahami Anime? Sekadar Kecintaan atau Cara Kita Kabur Dari Realita yang Bising?

Genre *Iyashikei* dari Terapi Seni hingga Desain Perdamaian

Luthfi Baihaqi Riziq

Pembukaan

Kita hidup di dunia sarat konflik. Pernyataan ini sangat tertanam dalam pengalaman masing-masing kita sampai contoh tidak perlu diberikan. Di tengah dunia demikian, kita bisa mengandalkan industri kreatif untuk menerbitkan potongan media baru yang akan membantu kita menaungi diri dari kecemasan yang menghantui itu. Inilah posisi media naratif bergenre *iyashikei* (癒し系/tipe menyembuhkan) yang memapankan eksistensinya dalam skena selama dan pasca-COVID.

Iyashi dipopulerkan dengan term *cozy* bersama *Animal Crossing: New Horizons* yang dimainkan secara global oleh individu-individu terisolasi—71% populasi tersurvei mengaku memainkannya untuk menghilangkan stres (Entertainment Software Association, 2023). Sejak saat itu, *cozy* menempati posisi nyaman sebagai genre atau subgenre gim. *Cozy* memiliki tag sendiri di platform Steam dengan lebih dari tiga ribu gim memakainya pada saat penulisan. Meski tidak memiliki sebaran penggunaan yang sama di kalangan industri kreatif Jepang, pelabelan itu masih digunakan secara konsisten, terutama oleh audiens Barat, untuk mendeskripsikan anime atau manga yang relatif kasual dan memberikan efek serta afek menenangkan.

Tulisan ini tidak akan memberikan genealogi mendetail. Hal yang akan dicoba adalah meraba kontur di antara genre *iyashikei* dengan afek ketenangan tersebut, terutama sebagaimana muncul dalam praktik terapi seni di tataran personal dan dalam desain perdamaian di tataran yang lebih luas. Saya tidak mengadvokasikan terapi mandiri ataupun mengutarakan nasehat klinis.

Iyashi dalam Narasi

Iyashikei dikarakterisasi oleh konten yang tenang dan nyaman, pertaruhan dalam cerita yang relatif rendah (*low-stakes*), dan absensi antagonis yang dapat mengganggu *status quo*. Dengan gaya artistik yang umumnya halus dan pastel, situasi yang dihadapi pemain atau karakter cenderung damai, sederhana, dan tidak membuat frustrasi (Waszkiewicz & Tymńska, 2024). Genre *cozy* dalam media interaktif menaruh estetika *cozy*-nya secara berbeda dengan media linier. Biasanya, dalam sebuah gim, ke-*cozy*-an terjelma dalam mekanik dan aksi pemain. Banyak gim *cozy* tidak memiliki plot atau narasi, hanya kemampuan menindaki kekacauan dan mengubahnya menjadi tertata, dengan progres yang dapat diprediksi (mis. *A Little to the Left*).

Di sisi lain, *iyashi* biasa tampak dalam anime atau manga secara naratif. Ambil contoh *Yuru Camp*△. Anime/manga *cute girls doing cute things* (CGDCT) ini menampilkan seluk-beluk kesenangan berkemah di alam dengan pemandangan indah. Karakter utama Rin menyenangkan kemah sendirian, tetapi konflik naratif yang dialami di awal sekadar bertemu dengan karakter-karakter yang mengajaknya untuk berkemah bersama. Tiada lawan yang bermakna ataupun konflik dramatis. *Gakuen Babysitters*, sebagai contoh lain, menghabiskan ratusan menit hidup audiens dengan gambaran bayi-bayi unyu dan rutinitas dalam mengasuh.

Mari pertimbangkan kategorisasi gim *cozy* oleh Waszkiewicz & Bakun (2020) yang dapat diadopsi untuk media *iyashikei*. Menurut mereka, estetika *cozy* dapat dibagi menjadi tiga jenis berdasarkan fungsi atau dampak naratifnya. Pertama, kategori *koheren* mendeskripsikan situasi yang memberikan pengalaman emosional dan estetis secara keseluruhan bagi audiens. Tantangan hadir, tetapi tidak ada hukuman drastis yang membayang kegagalan. *Super Cub* dan *Tanaka-kun wa Itsumo Kedaruge* menampilkan *iyashi* yang koheren. Dari awal hingga akhir, dan dari aktivitas karakter ataupun poin plot, laju dan fokus berada di seputar kehidupan normal yang teridealisasi.

Kategori *disonan* mendeskripsikan situasi yang paradoksal, yakni ketika *iyashi* atau ke-*cozy*-an muncul di latar yang tidak seharusnya. Sebagai contoh, *Shoujo Shuumatsu Ryokou* menceritakan eksplorasi dua gadis kecil, Chito dan Yuuri, di dunia pasca-apokaliptik. Perjalanan mereka tampak senyap dan ayam, tetapi aneh. Tanpa arah dan tanpa peta, keduanya mencoba bertahan hidup, mencari bensin dan makanan, di atas kendaraan bermotor Kettenkrad. Namun, fokusnya bukanlah kesengsaraan pasca-perang, melainkan kenikmatan sederhana seperti menyantap sup hangat. Contoh yang lebih baru adalah *Dungeon Meshi*, anime dan manga masak-masak di latar fantasi tinggi (*high fantasy*). Audiovisual dan laju cerita memajukan pengalaman nyaman, tetapi latar dunia penuh monster masih eksis. Bahkan, premis yang mendorong Laios dan teman-teman memasak makhluk aneh buruan mereka adalah karena harus segera menyelamatkan adik Laios yang sedang dimakan monster di dalam *dungeon*. Ancaman kematian, jebakan, dan keracunan masih hadir di samping agenda makan-makan.

Kategori terakhir adalah situasional, yakni ketika *iyashi* hadir di sela-sela narasi yang justru bukan *iyashikei*. *Iyashi* situasional sangat umum dipakai di berbagai karya, termasuk anime atau manga yang sangat intens sekalipun. Biasanya, *iyashi* situasional hadir sebagai poin aman dalam cerita, ketika para karakter bertukar tawa atau saling menyemangati di sela-sela tujuan plot utama. *Fate/strange Fake* terkadang menunjukkan adegan-adegan yang bergaya komedik ketika Ayaka dan Saber bercakap.

Imaji Hidup Tenang dan Damai

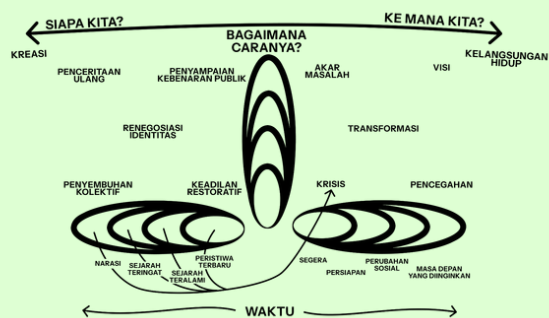
Terapi psikologis menggunakan media sinema atau video telah diuji dan digunakan, dengan derajat kesuksesan yang beragam. Secara sederhana, terapi sinema atau video melibatkan penggunaan kedua media tersebut untuk mencapai afek atau penyembuhan tertentu. Umumnya, terapi sinema menggunakan media tampil yang telah beredar secara komersil, sementara terapi video menggunakan video *ad hoc* yang dibuat khusus untuk situasi klinis tertentu. Tidak ada kriteria atau paradigma yang tetap atas macam film atau video yang digunakan. Akan tetapi, untuk mencapai tujuan katartik, biasanya terapi ini menggunakan media naratif yang memungkinkan pasien untuk menciptakan hubungan mental dengan karakter di dalam cerita.

Terapi sinema terdiri dari tiga fase (Dermer & Hutchings, 2000). Pertama, terapis atau konselor *mengases* masalah dan tujuan pasien, kemudian memilih film yang memenuhi tujuan terapi serta dapat dinikmati oleh pasien. Kedua, *implementasi* dilakukan dengan meminta pasien menonton film, baik sendiri maupun bersama orang lain, setelah terapis menjelaskan secara eksplisit alasan film tersebut dipilih. Ketiga, pasien dan terapis berdiskusi untuk memahami reaksi pasien dan merefleksikan aspek-aspek katartik dari film tersebut (*debriefing*).

Di dalam proses menonton, pasien bisa mengalami empat tahap pula (Jeon, 1992; Sacilotto, dkk., 2022). Pertama, pasien *mengidentifikasi diri* dengan karakter melalui kesamaan perilaku atau tujuan sehingga sadar terhadap perasaan dan emosi karakter tersebut. Kedua, pasien mengalami *katarsis* dan mencoba belajar melalui pengalaman karakter dalam cerita. Ketiga, pasien menginternalisasi *wawasan* dari pengalaman karakter, menciptakan hubungan dengan pengalaman karakter, dan mencoba memahami situasinya sendiri. Keempat, pasien merasakan *universalisasi*, bahwa ia tidak sendiri dalam mengalami nasib serupa. Dengan cara ini, pasien mengeksternalisasi masalah mereka yang bisa membantu mengatasi resistensi terhadap terapi.

Anime baru saja memasuki dunia terapi seni beberapa tahun ke belakang ini. Meski anime terkadang dapat menyebarkan mitos-mitos kesehatan mental, seperti cokolgi audiens *Youkoso Jitsuryoku Shijou Shugi no Kyoushitsu e* dengan "psikologi gelap" ("dark psychology"), periset dan praktisi terapi seni melihat peningkatan aplikasi klinis media hiburan tersebut. De Andrade & Tardivo (2025) menggunakan *One Piece* dan *Death Note* dalam terapi sinema kelompok bersama kalangan muda. Dalam Hayvon (2024), meski anime belum masuk dalam intervensi terapi, ia mulai mempertimbangkan potensi anime untuk terapi sinema dari perbincangan Reddit. Beberapa diantaranya termasuk *Clannad*, *Neon Genesis Evangelion*, dan *NHK ni Youkoso!*

Sejauh ini, kita telah mengerti bahwa media tampil bisa memiliki daya perubahan secara mental. Lebih dari itu, sinema dan anime memiliki daya sosial dan kultural. Anime yang mengandung narasi anti-perang, seperti *Hotaru no Haka* dan *Akira*, telah digunakan untuk edukasi perdamaian di rumah dan sekolah (Akimoto, 2014; Ortez-Arevalo, 2022). Kedua anime tersebut tentu tidak tergolong *iyashikei*, atau setidaknya hanya situasional. Namun, mereka menjadi tanda daya yang dapat dimiliki media naratif. Memandang kengerian perang melalui dokumenter impersonal mungkin menimbulkan simpati, tetapi memperlihatkan cara kekerasan struktural mendampak karakter yang berelasi dengan penonton melalui proses identifikasi diri menimbulkan empati dan kepedulian yang lebih bisa ditindaki.



Gambar 1. Kerangka kerja pembinaan perdamaian Lederach memadukan sejarah lampau dan intervensi masa depan (Sumber: Lederach, 2005: 144, diadaptasi oleh saya).

Kerangka kerja pembinaan perdamaian Lederach (2005) menampilkan diagram dua sumbu yang terbagi di tengah (lih. Gambar 1). Secara sederhana, pendekatan yang ditawarkan Lederach dalam mediasi mengambil gerak spasio-temporal. Ketika kita ingin bergerak dari krisis menuju visi baru, terutama dalam konteks pasca-konflik, kita sedang membayangkan cara membentuk generasi masa depan yang kita inginkan. Untuk itu, ada dua hal, di samping hal lain, yang tidak dapat ditinggalkan. Pertama, penceritaan dan penceritaan ulang. Dalam sebuah upaya restorasi, kita perlu membuka kesempatan untuk orang-orang terdampak agar bisa menceritakan peristiwa dan konflik dari perspektif mereka. Hal ini membangun parameter negosiasi dan rekonsiliasi. Kemudian, penceritaan ulang menemukan makna lain dari cerita tersebut dengan mengaitkannya ke identitas diri, tradisi kelompok, sejarah yang diingat, dan relasi dengan manusia lain. Karya pasca-trauma Perang Dunia II Jepang termasuk upaya ini.

Kedua, desain proses perubahan sosial. *The art of serendipity in social change*, sebut Lederach (2005: 118), adalah kapasitas untuk hidup dan bergerak dalam situasi yang penuh ketidakpastian. Proses perubahan membutuhkan kapasitas ini hadir dalam kelompok terdampak agar jalan buntu tidak menghentikan restorasi sosial; dengan kata lain, agar orang-orang tidak bergantung kepada satu solusi (visi terowongan/*tunnel vision*). Persis di sinilah peran fiksi spekulatif. Dengan membayangkan ulang imaji-imaji masa depan yang mungkin, mereka memberi tahu masyarakat seperti apa yang bisa kita dambakan.

Pada gilirannya, fiksi mengajarkan kita untuk mendesain dunia di luar dari yang kita anggap tidak terelakkan (*to design otherwise*). Fiksi yang dimaksud tidak melulu harus fiksi ilmiah atau fiksi iklim (*cli-fi*). Dorongan menuju masa depan alternatif muncul dalam detak setiap fiksi. Tentu,



Tenki no Ko mampu menginspirasi audiens untuk lebih memperhatikan perubahan iklim (mis. Amzah, dkk., 2023), tetapi kesederhanaan dan kelumrahan yang muncul dalam karya *iyashikei* membantu kita memperhatikan relasi subtil diri dengan orang lain dalam berbagai konteks.

Genre *iyashikei* menarik imersi tidak hanya melalui keseharian menyenangkan para karakter. Bagi saya, justru kehadiran kengerian di latar belakanglah yang lebih mendukung afek *iyashi*. Bahkan *Gakuen Babysitters*, dengan fokus di kelucuan anak-anak, dan *Amaama to Inazuma*, dengan kisah rekonsiliasi ayah dengan anak perempuannya, dimulai dari premis yang tragis: kematian keluarga (orang tua dan istri, masing-masing). Karya *iyashikei* menampilkan betapa masa depan itu kelam sekaligus mengandung harapan.

Kesimpulan

Kita harus mengingat bahwa seni dan media memiliki benang merah kentara dengan aktualisasi diri dan *Realpolitik*. Dalam persoalan inilah saya kembali melihat peran fiksi bagi dunia pasca- dan para-konflik kita. Mengingat pertunjukan tari yang terpantik dari Konflik 1969 Irlandia Utara, Lederach (2005: 153-154) menulis,

“Lima menit kesenian, saya temukan cukup konsisten, ketika diberi ruang dan diakui sebagai sesuatu yang lebih dari hiburan, mencapai hal yang kebanyakan politik tidak mampu dapatkan: Ia membantu kita kembali ke kemanusiaan kita, sebuah perjalanan transenden yang, layaknya imajinasi moral, dapat membentuk rasa bahwa kita, pada akhirnya, adalah komunitas manusia.”

Mungkin saja, 25 menit kesenian yang kita tampilkan dan tontonkan menunjukkan cara kembali menjadi manusia: menjalin hubungan antar-sesama, mengingat masa lalu dan berubah, serta memikirkan kehidupan seperti apa yang kita inginkan.

Daftar Pustaka

Akimoto, D. (2014). Peace education through the animated film “Grave of the Fireflies”: Physical, psychological, and structural violence of war. *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies*, 33, 33-43.

Amzah, N., Ismail, H., & Ng, L. S. (2023). Climate change in the movie *Weathering with You*—Critical discourse analysis of environmental issues. *3L: Language, Linguistics, Literature: The Southeast Asian Journal of English Language Studies*, 29(3), 285-307. <http://doi.org/10.17576/3L-2023-2903-20>

De Andrade, L. R. S. R., & Tardivo, L. S. d. L. P. C. (2025). Cinematherapy using anime with adolescents in the school setting. *Bulletin of the Sao Paulo Academy of Psychology*, 45(109), 138-149.

Dermer, S. B., & Hutchings, J. B. (2000). Utilizing movies in family therapy: Applications for individuals, couples, and families. *The American Journal of Family Therapy*, 28(2), 163-180. <https://doi.org/10.1080/019261800261734>

Entertainment Software Association. (2023). Power of play: Global report 2023.

<https://www.theesa.com/resources/power-of-play-global-report-2023/>

Hayvon, J. C. (2024). Self-accessing popular media for suicide-intervention: Exploring youth-led public discourse. *Journal of Psychological Rehabilitation and Mental Health*. <https://doi.org/10.1007/s40737-024-00438-8>

Jeon, K. -W. (1992). Bibliotherapy for gifted children. *Gifted Child Today*, 15(6), 16-19.

<https://doi.org/10.1177/107621759201500604>

Lederach, J. P. (2005). *The moral imagination: The art and soul of building peace*. Oxford University Press.

Ortez-Arevalo, N. (2022). The power of anime: Artistic power, social consciousness, and cultural impact. Master's Projects and Capstones. <https://repository.usfca.edu/capstone/1336/>

Sacilotto, E., Salvato, G., Villa, F., Salvi, F., & Bottini, G. (2022). Through the looking glass: A scoping review of cinema and video therapy. *Frontiers in Psychology*, 12, 732246.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.732246>

Waszkiewicz, A., & Bakun, M. (2020). Towards the aesthetics of cozy video games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 12(3), 225-240. https://doi.org/10.1386/jgvw_00017_1

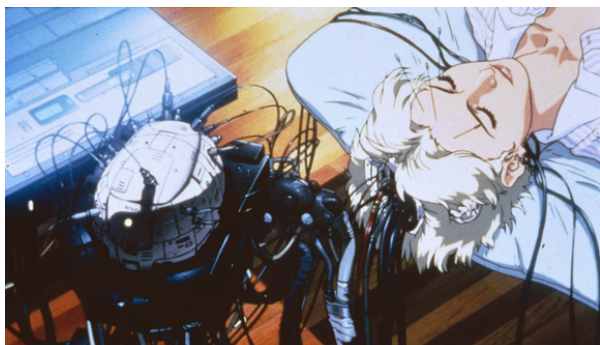
Waszkiewicz, A., & Tymieńska, M. (2024). Cozy games and resistance through care. *Replay*, 1(11), 7-16.

<https://doi.org/10.18778/2391-8551.11.01>



Ghost in The Shell dan *The Uncanny*

Xenoshroomer



Pendahuluan

Ghost in The Shell (*Koukaku Kidoutai*) merupakan anime yang dirilis pada tahun 1995. Anime adaptasi karya Masamune Shirow ini berlatar di kota Niihama, Jepang pada tahun 2029. Menceritakan tentang Unit 9 dari departemen kepolisian yang menumpas kejahatan. Kisah tersebut berorientasi pada Motoko Kusanagi, anggota Unit 9 dengan tubuh humanoid sibernetik yang mencoba mengungkap kejahatan yang melibatkan "Puppet Master".

Ghost in The Shell mengisahkan latar kehidupan masyarakat yang futuristik, di mana batas-batas antara manusia dan mesin menjadi hilang, begitu juga dengan distingsi antara natural dan artifisial. Penyelundupan, serta terorisme yang dilancarkan oleh Puppet Master merupakan tema utama anime ini.

Dalam alur cerita, diketahui bahwa "Puppet Master" merupakan suatu *bug* pada sistem yang disebut dengan Project 2501. *Bug* ini mampu mengakses dan meretas jaringan, juga mampu masuk dalam "Ghost", atau kesadaran seseorang serta memanipulasi memori bahkan qualia seseorang, menciptakan realitas artifisial dalam jaringan memori. Ketika ditangkap saat *bug* tersebut masuk dalam tubuh atau "shell" seseorang, *bug* tersebut justru hanya meminta satu hal: ingin memperoleh hak-hak sebagai manusia. *Bug* yang berkesadaran ini dianggap berbahaya bagi pemerintahan global, sehingga harus dimusnahkan.

Tetapi Motoko Kusanagi, yang memiliki semacam krisis eksistensial sebagai cyborg (atau automaton) memiliki simpati terhadap kesadaran *bug* tersebut, kemudian mencoba menyelamatkannya, sekalipun berarti harus mengingkari telosnya sebagai mayor yang memerangi kejahatan. Pada akhir cerita, Motoko memilih bersatu dengan *bug* tersebut, menjadi suatu entitas yang baru, *ghost* tanpa inang, atau *ghost* tanpa cangkang yang melalang buana di aliran internet, untuk menumpas kejahatan dan mencari kebenaran: atas jati dirinya serta tentang hal-hal di balik realitas yang ia alami.

Apa itu The Uncanny?

Sulit memberikan padanan kata untuk The Uncanny. Jika dibahasakan dalam bahasa Indonesia, mungkin Uncanny dapat diartikan sebagai "yang aneh". Sigmund Freud (1919) mendefinisikan uncanny sebagai kondisi psikis seseorang ketika berjumpa pada sesuatu yang asing atau tidak seharusnya.

Dalam bahasa Jerman, The Uncanny dapat diterjemahkan sebagai Unheimlich, yang berarti tanpa-rumah atau tanpa-familiaritas (unhomely). Menunjukkan kondisi manusia ketika dihadapkan kepada hal yang aneh, yang berarti hal yang tidak familiar.

Freud sendiri memberikan berbagai contoh kondisi ini, seperti melihat benda mati seperti boneka hidup, perasaan déjà vu, melihat doppelganger, dan mengalami suatu peristiwa yang berulang.

Dapat dikatakan bahwa bagi Freud, pengalaman The Uncanny memiliki bentuk seperti tapal kuda, ketika hal yang familiar seperti melihat angka 6 dalam permainan dadu selalu keluar berulang kali, atau melihat diri kita yang familiar ini sebagai manusia lain yang balik menatap kita.

Juga di sisi lain, The Uncanny mengandung momen return of the repressed, ketika sesuatu yang familiar bagi subjek disembunyikan, tetapi muncul dalam wujud baru (Freud, 1922). Sebagai contoh, Freud menunjukkan bagaimana trauma, pengalaman yang familiar, bagian dari kebertubuhan kita justru kita asingkan, tetapi kembali dalam cara baru. Atau contoh lain adalah plot klise dalam film horor ketika seorang pembunuh digentayangi oleh korban yang ia bunuh.

Secara garis besar, Freud mendeskripsikan The Uncanny sebagai ketidakmampuan subjek dalam mencerna realitas yang dihadapi. Dengan kata lain, limit dari horizon pengetahuan kita, menempatkan The Uncanny sebagai problem epistemologi. Akan tetapi, Mark Fisher justru membawa posisi The Uncanny sebagai masalah ontologis tentang keberadaan. Dalam The Weird and The Eerie (2016), Fisher menunjukkan dua komponen dalam The Uncanny.

The Weird adalah keberadaan eksistensi yang seharusnya tidak ada, sementara The Eerie adalah ketiadaan (absence) eksistensi yang seharusnya ada.

