JOMOC

Journal of Moe and Otaku Cultures

A Japanese pop culture speculative research project by Wibulaksumur Reading Group



Halaman ini sengaja dikosongkan

Kata Pengantar

Rizki Anindita

Melihat perkembangan fandom anime dan manga, saya selalu terpikirkan dua hal besar yang bertingkat. Mungkin, pembaca bisa menyimpulkannya sendiri di akhir.

Saya kadang teringat dengan panel saya di CF16, 2023 lalu. Di sana, saya bercerita tentang keresahan terhadap kurangnya kultur akademik atau setidaknya melihat hobi dalam skena anime dan manga dengan lebih kritis–terutama di Indonesia. Keresahan itu muncul akibat kemunculan grup-grup bahas anime yang lebih banyak dipenuhi oleh kiriman *ragebait* ataupun *troll.* Lantas, begitu melihat konten para mikroselebritas dalam ceruk anime/manga (baik dalam maupun luar negeri), saya merasa bahwa kultur kritis/akademis ini *seolah* tidak pernah dibudayakan di dalam fandom secara luas. Padahal, kultur tentang melihat anime dan manga secara kritis telah dibudayakan sejak dekade 1970-an yang digawangi Frederik Schodt ataupun Susan Napier. Di Indonesia juga tulisan-tulisan yang membahas kritis tentang komik dan animasi telah beredar di surat-surat kabar sejak Arswendo Atmowiloto maupun Seno G. Ajidarma menulis di kolom-kolom pada tahun 1970-an. Budaya melihat skena hobi kita secara kritis itu ada sejak lama, tapi kita selalu menafikannya dalam kenaifan bahwa hobi seharusnya dinikmati sebagai hobi.

Kehadiran JOMOC seakan menjadi jawaban keresahan saya. Sekalipun mem-*branding* diri sendiri sebagai kumpulan tulisan semi-riset spekulatif, esai-esai yang diusung telah menunjukkan kekritisan yang diharapkan terutama dari ilmu-ilmu sosio-humaniora maupun sosio-politik. Kapan lagi kita bisa diajak berpikir bahwa keimutan karakter *idol* adalah bagian dari usaha mensublimasi kampanye-kampanye ekologisme? Hal-hal seperti inilah yang saya dambakan sejak lama. Sebab, hanya para fanatik yang dapat menulis dan melihat sesuatu yang mereka suka secara mendalam dan membongkar-segala "yang tak terlihat". Semangat itulah yang coba JOMOC munculkan di edisi kedua kali ini yang berpayung di bawah tema besar *being a fan.*

Melihat topik-topik yang dibahas dalam JOMOC pun, saya merasa cukup lega karena fokus kajian dapat sangat-sangat beragam. Dari *underground idol,* fenomena *moe-aesthetic* dalam *menhera,* bahkan sampai *Angel Beats!.* Topik-topik yang sangat spesifik dan mungkin *niche* dalam kajian anime/manga secara umum. Saya yakin, kalau bukan benar-benar ditulis oleh seorang fan anime dan manga yang berkecimpung dan bahkan menyelam sedalam-dalamnya tentang skena tersebut, *wallahi!* Saya yakin isinya hanya akan *Ghibli lagi, Miyazaki lagi!* Bukannya saya tidak suka kalau fan Ghibli bahas Ghibli (dan mau bagaimana pun Ghibli juga anime terkenal). Hanya saja, saya merasa bahwa topik Ghibli dan seri-seri *shounen* arustama sudah terlalu menjemukan *(oversaturated)* untuk dibahas karena terlalu menyesaki jurnal-jurnal maupun buku-buku yang mengkaji anime secara akademis. Bahkan, saking seringnya, saya sampai mafhum tentang anime-anime Ghibli sekalipun saya tidak pernah menonton satu pun film mereka! Maafkan bila saya meluapkan sentimen pribadi terdalam saya di sini.