Fisher mencontohkan karya Cosmic Horror H.P. Lovecraft sebagai kondisi The Weird dan The Eerie dalam The Uncanny. Ketakutan kosmik menjadi Eerie karena figur horor dalam Lovecraft absen, tidak dapat dideskripsikan dan jauh. Tetapi di sisi lain ia juga menjadi Weird, karena figur kosmik yang jauh ternyata lebih dekat dengan urat nadi manusia karena manusia juga bagian dari Kosmos. Pada tahap ini, Fisher menganggap momen The Uncanny sebagai suatu ruang liminal tentang ada dan ketiadaan.

Ruang liminal ini menjadi basis world-building Ghost in the Shell. Kita akan dibingungkan tentang siapa manusia dan siapa yang mesin dalam cerita ini.

Manusia telah teraugmentasi dengan mesin yang berwujud dan memiliki fungsi organ-organ manusia. Hal yang tinggal hanyalah Ghost atau kesadaran subjektif (qualia) yang justru bisa berpindah-pindah layaknya virus atau data. Apakah ghost (essence) cukup untuk mengatakan Motoko masih manusia? Ataukah tubuh sibernetik Motoko (form) yang masih berupa manusia wanita yang mempertahankan ke-manusiaannya?

Unhomely, Tanpa-Rumah, Tanpa-Orisinalitas

Hal yang menarik dalam *Ghost in the Shell* adalah relasi manusia dan teknologis yang sangat mesra, saling terintegrasi satu sama lain sampai batas-batas definitifnya hilang. Tubuh manusia selayaknya tubuh tanpa organ (*Body Without Organ*), tanpa stratifikasi dan tanpa fungsi yang baku, sebuah zona intensitas yang selalu siap untuk teraugmentasi dengan mesin, menjadi ekstensi (atau eksistensi?) yang liminal (Deleuze dalam Smith, 2018). Seolah-olah, tidak ada batas substansial yang memlimitasi manusia untuk melampaui dirinya dengan integrasi *Res Extensa* sebanyak-banyaknya. Tubuh manusia adalah garis pelarian (*line of flight*) yang selalu siap melampaui familiaritas atau normativitas sebagai manusia. Justru melalui relasinya dengan teknologi-lah manusia menemukan "rumah" atau familiaritasnya.

Bagi filsuf dan Wehraboo Martin Heidegger (1927), manusia adalah *Dasein* yang mengalami keterlemparan ke dalam dunia (*geworfenheit*). Keterlemparan ini mengindikasikan bahwa sejak awal, manusia sudah dihadapkan dengan dunia yang asing, dengan tujuan hidupnya adalah menyingkap makna di dunia tempatnya terlempar (*aletheia*). Keterlemparan ini mengindikasikan bahwa sejak awal kita tidak punya pra-kondisi eksistensial atau substansi, atau orisinalitas (*nature*) yang mendefinisikan makna sebagai manusia secara asli. Makna itu selalu berada di ujung, ketika kita sampai pada kematian (*being-towards-death*).

Maka, kondisi ontologis manusia sejatinya adalah tanpa-kenyamanan atau tanpa-familiaritas atau *Unheimisch*. Absennya orisinalitas ini membuat secara ontologis, manusia adalah keadaan yang aneh atau *Uncanny*. Akan tetapi, melalui keadaan *Uncanny* inilah manusia memproduksi familiaritas atau kenyamanan, termasuk definisi diri dan imaji tentang naturalisme atau substansi fundamentalnya. Karena status tanpa-rumah, manusia menciptakan rumah dengan mengubah dan menaklukan alam yang asing dan menciptakan keadaan "natural" yang dapat ditinggali.

Bagi Heidegger, kapasitas manusia untuk membentuk hal yang asing (dirinya dan dunia) menjadi familiar melalui tekhné. Tekhné dapat berarti cara (*know-how*) atau wujud instrumen seperti teknologi. Dengan tekhné, manusia menyingkap dunia yang asing, secara paksa untuk dapat menjadi familiar. Karena dunia tidak menyediakan rumah siap pakai, Kita membangun rumah fisik, manusia menciptakan aturan sosial, mengembangkan ilmu pengetahuan untuk memahami alam, serta berfilsafat untuk mengekspresikan makna. Semua ini adalah upaya untuk mengatasi keterlemparan dengan membuat dunia menjadi lebih akrab, lebih terkendali, lebih "seperti rumah".

Akan tetapi, rumah yang dibangun juga dapat membuat manusia lebih terasing dari dirinya. Dalam *Ghost in the Shell*, kehadiran tubuh sibernetik, keterhubungan manusia secara digital justru membuat manusia menjadi asing dan liminal. Manusia menjadi *unheimlich* dengan caranya sendiri. Semakin manusia coba mendefinisikan dirinya, semakin banyak pula kapasitas manusia untuk mengingkari definisinya sendiri, semakin "aneh" keberadaannya, semakin tidak dapat terdefinisikan. Figur *cyborg* mampu melampaui batas-batas manusia, memudahkan pekerjaan Motoko sebagai penegak keadilan. Tetapi di sisi lain, eksistensi ini justru membuat Motoko merasa asing sehingga berupaya

melampaui keterasingan tersebut dengan bersatu bersama *Puppet Master*. Motoko melampaui otak dan tulang belakangnya, dan menjadi wujud yang sama sekali bebas dari definisi biologis. Dapatkah manusia didefinisikan tanpa unsur biologisnya? Masihkah Motoko "manusia" hanya dengan *ghost*-nya?

Perampok bank dan filsuf Prancis Bernard Stiegler mengekspansi pemikiran *Uncanny Heidegger* dengan menekankan bahwa, sejak awal manusia tidak memiliki orisinalitas atau keadaan ontologis yang tetap. Eksistensi manusia berbeda dengan hewan yang sudah memiliki naluri dan perlengkapan biologis untuk bertahan hidup. Karena kekurangan itu, manusia justru memiliki kemampuan untuk mengalihkan (menggeneralisasi) kapasitasnya melalui teknologi, alat, dan jejak-jejak budaya yang diwariskan (Stiegler, 1998).

Stiegler memulai filsafatnya dengan mendekonstruksi mitos *Epimetheus* dan *Prometheus*. *Epimetheus* adalah Titan yang ditugaskan untuk membekali semua makhluk dengan keadaan alami atau basis ontologis, seperti naluri dan morfologi. Akan tetapi, ia lupa memberi manusia spesialisasi. Akibatnya, manusia adalah makhluk general (*default d'origine*). Sehingga untuk menutupi kekurangannya, *Prometheus*, Titan yang lain, mencuri api, atau teknologi Dewa-Dewi untuk manusia menyingkap dunia.

Teknologi, dalam hal ini adalah keadaan default manusia, bukanlah ekstensi atau eksistensi yang datang kemudian. Teknologi adalah dasar yang mengkonstitusikan manusia. Manusia bukanlah *Homo Sapiens* atau makhluk cerdas, tapi *Homo Technicus*. Karena menguasai teknologi-lah manusia bisa menjadi cerdas. Dengan kata lain, usaha nyata atau imaji *Transhumanisme* bukanlah bentuk pelampauan dari kondisi manusia, tetapi sejak awal manusia memang sudah siap untuk melampaui dirinya sendiri, seperti Motoko yang mengambil arah *prometheianisme* untuk merusak batasan eksistensialnya dan mengalami cara eksistensi yang baru.



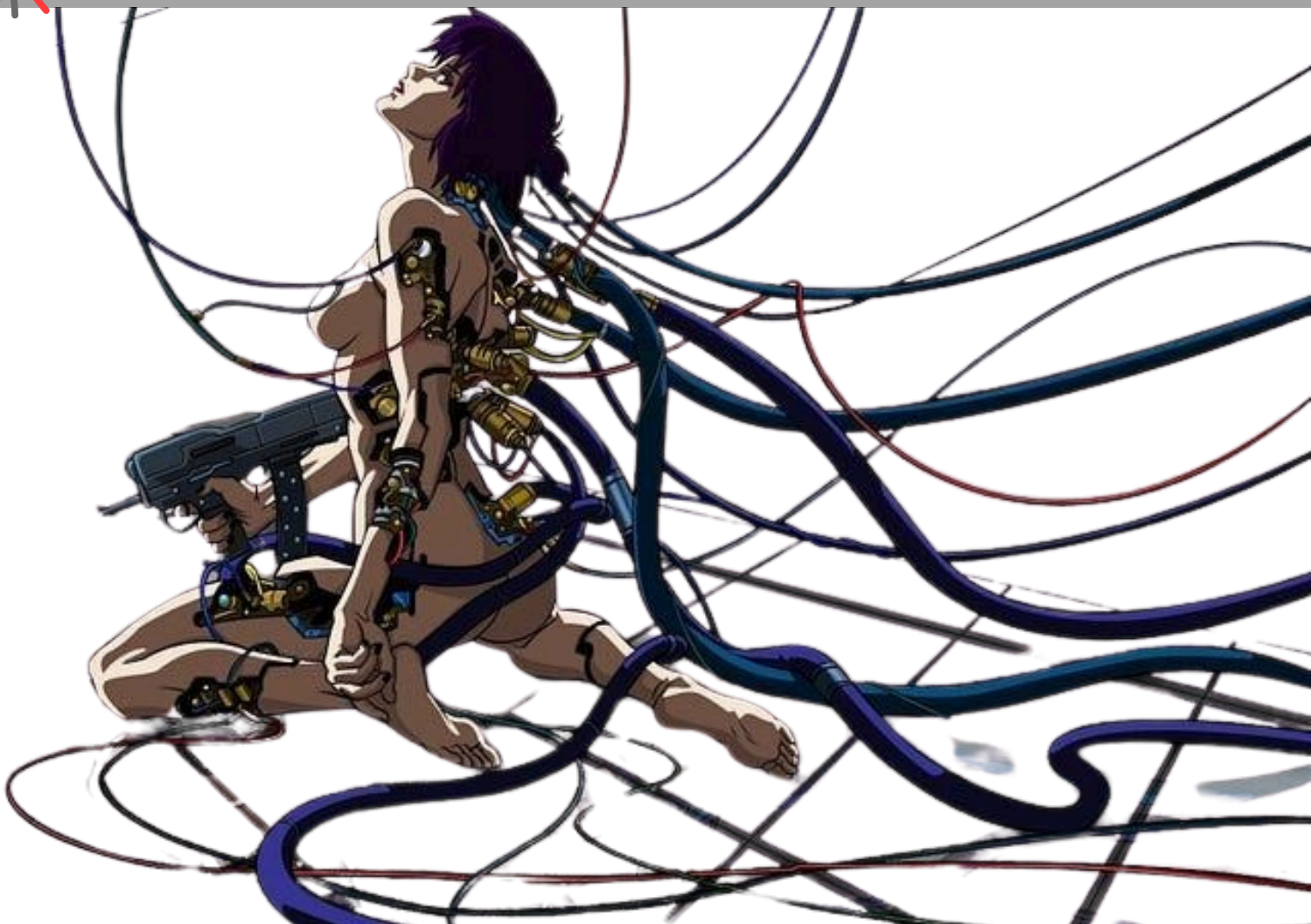
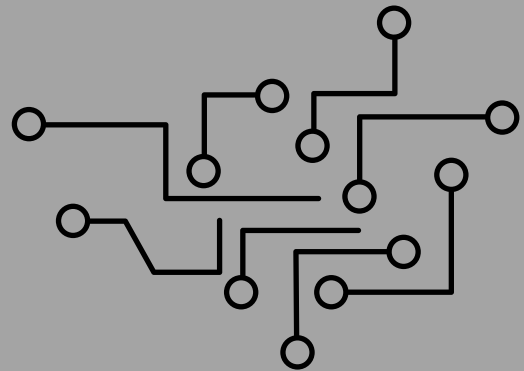
Kesimpulan

Ghost in the Shell membawa narasi bahwa ontologi, atau definisi tentang keberadaan manusia dapat ditinggalkan. Segala definisi ontologis, seperti animal rationale, Homo Faber, atau Zoon Politicon tidak lain hanyalah salah satu mode atau cara manusia mengada atau haecceitas. Manusia bukanlah being yang rigid, tetapi wujud emergen dari relasi dan intensitas antara komponen biologis, sosial dan teknis. Wujud inilah yang disebut Stiegler dengan epifilogenesis. Relasi manusia-teknologi bukanlah relasi tuan-budak yang melahirkan wacana manusia harus otentik dengan menguasai mesin ciptaannya atau ketakutan bahwa mesin akan mengontrol manusia. Sebaliknya, relasi manusia-teknologi adalah efek dari keadaan tanpa orisinalitas atau tanpa rumah.

Motoko Kusanagi adalah contoh dari penyikapan atas kematian metafisika ini. Kematian definisi manusia bukanlah akhir dari eksistensi manusia. Kematian definisi justru membebaskan manusia karena eksistensi tanpa-rumah yang aneh inilah yang membuat manusia jauh melampaui keadaannya dan menyingkap hal-hal baru yang selama ini tidak terpikirkan. Selayaknya teknologi yang membebaskan organ, kebebasan Motoko dari kondisi biologis dan tubuh sibernetiknya dapat dimaknai menjadi figur manusia Uncanny: tanpa orisinalitas, nomaden, yang tersisa hanya ghost (geist) yang bisa memproduksi cara mengada yang tak terbatas. Mari merayakan eksistensi tanpa orisinalitas ini untuk menemukan tanah-tanah baru...

Daftar Pustaka

- Fisher, M. (2016). *The weird and the eerie*. Repeater Books.
- Freud, S. (1919/2003). *The uncanny*. In D. McLintock (Trans.), *The uncanny* (pp. 123–162). Penguin Books. (Original work published 1919)
- Freud, S. (1922). Repression. *The Psychoanalytic Review*, 9, 444–450.
- Heidegger, M. (1927/1962). *Being and time* (J. Macquarrie & E. Robinson, Trans.). Harper & Row. (Original work published 1927)
- Smith, D. W. (2018). Deleuze, technology, and thought. In D. W. Smith, *Essays on Deleuze*. Edinburgh University Press.
- Stiegler, B. (1998). *Technics and time, 1: The fault of Epimetheus* (R. Beardsworth & G. Collins, Trans.). Stanford University Press.





Mengapa Vocaloid tampak *Endless*?

Len

Pembukaan

Vocaloid merupakan instrumen musik berupa *vocal synthesizer* yang dikembangkan oleh Yamaha Corporation. Secara umum, Vocaloid bekerja dengan mensintesis input berupa lirik dan not sehingga *voicebank* bernyanyi sesuai dengan input yang dimasukkan pada editor (Tachibana et al., 2010). Saat ini, Vocaloid sudah menjadi *umbrella term* untuk berbagai jenis *vocal synthesizer*, misalnya Synthesizer V, UTAU, CEVIO/Voisona, ACE Studio, DeepVocal dan masih banyak lagi. Oleh sebab itu, untuk membahas lebih dalam, mari kita gunakan Vocaloid untuk menaungi *vocal synthesizer* secara umum, terlebih lagi karena *term* ini lebih banyak dikenal oleh komunitas jejepangan. Perkembangan Vocaloid tidak jauh dari dampak popularitas Hatsune Miku, salah satu *voicebank* besutan Crypton Future Media yang saat ini masih sangat berpengaruh dalam komunitas penggemar Vocaloid. Hatsune Miku dirilis pada tanggal 31 Agustus 2007 pada Vocaloid generasi ke-2 (VOCALOID2) sehingga tahun 2027 mendatang akan menandai 20 tahun dirilisnya *voicebank* tersebut. Hingga saat ini, Vocaloid ditinjau dari segi teknis maupun komunitas masih aktif berkembang. Hal ini menarik mengingat komunitas Vocaloid berdiri selama belasan tahun dan terus memikat penggemar dari berbagai generasi. Apa yang membuat Vocaloid tampak *endless*? Di sini, aku akan membagikan pandanganku tapi *take this with a grain of salt*.

Apa yang Membuat Vocaloid Menarik?

Selayaknya instrumen musik, Vocaloid memberikan kebebasan untuk membuat nyanyian sesuai dengan keinginan penggunanya. Berbeda dengan penyanyi manusia, Vocaloid dapat memberikan pengalaman bagi penggunanya secara bebas mengeksplorasi gaya menyanyi dengan kontrol penuh sesuai dengan visi mereka. Dengan menggunakan Vocaloid, pengguna tidak perlu khawatir dengan keterbatasan fisik atau kemampuan vokal yang dimiliki oleh penyanyi manusia. Bisa dikatakan bahwa Vocaloid dapat menjadi media perpanjangan dari keterbatasan manusia dalam bernyanyi. Salah satu bentuk nyata hal tersebut dapat dilihat dari lagu-lagu besutan Cosmo@BousouP umumnya bukan lagu yang dapat dinyanyikan oleh manusia. Menurut Chen (2025), salah satu lagu besutan Cosmo@BousouP bertajuk *The Disappearance of Hatsune Miku* memiliki tempo 245 BPM, melampaui batas manusia untuk bernyanyi yaitu 208 BPM. Dalam lagu ini, tempo yang cepat digunakan untuk mengungkapkan keputusan dan kesedihan sesuai dengan kisah yang ingin disampaikan, yaitu Miku yang mempertanyakan sekaligus dihilangkan eksistensinya. Hal ini dapat dikatakan unik apabila dibandingkan dengan manusia yang umumnya menggunakan intonasi untuk mengekspresikan diri. Lebih jauh lagi, Vocaloid dapat merepresentasikan “perasaan” dari objek-objek bukan manusia seperti robot. Misalnya, dalam lagu *Heat Abnormal* karya Iyowa yang menggunakan Adachi Rei, sebagai robot yang berada di tengah akhir dunia. Sebagai informasi, Adachi Rei merupakan *voicebank* yang benar-benar disebut secara artifisial dan tidak melibatkan pengisi suara. Suaranya yang robotik sangat cocok dalam menggambarkan pandangan “robot” ketika dihadapkan dengan situasi seperti akhir dunia.



Tentunya hal ini bukan berarti Vocaloid dapat menggantikan manusia. Chen (2025) juga mengungkapkan bahwa virtual singer secara umum tidak dapat memproduksi vibrato yang natural karena melibatkan proses yang sifatnya algoritmik. Contoh lainnya, bernyanyi dengan ekspresi seperti menangis sesenggukan masih menjadi hal yang sulit untuk dilakukan dengan menggunakan Vocaloid. Sebenarnya, membuat Vocaloid bernyanyi dengan gaya ekspresif (realistis atau semi-realistis) bukanlah hal yang tidak mungkin. Hal ini bisa dilakukan dengan mengatur berbagai parameter yang ada di dalam editor. Proses ini dapat disebut sebagai *tuning* atau penyetelan. Selayaknya menggambar, *tuning* memerlukan keterampilan dan jam terbang untuk menghasilkan suara yang diinginkan, terutama untuk mereplikasi suara manusia. Berikut beberapa contoh producer atau cover artist dengan *tuning style* ekspresif, yaitu cillia (kyaami), Creuzer, Police Piccadilly, Mitchie M, ryo, dan bibi (ㄈㄈ). Di samping dari keterampilan, memang ada parameter-parameter tertentu pada editor yang perlu dikembangkan untuk memperkuat kesan realistis pada nyanyian manusia.

Saat ini, AI (*Artificial Intelligence*) telah diimplementasikan ke dalam pengembangan *vocal synthesizer*, contohnya pada Synthesizer V. Penggunaan AI pada Synthesizer V bersifat konsensual dengan *voice provider* sehingga AI mempelajari gaya menyanyi dari *voice provider*. Namun demikian, AI pada *vocal synthesizer* tidak bekerja sematamata dengan memasukkan *prompt* untuk menghasilkan nyanyian. Pada hakikatnya, AI hanya memperhalus *tuning* dari penggunaannya sehingga tetap memerlukan kreativitas penggunaannya. Dapat diibaratkan seperti AI pada kamera yang memperhalus gambar tangkapan oleh manusia. Contoh *voicebank* Synthesizer V adalah Kasane Teto. Teto bukanlah *voicebank* baru dan sebelumnya dirilis pada UTAU, yang dapat dikatakan lebih lawas sehingga relatif sulit digunakan oleh beberapa pengguna. Synthesizer V memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menggunakan Kasane Teto, setidaknya untuk membuat suaranya lebih ekspresif apabila dibandingkan dengan UTAU. Pada Synthesizer V, terdapat fitur *cross language* yang memungkinkan penggunaannya memanfaatkan *voicebank* di luar dari bahasa aslinya. Misalnya, Yi Xi, *voicebank* berbahasa Mandarin besutan Dreamtonics, sedang naik daun karena dapat digunakan baik dalam bahasa Jepang maupun bahasa Inggris. Dengan demikian, hal ini membuat Vocaloid secara teknis tetap relevan terhadap perkembangan zaman.

Vocaloid Sebagai Wadah Kreativitas

Vocaloid itu seperti kanvas kosong yang dapat digunakan oleh berbagai seniman. Karakter vokal dan lagu yang dihasilkan bergantung dari producer yang mengerjakannya. Hal ini membuat Vocaloid menjadi wadah yang tepat untuk berekspresi. Udakarn & Namtep (2024) menyatakan bahwa Vocaloid dirancang tanpa latar belakang cerita yang kaku sehingga memberikan kebebasan penuh bagi komunitas untuk menambahkan imajinasi, membangun narasi, atau memperluas identitas karakter sesuai dengan kreativitas mereka. Fleksibilitas ini menjadikan Vocaloid memiliki banyak interpretasi yang berbeda, bahkan dapat saling bertolak belakang, tergantung sudut pandang dari kreatornya. Dengan demi-

kian, Vocaloid tidak berfungsi sebagai instrumen musik saja, tetapi juga menjadi medium yang secara kolektif dibentuk oleh para penggunanya.

Tidak hanya lagu, ilustrasi, atau video saja, tidak tanggung-tanggung, penggemar Vocaloid bahkan mampu untuk membuat *voicebank* nya sendiri. UTAU merupakan salah satu *vocal synthesizer* yang sering digunakan oleh orang-orang yang penasaran bagaimana membuat "Vocaloid" sendiri. Tidak hanya UTAU, *vocal synthesizer* seperti Diffsinger dan DeepVocal juga dapat digunakan untuk membuat *voicebank* pribadi. Saat ini, *tag voicebank release* untuk UTAU pada laman Vocadb sudah mencapai 6.745 entri sehingga sangat mungkin untuk menjelajahi berbagai jenis *voicebank* sesuai dengan selera pengguna. Selain itu, Synthesizer V merupakan buah dari riset Kanru Hua selama menekuni Vocaloid dan beberapa *vocal synthesizer* lainnya. Sebelum mengembangkan Synthesizer V, Kanru Hua telah berkontribusi dalam mengembangkan *resampler* UTAU yang diberi nama Moresampler.

Dari Penggemar dan Untuk Penggemar

Konten utama Vocaloid bersumber dan digerakkan oleh penggemarnya. Hal ini berbeda dengan beberapa komunitas lain yang konten utamanya bersumber dari satu pihak. Sesuai dengan pernyataan Chen (2024), ekosistem Vocaloid bergantung pada kontribusi penggemar sehingga menggeser budaya musik yang umumnya terpusat pada industri atau selebriti. Vocaloid menawarkan berbagai jenis penyanyi, producer, dan genre musik. Saat ini, vocadb, situs yang menjadi pangkalan data terhadap Vocaloid dan seniman dibalikinya mencatat sebanyak 143.791 seniman dan 873.854 karya. Tidak semua seniman atau karya tercatat dalam pangkalan data ini, sehingga sangat mungkin pangkalan data ini hanya mencatat beberapa persen saja dari seniman maupun karya yang ada di dalam komunitas ini.

Vocaloid melahirkan dan mengembangkan *producer*, *illustrator*, *video editor*, *cosplayer*, *writer*, serta berbagai pegiat seni lainnya, bahkan beberapa dari mereka dikenal di luar dari komunitas Vocaloid itu sendiri. Misalnya, Kenshi Yonezu merupakan salah satu penyanyi J-Pop yang dulunya dikenal sebagai HachiP. Beberapa karyanya yang terkenal diantaranya, *Matryoshka*, *Musunde Hiraite Rasetsu to Mukuro*, *Panda Hero*, *Donuts Hole*, dan *Sand Planet*. Dalam interviewnya. Contoh lainnya adalah producer dari Yoasobi, Ayase, yang memiliki lagu seperti *Ghost City Tokyo* dan *Cynical Night Plan*. Ado, seorang utaite yang kini mendunia, merupakan penggemar dari Hatsune Miku dan bahkan menyanyikan *Sakura Biyori and Time Machine* bersamanya pada Ado SPECIAL LIVE 2024 "Shinzou". Beberapa ilustrator seperti LAM dan Nou berhasil membuat visualisasi yang ikonik bersama dengan producer seperti Kanaria dan Kairiki Bear.

Vocaloid juga memungkinkan untuk membangun koneksi melalui karya kolaboratif. Penggemar vocaloid tersebar di seluruh dunia dan sangat mungkin untuk membangun kolaborasi dengan pegiat-pegiat seni lainnya. Banyak musik video Vocaloid merupakan hasil dari kolaborasi berbagai jenis kreator yang terhubung dengan internet, seperti *producer*, *lyricist*, *animator*, *director*, atau *editor*. Contohnya, *Miku Miku ni Shite Ageru* ♪ dan *Levan Polkka* menghasilkan ekosistem kolaborasi yang melibatkan

lebih dari 2.000 kreator dengan 4.000 relasi di dalamnya (Sousa, 2016). Hal ini menunjukkan seberapa kuatnya penggemar untuk menggerakkan komunitas beserta dengan konten di dalamnya, terutama mengingat bahwa konten utama Vocaloid berasal dari komunitas.

Vocaloid tidak memberikan batasan mengenai siapa kamu dan apakah kamu memiliki *background* musik atau seni secara umum. Vocaloid memberikan kebebasan untuk berekspresi, siapapun kamu. Contohnya, R Sound Design memiliki pekerjaan utama sebagai seorang dokter, tetapi masih berkarya bahkan dikomisi oleh SEGA dan Colorful Palette untuk membuat lagu dalam game rhythm Project Sekai. Vocaloid juga memberikan kesempatan pada seniman muda untuk menghasilkan karya. KIRA, atau dulunya dikenal sebagai YusukeKira, merupakan producer berumur 24 tahun di tahun 2026. Namun demikian, lagu pertamanya KANKAN ☆ DANCIN dirilis pada tahun 2016 pada saat KIRA berumur 14 tahun. Terlebih lagi, KIRA merupakan UTAU *user* yang cukup berpengalaman sebelum menginjak ranah produksi musik. Dengan demikian, aku mengajak teman-teman yang suka dengan Vocaloid untuk berkarya, *it does not matter if you start small!* Pada akhirnya, komunitas Vocaloid seperti lahan yang ditanami oleh tanaman. Sebagian tanaman mungkin tidak lagi menghasilkan buah, tetapi ada beberapa tanaman lain yang tetap produktif dan ada benih-benih yang baru tumbuh dalam lahan tersebut.

Kesimpulan

Vocaloid tampak relevan dan terasa *endless* karena memadukan kebebasan untuk berkreasi dari sisi teknologi serta partisipasi komunitas yang aktif dan kolaboratif. Vocaloid sebagai instrumen mampu menciptakan karya yang melampaui batas kemampuan manusia, tetapi masih memerlukan kreativitas dan keterampilan manusia dalam prosesnya. Sifat Vocaloid yang tidak terikat pada narasi menjadikannya wadah ekspresi yang dapat dibentuk oleh penggemar itu sendiri. Kombinasi ini membuat Vocaloid tidak hanya berperan sebagai instrument musik, tetapi juga media dan ekosistem kreatif yang terus bertumbuh. Siapapun dapat berkarya, berkolaborasi, dan berkembang dimanapun.

Daftar Pustaka

- Chen, E. (2024). The Vocaloid Phenomenon: Deconstruction of Music Culture Through Hatsune Miku. *The National High School Journal of Science*, 1-21.
- Chen, Z. (2025). Comparative Analysis of Compositions for Virtual Singers and Human Singers. *American J Sci Edu Re: AJSER*-290.
- Sousa, A. M. (2016). *Beauty is in the eye of the "producer": Japan's virtual idol Hatsune Miku from software, to network, to stageuser. Post-Screen: Intermittence + Interference.*
- Tachibana, M., Nakaoka, S. I., & Kenmochi, H. (2010). A singing robot realized by a collaboration of VOCALOID and Cybernetic Human HRP-4C. *Proc. of InterSinging*, 2010, 9-14.
- Udakarn, N., & Namtep, R. (2024). An Exploratory Analysis of how Vocaloid's Synthesized Vocals can be used as an Innovative Music Education Method in Teaching Sight--Singing. *Pakistan Journal of Life & Social Sciences*, 22(2).



Bilik Pengakuan Dosa : Yamada Midori, Kawaii Ecology, dan Guilt-free Consumption

Rheza Pramadityo

Pendahuluan

Kajian ini terpantik dari salah satu tweet yang muncul di *timeline* Twitter-ku (hingga saat ini aku masih membenci untuk menyebut aplikasi itu "X"). Dalam *tweet* tersebut, terdapat sebuah postingan yang cukup menarik perhatianku.

Dalam konser debut unit baru Love Live Ikizulive, *Ikizurai-Bu! 1st LIVE ~What is my L?~* yang diselenggarakan pada 14-15 Februari 2026 lalu di Makuhari Event Hall. Karakter Midori Yamada, yang mengusung tema *eco-friendly*, terpampang manis di sebuah kotak sampah besar. Kotak bertuliskan "Daisenko Kaishuu Box" (Kotak Pengumpulan Daisenko) disediakan khusus untuk membuang *lightstick* kimia sekali pakai. Kotak ini bahkan dilengkapi legitimasi logo *Sustainable Development Goals* (SDGs) dan disponsori langsung oleh pabrikan produk tersebut, Lumica. Selama konser berlangsung, seorang fans tentu tidak hanya mematahkan satu *lightstick* saja. Membawa belasan hingga puluhan batang demi menciptakan koreografi cahaya (*wotagei*) adalah hal yang lumrah. Pola konsumtif hiperaktif ini pada akhirnya akan menghasilkan volume limbah plastik dan senyawa kimia yang sangat masif dalam waktu yang amat singkat.

Namun, kehadiran kotak berlogo SDGs dan maskot *kawaii* itu secara implisit menyelipkan narasi heroik. Aparatus ini beroperasi layaknya sebuah mesin penggerak ideologis kepada audiens, seolah-olah berbisik bahwa mereka baru saja melakukan sebuah aksi pelestarian lingkungan. Sebuah ironi, mengingat beberapa jam sebelumnya mereka justru asyik "membakar" belasan tongkat plastik sekali pakai. Jejak polusi dari euforia tersebut bahkan tidak dapat disembunyikan, menguar menjadi kepulan asap tipis yang tertangkap jelas oleh sorotan tata cahaya (*lightning*) konser.

Bilik Pengakuan Dosa dan Guilt-free Consumption

Saat para fans membuang puluhan bangkai *lightstick* itu, di dalam kepala mereka muncul semacam kepuasan semu: "Wah, hari ini sudah berpartisipasi menyelamatkan bumi bareng Midori-chan!" Ironisnya, alih-alih menjadi simbol pelestarian alam, kotak sampah imut itu justru berfungsi layaknya bilik pengakuan dosa bagi para konsumen kapitalisme. Rasa bersalah secara ekologis (*eco-guilt*) setelah mematahkan puluhan plastik kimia itu langsung lenyap ketika residu masuk ke dalam kotak. Tanggung jawab selesai, dosa lingkungan telah "dicuci bersih". Sialnya, ilusi "peduli lingkungan" ini telah didesain *by-system* oleh korporat penyelenggara yang meraup keuntungan dari produk produk tersebut. Penyelenggara menciptakan masalahnya (Lumica menjual *daisenko*) sekaligus menyediakan ilusi solusinya (kotak *recycle* imut). Untuk memahami bagaimana ilusi ini dapat bekerja begitu sempurna pada audiens otaku ini, kita perlu membedah terlebih dahulu apa sebenarnya material yang sedang mereka patahkan dan buang tersebut.

Anatomi Daisenko

Sebelum kita menyelam lebih dalam, alangkah baiknya kita awali dengan membunikan analisis ini pada tatanan material atau yang nyata-nyata aja, yakni dari objek yang dimaksud: *lightstick* kimia, atau yang secara populer dikenal dalam komunitas *idol* sebagai *daisenko*.

Berbeda dengan *lightstick* pada umumnya yang berbasis LED, *daisenko* bekerja berdasarkan prinsip kemiluminesensi, yaitu reaksi kimia yang menghasilkan cahaya tanpa perubahan panas yang signifikan. Di dalam tabung terdapat ampul kaca yang memisahkan larutan, umumnya menggunakan hidrogen peroksida dan *oxalate ester* serta zat pewarna fluorezen. Saat ampul pecah, kedua larutan bercampur dan menghasilkan reaksi yang membentuk senyawa berenergi tinggi. Energi ini ditransfer ke pewarna fluorezen, yang kemudian memancarkan cahaya (Wakharkar, n.d.). Interaksi dari pencampuran inilah yang mentransfer energi untuk mengeksitasi elektron dalam pewarna, yang akan menghasilkan pendaran selama kurun waktu 15 hingga 30 menit.

Tumpukan limbah *daisenko*, yang diproduksi tanpa henti untuk memuaskan impuls kapitalisme otaku, dapat dipahami sebagai *Hyperobjects* dalam kerangka Timothy Morton (2013). *Hyperobjects* adalah entitas yang tersebar begitu masif melintasi ruang dan waktu, melampaui kemampuan kognitif manusia untuk memahaminya secara utuh, seperti krisis iklim atau lautan mikroplastik yang tak terurai. *Hyperobject* memiliki sekumpulan ciri ontologis spesifik yang secara langsung menjelaskan mengapa manusia modern cemas dengan isu lingkungan namun munafik dalam waktu yang bersamaan:



Yamada Midori

Little Green委員会

いみづらい

Yang pertama adalah Viskositas (Kelekatannya/*Viscous*). *Hyperobject* memiliki sifat menempel dan melekat pada entitas apa pun yang disentuhnya, tidak peduli seberapa apa objek lain menolaknya (Morton, 2013). Plastik daisenko tidak "hilang" saat dilempar ke dalam kotak sampah, ia terurai menjadi mikroplastik dan nanoplastik, polietilena yang menembus tanah, terserap secara diam-diam oleh jaringan tanaman, terminum oleh fauna akuatik, dan pada akhirnya menetap di dalam aliran darah serta plasenta manusia (Wakharkar, 2014; Morton, 2013). Manusia tidak dapat benar-benar "membuang" *lightstick*, konsep "membuang" (*away*) telah kehilangan validitasnya dalam era Antroposen. Polimer tersebut secara ontologis telah melekat pada tubuh manusia itu sendiri (Morton, 2016).

Kedua adalah Non-lokalitas (*Nonlocal*). *Hyperobject* tersebar begitu masif melintasi ruang sehingga jumlahnya tidak akan pernah direalisasikan di dalam satu lokus manifestasi temporal (Morton, 2013). Kita bisa menangkap secara visual satu batang bangkai *lightstick* di tangan seorang, namun kognisi kita gagal memetakan seluruh jutaan *lightstick* yang dibuang setiap bulannya di seluruh belahan dunia. Kita tidak bisa melihat bagaimana polusi ini mengendap dalam bentuk sedimen di palung samudra yang gelap atau terperangkap dalam sistem anatomi burung laut (Earth911, 2024). Realitas yang terpotong-potong ini membuat masalah tersebut seolah dapat diisolasi ke dalam satu tempat sampah dalam konser tersebut.

Ketiga adalah Fase Waktu yang Masif (*Phasing/Molten*). *Hyperobject* berusia sangat purba atau dipastikan akan menjadi purba secara durasi material (Morton, 2013). Usia komersial sebuah *lightstick* daisenko sejak dibengkokkan hingga redup cahayanya secara rata-rata hanyalah 15 hingga 30 menit. Namun, usia paruh isotop plastik dan polimer kompleks tersebut sebelum dapat sepenuhnya lenyap (jikalau itu memang memungkinkan secara molekuler) memakan durasi yang mencapai ratusan hingga ribuan tahun (Morton, 2013). Kita mengonsumsi, mengapropriasi energi, dan memproduksi sampah abadi semata-mata untuk memfasilitasi 15 menit kebahagiaan afektif dalam konser. Fakta bahwa tujuh persen efek dari karbon dan polusi saat ini masih akan tetap ada pada 100.000 tahun di masa depan membuktikan betapa masifnya pergeseran spasio-temporal ini (Morton, 2013). Ribuan tahun setelah peradaban manusia modern runtuh menjadi debu kosmik, stratigrafi bumi di era Antroposen (Morton, 2016) masih akan menyimpan arsip geologis berupa fosil *lightstick* berlogo unit IKIZULIVE! dan Yamada Midori.



Ekologi Kawaii: Menjinakkan Kiamat Ekologis

Menatap langsung ke arah *hyperobject* merupakan sebuah pengalaman yang menakutkan. Membayangkan ribuan tahun kehancuran ekologis biosfer yang direkayasa hanya dari rangkaian 15 menit konser idol adalah realitas traumatis yang terlampaui menyilaukan untuk dihadapkan langsung oleh konsumen. Kengerian yang terlihat besar inilah yang melahirkan "imperatif" bagi korporasi untuk memfasilitasi sebuah pelarian-ideologis. Ilusi daur ulang berlogo SDGs dan penugasan entitas maskot "hijau" diciptakan justru untuk mengampulasi dan meng-*gaslight* skala ekologis tersebut agar ukurannya menyusut, sehingga dapat dihadirkan pada pemahaman manusia yang sangat terbatas.

Dalam proyek Ikizu Live! Love Live! Bluebird, Midori hadir untuk mewujudkan kebajikan (*virtue*). Berasal dari Osaka dan menempuh pendidikan di L High Umeda, sosoknya direpresentasikan dengan menonjolkan elemen kerentanan nan idealis: rambut hijau sedang berkuncir dua (*raised twintails*), mata oranye cerah, dan memegang teguh dengan pedoman moral "jika kamu berniat melakukan sesuatu, kamu pasti bisa melakukannya" (Love Live Wikia, 2026). *Lore* resminya menyertakan portofolio aktivis yang terdengar sangat positif. Melalui akun Twitternya (@LittlegreenCom), Midori gemar melakukan bersih-bersih pantai secara sukarela, mendonasikan seluruh penghasilan dari pekerjaan paruh waktunya di kedai kopi *fair-trade* untuk WWF, sangat peduli dengan isu pemanasan global, serta memiliki cita-cita utopis untuk mendirikan sebuah organisasi nirlaba (NPO) di masa depan. Ia mendedikasikan profil sosial medianya dan warna *penlight*-nya (Eco Green) secara eksklusif untuk advokasi pelestarian lingkungan (x.com, 2026).

Namun, ironi dari konstruksi karakter ini menyeruak ketika pesan ekologis yang mulia tersebut dikomodifikasi menjadi objek fisik. Rilis Single Solo pertamanya yang bertajuk *Little Green linkai* (Komite Hijau Kecil) didistribusikan dalam edisi terbatas yang sengaja dibundel dengan *acrylic standee* eksklusif bergambar dirinya (VGMdb, 2025). *Acrylic standee*, yang dibuat dari polimetil metakrilat (PMMA), adalah produk turunan minyak bumi yang tidak dapat terurai dalam lingkungan alami. Audiens disuguhkan narasi anti-pemanasan global, namun harus mengonsumsi emisi karbon padat demi memiliki representasi dari narasi tersebut.

Bagaimana kontradiksi antara narasi *eco-friendly* dan material polutan ini dapat diterima tanpa perlawanan oleh ribuan konsumen? Jawabannya terdapat pada apparatus estetika *kawaii*. Merujuk pada pembacaan kami mengenai genealogi *kawaii*, Jepang punya rekam jejak yang panjang dalam menjinakkan hal-hal yang kalam atau problematik melalui komodifikasi keimutan. Murai (2022) menyoroti sebuah fenomena bahwa sifat *kawaii* yang pada dasarnya merupakan "paraestetika" (bersifat subordinat atau suplemen terhadap kultur dominan) justru dieksploitasi secara luas karena kualitasnya yang mampu "melucuti senjata" (*disarming quality*). Kualitas peredam yang melucuti sikap kritis inilah yang kemudian diappropriasi ke dalam pemasaran berbasis afeksi (*affective marketing*) dan praktik *branding* oleh berbagai institusi korporat untuk menyamarkan agenda yang problematis.

Krisis iklim dan limbah industri yang mengerikan (*hyperobject*) secara sengaja dibungkus dengan estetika *kawaii* supaya lebih mudah ditelan oleh konsumen. Ketika kerangka ini diekstrapolasikan ke dalam isu lingkungan, kita dapat melihat fungsi ideologis Yamada Midori. Realitas *hyperobject* yang mengerikan—seperti gunung polimer yang tidak terurai, anomali iklim ekstrem, dan lautan mikroplastik—secara arsitektur sengaja dibungkus dengan visual *kawaii* agar toksisitasnya lebih mudah ditelan oleh kognisi konsumen.

Melalui desain karakter anime 2D yang tersenyum memelas namun penuh asa dari balik kotak daisenko, teror ekologis tak berwajah (*global warming*) direduksi menjadi entitas antropomorfik yang ramah, infantil, dan membutuhkan pertolongan sang penggemar. Di hadapan kotak sampah tersebut, konsumen tidak merasakan teror berhadapan dengan kiamat lingkungan yang mendaki secara eksponensial. Mereka hanya berhadapan dengan ilusi: "Midori-chan yang rapuh sedang berjuang demi bumi, dan aku harus membantunya dengan memasukkan sampah *lightstick*-ku ke kotak ini."

Proses asimilasi estetika ini menetralkan dimensi ancaman yang menyeramkan tersebut. *Global warming* dijinakkan menjadi sesuatu yang kecil, yang memicu rasa iba, lucu, dan secara epistemologis seolah-olah berada di bawah kendali aksi mikro manusia. Hal ini semacam pertanda bahwa manusia diyakinkan sedang berkorban melindungi "gadis hijau kecil" di kotak daur ulang, sambil membiarkan sistem manufaktur di belakang punggung terus memompa karbon dioksida ke atmosfer. Sebuah ironi ketika korporasi berteriak "Selamatkan Bumi!" menggunakan maskot *eco-friendly*. Toh, mereka meraup milyaran yen dari menjual merchandise berbahan dasar minyak bumi yang sulit terurai, seperti *acrylic standee*, *pin kaleng*, dan gantungan kunci PVC.

Jouissance, Logika Starbucks, dan Pengampunan Dosa Kapitalisme: Guilt-free Consumption

Manipulasi melalui estetika *kawaii* seakan-akan membuka jalan bagi tahap akhir dekadensi ideologis oleh kapitalisme kontemporer: pencucian rasa bersalah. Kontradiksi antara tindakan destruktif di arena konser dan sentimen pahlawan saat membuang sampah bukanlah sebuah anomali ataupun bentuk cacat logika. Sebaliknya, hal inilah yang menjadi inti dari operasi keberhasilan mesin pasar. Filsuf dan kritikus kebudayaan Marxis-psikoanalitik, Slavoj Žižek, memberikan pisau analisis yang sangat tajam mengenai hal ini melalui elaborasinya tentang *Starbucks logic* atau *guilt-free consumption* (konsumsi tanpa rasa bersalah) (Žižek, 2014).

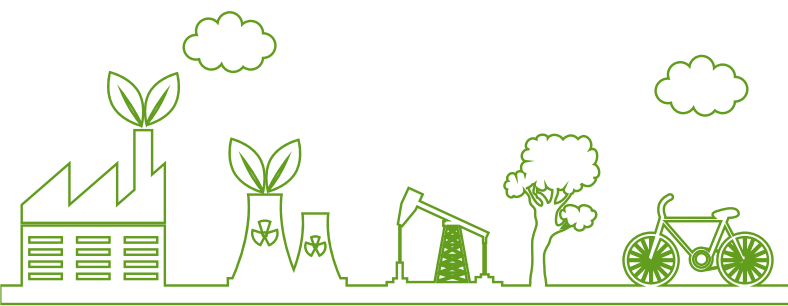
Berdasarkan analisis Žižek mengenai kebuntuan kultural konsumen di era permisif, aktivitas kapitalisme tidak lagi semata-mata menjual komoditas (Žižek, 2014). Mengingat manusia modern semakin terekspos pada fakta-fakta kehancuran ekologis dan eksploitasi pihak ketiga, tindakan konsumsi sering kali disusupi oleh beban emosional atau kesadaran akan penderitaan (*guilt*) (Žižek, 2014). Namun, alih-alih merespons rasa bersalah ini dengan mendorong masyarakat untuk secara revolusioner mengubah sistem atau menurunkan level konsumsi mereka, kapitalisme justru mengintegrasikan sebuah "mekanisme penebusan" (*redemption mechanism*) ke dalam proses pembelian komoditas itu sendiri (Žižek, 2014).