Akhir kata, kehadiran JOMOC memang *dibutuhkan* dalam skena anime/manga di Indonesia maupun di dunia agar semakin luas diskusi tentang anime dan manga dalam berbagai diskursus—agar konten di media sosial bukan sebatas *"What's your anime hot take?"* Syukur-syukur, JOMOC bisa berhasil menjadi jurnal anime/manga yang dapat dibaca secara luas oleh seluruh fan sehingga semakin dalam pemahaman tiap-tiap fannya. Terakhir, semoga JOMOC selalu dalam kondisi *JOMOC (Joy of Making Original Contents).* Salam Sukses Selalu!

-Garakuta, Oktober 2026



Wibulaksumur's corner

Trakteer Kami!

https://trakteer.id/wibulaksumur

Xenoshroomer
Mahasiswa filsafat yang sering ikut event jejepangan. Menginisiasi Reading Group wibulaksumur, kelompok baca yang berorientasi pada isu-isu pop culture
IG: @gloria_1.8

Sumugi
Content Creator yang bercita-cita bisa melakukan wawancara, meliput atau diundang presscon musisi Jepang atau Indonesia(Amin).
IG: @halosumugi

Kuroneko
Tidak perlu tahu siapa diriku karena aku mengawasimu. Hanya seorang masyarakat biasa saja yang belajar menjadi otaku dan bercita-cita plesir ke Jepang.

Cresselia (Layouter)
Antusias animasi dan komik 3 negara Jepang, Korea, dan China.
IG: @quiet_youxox



Radea
Cita-citaku adalah membuat Jun Maeda bangga! Suka lagu-lagu vocalo, terutama lagu-lagunya Orangestar & buzzG. Suka BanG Dream!, terutama MyGO!!!!!. Bassis band Ter/sesat.
FB: Radea Alter

Mr.Mintzy
Melinting setidaknya 79 rokok sepanjang pembuatan "tulisan" ini.

RKM
Walking Rock yang tiba-tiba disuruh nulis. Suka JRPG

Sya-chan
Hi! I'm just a person who likes to take a rain shower.

Mirai (Editor)
Full time babu meonk dan part time pegawai BUMC (Badan Usaha Milik Cina)
*info loker HR
IG: shiranaimirai

To **@hiatusyu02_**
Thanks for accepting our comms and drawing our mascot!

Ryela
Dari kecil suka horor dan suka idol. Ga nyangka kalau di masa depan 2 hal yg aku sukai ini bisa digabung jadi satu. Aku juga menikmati playlist dark romance dari idol grup lainnya seperti ≠ME, =LOVE, kyurushite, dan AVAM, ataupun anisong dengan tema yandere.
FB: Ryela

Yakub Altarid Mastaranan
Bekerja full time di BPOM (Badan Pengamat Objek Moe).
FB: Syuaib Felix Zulkarnain

Nikotile
Ledakan kata di antologi ini: pegangan erat

Story Eater Parasite (Layouter)
Dari lahir sampai sekarang masih bingung dan heran sama cara manusia hidup dan berinteraksi.

Journal of Moe and Otaku Culture merupakan antologi *self-published* dan *tidak diperjualbelikan.*

Table of Contents

Now Include!

77

Game Time:
Teka-Teki Silang



4 Dari Aidoru ke Eidola: Refleksi Terhadap Skena Idola Lokal Yogyakarta

11 Aku Menurunkan Dewi Iwasawa dari Kayangan dan Sekarang Aku Menuai Akibatnya! 😭

16 Jejak Besar dari Merch Kecil Kita

26 Mengapa Karakter Imut/*moe* Menjadi Sebuah Katalis untuk Perilaku Buruk?

32 Selamat Datang di Era "Ruri Effect"—Sebuah Kisah Kecil Perihal Lipstick Effect, Latte Factor dan Mental Accounting

38 Ibumu, Ibumu, Ibumu, lalu “Ibumu”

44 Jika Terlahir Kembali, Aku Tetap Ingin Menjadi Haine

50 Realitas Aku Tak Bisa Menikahi Oshi

55 Genealogi Fasisme dalam Budaya Otaku di Indonesia

61 Irina dan Bulan dan Fedorov

65 “Normies tidur, besok ngerecokin hobi orang lain”