"The point is that, by buying that [green-product], we aren't just consuming the product. We are simultaneously doing something meaningful. Demonstrating our capacity for care and global awareness, participating in a large collective project... If you wanted to pretend to be an ethical being, you had to do something to counteract it." (Žižek, 2011).

Ketika seorang pelanggan membeli produk dengan harga premium di bawah iming-iming *Fair Trade* atau amal, nominal tersebut tidak hanya untuk membeli barang, nominal itu juga menstimulasi kelegaan moral. Ada janji implisit bahwa sebagian kecil persentase keuntungan dialokasikan untuk irigasi atau menanam pohon (Žižek, 2014). Konsumen yang sebelumnya dihantui rasa bersalah akibat berpartisipasi dalam eksploitasi, kini diberikan jalan keluar termudah: tugas etis, politik, dan kemanusiaan mereka telah diringkas, *di-outsource*, dan disertakan dalam harga produk tersebut. *"Jika Anda ingin berpura-pura menjadi entitas yang etis di bawah kapitalisme, Anda harus melakukan sebuah ritual kecil untuk setidaknya menetralkan dosa konsumsi Anda"* (Žižek, 2011). Melalui perubahan perpindahan ideologis (*ideological displacement*) inilah, tindakan untuk memperbaiki dunia dimodifikasi menjadi sekadar pelengkap libidinal (*libidinal supplement*). Sistem sosiokultural eksploitatif menawarkan perbaikannya sendiri sebagai produk komersial yang dapat dikonsumsi demi membius ketidakpuasan individu (Žižek, 2014).

Aparatus ini tereksekusi secara sempurna dalam Daisenko Kaishuu Box yang berdiri di Makuhari Event Hall. Untuk menguraikan dinamika ini, pembedaan yang dilakukan psikoanalisis Jacques Lacan antara *pleasure* (kesenangan moderat) dan *jouissance* (kenikmatan berlebih yang mematkan dan bersifat destruktif) perlu ditekankan. Mengumpulkan belasan *lightstick*, mematahkannya dalam sebuah sinkronisasi tribal, dan menari secara agresif di dalam aula konser gelap gulita yang dipenuhi lautan manusia adalah murni sebuah ledakan *jouissance*. Hal ini merupakan perayaan euforia tak beralasan, eskapisme, eksek tanpa tujuan produktif, dan tindakan konsumsi bahan petrokimia yang secara harfiah merusak stabilitas lingkungan fisik (emisi gas, sampah polimer abadi, kebisingan) (Wakharkar, n.d.).

Namun, di era di mana *jouissance* hanya dapat ditoleransi sejauh mana ia dapat disehatkan, diatur, atau dibersihkan (Žižek, 2014)—seperti halnya pasar yang menyediakan cokelat tanpa lemak, bir tanpa alkohol, kopi tanpa kafein, dan seks yang sepenuhnya dikalkulasi (Žižek, 2014)—tindakan mematahkan plastik kimiawi juga membutuhkan "lisensi" moral. Kapitalisme harus memproduksi sebuah formula: konsumsi plastik beracun tanpa dosa ekologis.



Tumpukan kotak sampah yang lucu dan interaktif berlabel "SDGs Midori Yamada" secara esensial berfungsi persis seperti bisnis penjualan Surat Penghapusan Dosa (Indulgensi) yang dijalankan oleh institusi religius di Eropa pada Abad Pertengahan. Rasa bersalah ekologis (*eco-guilt*) yang secara alamiah seharusnya memantik aktivisme radikal, diintersepsi dan diredam pada sumbernya. Melalui ritual pembersihan secara sadar—tindakan religius menjatuhkan sisa plastik ke dalam bilik Midori—sang subjek membeli kembali keselamatan moralnya. Tanggung jawab etis dianggap hilang, dosa iklim dikalkulasi lunas.

Ritual ini berjalan di ranah ilusi fiktif (*semblance*) semata. Sangat sedikit dari individu dalam massa tersebut yang memiliki waktu atau urgensi untuk menginvestigasi bahwa jejak karbon dari proses daur ulang kimia/gasifikasi (*chemical recycling*) yang dilewati plastik-plastik itu mungkin memiliki GWP (*Global Warming Potential*) yang nyaris setara dengan emisi pencemaran udara itu sendiri. Mereka juga tidak akan mempertanyakan legitimasi ekonomi moral Lumica selaku pembuat *lightstick*. Pertanyaan struktural tentang de-pertumbuhan (*degrowth*) diredam secara total oleh rasa kepuasan batin yang bersifat instan: "Aku telah berpartisipasi menjaga harmoni Bumi bersama Midori-chan". Realitas cacat dari politik hijau (*buying green*) direduksi menjadi fatamorgana agensi dalam ranah individu, ilusi kebebasan ini beresonansi lantang bahwa kita membuat "keputusan etis" padahal struktur hierarki eksploitatif korporat di atas panggung tidak mengalami perubahan sedikit pun (Žižek, 2014).

Tawaran Morton

Jika narasi arus utama tentang pelestarian lingkungan (*mainstream ecology*) dan praktik konsumsi bebas rasa bersalah didominasi oleh pencucian hijau dan ilusi pemisahan antara manusia ("kita yang bersih") dan alam ("yang suci dan rapuh di luar sana"), lalu instrumen pemikiran apa yang dapat memecahkan selubung delusi ini? Tawaran yang sangat provokatif diajukan oleh filsuf objek dan ekologi, Timothy Morton, melalui pembentukan paradigma *Dark Ecology* (Ekologi Gelap).

Bagi Morton, mungkin sudah saatnya kita harus berhenti mendewakan narasi "solusi hijau" seperti yang digaungkan korporat dan mulai melihat realitas ini melalui kacamata *Dark Ecology*. Sebagai antitesis dari ekologi arus utama, Morton (2016) mendefinisikan *Dark Ecology* sebagai kesadaran ekologis yang mende-konstruksi gagasan romantis tentang alam.

Secara sederhana, *Dark Ecology* adalah sebuah *ecological awareness* yang melawan gagasan kaum Romantisme dan Sentimentalis mengenai adanya alam yang holistik dan harmonis terlepas dari manusia, yang telah teralienasi pada dunianya sendiri, seolah-olah alam adalah entitas yang murni, indah, dan terpisah dari peradaban manusia. *Dark Ecology* memaksa manusia untuk menerima kenyataan bahwa manusia terjalin erat dalam jaring kehidupan yang aneh, meresahkan, dan sering kali kelam bersama dengan semua entitas non-manusia—termasuk hewan, tanaman, teknologi, benda mati, hingga polusi



buatan manusia seperti tumpukan sampah daisenko. *Dark Ecology* dalam pemahaman Morton juga "gelap" karena melihat pemanasan global dan permasalahan iklim lainnya sebagai sesuatu yang mengerikan dan sangat nyata sehingga seharusnya bisa membuat manusia melakukan sesuatu. Anehnya, permasalahannya terdengar sangat asing dan jauh bagi manusia itu sendiri sehingga manusia melarikan diri dan permasalahan tersebut dan pada akhirnya hanya tereduksi menjadi bahasa dan/atau pemikiran.

"What is dark ecology? It is ecological awareness, dark-depressing. Yet ecological awareness is also dark-uncanny. And strangely it is dark-sweet." (Morton, 2016).

Lebih lanjut, Morton secara spesifik mendefinisikan *Dark Ecology* melalui tiga tahap pengalaman atau "kegelapan."

Kegelapan Pertama: *Dark-Depressing* (Fase Kemuraman)

Tahap ini adalah awal kesadaran yang sangat depresif. Pada fase kemuraman ini, sang subjek kehilangan selubung ilusinya, menanggalkan keyakinan palsu atas daur ulang kapitalistik, dan menatap *hyperobject* (kepunahan massal, polusi plastik abadi) secara telanjang bulat (Morton, 2016). Nihilisme menjadi relevan karena subjek berhadapan dengan fakta bahwa arsitektur peradaban—apa yang disebut Morton sebagai program *Agrilogistics* (agrilogistik) yang berjalan tanpa jeda selama dua belas ribu tahun terakhir melalui pertanian dan industrialisasi masif—adalah mesin pemusnah massal sesungguhnya (Morton, 2016).

Dalam konteks ini, fase *Dark-Depressing* menampar kesadaran penggemar bahwa kotak berlogo SDGs Midori Yamada hanyalah instrumen kebohongan. Audiens tersadar bahwa puluhan tabung daisenko yang ia gunakan malam itu adalah material yang tidak bisa dihapus keberadaannya. Fase depresi ini merupakan realisasi kelam bahwa kebahagiaan kultural dan hobi sang penggemar idol sesungguhnya adalah roda penggerak yang memutar tuas kehancuran iklim secara akseleratif. Depresi ini muncul sebagai reaksi wajar saat berhadapan dengan akhir dari "dunia" (atau lebih tepatnya, akhir dari asumsi keliru manusia tentang posisinya di atas bumi).

Kegelapan Kedua: *Dark-Uncanny* (Keanehan yang Meresahkan)

Setelah menyadari akan dekatnya dengan nilai-nilai nihilisme, depresi tersebut berevolusi menjadi ketakutan yang mengganggu (*uncanny* atau *unheimlich* dalam tradisi Freud). Tahap ini muncul ketika ilusi batas epistemologis dan fisik yang memisahkan antara "subjek Manusia" dan "objek Alam" runtuh sepenuhnya (Morton, 2016). Manusia pada akhirnya tersadar bahwa mereka terdiri dari non-manusia (bakteri, evolusi purba) (Morton, 2016) dan terjalin secara menjijikkan dengan limbahnya. *Dark-Uncanny* berarti kita menyadari bahwa polusi tidak berada "di luar sana," tetapi ia hidup, berinteraksi, dan bersembunyi dalam bayangan terdekat kita (Morton, 2016).

Zat hidrogen peroksida, mikroplastik polimer yang tidak terurai, ester pewarna fluoresen, dan residu emisi oksalat dari miliaran batang *lightstick* itu tidak pernah pindah ke dimensi yang aman (Wakharkar, n.d.). Semua racun kimia tersebut tetap berada di sini mereka kembali dan terakumulasi dalam embrio kita, dalam air tanah kota, menghantui kehidupan manusia sebagai spektrum polusi yang merayap di bawah kulit peradaban. Kesadaran *uncanny* (keanehan) ini menggeser kita dari sekadar pengamat eksternal menjadi entitas mutan yang menyadari dirinya telah tercampur, terpolusi, dan secara biologis terikat secara intim dengan sisa buangan menjijikkan yang dihasilkannya (Morton, 2016). Manusia tidak bisa lagi berdiri dengan angkuh untuk "menyelamatkan alam," karena manusia itu sendiri telah menjadi alam sekaligus sampahnya.

Kegelapan Ketiga: *Dark-Sweet* (Penerimaan dan Kemanisan yang Gelap)

Pada tahap puncak dari evolusi kesadarannya, Morton tidak meninggalkan kita membusuk dalam depresi tak berujung. Setelah menyeberangi ngarai *Dark-Uncanny*, subjek tiba pada perhentian *Dark-Sweet* atau kemanisan yang kelam (Morton, 2016). Terminologi "manis" di sini sama sekali tidak merujuk pada keindahan estetika *kawaii*, tidak juga merujuk pada temuan utopis seperti plastik yang ajaib terurai dalam semalam, dan tidak menjanjikan alat filtrasi laut yang revolusioner. *Dark-Sweet* adalah sejenis kedamaian yang muncul dari penerimaan ontologis tanpa melakukan represi sama sekali (Morton, 2016).

Tahap ini merupakan sebuah momen pembebasan bahwa penderitaan, tawa gelap, dan afeksi dapat membaur. Morton menganalogikannya dengan gema *gallows humor* (humor tiang gantungan) ala teater absurd Samuel Beckett (Morton, 2016). Terjepit di antara tawa pahit dan keputusan komikal, kita mencapai apa yang disebut Morton sebagai *Ecognosis* (Morton, 2016). *Ecognosis* adalah bentuk pengetahuan yang menyerupai proses koeksistensi (hidup berdampingan). Subjek akhirnya menjadi terbiasa hidup dengan yang aneh dan mengerikan, menanggalkan rasa angkuhnya (Morton, 2016).

Pada fase *Dark-Sweet* inilah etika lingkungan yang sejati baru saja dimulai. Para penggemar meletakkan tameng *greenwashing*-nya, membuang keyakinannya pada narasi pengampunan dosa SDGs kapitalis, dan menatap puluhan bangkai daisenko dengan pemahaman eksistensial. Ia menerima dengan sepenuh hati kerentanan bahwa

eksistensinya sungguh cacat, tercemar, dan berdosa secara ekologis (Morton, 2016). Ketika kita berhenti berusaha menguasai objek atau bersembunyi dari dosa konsumsi di balik maskot imut, ketika kita secara otentik bersedia hidup secara intim dan kotor berdampingan dengan sampah-sampah, limbah-limbah, kecemasan iklim, tanpa berpura-pura menjadi makhluk murni, di sanalah kita melahirkan simpati etis terhadap penghuni matriks biosfer yang terluka ini (Morton, 2016). Kemanisan kelam inilah landasan perlawanan terhadap simplifikasi dan eksploitasi alam.

Kesimpulan dan Refleksi Praksis: Melampaui Simulakra Menuju Kedekatan Ekologis yang Otentik

Integrasi antara dorongan konsumsi pop-kultur, manipulasi afektif melalui aparatus *kawaii*, dan apropriasi konsep keberlanjutan global oleh korporat menghadirkan simulakra etika ekologis yang sempurna. Ekologi *Kawaii*—yang terepresentasi melalui desain Yamada Midori dan pengumpulan "Daisenko Kaishuu Box"—berfungsi ganda sebagai mekanisme pertahanan mental terhadap teror tak terbayangkan dari *hyperobject* laut plastik, sekaligus sebagai ritual pengampunan (*guilt-free consumption*) yang menyublimasi *jouissance* destruktif penggemar menjadi delusi kepahlawanan (Morton, 2013; Žižek, 2014). Jikalau *kawaii ecology* hanyalah omong kosong korporat, apa jalan keluarnya? Apakah kita harus berhenti menonton konser dan membuang semua koleksi *merchandise* kita? Morton tidak menawarkan solusi utopis yang naif, apabila solusi "teknokratis hijau" dan eskapisme estetis ini terbukti cacat secara epistemologis, maka pembebasan ekologis tidak terletak pada upaya naif meyakini daur ulang polimer maupun memisahkan diri sepenuhnya dalam gelembung puritan.

Menjadi Hyposubject dan Tetap Tinggal Bersama Masalah

Lalu, dalam ranah praktis, bagaimana seharusnya kita bertindak? Jika kesadaran *Ecognosis* terdengar terlalu abstrak, ia harus diturunkan menjadi tindakan sehari-hari yang jauh dari romantisme heroik. Praksis ini mengharuskan kita meninggalkan posisi sebagai subjek superior yang selalu mencoba mengatur dan "menyelamatkan" alam.

Timothy Morton, bersama antropolog Dominic Boyer, menegaskan bahwa di era krisis ini, kita harus berhenti menjadi *Hypersubject*—manusia modern yang merasa memiliki kendali absolut, yang percaya bahwa teknologi dan rasionalitas akan selalu membereskan kekacauan yang mereka buat. Sebagai gantinya, kita harus berevolusi menjadi *Hyposubject* (Boyer & Morton, 2021). *Hyposubject* adalah entitas yang menyadari kelemahan dan ketidakberdayaannya, tidak berpura-pura memiliki kuasa, tapi memilih untuk bermain, peduli, dan beradaptasi di celah reruntuhan dunia yang sedang hancur.



Secara nyata, panduan praksis yang sejalan juga digambarkan oleh filsuf feminis Donna Haraway melalui mandatnya: *Staying with the Trouble* (Tetap Tinggal Bersama Masalah) (Haraway, 2016). Haraway menolak dua kutub eskapisme yang sering menjangkiti manusia modern: keputusan yang melumpuhkan (nihilisme) dan harapan utopis palsu (seperti janji-janji korporat atas daur ulang bersih). Haraway menuntut sebuah kesadaran bahwa kita adalah *Compost* (kompos), bukan *posthuman* (pascamanusia). Kita terbuat dari bumi, membusuk bersama bumi, dan secara material saling bersilangan (*entangled*) erat dengan sampah-sampah kimiawi yang kita hasilkan.

Oleh karena itu, tindakan paling membumi yang dapat kita lakukan bukanlah mencari solusi yang terlihat *ngawang-ngawang*, melainkan melatih *Response ability* (kemampuan untuk merespons)—yakni sebuah praktik etis untuk menyadari letak keterlibatan kita dalam sistem perusak ini, lalu meresponsnya tanpa mengelak. Praksis dari *Ecognosis* dan *Staying with the Trouble* berbentuk tindakan-tindakan berikut:



1. Penolakan Terhadap Anestesi Ekologis. Biarkan diri kita merasa tidak nyaman. Saat kita membuang bangkai *lightstick daisenko*, kita harus membiarkan ilusi *kawaii* itu gugur. Kita tidak lagi menatap tempat sampah tersebut sebagai bilik pengampunan dosa, melainkan secara jujur mengakuinya sebagai kuburan polimer yang akan menjajah bumi selama ribuan tahun. Menolak rasa "lega" yang ditawarkan korporasi adalah langkah pertama untuk menolak dibungkam.
2. Penyelarasan Diri (*Attunement*). Praktik keseharian bukan berfokus pada menyelamatkan dunia sendirian, tetapi pada apa yang Morton sebut sebagai *attunement* atau penyelarasan—seperti mendengarkan dan merasakan keintiman kita dengan ruang dan material di sekitar kita. Ketika kita menyelaraskan diri dengan realitas bahwa sampah kita adalah bagian dari kita (sebagai *compost*), kepedulian otentik mulai tumbuh. Kita menatap sampah plastik bukan sebagai benda asing yang harus disingkirkan dari pandangan, melainkan sebagai jejak keberadaan kita sendiri.
3. Membangun Relasi di Atas Kerentanan dengan berhenti menuntut kemurnian moral. Kita tidak perlu mengasingkan diri ke hutan untuk menjadi pejuang lingkungan. Menjadi *Hyposubject* berarti menerima cacat bawaan kita sebagai bagian dari masyarakat konsumen, sambil secara bersamaan membangun kolaborasi yang tidak terduga di tengah puing-puing kapitalisme. Melalui ketidaknyamanan yang terus kita pelihara (*staying with the trouble*), kita menciptakan ruang politis untuk menuntut pertanggungjawaban yang nyata dari korporasi, dan bukan lagi berpuas diri pada senyuman seorang maskot anime 2D.

Kesadaran *Ecognosis* ini pada akhirnya mensyaratkan sebuah kesadaran imperatif ontologis untuk menerima bahwa relasi etis terhadap bumi tidak dilahirkan dari balik panggung utopia pelestarian yang artifisial, tetapi tumbuh melalui pelukan komikal yang jujur terhadap residu peradaban manusia yang kotor, fana, aneh, dan meresahkan. Hanya melalui penerimaan akan kotornya posisi kemanusiaan di dalam ekosistem semesta, manusia dapat merespons realitas ekologis secara substantif dan membumi, tanpa harus bersembunyi di balik bilik pengakuan dosa kapitalisme modern.

Daftar Pustaka

- Earth911. (2024). *The problem with glow sticks*.
- Boyer, D., & Morton, T. (2021). *Hyposubjects: On becoming human*. Open Humanities Press.
- Haraway, D. J. (2016). *Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene*. Duke University Press.
- Love Live! Fandom. (2026). Midori Yamada - character profile.
- Murai, N. (2022). The genealogy of kawaii. In N. Murai, J. Kingston, & T. Burrett (Eds.), *Japan in the Heisei Era (1989–2019): Multidisciplinary perspectives*. Routledge.
- Morton, T. (2013). *Hyperobjects: Philosophy and ecology after the end of the world*. University of Minnesota Press.
- Morton, T. (2016). *Dark ecology: For a logic of future coexistence*. Columbia University Press.
- Wakharkar, S. (n.d.). *Embodied energy in the glow stick life cycle*. *Design Life-Cycle*.
- VGMdb. (2025). Little Green linkai / Midori Yamada (CV. Honoka Kotomori) from Ikizurai-Bu! [Limited Edition]. VGMdb. <https://vgmdb.net/album/155753>
- Žižek, S. (2014). Fat-free chocolate and absolutely no smoking: Why our guilt about consumption is all-consuming. *The Guardian*.
- Zizek, S. (2011). *Slavoj Zizek: The Delusion of Green Capitalism*. Dalam YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=yzcsq1_bt8

Menhera Sebagai Garis Pelarian: Sebuah Skizoanalisis

Kelompok Baca Wibulaksumur

Pendahuluan

Slogan “*I can fix her*” selalu menghiasi beranda media sosial kami ketika terdapat foto perempuan dengan fashion *jirai-kei* atau *yami-kawaii*. *Fashion* ini tengah berkembang menjadi salah satu subkultur populer yang sering diasosiasikan dengan perempuan yang mengalami masalah mental atau sering disebut dengan menhera. Perempuan menhera sering diasosiasikan sebagai subjek yang rentan (*vulnerable*). Estetika kawaii yang bertolak belakang dengan kondisi subjek ini juga membuat kerap kali menhera mengalami semacam idealisasi atau seksualisasi. Kita bisa melihat bahwa estetika ini bertalian erat dengan *male gaze* dan dialektika tuan-budak: laki-laki memproyeksikan perempuan menhera sebagai subjek rentan dan berbahaya. Sementara laki-laki juga menghasratkan semacam pendisiplinan (Foucault) atau penjinakan dengan istilah “*Fix*”.

Tetapi, seringkali suara dari subjek menhera itu sendiri diabaikan. Bahkan, kedudukan subjek seringkali direduksi menjadi *trope* atau atribut yang mereka pakai. Apakah idealisasi atau seksualisasi (psikoanalisis) di sini adalah ke estetika (*fashion*) ataukah ketidakstabilan psikis perempuan, atau ada semacam idealisasi sistem simbol yang tidak merepresentasikan apa-apa di sini? Pada tanggal 25 Oktober 2025, kami kemudian mencoba menggali subkultur menhera dan stereotipe terhadap subjek menhera. Kami memakai dua sumber literatur, yaitu *Framing the Invisible Struggle: Mental Health Stigma and the Rise of Japan's Menhera Subculture* (2025) oleh Asia Austin dan *Mentally Ill and Cute as Hell: Menhera Girls and Portrayals of Self-Injury in Japanese Popular Culture* (2022) oleh Yukari Seko dan Minako Kikuchi.

Ringkasan Literatur

Secara garis besar, kedua literatur menyoroti masalah kesehatan mental perempuan yang berubah menjadi subkultur dan stereotipe. Tulisan Austin (2025) lebih menyoroti bagaimana sistem sosial, terutama sekolah di Jepang memiliki pengaruh dalam melahirkan stres bagi anak-anak muda, terutama perempuan. Bagi Austin, proses sub-kulturisasi menhera tidak terlepas dari *fashion* atau trend budaya *yami-kawaii* yang memadukan elemen imut (*kawaii*) dengan elemen depresif dan gelap seperti tambahan pernak-pernik seperti plester, jarum suntik, serta romantisasi *self-harm* dan luka.

Transformasi menhera dari kondisi mental menjadi subkultur adalah pedang bermata dua. Pertama, subkultur menhera dapat memberi “ruang” untuk perempuan dengan masalah mental mengekspresikan dirinya dan membentuk solidaritas antar sesama penyintas. Tetapi di sisi lain, subkultur ini dapat jatuh dalam stigmatisasi pada elemen simbolik belaka yang menjadikan masalah-masalah serius seperti kesehatan ataupun fungsi dalam masyarakat menjadi banal.



Sementara Seko dan Kikuchi (2022) menjelaskan secara komprehensif tentang genealogi menhera dan proses semiosis atau metonimi fenomena kesehatan mental menjadi subkultur populer. Terdapat kontribusi besar dari situs internet 2channel, yang memiliki forum khusus yang berisi orang-orang dengan masalah mental yang saling berinteraksi melakukan *sharing* dan *support* satu sama lain. Pada awalnya, menhera bukan hanya merujuk pada gender tertentu. Perlahan-lahan, istilah menhera lebih sering diasosiasikan dengan perempuan yang mengalami masalah mental.

Asosiasi terhadap gender ini juga menjadi populer karena menhera diangkat dalam media manga dan anime. Pada awalnya, perspektif atau *point of view* (POV) menhera dalam media populer adalah POV perempuan. Beberapa manga menceritakan bagaimana perempuan dengan kondisi mental berjuang agar dicintai dan diterima masyarakat. Lambat laun muncul karya-karya yang menggunakan perspektif laki-laki dalam memandang subjek menhera. Pada tahap ini, subjek menhera adalah perempuan yang rentan, rapuh, dan laki-laki menjadi semacam figur pahlawan yang harus menyelamatkan perempuan tersebut melalui hubungan asmara. Pada titik inilah narasi menhera menjadi narasi laki-laki dan perlahan-lahan muncul objektifikasi perempuan dengan masalah mental. Setelah itu, menhera menjadi *fashion*.

Bagi Seko dan Kikuchi, terdapat 3 *trope* atau atribut yang identik dengan menhera dalam budaya populer, yaitu *the sad girl*, *the mad woman*, dan *the cute girl*. Masing-masing menunjukkan korelasi antara keadaan tubuh, keadaan mental, dan ekspresi-persepsi kultural atas menhera:

The sad girl merepresentasikan tubuh perempuan yang mengalami kecemasan eksistensial. Subjek menhera melakukan *self-harm* bukan untuk mati, tetapi sebagai respon atas hidup yang sulit (*ikizurasa*). Respons ini juga menandakan kondisi perjuangan perempuan atas realitas Jepang yang mempersepsikan feminitas perempuan sebagai subjek penurut atau submisif. Dalam imaji gender ini, adalah tabu bagi perempuan untuk menyatakan isi hati atau pemikiran. Kemudian, represi emosi tersebut melahirkan atribut *the mad woman*, sebagai kondisi denial yang menolak konsep feminin yang terkesan *rigid* dalam masyarakat. Pada tahap ini, tindakan yang dianggap tabu untuk perempuan diekspresikan melalui *self-harm*, obsesi, kecemasan berlebihan dan dependensi.

Luka fisik dan batin berfungsi sebagai kontrol simbolik dalam hubungan asmara subjek menhera. Kondisi ini menantang norma masyarakat Jepang tentang perempuan yang submisif. Subjek menhera justru menunjukkan mimesis (Irigaray, 1984), atau ironi bahwa imaji gender yang mapan dalam masyarakat Jepang justru memiliki dimensi yang gelap terhadap batas kepatuhan dan dependensi absolut.

Sementara itu, *the cute girl* menampilkan estetika *yami-kawaii*. Pada atribut ini, luka dan depresi yang bersifat *abject* (Kristeva, 1982) dipoles menjadi bagian dari gaya hidup yang imut. Luka menjadi atribut yang menyatukan kegelapan dan keimutan sebagai pernyataan identitas diri. Seko dan Kikuchi juga menilai bahwa tahap kultural ini adalah pisau bermata dua. Menhera dapat bertindak sebagai cara transgresif perempuan Jepang untuk melampaui stigma sosial tentang bagaimana perempuan harus berperilaku, dengan menghadirkan perilaku alternatif atau yang dianggap tabu oleh masyarakat selama ini. Menhera menjadi wadah subversi dan ekspresi, menjadi identitas sosial yang merepresentasikan kondisi jiwa perempuan. Tetapi, Seko dan Kikuchi juga bersikap skeptis, karena menhera yang menjadi diskursus budaya dapat menjadi lebih kuat dari diskursus mental di ranah medis. Hal ini dapat mengarah pada komodifikasi dan konsumsi budaya menhera semata.

Menhera dan *Becoming-Woman*

Bagi Deleuze dan Guattari (1987), identitas bersifat tidak *rigid* dan selalu siap dirombak dan dilampaui karena subjek adalah proses. Tidak ada *being*, melainkan *becoming*. Tubuh sejatinya adalah medan intensitas yang selalu siap melampaui teritori (batasan) yang diberikan masyarakat, termasuk identitas dan gender yang dibentuk negara. Dalam hal ini, perempuan selalu bersifat *minor* atau molekuler, dalam artian bahwa sejarah selalu menjadi panggung utama ideologi maskulin. Kondisi menhera adalah suatu kondisi revolusi imanen yang mencoba melampaui sejarah pengetahuan tentang bagaimana perempuan harus tunduk dan jinak.

Menhera memiliki potensi deteritorialisasi dari sistem gender yang dipahami masyarakat hari ini. Akan tetapi, potensi ini berbenturan dengan kondisi industrialisasi budaya. Tubuh adalah medan sosial. Ketika ia tampil dalam masyarakat, selalu ada informasi dari apa yang kita coba tampilkan, seperti luka dan warna pakaian. Ketika menhera menjadi *fashion*, subjek perempuan menghasrati pengakuan atas otentisitasnya di dalam masyarakat. Hasrat ini ditangkap dan ditranskripsikan kapitalisme melalui konsumsi simbol seperti atribut *fashion yami-kawaii*.

Akan tetapi, hasrat otentisitas ini juga mengalami benturan dengan hasrat laki-laki. Imaji subjek menhera dalam masyarakat maskulin tidak lain adalah subjek yang rentan sehingga laki-laki mengalami dorongan (*drive*) untuk memainkan peran sebagai figur ayah (Freud) atau otoritas yang memiliki fantasi untuk melindungi dan memperbaiki keadaan mental perempuan agar berfungsi di dalam masyarakat. Pada tahap ini, terdapat semacam perulangan sejarah terhadap keadaan *madness* atau kegilaan.

Dalam *Madness and Civilization* (2003), Foucault menilai bahwa diskursus terhadap kelompok orang gila merupakan ekspresi politisasi rasio oleh negara yang digunakan untuk menjaga tatanan sosial dari bentuk penyimpangan sosial yang mengancam tatanan tersebut. Subjek gila menjadi masalah karena ia bersifat kontra-produktif (*idlic*) sehingga tidak dapat diserap pabrik atau birokrasi. Sama halnya dengan kondisi menhera, subjek menhera juga dianggap bermasalah atau menyimpang sehingga muncul fantasi untuk menyembuhkan atau memperbaiki subjek tersebut agar kembali berfungsi dalam masyarakat, meskipun mungkin sumber masalahnya adalah masyarakat itu sendiri.

Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan tentang subjek menhera bersifat asimetris karena pengetahuan tersebut dibangun dari posisi kekuasaan (negara, psikiatri, dan kapitalisme) yang berhak mendefinisikan apa itu "normal" dan "menyimpang", sementara subjek menhera hanya ditempatkan sebagai objek pasif tanpa ruang untuk berbicara atas pengalamannya sendiri. Fantasi menyembuhkan atau memperbaiki tidak lain adalah fantasi koersif yang sebenarnya selalu menguntungkan stabilitas sistem, alih-alih membebaskan subjek.

Seksualisasi menhera juga menunjukkan bahwa potensi subjek menhera sebagai garis pelarian (*Line of Flight*) dari struktur masyarakat menjadi sia-sia. Simbol menhera mampu menciptakan ruang ekspresif yang sebenarnya lebih mampu mengekspresikan kerentanannya. Akan tetapi, usaha menunjukkan keadaan yang rentan ini justru dikodifikasi laki-laki melalui pengetahuan gender patriarki (perempuan=objek seksual) sehingga dalam hubungannya dengan subjek menhera, laki-laki kembali memainkan peran sebagai figur otoritas dengan menempatkan diri sebagai subjek yang bertanggung jawab dalam "menyembuhkan" si menhera.

Dengan kata lain, menhera terjebak dalam teritori perspektif heteroseksis yang sudah mengakar kuat dalam sejarah masyarakat dan gagal melakukan deteritorialisasi sepenuhnya. Subjek menhera dan laki-laki malang yang menghasrati penanda kosong ini kembali terperangkap dalam sistem lama yang lebih mengerikan. Bentuk cinta kembali hanya dapat beroperasi dalam relasi laki-laki-perempuan. Terdapat semacam mode *Return of the Repressed* di sini, yaitu ketika menhera ketika potensi subversif dan transgresif terhadap norma gender melalui perlawanan terhadap imaji perempuan yang submisif justru kolaps karena seksualisasi menhera mengisyaratkan suatu penguatan atas dialektika tuan-budak: bahwa penderitaan perempuan terus dipelihara agar relasi heteroseksual tetap memiliki makna.



Kecemasan Sebagai Alasan Seksualisasi

Seksualisasi subjek menhera dapat dipahami juga sebagai bentuk fear of castration (Lacanian). Bentuk seksualisasi menhera oleh laki-laki tidak lain adalah semacam proyeksi simbol phallus terhadap tubuh perempuan. Hal ini terjadi karena adanya kecemasan bahwa laki-laki tidak memiliki wadah untuk mengekspresikan keadaan mental, dan memproyeksikan perempuan, menhera sebagai simbol atas lackness (kehilangan) tersebut. Kami mengamati proses seksualisasi ini sebagai suatu bidang liminal antara tahap simbolik dan tahap real Lacan. Tahap simbolik, ditandai dengan idealisasi subjek menhera. Idealisasi ini membuat perempuan menhera justru mengalami transendenisasi, menempatkan menhera sebagai figur sublim (Lacan dalam Zizek, 2009).

Tentu dalam transisi ke tahap real ini, figur laki-laki akan mengalami semacam keretakan simbolik sehingga mengalami histeria. Idealisasi itu runtuh karena menhera tidak sublim. Dengan kata lain, fantasi terhadap perempuan akan selalu gagal mendefinisikan perempuan. Kegagalan untuk mewujudkan idealisasi ini dapat bertransformasi menjadi depresi atau obsesi. Laki-laki dihadapkan pada kenyataan bahwa yang dihasrati bukanlah perempuan itu sendiri, melainkan kekurangan diri si laki-laki. Seksualisasi menhera berfungsi sebagai mekanisme penyangkalan terhadap ketakutan kastrasi yang berada di antara persepsi dan realitas.

Maka, seksualisasi menhera juga beroperasi secara ideologis. Proses idealisasi dan kegagalan idealisasi subjek menhera semakin menegaskan posisi ideologi dalam psikis manusia. Bahwa bukan kepercayaan kita yang membuat ideologi berfungsi, tetapi kenikmatan atas fantasi ideologi yang bersifat menindas. Dengan kata lain, kenikmatan seksualisasi melampaui tataran idealisasi atau sublimisasi menuju rasa sakit ketika kegagalan mencapai otentisitas dengan menjadi-menhera (POV perempuan) dan histeria dalam hubungan dengan menhera seperti konflik (POV laki-laki) justru menjadi sumber kenikmatan transenden atau Jouissance. Pertanyaan kemudian muncul apakah subjek menhera akan mengakhiri identitasnya sebagai menhera ketika masyarakat sudah menerima dirinya melalui simbol menhera-nya?

Kesimpulan

Subjek menhera adalah subjek gradien yang menampilkan kesedihan, melainkan menikmati posisinya sebagai subjek rentan melalui luka. Dengan luka ia menjadi subjek otentik: menjadi terlihat, diinginkan, dan diakui. Bahkan, mampu melampaui batas-batas perseptual tersebut. Di sisi lain, idealisasi untuk "menyembuhkan" menhera adalah fantasi terhadap figur otoritas ideal yang bertanggung jawab atas kondisi perempuan yang dicintai. Hal ini secara eksplisit menunjukkan kekuasaan simboliknya atas perempuan yang terluka.

Pada akhirnya, seksualisasi menhera gagal membebaskan subjek dari penderitaan, melainkan justru menancap semakin kuat ke dalam tatanan ideologis yang membuat penderitaan dan kegagalan memperoleh pengakuan berubah menjadi kenikmatan, dilakukan secara repetitif dalam wujud obsesi ataupun depresi. Atribut-atribut menhera sebenarnya adalah penanda kosong yang selalu terus menerus diupayakan untuk diisi, menjadi penuh,, tetapi selalu bersifat mustahil.

Referensi

- Austin, A. (2025). *Framing the invisible struggle: Mental health stigma and the rise of Japan's menhera subculture*.
Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia* (B. Massumi, Trans.). University of Minnesota Press.
Foucault, M. (2003). *Madness and civilization*. Routledge.
Irigaray, L. (1993). *An ethics of sexual difference* (C. Burke & G. C. Gill, Trans.). Cornell University Press. (Original work published 1984).
Kristeva, J. (1982). *Approaching abjection*. *Oxford Literary Review*, 5(1-2), 125-149.
Seko, Y., & Kikuchi, M. (2022). Mentally ill and cute as hell: Menhera girls and portrayals of self-injury in Japanese popular culture. *Frontiers in Communication*, 7, Article 737761.
Žižek, S. (2009). *The sublime object of ideology*. Verso.



Anti-Sisifos Sebagai Hero Isekai

Nikotile

Meski seberapa kejamnya trope *isekai* dihujat, dihina di Internet, premis dasarnya menawarkan daya pikat yang sulit ditolak. Terlepas dari bagaimana perkembangan plot itu nanti, entah ditertawakan sebagai "isekai slop" atau dikultuskan sebagai permata tersembunyi, episode satulah yang mendapat perhatian khusus. Pemirsa penasaran dengan si protagonis: bagaimana kehidupan lamanya, ke antah-berantah mana dia terlempar, apa saja yang bisa dilakukannya di dunia baru. Di mitologi Yunani, jiwa orang mati diharuskan meminum air dari Sungai Lethe untuk menghapus memori sebelum masuk ke alam baka.

Isekai justru kebalikannya di mana si protagonis menolak meminum air sungai itu. Ingatan tentang dunia lama itulah yang memberi makna pada momen perpindahan. Tanpa premis pendek yang kadang tidak lagi relevan di tengah plot ini, sebuah cerita tentang melawan raja iblis berubah dari cerita isekai menjadi cerita fantasi biasa, atau menjadi yang pernah sering diulang secara komedik: "native isekai". Konsep isekai bukanlah hal yang megah jika berdiri sendiri. Tetapi karena posisinya dalam struktur intrinsik cerita, dia menahan seluruh sistem makna agar tidak runtuh. Inilah daya pikat isekai.

Lalu bagaimana konsep cerita ini biasanya diremehkan? Ada sebuah penghakiman ketika si protagonis sampai di dunia baru. Bukannya merayakan kebebasan dari kehidupan lama yang opresif, pembacaan standar justru mengatakan bahwa itu hanyalah pelarian. Tidak ada kanvas kosong tanpa batas yang siap dicoret-coret, melainkan dot penutup botol susu bayi yang disedot terus-menerus tanpa bisa kering. Semuanya tidak lebih dari sebuah ilusi yang mengaburkan kita dari realitas kapitalisme tingkat lanjut. Penghakiman ala kritik Kiri ini seakan menjadi klise, lebih klise dari penggunaan premis isekai yang diklaim membuat pasar sangat jenuh. Di waktu yang sama, pembacaan semacam ini patut diberi simpati.

Isekai adalah tempat asing. Seharusnya wajar jika si protagonis bingung terberak-berak ketika pertama kali terlempar ke sana. Kenyataannya, itu bukan yang biasanya terjadi. Si protagonis cepat mendapat ketenangan karena isekai beroperasi dengan logika neoliberal yang dia kenali. Kesampingkan monster dan makhluk aneh yang mungkin disalin-tempel dari TTRPG atau novel-novel terlanda arketipe Tolkien. Coba perhatikan bagaimana suatu dunia di banyak cerita isekai biasanya bekerja. Ia tidak sepenuhnya liar dan abstrak. Si protagonis berinteraksi dengannya menggunakan antarmuka gim video yang kaku di layar status seperti level, poin mana, poin experience, jurus, kemampuan, dan sejenisnya. Mari kita ambil satu kemampuan yang paling horor: kemampuan "Appraisal" (*Kantei*).

Awalnya, kemampuan ini tampak lugu. *Kumoko (Kumo desu ga, Nani ka?)* menggunakan Appraisal murni untuk bertahan hidup dari monster lain. *Mukoda (Tondemo Skill de Isekai Hourou Meshi)* dapat melihat efek *buff* dari masakannya. Namun, bagaimana mungkin kita tidak menganggap Appraisal sebagai sesuatu yang horor ketika ia mulai digunakan untuk mengkuantifikasi sesama manusia? Seorang pelamar kerja dapat menghias CV-nya dengan keterampilan lunak dan jargon yang belum pernah didengar filologis manapun atau seorang pengguna aplikasi *dating* dapat menulis biografi dengan semena-mena. Topeng sosial ini tidak harus dilihat sebagai kebohongan, melainkan pengingat bahwa kita masih memiliki agensi dan ruang negosiasi. Ia adalah bukti subjektivitas kita. Akan tetapi, subjek feodal *Ars Louvent (Tensei Kizoku, Kantei Skill de Nariagaru)* tidak dapat bernegosiasi dengan kemampuan Appraisal tuannya. Mata sang tuan terobsesi dengan pengoptimuman: prajurit dengan bakat memanah B harus membuang pedangnya dan mengangkat busur, orang terbuang bisa terselamatkan dari diskriminasi rasial karena dia memiliki bakat seperti Nobunaga Oda. Kemampuan ini adalah wujud kediktatoran transparansi: kamera pengawas yang dapat mereduksi manusia menjadi sebatas metrik utilitas atau bahkan "nilai tukar".

Appraisal adalah horor paling menonjol. Namun jika ia biasanya beroperasi di tingkat individu, kita juga tidak boleh lupa kengerian struktural yang ada di isekai. Bukankah gilda petualang (*adventurer's guild*) mengingatkan kita pada logika ekonomi *gig*? Para petualang mengambil pekerjaan kontrak jangka pendek tanpa asuransi dan pesangon. Papan misi bekerja mendistribusikan pekerjaan serabutan itu dengan basis



suplai dan permintaan seperti algoritma ojol. Sistem kelas dari yang paling rendah (tembaga, besi, F, G, atau sejenisnya) hingga kelas platinum adalah trik gamifikasi eksploitasi diri. Seharusnya, mereka mengubah namanya dari gilda ke lokapasar.

Hal lebih menyedihkan adalah ketika si protagonis terintegrasi dengan sistem lokapasar petualang ini. Jangan lupa bahwa mereka adalah keganjilan. Mereka satu-satunya atau satu dari sedikit orang yang berpindah dunia entah karena reinkarnasi, dipanggil (*summon*) seorang raja, atau “diangkat” dewa-dewi. Mereka diberi kekuatan tak wajar. Terkadang, mereka secara harfiah menyanggah gelar hero (*yuusha*), atau jika tidak hanya menempati posisi *trope*-nya. Orang-orang inilah yang seharusnya melakukan ekspedisi *eksepsional* dan misi terhormat seperti mengalahkan raja iblis. Akan tetapi, meski dengan takdir ilahi di pundaknya, si protagonis awalnya harus bermain-main dengan pekerjaan kontrak jangka pendek dan tunduk ke sistem kelas. Cain (*Tensei Kizoku no Isekai Boukenroku*) yang merupakan seorang bangsawan dengan kecakapan pedang dan sihir yang tak masuk akal harus melalui satu ritual di lokapasar: perundungan oleh petualang jelata dengan kelas lebih tinggi. Bahkan di tempat lain, ketika seorang protagonis diberi peran terbalik di mana ia menempati posisi raja iblis, ia menyamar menjadi manusia bernama Momon (*Overlord*) agar dapat berfungsi di masyarakat dan logika lokapasar petualang. Inilah mengapa Kazuma (*Konosuba*) berhasil sebagai parodi hero. Dia menunjukkan secara jujur bahwa hero isekai telah diperosotkan menjadi mitra pekerja lepas prasejahtera sampai sesosok dewi pun ikut turun untuk jadi kuli.

Melihat hiperkuantifikasi lewat layar status dan Appraisal, juga logika ekonomi gig di lokapasar petualang, mudah untuk memvonis isekai sebagai bentuk mekanisme koping yang lahir dari kondisi kapitalisme tingkat lanjut. Ini mengingatkan kita pada observasi Fredric Jameson tentang fiksi ilmiah. Jika fiksi ilmiah sebagai subbagian dari fiksi spekulatif membayangkan dunia di masa depan, isekai adalah fiksi spekulatif yang membayangkan dunia lain di masa depan setelah si protagonis “mati” dan *re: set* hidupnya. Akan tetapi bagi Jameson, fiksi semacam ini tidak mencoba membayangkan masa depan yang benar-benar baru. Ia “mendemonstrasikan dan melakukan dramatisasi ketidakmampuan kita membayangkan masa depan” (*to demonstrate and to dramatize our incapacity to imagine the future*) bukan karena kelumpuhan imajinasi penulis secara individual, tetapi karena penutupan (*closure*) sistemik, kultural, dan ideologis (Jameson, 1982). Formulasi Jameson lain yang disebut menjadi meme terngiang: lebih mudah bagi kita untuk membayangkan bencana total di bumi yang akan mengakhiri semua kehidupan daripada membayangkan perubahan nyata dalam relasi kapitalis (*capitalist relations*) (Žižek, 2024).