71 Akselerasionisme Psikotik dalam Seri Neon Genesis Evangelion (1995)

Dari Aidoru ke Eidola: Refleksi Terhadap Skena Idola Lokal Yogyakarta

Xenoshroomer



Yogyakarta adalah salah satu kota pendidikan di Indonesia. Terdapat 13 perguruan tinggi negeri, belum lagi jumlah kampus-kampus swasta, menjadikan kota ini sebagai pusat interaksi banyak pihak yang sedang menempuh pendidikan. Demografi yang beragam turut berkontribusi dalam munculnya ragam budaya, komunitas, dan industri kreatif, seperti **idola** (*aidoru*), atau grup vokal dan tari perempuan yang membawa kesan *charming* (*kirakira*). Hampir setiap minggu, terdapat agenda penampilan idola lokal yang beragam di kota ini. Setiap grup memiliki barisan komunitasnya yang loyal. Loyalitas ini dapat dilihat dari aktivitas idola di atas panggung hingga perihal pernak-pernik yang turut "menghidupi" idola lokal seperti keberadaan *merchandise;* kaos, album, bahkan *cheki*—sesi foto berbayar bersama idola.

Muncul istilah *chika idol* atau *idol underground*— independensi suatu grup. Berbeda dengan idola profesional, *chika idol* tidak memiliki aturan ketat dan segudang kode etik yang menentukan tindak-tanduk member. Hal ini yang membuat member *chika idol* dapat lebih leluasa berinteraksi dekat dengan penggemar, termasuk di luar panggung. Tentu, hal ini tidak terlepas dari status member yang mayoritas sedang menempuh pendidikan atau meniti karir. Dengan kata lain, "pekerjaan" mereka sebagai idola bisa dibilang sebagai profesi sambilan.

Berbeda dengan idola profesional yang menggeluti dunia idola sebagai profesi utama, idola-idola "amatir" ini memahami dunia idola sebagai batu pijakan demi meniti karir. *Kemudian*, melangkah lebih jauh.

Hal ini yang membuat siklus hidup idola lokal tidak begitu lama. Sama seperti mahasiswa jenjang perguruan tinggi, idola lokal akan mengalami fase *graduation*. Jika *graduation* seorang mahasiswa dirayakan dengan haru sukacita, *graduation* idola justru disertai dengan kesedihan. Sebenarnya, komunitas idola bisa saja memilih istilah "bubar" daripada *graduation,* tapi, pemilihan istilah ini sebenarnya lebih filosofis.

Di Jepang, tempat lahirnya idola, penggunaan istilah *graduation* digunakan oleh komunitas karena imaji member idol sebagai seorang gadis (*shoujo*). *Shoujo* adalah fase liminal, masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Meskipun di Jepang sendiri kata *graduation* sering dikonotasikan negatif —idola dianggap telah meninggalkan jenjang gadis dan beranjak dewasa (menikah)—kata *graduation* dalam skena idola lokal lebih umum dipakai sebagai bentuk apresiasi, karena seorang idola telah menyelesaikan *stage* di panggung, dan siap menuju *stage* atau fase hidup yang lebih tinggi dan dewasa. Hal ini terjadi karena sewaktu menjadi idola lokal, para idola dikonstitusi oleh peran mereka di kota mereka berkarir, entah sebagai pelajar atau seseorang yang baru meniti karir.

Para penggemar tentunya menyadari faktisitas bahwa keceriaan idola di panggung akan berakhir. Demikian pula, fase mereka sebagai penggemar juga akan selesai.