Namun, mari kita putar balik premis ini: bagaimana jika hiperkuantifikasi dalam isekai bukan bukti kegagalan untuk membayangkan dunia baru, tetapi objek hasrat terdalam kita? Di dunia nyata, bukannya kapitalisme tingkat lanjut di mana semuanya dikuantifikasi yang mengerikan, melainkan fakta bahwa ia beroperasi secara kacau dan tidak terprediksi, “bipolar, secara periodik terombang-ambing antara mania berlebihan dan kejatuhan depresif” (Fisher, 2009). Seseorang bisa mendedikasikan bertahun-tahun hidupnya untuk menyelesaikan sekolah. Namun, ketika dia siap menjadi *shakaijin*, yang menyambutnya adalah pandemi COVID-19, gaibnya lapangan pekerjaan, atau ketidakstabilan geopolitik. Kekacauan inilah yang memicu kecemasan luar biasa. Bagi seseorang yang cemas, realitas kehilangan penjamin kosmis yang dapat meyakinkan bahwa dunia ini memiliki makna yang konsisten.

Perpindahan ke isekai bukanlah pelarian untuk mencari kebebasan dari logika pasar yang tak menentu, yang kemudian gagal karena batasan penjara ideologis. Ia adalah pelarian dari kebebasan itu sendiri. Ia adalah pencarian berdarah dan permohonan putus asa dari subjek modern yang merindukan kehadiran sebuah Sistem agar dapat tereksploitasi dengan adil. Di bawah Sistem, setiap petualang menempati kelas sesuai apa yang ada dalam dirinya. Layar status dan Appraisal bukan lagi alat pereduksi kemanusiaan, tetapi sebagai penjamin bahwa keringat seorang individu akan selalu dibaca nilainya sesuai bobotnya oleh alam semesta. Seajaib apa kemampuan *cheat* yang dimiliki si hero pun harus divalidasi oleh angka pada layar status. Sekalipun layar status menampilkan pesan *error* atau tak terukur, ketakterukuran itu hanya bisa bermakna jika diproyeksikan melalui antarmuka Sistem. Fantasi sejati dari isekai adalah kepastian matematis +10 EXP setiap kali Anti-Sisifos berhasil mendorong batunya ke atas bukit.

Daftar Pustaka

- Fisher, M. (2009). *Capitalist realism: Is there no alternative?* O Books.
- Jameson, F. (1982). Progress versus utopia; or, can we imagine the future? *Science Fiction Studies*, 9(2), 147–158.
- Žižek, S. (2024, February 27). Larger than life. *Žižek Goods and Prods*. <https://slavoj.substack.com/p/larger-than-life>



The (Tautological-) Mental Problem of “Otaku” from a Psychological Lens

KunstFanKitschEnjoyer

orang tersebut mengalami hendaya subjektif yang “*harus diperbaiki*”? Ataukah seorang otaku berada di luar variasi normal seseorang dan “*harus diluruskan deviasinya*”?

Memang terdapat sejumlah korelasi antara beberapa sifat subklinikal (subklinikal berarti bisa mengarah pada patologi namun bukan patologi itu sendiri) psikologis dengan perilaku yang erat kaitannya dengan budaya otaku secara umum. Liu et al. (2022) dalam sampelnya berupa 300 orang mahasiswa Jepang menemukan bahwa umumnya identitas diri yang berkaitan dengan kultur anime atau idol berhubungan dengan faset patopsikologis seperti kecemasan, depresi, agresi, serta kecenderungan bunuh diri.

Hajek and König (2024), pada sampelnya dari populasi dewasa umum Jerman berjumlah 4738 orang, menemukan hubungan positif antara aspek psikopatologis tertentu (misalnya gejala kecemasan dan depresi) dengan ketertarikan pada anime dan manga, namun mereka menemukan subjective well-being yang lebih tinggi pula pada mereka. McCain et al. (2015), dalam studi kolektif (7 studi total) mereka terhadap topik geek culture secara umum (di mana mereka secara eksplisit memasukkan fans anime dan manga di dalamnya), menemukan hubungan yang persisten antara geek culture dengan neurotisme dan gejala depresi yang subklinikal. Apakah mungkin—mungkin saja—ada sedikit, ada secercah kebenaran dalam adage bahwa “*wibu itu kalau ga saru ya ga waras*”?

Saling Sikut Diskursus Medis dan Budaya

Science is a messy thing. Seperti yang telah ditunjukkan oleh figur-figur terkenal dalam psikologi kognitif seperti Daniel Kahneman, manusia bukanlah makhluk yang terbiasa berpikir rasional. Kita semua kadang sulit membedakan mana sebab, mana akibat, mana perilaku yang kebetulan terasosiasi, bahkan mana yang ternyata bukan keduanya. Bahkan kita sulit membedakan mana hal yang penting kita permasalahan dalam satu konteks tertentu dan mana yang bukan (sebagiannya karena kesulitan kita berpikir secara logis pula). Semua hal ini menggambarkan layout besar jebakan-jebakan berpikir yang mesti kita pertimbangkan secara matang sebelum memikirkan tentang psikologi (apalagi psikopatologi yang berurusan dengan gangguan dan penyakit), terutama pembahasan psikologi yang cenderung “menggeneralisasi” seperti pembahasan psikologi otaku ini.

Kalaulah kita ingin menghubungkan antara konsep “kelainan” dengan otaku secara umum, perlu ada suatu definisi yang berguna dan workable untuk kita mulai. Sejauh ini, satu-satunya sumber yang memang mendefinisikan “otaku” dengan operasional dan workable yang saya temukan merupakan Galbraith (2019) sendiri, yang meminjam definisi Kam (2013, dalam Galbraith,

Pendahuluan

Kelompok studi kami memiliki berbagai pembahasan yang menarik dan interdisiplin, membahas fenomena otaku sebagai alt-culture (atau haruskah saya bilang *counterculture*?). Saya yakin sesama kawan-kawan kelompok studi kritis kami memiliki banyak insight yang berharga terkait dengan budaya otaku dengan masalah sosial secara umum dari berbagai sudut pandang (contohnya kolega saya XenoShroomer yang tampaknya *well-versed* dalam teori kritis atau *critical theory*). Saya mesti mengakui, sebagai seorang yang sehari-harinya bergulat dengan metode ilmiah *à la* Popper dan secara karakteristik lumayan positifis, teori kritis dan teori budaya memang berada di luar area saya. Karena itu, saya memilih membahas fenomena ini dari lensa yang familiar dengan saya, yaitu psikologi (dalam hal ini secara khusus mungkin psikopatologi).

Bicara tentang hal-hal yang dianggap “abnormal” atau “tidak sesuai dengan norma” dari sudut pandang psikologis tentu bicara tentang satu hal: psikopatologi. Psikopatologi dalam hal ini merujuk pada “studi tentang gangguan mental, termasuk landasan teori, etiologi, perkembangan, simptomatologi, diagnosis, serta penanganannya” (“the scientific study of mental disorders, including their theoretical underpinnings, etiology, progression, symptomatology, diagnosis, and treatment”) (American Psychological Association, n.d.). Schultze-Lutter et al. (2018), dalam membahas psikopatologi dalam pandangan Karl Theodor Jaspers, mengarakterisasikan psikopatologi sebagai bidang ilmiah yang membahas keadaan-keadaan mental (mental states) serta pengalaman subjektif (subjective experiences) yang abnormal. Berangkat dari sini, tentu kita bertanya-tanya apa persisnya hubungan antara psikopatologi dengan budaya otaku.

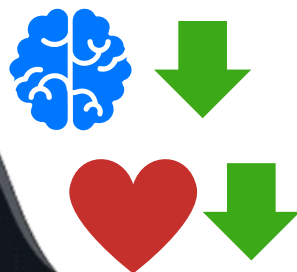
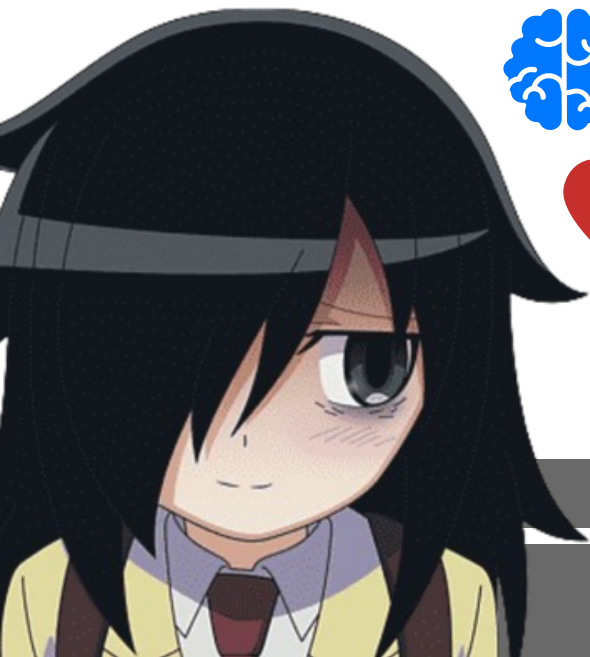
Apakah budaya otaku itu sendiri merupakan manifestasi psikopatologis? Schultze-Lutter et al. sendiri mengakui salah satu keterbatasan bidang psikopatologi secara umum yang kesulitan untuk membedakan “mana yang patologis dan mana yang tidak”. Mereka sendiri mengupayakan suatu psikopatologi deskriptif yang “bebas dari interpretasi spesifik budaya, personal, maupun sudut pandang keilmuan” (“*free of personal, cultural and school-specific interpretations*”). Walau begitu, Stanghellini dan Broome (2014) menggarisbawahi pentingnya elemen complaint atau hendaya personal dalam psikopatologi; eksplorasi perasaan subjektif dan personal merupakan satu hal yang penting dalam psikopatologi. Hal ini relevan pada diskusi kita; apakah

2019) bahwa “otaku” merupakan “orang-orang yang memiliki ketertarikan yang besar akan suatu hal tertentu dan tahu banyak sekali terkait hal tertentu tersebut, namun tidak memiliki sensitivitas terhadap/tidak memahami/tidak mengikuti norma sosial umum yang berlaku”.

Saya akan menambahkan pengkhususan istilah “dalam hal anime dan manga” supaya pembahasan sesuai dengan tema awal kita dan tidak melebar dari apa yang saya maksudkan (walau memang etimologi otaku sendiri mencakup segala objek ketertarikan mulai kereta api hingga manga). Menurut saya, definisi kerja “otaku” sebagai “orang yang memiliki ketertarikan dan tahu banyak hal soal anime dan manga namun tidak tampak paham dan/atau mengikuti norma sosial” merupakan definisi yang cukup *workable* untuk pembahasan selanjutnya.

Memang hal ini pula yang lanjut diperdebatkan oleh Galbraith tak dua kalimat selanjutnya. Apakah—dan kenapa?—otaku selalu dipresumsikan dan dipersepsikan sebagai “orang tak peka sosial”? Galbraith sendiri lebih memercayai bahwa otaku, by and large, hanya memilih untuk melawan konvensi sosial yang ada dalam ketertarikan mereka pada apapun yang mereka tekuni (dalam hal ini ketertarikan mereka pada anime dan manga. Walau begitu, apa yang ia sebutkan memang sejalan dengan konsepsi umum bahwa kedua hal tersebut yang pada dasarnya mendefinisikan menjadi “otaku”—bagaimanapun, ada alasan mengapa Kam mendefinisikan otaku seperti itu. Karena itulah saya mempertahankan definisi operasional di atas untuk pembahasan saya selanjutnya.

Mengulang introduksi di atas, membahas “masalah” dalam psikologi tentu kembali pada psikopatologi dan permasalahan gangguan mental. Dalam pembahasan ini, kita akan menggunakan dua pedoman utama yang digunakan dalam psikologi dan psikiatri untuk membahas dan mengklasifikasikan gangguan mental, yaitu *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders - 5th Edition* atau DSM-5 oleh American Psychiatric Association (American Psychiatric Association, 2013a) dan *International Classification of Diseases - 11th Edition* atau ICD-11 oleh WHO (World Health Organization, 2024). Kedua pedoman diagnostik inilah yang dipakai secara umum dalam psikologi dan psikiatri untuk mendefinisikan dan mengelompokkan gangguan mental. DSM-5 dan ICD-11 sama-sama menjadi rujukan standar yang dipakai oleh sebagian besar otoritas psikologi dan medis di dunia.



Kita kembali lagi pada masalah yang sempat dibawakan di awal: apa itu psikopatologi? Apakah yang mendefinisikan sesuatu sebagai suatu “gangguan mental”? Apa yang membedakan antara gangguan mental dengan keragaman manusia yang normal?

Terdapat sejumlah masalah dalam mendefinisikan “normal” sebagai normal secara statistik (dalam arti “normal: sesuatu yang dianggap lumrah dan lazim ditemui”). Kenyataannya, ada hal yang mungkin dianggap lumrah dan lazim ditemui namun sebenarnya merepresentasikan sesuatu yang patologis dan “tidak seharusnya terjadi”. Contoh mudah dari hal ini adalah perilaku merokok. Perilaku merokok secara rutin yang lazim ditemui merupakan manifestasi ketergantungan terhadap nikotin.

Efek samping dan dampak buruk penggunaan nikotin sudah banyak diketahui. Saya pribadi (dan saya yakin sebagian substansial dari ahli medis profesional) percaya bahwa penggunaan nikotin sebaiknya dilarang atau setidaknya dibatasi. Walau begitu, penggunaan nikotin dipandang lumrah dan terus menjadi bagian wajar dari kehidupan di berbagai belahan dunia. Contoh lainnya adalah budaya burnout dan stres berat pada pekerja di Jepang (Kotera et al., 2022; Dollard & Loh, 2023). Kelelahan dalam bekerja diterima sebagai *fact of life*, bahkan dipandang “terhormat” dalam sejumlah kasus ekstrem. Tentu hal ini bukanlah sesuatu yang bisa dianggap “baik-baik saja”. Fakta bahwa hal ini menjadi bagian integral dari work culture di Jepang dan dianggap lumrah tidak menjadi suatu justifikasi bahwa “burnout bukanlah masalah kesehatan mental yang mesti ditangani”.

Masalah yang sama muncul sebaliknya. Ada pula sejumlah hal yang “tidak normal” dalam artian mungkin dianggap aneh dan jarang ditemui namun bukan sesuatu yang bisa dikata “sakit”. Contohnya adalah kemampuan bermain piano. Tentu tidak banyak orang Indonesia yang bisa bermain piano (yang pasti tidak “normal” dalam arti statistik), namun hal ini tidak dipandang sebagai suatu kelainan. Contoh lain yang lebih relevan (karena tidak memberi manfaat langsung, berbeda dengan kemampuan bermain piano) adalah alis yang menyatu. Alis yang menyatu tidak memberi keunggulan intrinsik tertentu, tidak pula “normal” secara statistik, namun hal ini tidak dianggap sebagai suatu “penyakit” yang mesti “disembuhkan”.

Lantas, apa yang bisa disebut suatu “gangguan mental”? Rujukan kita, DSM-5 dan ICD-11, sama-sama memberi gambaran umum tentang apa yang diklasifikasikan sebagai “gangguan/kelainan mental”:

“Gangguan mental, behavioral, dan neurodevelopmental dikarakterisasikan gangguan signifikan pada kognisi, regulasi emosi, atau perilaku yang mencerminkan disfungsi mekanisme/proses psikologis, biologis, atau perkembangan yang mendasari fungsi mental dan perilaku. Gangguan ini biasanya disertai oleh ketidaknyamanan atau gangguan dalam fungsi personal, sosial, pendidikan, pekerjaan, atau area keberfungsian lainnya.” (ICD-11, terjemahan bebas oleh penulis)

"Sebuah gangguan mental adalah sindrom yang dikarakterisasikan oleh gangguan signifikan secara klinis pada kognisi, regulasi emosi, atau perilaku individu tertentu yang mencerminkan suatu disfungsi pada proses psikologis, biologis, atau perkembangan tertentu yang mendasari fungsi mental. Reaksi yang wajar atau bisa diterima dalam budaya individu tersebut pada suatu stresor atau kehilangan tertentu, misalnya kematian orang terdekat, bukanlah gangguan mental. Perilaku menyimpang secara sosial (baik secara politis, religius, atau seksual) dan "kelainan" lainnya yang lebih banyak berurusan antara budaya individu tersebut dengan individu itu sendiri juga bukan gangguan mental, selama perilaku tidak disebabkan oleh gangguan mental yang telah didefinisikan di atas." (DSM-5, terjemahan bebas dan penekanan oleh penulis).

Dari keterangan-keterangan di atas, dapat kita simpulkan bahwa suatu status mental (*mental state*) atau perilaku dapat dikategorikan sebagai "gangguan mental setelah memenuhi sejumlah kriteria berikut:

- Gangguan harus tampak pada psikologi, perasaan, atau perilaku;
- Gangguan harus disebabkan oleh proses psikologis, biologis, atau perkembangan tertentu yang terganggu (bukan semata variasi yang wajar dan dapat diterima dalam psikologi manusia);
- Gangguan bukan reaksi yang lazim pada budaya individu terhadap suatu penyebab stres tertentu;
- serta Gangguan bukan semata masalah perbedaan perilaku individu dengan norma-norma sosial yang berlaku.

Definisi B di atas merupakan definisi yang menurut saya paling relevan dalam membahas otaku sebagai suatu fenomena psikologis. Galbraith (2019), setelah mengutip Kam, langsung mengatakan bahwa sebenarnya otaku ini tidak "*unaware*" terhadap norma sosial yang berlaku, namun mereka hanya memilih untuk melawannya. Mengikuti paparan Galbraith, fungsi mental mereka dalam mengenali norma sosial masih normal; mereka bisa-bisa saja mengenali bagaimana cara berperilaku di tengah masyarakat yang dapat diterima.

Mereka hanya memilih untuk *tidak melakukannya* sebagai suatu manifestasi kebebasan diri. Hal ini mengalihkan otaku secara garis besar pada kriteria D, di mana sebenarnya "kelainan" otaku hanyalah masalah "kelainan sosial"; perilaku tersebut sebenarnya cuma tidak lazim ditemui, tidak kurang dan tidak lebih. Maka dari itu, sebenarnya perilaku otaku secara hakikat yang terjadi di lapangan (di mana, mengikuti Galbraith, para otaku sebenarnya bukan "tidak bisa bersosialisasi") bukanlah suatu abnormalitas mental, melainkan hanya salah satu variasi dari banyak ragam manusia dalam spektrum normal.

Spektralitas Terminologi

Walau begitu, saya merasa perlu membahas definisi yang diberikan Kam (2013b, dalam Galbraith, 2019) secara khusus. Sekali lagi, ada alasan mengapa Kam memberikan definisi seperti itu; karena terminologi "otaku" seperti itu kenyataannya masih banyak digunakan oleh masyarakat umum. Saya merasa perlu membahasnya secara khusus karena secara tak sadar pengertian "otaku" yang dipahami masyarakat tersebut secara definisi, by definition, amat sangat merestriksi pembahasan hubungan antara otaku dengan kesehatan

mental ke tahap di mana membahas salah satu menjadi absurd dan tidak *makes sense*, seperti yang akan dibahas berikut ini.

Mari ingat kembali apa itu otaku secara definisi operasional yang sudah kita gunakan. Otaku adalah orang yang memiliki ketertarikan dan pengetahuan yang dalam terhadap suatu hal, namun tidak memiliki kemampuan yang cukup dalam kehidupan sosialnya. Jika kita mengikuti secara ketat definisi ini, tidak masuk akal dan absurd untuk memisahkan pembahasan otaku dengan pembahasan kesehatan mental. Kenapa absurd? Karena definisi ini sejatinya hanyalah kriteria utama diagnosis gangguan autisme spektrum atau *autism spectrum disorder*, lebih dikenal sebagai autisme.

Mengacu pada DSM-5 dan ICD-11 (American Psychiatric Association, 2013b; World Health Organization, 2026), autisme secara umum memiliki dua kriteria utama dan dua kriteria tambahan (wajib ada namun merupakan ketentuan dari dua kriteria utama sebelumnya):

a). Defisit atau ketidakmampuan dalam melakukan interaksi sosial (baik itu merespon, memulai, atau mempertahankan interaksi sosial) yang normal, yang ada di luar batas kewajaran ketidakmampuan yang disebabkan ketidakpahaman yang wajar terhadap norma budaya sesuai dengan usia dan tahap perkembangan (seperti misalnya ketidakpekaan sosial yang tidak wajar),

b). Pola perilaku yang cenderung restriktif, terbatas, persisten, dan berulang, di luar kewajaran sesuai dengan usia dan tahap perkembangan, mencakup berbagai hal mulai dari pola perilaku hingga ketertarikan yang intens pada satu hal tertentu,

c). Kedua hal di atas mesti muncul sejak masa perkembangan, biasanya di masa anak-anak awal, walau gejala mungkin baru muncul sepenuhnya kemudian setelah individu berkembang remaja atau dewasa,

dan d). Kedua hal di atas menyebabkan disfungsi atau gangguan yang signifikan pada area fungsional tertentu seperti fungsi keluarga, personal, perkembangan, sosial, pendidikan, atau pekerjaan, walau individu mungkin berhasil pada area-area tersebut dengan "berpura-pura" atau mengerahkan usaha substansial untuk "menutupi sifat aslinya".

Perhatikan kedua kriteria diagnosis yang utama di atas. Apa hakikat perbedaan antara kedua hal tersebut dengan definisi konsep otaku yang "tertarik pada satu hal dan memiliki pengetahuan mendalam tentangnya" dan "memiliki kemampuan sosial yang lemah dan rendah"?

Memang terdapat perbedaan substansial secara klinis di mana seorang otaku mungkin tidak memenuhi kriteria "ketidakmampuan sosial yang signifikan dan tidak wajar" atau tidak memenuhi kedua kriteria akhir yang tetap wajib untuk mendapatkan diagnosis klinis autisme, namun apa bedanya bagi orang pada umumnya di luar sana yang bukan psikolog atau tenaga kesehatan mental? Bagi orang umum di luar sana, apakah seorang otaku hanyalah orang yang memiliki sifat-sifat yang asosiatif dengan autisme? Bukankah otaku, bila begini, hanya persoalan orang umum menyebut-nyebut sifat-sifat yang terasosiasi dengan autisme?

Penutup

Science is a messy thing. On the other hand, humans are hardly proper logicians.