Alasannya sama, yakni masa pendidikan yang akan usai dan jenjang karir. Saya berargumen, justru karena kesadaran atas *finitude* atau akhir dari hobi ini, para penggemar membuat memori terhadap idola lokal menjadi berharga.

Idola dan Afeksi

Ekonomi idola adalah ekonomi afektif. Seluruh kegiatan ekonomi idola berpusat pada emosi: idola menunjukan cinta di atas panggung, kemudian penggemar menunjukan cinta dengan membeli *merchandise* sebagai wujud cinta yang termaterialisasi. Akan tetapi, , *merchandise* lebih dari sekadar objek representatif. Pun membeli *merchandise* juga lebih dari sekadar representasi cinta atau dukungan yang setelah dibeli akan kehilangan daya afektifnya.



Dea Awalia - Kohi Sekai

Donald Winnicott (1951) mendefinisikan objek transisional (transitional object) sebagai objek yang memberi jembatan emosional dan memberi rasa aman, seperti boneka yang mewakili kehadiran ibu sehingga anak terhindar dari rasa cemas. Sama halnya dengan boneka anak, merchandise idola juga merupakan objek transisional yang mengisyaratkan "kehadiran" idola. Meskipun, idola tersebut absen, bahkan graduated. Maka, daya afeksi yang diberikan merchandise bukan suatu afeksi yang bersifat replika atau mimesis —bergantung pada fase idola itu sendiri. Saya berargumen bahwa kesadaran penggemar perihal idola sebagai identitas temporal justru membuat *merchandise* memiliki afeksi yang bersifat lebih dari sekadar representasi atau tiruan dari idola itu sendiri. *Merchandise* bukan hanya tentang kehadiran idola, tapi bagaimana gambar itu membekukan momen sehingga senantiasa afeksi *merchandise* mampu menginspirasi dan membantu penggemar menjalani kehidupan yang lebih bermakna. Dengan kata lain, afeksi idola juga terpancar lintas-spasio-temporal, dari panggung ke kaos, bahkan ke *cheki*.



Ixora

Cheki: Lebih dari Sekadar Salinan Citra Idol

Masyarakat Yunani mengenal istilah *Eidos* yakni ide/citra, yang didalamnya termuat *Eikon* (ikon) dan *simulacrum* (*phantasmata*) yakni citra-citra palsu, ketidakmiripan internal, sebuah penyimpangan dari idea yang tidak lagi mewakili citra esensial *eidos*. Dalam *The Question Concerning Technology*, Heidegger mengkritik sejarah filsafat Barat yang secara bertahap menyempitkan makna *eidos* menjadi forma, atau bentuk sebagai rancangan atau fungsi pada suatu materi. Penyempitan ini menutupi berbagai modus sesuatu yang menyingkapkan dirinya. Dalam masyarakat modern, yang epistemenya telah terkontaminasi dengan rasionalisme instrumental, penyingkapan (*aletheia*) mengalamii dominasi satu modus tunggal, yaitu *Gestell*, yang memandang segala sesuatu terutama sebagai *standing-reserve* (*Bestand*) atau reduksi sesuatu hanya dari dimensi kalkulatif semata: berguna atau tidak, penting atau banal.

Dalam konteks industri idola, hal yang paling penting adalah **citra** idola. Citra tersebut tidak hanya diakses penggemar melalui aksi panggung, tapi juga melalui *merchandise* . Untuk menangkap citra ini, *merchandise* digunakan sebagai material yang mampu menangkap dan mentransmisikan momen temporal dalam bentuk diskret. Dengan kata lain, *merchandise* memiliki nilai instrumental yang sama dengan batu nisan, yakni sebagai memorial yang berisi suatu narasi, dalam hal ini adalah **citra** sebagai narasi afektif.