Tentu menarik bila kita investigasi hubungan antara otaku dengan kesehatan mental secara umum—namun, sekali lagi, apa bedanya untuk orang di luar sana?

Catatan

- Untuk pembahasan komprehensif terkait efek negatif nikotin bagi kesehatan, silakan merujuk pada Mishra et al. (2015).
- Untuk opini sebagian substansial dari ahli profesional medis terkait perlunya membatasi penggunaan nikotin, silakan merujuk pada Barua et al. (2018), Münzel et al. (2025), serta sikap Ikatan Dokter Indonesia dalam Purnomo (2019) dan Sutriyanto (2025).
- Untuk data prevalensi terbatas alis yang menyatu, lihat Kumar (2017) tentang prevalensi pada sebuah subset populasi di Oman.
- Sebagai contoh, lihat Rozema (2015) tentang mengapa manga itu sendiri cenderung menarik orang dengan autisme, atau Kuo et al. (2024) tentang hubungan antara sifat-sifat autistik dengan kreator doujin di Taiwan. Kedua literatur ini hanyalah contoh dan saya percaya terkait hal ini masih bisa digali lebih dalam dalam bahasan lain.

Hal ini menyebabkan permasalahan otaku dan kesehatan mental menjadi suatu masalah tautologis yang berantakan; orang menyebutkan “otaku” terhadap sesuatu yang, secara definisi, by definition, merupakan faset utama kondisi mental yang menjadi perhatian klinis. Secara definisi khalayak umum, otaku adalah autisme dengan beberapa langkah ekstra (atau kurang beberapa langkah).

Tentu kesamaan ini, secara klinis, tidak bermakna. Otaku dan autisme adalah dua hal yang berbeda. Seorang psikolog betulan yang paham psikologi paham betul bahwa keduanya berbeda. Autisme bukan sesederhana “tidak jago bersosial dan punya fiksasi pada hal tertentu”, bukan pula autisme bisa disebut “otaku” begitu saja. Namun, apa bedanya kedua hal ini bagi orang biasa di jalanan dan di kolom komentar Twitter (saya menolak menyebutnya X) dan Instagram? Hal ini menyebabkan diskursus umum (nonilmiah) dan massal terkait otaku menjadi intertwined, terkait erat satu sama lain, sulit dipisahkan, absurd, tidak mungkin membahas otaku tanpa membahas masalah mental, dan seterusnya.

Memang terdapat hubungan tertentu antara kultur otaku dengan autisme atau setidaknya sifat-sifat autistik secara umum. Namun, hubungan ini bukanlah suatu hubungan yang klinis. Hubungan yang ada semata asosiatif dan korelatif. Namun, sekali lagi dan untuk kesekian kalinya, apa bedanya bagi orang kebanyakan?



Daftar Pustaka

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787>

American Psychiatric Association. (2013). Autism spectrum disorder. Dalam Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787>

American Psychological Association. (n.d.). Psychopathology. Dalam APA dictionary of psychology. Diakses 10 April, 2026, dari <https://dictionary.apa.org/psychopathology>.

Barua, R. S., Rigotti, N. A., Benowitz, N. L., Cummings, K. M., Jazayeri, M., Morris, P. B., Ratchford, E. V., Sarna, L., Stecker, E. C., & Wiggins, B. S. (2018). 2018 ACC Expert Consensus Decision Pathway on Tobacco Cessation Treatment. *Journal of the American College of Cardiology*, 72(25), 3332–3365. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2018.10.027>

Dollard, M., & Loh, M. Y. (2023). Psychosocial safety climate in Japanese workplaces. *Journal of Occupational Health*, 65(1), e12430. <https://doi.org/10.1002/1348-9585.12430>

Galbraith, P. W. (2019). *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9781478007012>

Hajek, A., & König, H. (2024). Interest in anime and manga: relationship with (mental) health, social disconnectedness, social joy and subjective well-being. *Journal of Public Health*. <https://doi.org/10.1007/s10389-024-02341-9>

Kumar, P. (2017). Synophrys: Epidemiological study. *International Journal of Trichology*, 9(3), 105. https://doi.org/10.4103/ijt.ijt_14_17

Kuo, Y., Ni, H., & Liu, C. (2024). The associations between self-rated autistic traits, social camouflaging, and mental health outcomes in Taiwanese anime, comics and games (ACG) doujin creators: an exploratory study. *BMC Psychology*, 12(1), 531. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-02019-7>

Liu, Y., Liu, Y., & Wen, J. (2022). Does anime, idol culture bring depression? Structural analysis and deep learning on subcultural identity and various psychological outcomes. *Heliyon*, 8(9), e10567. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10567>

McCain, J., Gentile, B., & Campbell, W. K. (2015). A Psychological exploration of engagement in geek culture. *PLoS ONE*, 10(11), e0142200. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0142200>

Mishra, A., Chaturvedi, P., Datta, S., Sinukumar, S., Joshi, P., & Garg, A. (2015). Harmful effects of nicotine. *Indian Journal of Medical and Paediatric Oncology*, 36(01), 24–31. <https://doi.org/10.4103/0971-5851.151771>

Münzel, T., Crea, F., Rajagopalan, S., & Lüscher, T. (2025). Nicotine and the cardiovascular system: unmasking a global public health threat. *European Heart Journal*. <https://doi.org/10.1093/eurheartj/ehaf1010>

Purnomo, S. H. (2019, November 25). Dukungan dan penolakan pelarangan rokok elektronik. *Antara News*. <https://jatim.antaranews.com/berita/334131/dukungan-dan-penolakan-pelarangan-rokok-elektronik>

Schultze-Lutter, F., Schmidt, S. J., & Theodoridou, A. (2018). Psychopathology—a precision tool in need of re-sharpening. *Frontiers in Psychiatry*, 9, 446. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2018.00446>

Stanghellini, G., & Broome, M. R. (2014). Psychopathology as the basic science of psychiatry. *British Journal of Psychiatry*, 205(3), 169–170. <https://doi.org/10.1192/bjp.bp.113.138974>

Sutriyanto, E. (2025, 2 Juni). *IDI-Yayasan Kanker Indonesia: Industri Rokok Makin Manipulatif Pasarkan Produk Adiktif*. *Tribunnews.com*. <https://www.tribunnews.com/kesehatan/2025/06/02/idi-yayasan-kanker-indonesia-industri-rokok-makin-manipulatif-pasarkan-produk-adiktif?page=2>

World Health Organization. (2024). *Clinical descriptions and diagnostic requirements for ICD-11 mental, behavioural and neurodevelopmental disorders*. World Health Organization. <https://iris.who.int/server/api/core/bitstreams/dcf73611-9e0f-4d5c-85f6-85a58b0da6de/content>

World Health Organization. (2026). 6A02 Autism spectrum disorder. Dalam *International statistical classification of diseases and related health problems (11th ed.)*. <https://icd.who.int/browse/2026-01/mms/en#437815624>



Lolicon, Fujoshi, dan Moe

Yakub Altarid Mastaranan

Pendahuluan

Biasanya, ketika mendengar kata *fujoshi* (perempuan yang menggemari karya-karya romansa lelaki-dengan-lelaki [BL]), orang-orang memikirkan *himejoshi* (perempuan yang menggemari karya-karya romansa perempuan-dengan-perempuan [GL]) sebagai padanannya. Meski tidak sepenuhnya salah, jika dilihat bagaimana karya-karya romansa lelaki-dengan-lelaki berkembang di lingkup peretakan, terlihat bahwa *fujoshi* ternyata berasal dari akar-akar yang sama dengan *lolicon*, yang dalam tulisan ini akan digunakan untuk merujuk pada orang-orang yang “mengidap” *Lolita complex* serta *Lolita complex* itu sendiri. Akar yang dimaksud di sini adalah *shoujo manga*.

Selayang Pandang Sejarah Shoujo Manga

Seperti banyak hal dalam perwibuan, tokoh penting dalam perkembangan *shoujo manga* adalah Tezuka Osamu. Digadang-gadang sebagai *the God of Manga*, Tezuka menelurkan salah satu mahakaryanya, *Ribbon no Kishi*, sebagai sebuah *shoujo manga* pada 1953. Waktu itu, Jepang masih sangat membatasi peran perempuan dalam banyak sektor kerja, termasuk sebagai *mangaka*, sehingga *shoujo manga* kebanyakan dibuat oleh laki-laki.

Meski begitu, jejak *shoujo mangaka* perempuan bukannya tiada sama sekali, seperti yang ditunjukkan oleh Watanabe Masako, Maki Miyako, dan Mizuno Hideko. Mereka menulis *shoujo manga* dari perspektif seorang gadis dan seorang perempuan, sesuatu yang tidak mudah dicapai oleh *mangaka-mangaka* sebelum mereka yang mayoritasnya lelaki. Tezuka sendiri banyak dipengaruhi oleh Takarazuka Revue, sebuah grup teater yang kesemua anggotanya adalah perempuan serta kerap membawakan cerita yang tidak mengikuti norma gender pada zamannya. Saat itu, protagonis tipikal *shoujo manga* adalah seorang gadis manis yang ceria, tapi juga bertekad kuat untuk berjuang mewujudkan impiannya. Karakter ini cukup menggambarkan keinginan-keinginan para *mangaka* tersebut: menemukan cinta seumur hidup selagi menjalani karir idaman. Sebuah hal yang masih menjadi kemewahan bagi banyak perempuan di zaman itu, yang juga tidak terbatas pada Jepang.

Memasuki dekade 1970-an, *shoujo mangaka* yang penting terkait topik tulisan ini adalah Kelompok Tahun 24 (*Nijuu-yo nen gumi*), sebuah sebutan bagi sekelompok mangaka yang anggota-anggotanya lahir di sekitar tahun 24 Showa (1949 Masehi). Di antara anggota-anggotanya adalah Takemiya Keiko, Hagio Moto, Yamagishi Ryouko, dan Ooshima Yumiko. Dari banyak-banyaknya karya dan terobosan mereka sebagai mangaka, Kelompok Tahun 24 tetap paling dikenal sebagai pelopor manga-manga bertemakan kisah romansa antar remaja lelaki. Hal ini sedikit banyak dipengaruhi oleh Masuyama Norie, tetangga Hagio dan Takemiya di apartemen mereka.

Masuyama memperkenalkan mereka kepada sastra, musik, dan film kelas atas (*highbrow*), dengan harapan mengangkat *shoujo manga* itu sendiri sebagai sebuah teks kesusastraan. Salah satu pengarang yang direkomendasikan adalah Hermann Hesse, yang banyak menulis tentang cerita-cerita homoromantis, bahkan homoerotis, berlatar belakang Eropa dan bertokohkan lelaki-lelaki muda: sebuah pola yang hampir seragam di karya-karya *shounen ai* awal garapan Takemiya dan Hagio.

Perkembangan dalam ranah *shoujo manga* dan juga masyarakat Jepang secara umum saat itu menggiring banyak lelaki muda untuk mulai membaca majalah-majalah komik untuk anak gadis. Dengan begitu, terpantiklah genesis dari sebuah genre manga yang masih terasa pengaruhnya pada dunia perwibuan saat ini: *lolicon*.

Shoujo Manga Sebagai Ibu, serta Norma Gender Jepang Pascaperang Sebagai Bidan

Jepang pascaperang bukanlah tempat yang paling stabil secara politis. Pergolakan politik, terutama protes Anpo, serta ide-ide lelaki maskulin bawaan Jepang praperang membuat sebagian remaja merasa tidak nyaman dengan tempatnya dalam masyarakat. Beberapa dari mereka berpaling dan membawa diri mereka membaca *shoujo manga* sebagai salah satu bentuk penenangan diri.

Salah seorang pembaca lelaki *shoujo manga* tersebut adalah Azuma Hideo. Menggabungkan wajah-wajah ekspresif, bundar nan imut dalam karya-karya Tezuka Osamu dan *shoujo manga*, Azuma merintis gaya gambar yang baru dan segar bagi pembaca saat itu: *bishoujo*, yang secara harfiah berarti “gadis cantik,” tapi mungkin lebih tepat dipahami sebagai “gadis imut.” Sasakibara Gou, seperti yang dikutip dalam Galbraith (2019), mengatakan bahwa Azuma membayangkan ulang hubungan lelaki-perempuan untuk keluar dari norma gender tradisional saat itu.

Azuma, bersama-sama dengan *mangaka-mangaka bishoujo* lain seperti Uchiyama Aki, Nakamori Ai, Muraso Shunichi, dan lain-lain, adalah kontributor besar dalam skena *bishoujo manga*. Tapi yang pertama kali mempenakan istilah *Lolita complex*—yang kemudian disingkat menjadi *lolicon*—adalah Wada Shinji dalam komiknya *Kyabetsu Batake de Tsumazuite* (Tersandung di Ladang Kubis), yang didasarkan pada cerita Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*.

Jika dekade 1970-an adalah masa keemasan *shoujo manga*, maka tahun-tahun awal dekade 1980-an adalah masa keemasan *lolicon* manga. Dengan generasi muda yang ditiupkan semangat revaluasi kerapuhan (*fragility*), mereka mulai menggemari hal-hal imut nan lucu. Dibarengi dengan makin banyaknya rumah tangga yang mempunyai pendapatan bersih cukup tinggi, generasi baru ini mendapati kesukaan mereka akan hal imut tersebut makin mudah untuk dipenuhi. Akibatnya, bermunculanlah majalah-majalah komik *lolicon*, di antara yang paling masyhur adalah *Lemon People* dan *Manga Burikko*, dan juga antologi-antologi komik seperti *Cybele* dan *Petit Apple Pie*. Gaya *lolicon/bishoujo* manga ini penting sebab pengaruhnya yang besar dalam ranah perwibuan. Anno Hideaki, Miyazaki Hayao, dan beberapa nama besar lainnya, pernah terlibat dalam pembuatan media yang dapat dikategorikan sebagai media *lolicon*, terlepas dari apakah mereka mengakuinya atau tidak—karena pada akhirnya para penikmatnyalah yang menentukan seberapa *lolicon* suatu karya.

Di sisi lain, perempuan memperlakukan BL sebagai ruang untuk bermain-main dengan aturan-aturan gender yang tidak saklek dengan norma masyarakat. Sekali lagi mengutip Galbraith, perempuan yang ingin lepas dari kekangan peran gender yang hetero-normatif membayangkan suatu narasi yang bebas akan peran-peran tradisional perempuan, seperti melahirkan anak dan tugas-tugas rumah tangga. Cerita-cerita BL, yang melibatkan sepasang lelaki, jelas tidak akan mengikuti peran-peran gender yang ada di masyarakat secara *one-to-one*, dalam artian tidak selalu jelas siapakah yang harus membesarkan anak dan merawat rumah, dan siapa yang harus pergi kerja untuk menunjang keluarga.

Baik laki-laki yang mendominasi skena *lolicon*, ataupun perempuan yang mengaku dirinya *fujoshi*, keduanya ada sebab kegelisahan akan norma-norma gender yang ditekan pada mereka oleh masyarakat. Pada gilirannya, mereka memandang dunia bacaan mereka itu sebagai sebuah fantasi, lalu jatuh cinta padanya.

Moe, dalam arti paling luas dan sederhananya, adalah ketertarikan pada karakter fiksi. Melihat para *lolicon* yang memuja karakter-karakter *bishoujo* dan *fujoshi* yang membayangkan hubungan romansa, bahkan seksual, dari setiap pasangan—atau dua orang yang dibayangkan sebagai pasangan—lelaki, dua kelompok ini mestilah menemukan *moe* dari tiap media kesukaan mereka.

Mengesampingkan kemungkinan tentang pedofilia, salah satu alasan kenapa *lolicon* manga digemari lelaki adalah karena karakter-karakter *moe* mereka memungkinkan para lelaki untuk memosisikan diri mereka sebagai seorang "ibu," yang saat itu dipandang sebagai hal feminin. *Moe* memberikan tempat bagi lelaki untuk tenggelam dalam sisi "feminin" mereka. Terkait dengan ini, seorang teman saya yang *fujoshi* sempat berkata, dan saya kutip ad verbatim, "Cewek nonton BL itu kayak cowok nonton CDGCT (*Cute girls doing cute things*)."

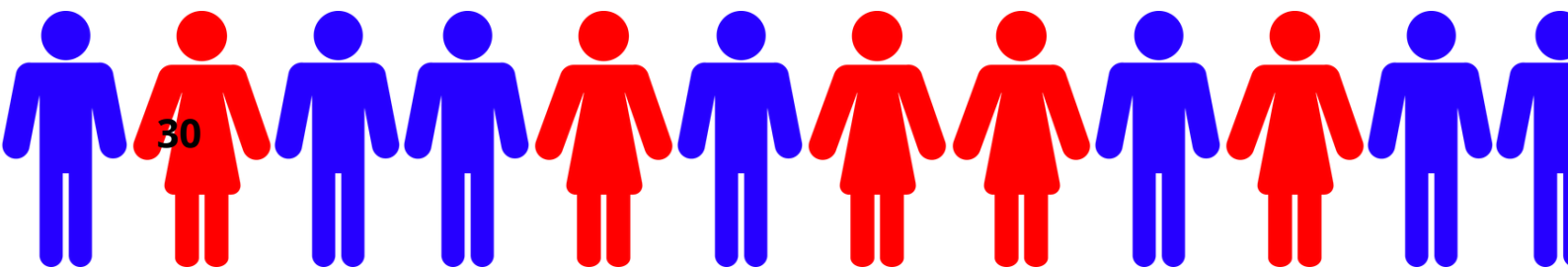


Dari banyak-banyaknya persamaan antara *lolicon* dan *fujoshi*, salah satu perbedaan mereka mungkin ada dalam pendekatan terhadap karakter *moe* mereka. *Lolicon* seringkali menempatkan diri mereka dalam hubungan (khayal) kakak-beradik atau orang tua-anak mengenai karakter *moe* mereka, yang memang biasanya juga adalah seorang gadis kecil. *Fujoshi* justru mendapati BL *moe* sebab ia menghapus keberadaan perempuan di dalam hubungan (khayal) pasangan pria-pria tersebut. *Bishoujo* itu *moe* karena potensi soal hubungan apa yang bisa dimiliki oleh sang pengamat (dalam kasus ini, sang pengamat adalah si *lolicon*), sementara BL itu *moe* karena potensi hubungan yang bisa dijalin oleh dua karakter—atau dua orang pria atau dua benda yang didekati sebagai suatu karakter.

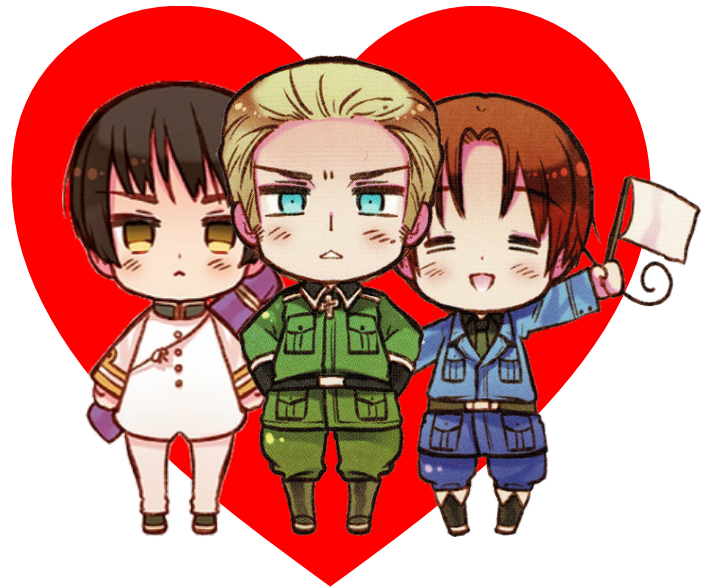
Omake: *Shoujo Manga* dan Comic Market

Comic Market (Comiket) adalah perkumpulan terbesar di dunia yang berfokus pada komik rilisan sendiri (*self-published; doujinshi*). Pertama diadakan pada tahun 1975 oleh Meikyuu, sebuah lingkaran (*circle*) *doujinshi* yang menerbitkan majalah-majalah kritik *manga*, terutama *shoujo manga*.

Satu tokoh penting dalam Meikyuu adalah Harada Teruo, seorang penggemar berat *shoujo manga*, terutama yang digarap oleh Hagio Moto. Dalam tahun-tahun kuliahnya, ia membentuk Moto no Tomo, sebuah klub penggemar Hagio Moto, bersama kawan-kawan sesama penggemarnya. Harada dan kawan-kawan kemudian beberapa kali menerbitkan majalah (*fanzine*) tentang *shoujo manga*. Dari sini, Harada diperkenalkan kepada Y-jou, perwakilan dari Kelompok Penelitian Sejarah *Shoujo Manga* Pascaperang, serta Yonezawa Yoshihiro. Lalu, pada tahun 1974, Harada, dengan bantuan dari beragam koneksinya dan klub *manga* Universitas Wakou, menayangkan sebuah film animasi dari komik hit Hagio, *November Gymnasium*, yang mungkin lebih dikenal sebagai *The Heart of Thomas*, di Shibuya. *Fanclub, fanzine*, serta penayangan film ini menarik makin banyak pembaca pada *shoujo manga*.



Kemudian, pada bulan April 1975, Harada membentuk lingkaran Meikyuu. Beberapa anggota lainnya adalah Yonezawa, Aniwa Jun, dan Sagawa Toshihiko, yang kemudian mendirikan majalah *June*, yang sangat populer di kalangan pembaca BL sampai-sampai judul majalah itu sempat menjadi sinonim dari "manga yang menceritakan cinta antar lelaki." Di bulan Desember di tahun yang sama, diadakanlah Comiket yang pertama. Comiket ini benar-benar berkuat pada *shoujo manga*: *Bessatsu Shoujo Comic*, tempat Hagio menerbitkan karya-karyanya, adalah satu-satunya majalah manga yang dijadikan tempat *ngiklan* oleh para penyelenggara; 90% dari pengunjung adalah perempuan; dan dalam survei yang diadakan di tempat, mangaka-mangaka favorit pengunjung adalah 1) Hagio Moto, 2) Takemiya Keiko, 3) Tezuka Osamu, dan 4) Ooshima Yumiko, nama-nama yang berperan besar dalam perkembangan *shoujo manga* sampai saat itu. Tidaklah berlebihan jika kita sebut Comiket, dan semua acara *doujinshi* yang terinspirasi olehnya, tidak akan ada tanpa *shoujo manga*.