Meskipun berfungsi sebagai medium naratif, *merchandise* kerap kali dianggap hanya sebagai salinan dari citra idola. Akibatnya, *merchandise* seringkali direduksi menjadi fungsi sesaat bahkan kerap diabaikan. Justru yang dianggap bermakna adalah *aktus* atau tindakan membeli *merchandise* tersebut. Dengan kata lain, kategori material *merchandise* hanya menjadi instrumen konsumsi semata. Sementara itu, kapasitas *merchandise* dalam membangun afeksi atau *energeia* diabaikan.

Peristiwa ini juga terjadi dalam *cheki*. *Cheki* adalah foto personal idola, ataupun foto idola bersama penggemar yang dikristalisasi dalam satu frame foto. Dapat dikatakan, sesi *cheki* adalah momen eksklusif ketika penggemar bisa dekat dengan idola yang digemari *(oshi)*. Dalam hal ini, *cheki* memiliki daya afektif yang khas karena ia membekukan suatu momen yang mengandung konteks personal, sehingga *cheki* lebih sekadar salinan afeksi (afeksi citra idola lebih dari afeksi *cheki*).

Afeksi personal ini justru memungkinkan penggemar untuk merefleksikan dan membangun makna baru atas pengalaman tersebut. Ingatan yang tersimpan dapat terus aktif setiap kali *cheki* dilihat atau direnungkan. Ingatan ini tidak selalu merujuk pada peristiwa *cheki* tersebut diperoleh. Sebagai gambar, *cheki* bersifat dapat diiterasi dan disitasi sehingga membuatnya dapat terus dihadirkan dalam konteks yang berbeda tanpa kehilangan kemampuannya untuk membangkitkan pengalaman. Selain itu, setiap momen di dalam *cheki* adalah momen yang berbeda dan tidak pernah identik sehingga membuat penggemar dapat memperkaya makna *cheki*dengan mengingat setiap *mise-en-scene.*

Eksklusivitas *cheki*, jika direfleksikan melalui kacamata Roland Barthes menghadirkan *studium*, yaitu struktur yang familiar bagi penggemar yang langsung dapat dikenali secara personal, contohnya pose idola dan tanda tangan. *Cheki* juga menghadirkan *punctum*, yakni detail personal yang dapat menyentuh pemiliknya.



Kyurushite

Sebagai contoh, momen spontan yang memiliki resonansi emosional yang mendalam bagi pemiliknya. Hanya pemilik yang tahu konteks dari benda yang dimilikinya, dan konteks itu bisa membentuk cara pandang terhadap dunia melalui iterasi dan kontekstualisasi ulang terhadap citra-citra dulu. Contoh, empat tahun lalu sebuah foto diambil ketika aku sedang menyanyikan lagu-lagu favorit bersama idol yang aku senangi dengan penuh semangat. Empat tahun kemudian, lagu itu kembali berputar dan kali ini lirik lagu itu menuntun diri untuk hidup sesuai dengan semangat yang digaungkan dalam lagu tersebut.



UgoPoupee - Yu

Aidoru* sebagai *Eidos

Epicurus berpendapat bahwa setiap entitas akan terus-menerus memancarkan *eidola*, yakni lapisan material yang sangat tipis namun tetap bersifat fisik. *Eidola* benar-benar berkontak dengan tubuh pengamat sehingga daya afektif dari citra bukanlah ilusi mental, melainkan bagian dari realitas material itu sendiri. Lucretius mengembangkan gagasan bahwa *eidola* tidak pernah hadir secara terisolasi. Citra-citra senantiasa bertemu dan bergabung satu sama lain di dalam horizon perpetual sehingga menghasilkan pengalaman yang tidak identik dengan sumber asalnya. Pembacaan Gilles Deleuze terhadap Lucretius mempertegas bahwa *eidola* membentuk *milieu* atau lingkungan afektif yang memiliki daya produksi pengetahuan (Smith, 2005).