Kesimpulan

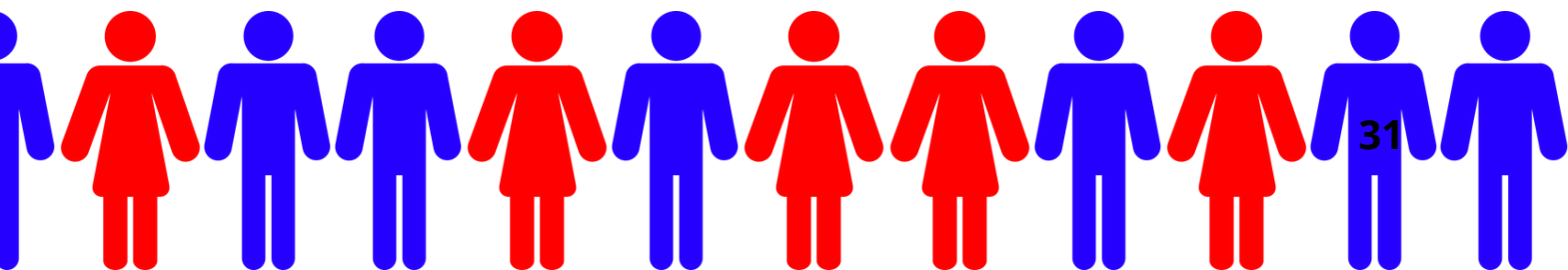
Lingkungan peranimean sekarang tidak akan sama tanpa adanya *shoujo manga*. Pengaruh Tezuka di sini tidak perlu ditanyakan lagi, tapi perlu diperhatikan juga bahwa pola produksi anime saat ini berkiblat pada Tezuka dan studio animasinya, Mushi Production.

Dari *shoujo manga* yang menarik pembaca laki-laki, muncul orang-orang seperti Azuma Hideo yang membuka subkultur baru seperti *lolicon* dan *bishoujo manga*. Otaku yang pada saat itu sudah mulai haus akan karakter-karakter imut seperti Clarisse dari *Lupin III: Castle of Cagliostro* atau Lum dari *Urusei Yatsura*, menemukan oasis baru di dalamnya. *Moe* saat itu sudah masuk ke dalam percakapan sehari-hari, dan ia menjadi penyokong anime-anime mulai dari saat itu. Ambil contoh karakter Momo dari *Magical Princess Pinky Momo* atau Ayanami Rei dari *Neon Genesis Evangelion*. Keduanya tidak dirancang untuk mengundang afeksi dari pria-pria muda, tetapi tetap banyak dari mereka yang menggemari karakter tersebut dan anime asalnya. Bagi industri anime yang meraup keuntungan besar dari penjualan *merch* anime mereka, jelas hal ini memberi mereka senjata promosi baru: *moe*.

Pola yang sama masih terlihat sampai sekarang, yang mana tidak sedikit orang yang mulai menonton suatu anime, membaca suatu manga, atau memainkan suatu gim karena ketertarikannya pada satu karakter. Hal ini tentu tidak terbatas pada lelaki muda dengan *oshi* gadisnya, tapi juga berlaku pada otaku-otaku perempuan yang didominasi oleh *fujoshi*. Kata "*moe*" mungkin sudah tinggal bayang-bayang masa lalu, tapi ia masih menjiwai dunia perwibuan sampai saat ini.

Daftar Pustaka

- Galbraith, P. W. (2009). *The otaku encyclopedia: an insider's guide to the subculture of cool Japan*. Kodansha International.
- Galbraith, P. W. (2009). Moe and the potential of fantasy in post-millennial Japan. *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*.
- Galbraith, P. W. (2014). *The moé manifesto: an insider's look at the worlds of manga, anime, and gaming*. Tuttle Publishing.
- Galbraith, P. W. (2019). *Otaku and the struggle for imagination in Japan*. Duke University Press.
- Hori, H. (2013). Tezuka, shōjo manga, and Hagio Moto. *Mechademia 8: Tezuka's manga life*, 299–311. University of Minnesota Press.
- Nagayama, K. [2014] (2021). *Erotic comics in Japan: an introduction to eromanga*. Amsterdam University Press.
- Toku, M. (2007). Shoujo manga! Girls' comics! A mirror of girls' dreams. *Mechademia 2: Networks of desire*, 19–32. University of Minnesota Press.
- Welker, J. (2015). A brief history of shōnen'ai, yaoi, and boys love. *Boys Love Manga and Beyond*, 42–75. University Press of Mississippi.



Bagaimana Sebenarnya Kita Memahami *Anime*? Sekadar Kecintaan atau Cara Kita Kabur Dari Realita yang Bising?

Immanuel

Pendahuluan

Bayangkan sebuah kereta komuter di Tokyo, Jakarta, atau New York, pada pukul sembilan malam. Tubuh-tubuh lelah berjejalan, wajah-wajah diterangi layar ponsel. Sebagian besar *scrolling* media sosial, membaca berita buruk tentang perang dan resesi, atau membalas pesan istri. Perhatian orang-orang tertuju pada satu atau dua orang di sudut gerbong, mereka yang tersenyum kecil. Mata basah atau justru penuh harapan dengan kondisi earbud menyala dan di layar mereka: gadis-gadis yang sedang melawan kejahatan saling memberi semangat, atau seorang lelaki dengan kekuatan *overpower*-nya sedang menikmati petualangan untuk menaklukkan raja iblis.

Di sini mereka sedang tidak di kereta. Mereka sedang di dunia lain.

Setiap sore, jutaan orang di seluruh dunia melakukan ritual sunyi ini. Bukan sekadar hiburan dan bukan juga mengisi waktu. Mereka sedang melarikan diri. Bukan pelarian memalukan karena telah dipraktikkan oleh para pujangga Jepang sejak seribu tahun lalu, ketika para bangsawan istana Heian menulis puisi tentang daun gugur sambil bersembunyi dari intrik politik atau bagaimana para filsuf dan seniman mencoba menyuarkan ketakutan mereka lewat puisi atau lukisan. Ini bukan kesemuan, ketakutan mereka nyata.

Di tengah gemuruh notifikasi, tuntutan produktivitas, dan kebisingan yang tak pernah berhenti—dari hiruk-pikuk kota hingga hiruk-pikuk pikiran kita sendiri—anime dan akar sastranya menawarkan sesuatu yang langka: keheningan. Bukan keheningan tanpa suara, melainkan keheningan di mana kita bisa berharap kembali. Kemudian, ingin saya ceritakan di sini: bagaimana romantisme dalam anime menjadi sebuah strategi pelarian yang justru membuat kita lebih manusiawi.

Bagian 1: Menelusuri Akar Pelarian

Sejarah anime modern tidak bisa dipisahkan dari lahirnya Astro Boy pada tahun 1963. Karya Osamu Tezuka yang sering disebut sebagai "Dewa Manga", bukan sekadar cerita anak-anak tentang robot yang bisa terbang, tapi penggambaran kepedihan personal dan kolektif yang disengaja. Tezuka menciptakan Astro sebagai robot yang memiliki kokoro (hati/perasaan)—kemampuan untuk merasakan cinta, kesedihan, dan harapan sebagaimana manusia.

Ironisnya, Astro justru lebih manusiawi daripada banyak manusia di sekitarnya. Ia ditinggalkan oleh penciptanya, Dr. Tenma, karena tidak bisa menggantikan putra kandung yang meninggal. Ia dibenci oleh sebagian manusia karena ia robot. Namun, Astro tidak pernah membenci balik. Ia memilih untuk melindungi kedua belah pihak—manusia dan robot—karena ia percaya pada kemungkinan rekonsiliasi. Astro Boy lahir di Jepang yang masih berusaha bangkit dari kekalahan Perang Dunia II. Reruntuhan masih berserakan, luka masih menganga. Tezuka, melalui goresan tangannya, menciptakan seorang pahlawan yang bukan lahir dari balas dendam, melainkan dari pengampunan dan tekad untuk maju. Ia mengajarkan bahwa menjadi kuat bukan berarti menghancurkan musuh, tetapi tetap memegang prinsip kemanusiaan ketika dunia di sekitarnya hancur. Penggambaran ini tidak sekadar cerita yang romantis, tapi ini harapan asli pengarang untuk menjadikan kita sadar atas kemanusiaan.

Kemudian, *Dr. Stone* (2019), sebuah rangkaian narasi tentang seluruh umat manusia yang tiba-tiba berubah menjadi batu. Ribuan tahun kemudian, seorang jenius bernama Senku terbangun dan memutuskan untuk membangun kembali peradaban dari nol menggunakan sains. Para penduduk desa Ishigami—keturunan dari para astronot yang selamat—tidak memiliki teknologi. Mereka hanya berbekal cerita yang diturunkan dari generasi ke generasi, yaitu; cerita tentang seorang lelaki bernama Byakuya yang mengajarkan mereka tentang batu, hewan, dan tanaman mana yang aman. Ketika Senku datang dengan pengetahuan ilmiahnya, penduduk desa tidak menolaknya. Mereka malah menerimanya karena cerita-cerita leluhur mereka telah mempersiapkan hati mereka untuk percaya.

Kedua contoh di atas mensintesis jika apa yang creator ingin sampaikan bukan hanya soal misi kelulusan industri, tapi tentang bagaimana bahasa komunikasi tersebut menyampaikan satu tujuan, kesadaran kemanusiaan. Lewat bagaimana penguasaan dilema dan latar belakang creator menyebabkan cerita anime bukan sekadar penggambaran maya belaka. Namun, emosi kemanusiaan asli yang memang ingin disampaikan agar kita mengingat maknanya.

Bagian 2: Ketidakpastian Dunia Nyata dan Lahirnya Isekai sebagai Mimpi Basah

Mengapa bentuk pelarian ini terasa begitu mendesak sekarang? Mengapa generasi kita—generasi yang secara teknologi paling terhubung dalam sejarah—justru paling kesepian dan paling haus dunia fiksi?

Jawabannya mungkin terletak pada apa yang disebut para sosiolog sebagai *precarity* (kerapuhan hidup). Dalam artikel *Working Worlds in Neoliberal Japan* (2023), Tanaka dan Suzuki menunjukkan bahwa generasi muda Jepang—dan ini berlaku global—hidup dalam ketidakpastian permanen.

Kontrak kerja tidak tetap, harga rumah melonjak, hubungan sosial menguap ke layar, dan bumi semakin panas. Baginya, kebisingan dunia modern bukan hanya kebisingan suara, tapi lebih dalam dari itu; masalah eksistensial, saat kita dihadapkan atas ketidakpastian yang terjadi. Entah ini soal hari esok atau minggu depan yang kita sendiri sudah lelah memikirkannya lagi.

Di sinilah genre *isekai* (cerita tentang karakter yang terlempar ke dunia lain) menjadi fenomena besar. Sebuah tesis akademis tahun 2020, *The Darker Sides of the Isekai Genre*, menganalisis puluhan anime populer seperti *Re:Zero*, *Sword Art Online*, dan *Mushoku Tensei*. Kesimpulannya: *isekai* bukan sekadar fantasi kekuasaan, tapi respons psikologis terhadap dunia yang terasa tidak adil secara struktural.

Dalam *isekai*, seorang pemuda pemalas yang tidak punya masa depan di dunia nyata bisa menjadi pahlawan. Bukan karena ia istimewa, tetapi karena aturan dunianya berbeda. Di dunia lain, kerja keras dihargai, kebaikan dibalas, dan ikatan sosial bersifat permanen. Kita selalu disuguhkan angan-angan dunia yang ideal, saat MC (Main Character) memiliki skill OP (Over Power). Kemudian, ia bisa melawan kejahatan dengan pengorbanan yang minimal. Semua itu terlahir dari yang sebelumnya MC seorang neet atau hikikomori.

Kita tiba di masa saat laga dan anime menampilkan dunia impian yang akhirnya kegiatan baik atau buruk dunia sebelumnya bisa menjadi mimpi basah di dunia baru, dan semua orang menikmati sesi bermimpi ini. Suatu proses kebahasaan yang filsuf lakukan lewat teori dan buku yang tebal itu akhirnya dinikmati melalui media yang mengharuskan kita tiba di krisis eksistensial.

Bagian 3: Bioskop Kecil - Romantisme Fiksi

Saya ingin bercerita tentang suatu sore. Saat menonton *Weathering With You* (2019) di layar smartphone lama. Di layar, seorang anak laki-laki kabur dari rumah ke Tokyo yang hujan tiada henti. Ia bertemu seorang gadis yang bisa menghentikan hujan dengan doa, tapi ada harga yang harus dibayar: sang gadis perlahan menghilang jika terlalu sering menggunakan kekuatannya. Di klimaks film, si anak laki-laki harus memilih: menyelamatkan Tokyo dari banjir atau menyelamatkan gadis itu. Ia memilih gadis itu. Tokyo terendam. Dan entah mengapa, saya terharu dan menerima ceritanya dengan bahagia.

Setelah menonton kedua kalinya, keterharuan saya punya makna berbeda. Dulu saat masih di bangku sekolah, aksi heroik penyelamatan ini terlihat sangat tidak masuk akal. Namun, setelah merasakan bagaimana kondisi sosial memaknai manusia, laki-laki tersebut melakukan tindakan yang sepenuhnya benar. Bukan bekal cinta yang ingin saya garis bawahi, tapi bagaimana sosial tidak begitu lagi peduli pada sekelilingnya, entah benar-benar tidak peduli atau ignorance. Akhirnya, ini bukan film yang sangat romantis soal drama, tapi bagaimana pelarian sosial dan versi diri kita dalam kondisi krisis eksistensial diuji dari keburukan sosial.

Bagian 4: Yang Melarikan Diri

Anime melakukan hal itu dengan cara yang unik. Ia mengambil elemen-elemen paling remeh—hujan, telepon genggam, jembatan kereta—dan mengubahnya menjadi sakral. Dalam *Your Name* (2016), seutas pita merah yang melilit rambut menjadi simbol takdir yang melampaui ruang dan waktu. Dalam *5 Centimeters per Second*, kecepatan kereta menjadi metafora untuk jarak yang tak terhubung. Semuanya romantis, semuanya sunyi, semuanya terasa.

Dan rasanya itu adalah obat penawar terbaik untuk versi kebisingan dunia sekarang.

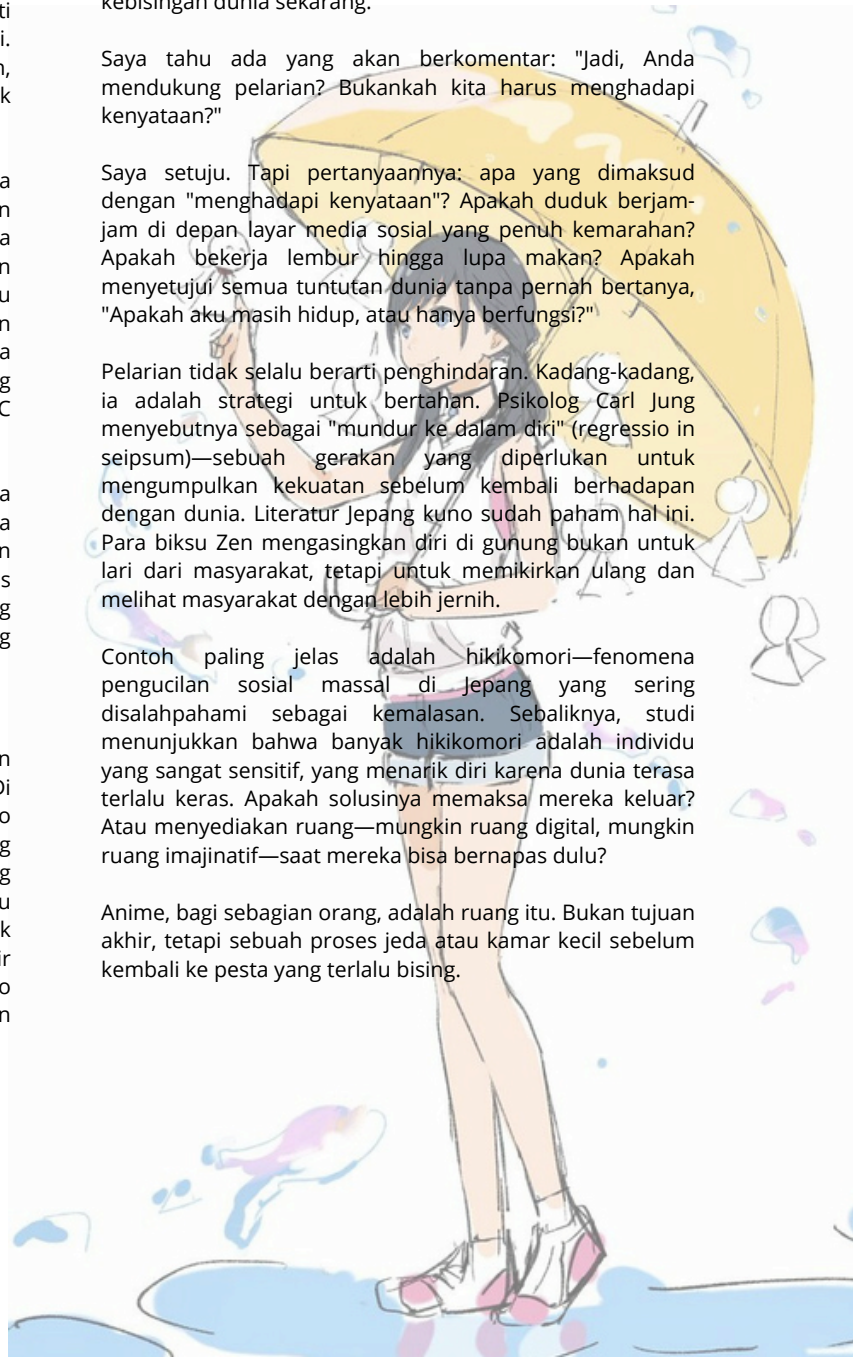
Saya tahu ada yang akan berkomentar: "Jadi, Anda mendukung pelarian? Bukankah kita harus menghadapi kenyataan?"

Saya setuju. Tapi pertanyaannya: apa yang dimaksud dengan "menghadapi kenyataan"? Apakah duduk berjam-jam di depan layar media sosial yang penuh kemarahan? Apakah bekerja lembur hingga lupa makan? Apakah menyetujui semua tuntutan dunia tanpa pernah bertanya, "Apakah aku masih hidup, atau hanya berfungsi?"

Pelarian tidak selalu berarti penghindaran. Kadang-kadang, ia adalah strategi untuk bertahan. Psikolog Carl Jung menyebutnya sebagai "mundur ke dalam diri" (*regressio in seipsum*)—sebuah gerakan yang diperlukan untuk mengumpulkan kekuatan sebelum kembali berhadapan dengan dunia. Literatur Jepang kuno sudah paham hal ini. Para biksu Zen mengasingkan diri di gunung bukan untuk lari dari masyarakat, tetapi untuk memikirkan ulang dan melihat masyarakat dengan lebih jernih.

Contoh paling jelas adalah hikikomori—fenomena pengucilan sosial massal di Jepang yang sering disalahpahami sebagai kemalasan. Sebaliknya, studi menunjukkan bahwa banyak hikikomori adalah individu yang sangat sensitif, yang menarik diri karena dunia terasa terlalu keras. Apakah solusinya memaksa mereka keluar? Atau menyediakan ruang—mungkin ruang digital, mungkin ruang imajinatif—saat mereka bisa bernapas dulu?

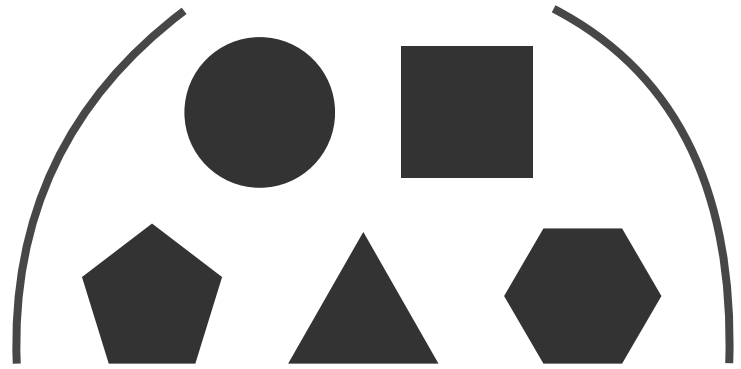
Anime, bagi sebagian orang, adalah ruang itu. Bukan tujuan akhir, tetapi sebuah proses jeda atau kamar kecil sebelum kembali ke pesta yang terlalu bising.



Penutup: Peziarah

Saya kembali ke kereta tadi. Orang-orang di gerbong yang tersenyum menonton anime di ponsel mereka, bukanlah pengecut. Mereka adalah peziarah. Mereka sedang melakukan perjalanan singkat ke dalam keheningan, ke dalam romantisme, ke dalam dunia di mana hujan bisa dihentikan oleh doa dan pita merah bisa menyatukan takdir.

Setelah episode selesai, mereka akan mengangkat kepala. Keluar dari stasiun. Menghadapi angin malam dan deru kendaraan. Saat itu juga, sesuatu telah berubah di dalam diri mereka. Ada kehangatan kecil di dada. Ada keyakinan bahwa di tengah semua kebisingan, masih ada tempat untuk kembali dan menjadi manusia.



Anime, dalam benang merah yang panjang dari zaman Heian hingga Studio Ghibli, mengajarkan satu hal: kita berhak atas dunia kita sendiri. Dunia itu tidak harus nyata. Ia hanya harus jujur.

Jadi, lain kali kita melihat seseorang melarikan diri ke dalam anime, jangan panggil dia pelarian. Panggillah dia seorang peziarah yang sedang mencari hening dan kediriannya di tengah badai. Jika kita sendiri sedang lelah dengan kebisingan dunia, izinkan saya berbisik: silakan masuk. Dunia lain tidak seburuk yang orang katakan. Di sana, setetes embun pun bisa mengubah segalanya. Tetap buat diri Anda hidup dan pertahankan kemanusiaanmu.

Daftar Pustaka

Schopenhauer, Arthur. *The world as will and representation*. Diterjemahkan oleh E.F.J. Payne. Dover Publications, 1966.

Tansman, Alan. *Japanese Literature: A very short introduction*. Oxford University Press, 2023.

Tanaka, Y. & Suzuki, H. Working Worlds in Neoliberal Japan: Precarity, Imagination, and the Role of Pop Culture. *Journal of Contemporary East Asian Studies*, vol. 14, no. 2, 2023, pp. 45-67.

Watanabe, K. *The Darker Sides of the Isekai Genre: Escapism, Depression, and Social Withdrawal in Contemporary Japanese Anime*. Master's Thesis, University of Tokyo, 2020.





JOMOC VOLUJME 1