Afeksi yang terkandung dalam skena idola adalah afeksi *eidos* atau citra. Penggemar sedari awal telah mengetahui bahwa idola adalah simulakra atau penanda tanpa orisinal. Contohnya *Kyara* atau sifat idola di panggung, gestur afektif dan persona idola. Ketiganya adalah hasil dari permainan menggabung atau sintesisasi citra. Tentu, orang awam akan mengira bahwa industri idola adalah industri muslihat yang hanya "menjual citra", atau *database consumption* (lihat Azuma) semata. Lantas, mengapa penggemar tetap bertahan?

Hal yang terus hidup setelah seorang idola *graduate* bukan tubuh biologis/esensinya, melainkan jaringan afeksi yang terus diproduksi melalui sirkulasi *eidola*. Afeksi ini yang senantiasa bertemu dengan memori penggemar, pengalaman kolektif fandom, maupun konteks baru yang terus berubah sehingga makna senantiasa diperbarui.

Melalui afirmasi terhadap agensi material: *merchandise* sebagai bentuk cinta idola yang kontinu dan tolakan salinan temporal. Penggemar tidak lagi diposisikan sebagai konsumen emosi yang pasif. Afeksi yang tersimpan di *cheki* setelah idola *graduate* bukan residu yang makin melemah dari momen aslinya. *Kemudian,* dayanya hilang setelah *graduate* atau grubnya bubar. Afeksi itu terus bertahan melalui rekoleksi dan rekonstruksi pengalaman baru. Idol menjadi *eidos:* ide atau citra yang senantiasa hadir. Berproses melalui relasi antar ruang.

Penggemar memahami bahwa elemen terpenting dari idola adalah elemen afektif dari citra. Penggemar dengan berbagai latar belakang memiliki beragam cara dalam memaknai afeksi tersebut. Melalui merchandise, citra dapat terus beredar dan memungkinkan pengalaman afektif terus berlangsung, melampaui kehadiran biologis sang idola.

Pada akhirnya. Sekalipun tahu bahwa idol lokal akan *graduate.* Apakah penggemar tetap setia mendukung? Bagi saya, justru pemahaman atas *finitude,* penggemar berusaha memproduksi makna sebanyak-banyaknya: seperti membeli *merchandise*. Namun, aktivitas ini bukanlah alat tukar afektif yang akan habis nilainya ketika idola telah *graduate.* Coba buka kembali *photobook* kalian, lihatlah kembali *cheki* yang telah kalian simpan.

Ingatlah, dalam foto yang membeku itu. Momen apa yang ditangkap? *Punctum,* yang membuat kalian masih berusaha menjalani hidup. *Eidos* dari idol menunjukan bahwa yang bertahan bukanlah kehadiran tubuh, tapi produktivitas afeksi yang terus bergerak melalui ingatan dan pemaknaan kembali.



final→self

Addenda

Tulisan ini dibuat sebagai perenungan penulis terhadap event Hotaru-Machi yang diselenggarakan pada tanggal 11-12 Juli di Jogja. Ketika event tersebut digelar, grup idol asal Jogja, Iris Idol mengumumkan graduate setelah 10 tahun berkarir. Iris idol adalah idol pertama yang ditonton penulis ketika tinggal di Yogyakarta. Masih segar di ingatan penulis, ketika event tersebut diselenggarakan. Kak Dhanti, member idol Iris sangat aktif dan antusias berbicara dengan penggemar dan mendengarkan keluh kesah mereka sembari antre cheki.

Peristiwa ini benar-benar berbeda dengan imaji penulis tentang idol profesional yang menjaga jarak serta menciptakan batasan. Penulis merasa kecewa dengan diri sendiri karena tidak bisa hadir akibat *procrastinate.* Ketika hari H justru dibantai tugas. Selain itu, penulis merasa dirinya pecundang karena tidak pernah membeli cheki iris idol karena rasa malu.

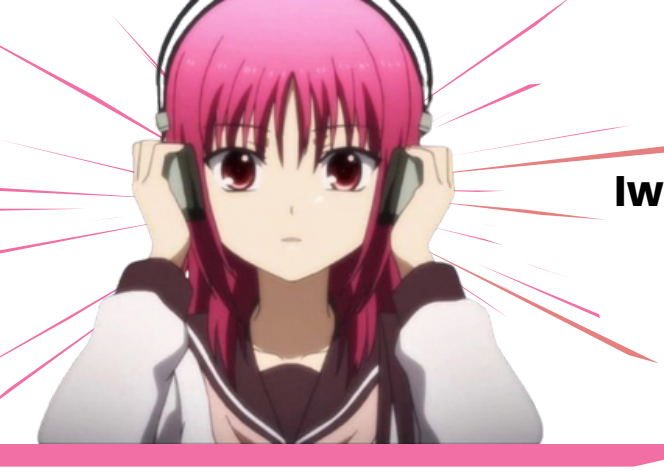




Penulis berharap kak Dhanti serta member Iris lainnya dapat meniti karir dan mengejar mimpinya. Juga, untuk fan Iris Idol, ingatlah bahwa kalian memiliki naratif luar biasa dan kenangan masa muda yang berharga.

Referensi

- Heidegger, M. (1954). The question concerning technology. Technology and values: Essential readings, 99, 113.
- Winnicott, D. W. (1951). Transitional objects and transitional phenomena. London: Tavistock.
- Smith, D. W. (2005). The concept of the simulacrum: Deleuze and the overturning of Platonism. Continental philosophy review, 38(1), 89-123.



Aku Menurunkan Dewi Iwasawa dari Kayangan dan Sekarang Aku Menuai Akibatnya! 😭

Radea

Mari kita coba cara berpikir ini: bahwa datangnya ide itu tidak bisa dikontrol oleh manusia. Bahwa sekeras apapun kita mencoba berpikir di atas kloset kamar mandi, kalau semesta tidak berkehendak, inspirasi tidak akan datang. Maka dari itu, kita percaya bahwa ada *database* di semesta—kalau boleh kukatakan ini adalah yang dimaksud Carl Jung sebagai *collective unconscious*—yang dapat memunculkan secercah cahayanya dalam benak kita dengan semena-mena. Dengan demikian, tokoh-tokoh fiksi yang kita buat adalah apa yang kita tangkap sebagai pola-pola semesta (atau kalau dalam kerangka berpikir Jungian kita menyebutnya arketipe) yang menitis menjadi fragmen-fragmen unik.

Cara berpikir itu yang belakangan aku coba terapkan dalam memahami fiksi, termasuk anime *Angel Beats!* yang baru pertama kali aku tonton belum lama ini.

“Ini anime *peak*! Kenapa baru sekarang aku tonton!? Aku ke mana aja selama ini?” adalah pikiran-pikiranku setelah menonton anime tersebut di tahun 2026.

Namun, setelah dipikir-pikir lagi, mungkin ada bagusnya aku baru menonton anime ini. Sebagai orang yang baru beranjak dewasa, aku rasa aku bisa menghayati anime ini lebih baik dibanding jika aku menontonnya waktu SMP.

Angel Beats! menceritakan kisah Otonashi yang terbangun di suatu sekolah dalam keadaan hilang ingatan. Dia bertemu seorang siswi bernama Yuri yang memberitahunya bahwa mereka berada di kehidupan setelah kematian. Awalnya, Otonashi tidak langsung mempercayai perkataan Yuri, tapi setelah beberapa kali mengalami kematian dan dibangkitkan lagi di alam tersebut, Otonashi akhirnya bisa menerima fakta tersebut. Dia pun bergabung dengan grup Yuri yang bernama Shinda Sekai Sensen. Grup ini adalah kelompok yang berisi remaja-remaja yang memiliki penyesalan selama hidupnya dan ingin melakukan perlawanan terhadap Tuhan.

Awalnya aku tertarik menonton anime ini karena salah satu temanku (sebut saja Cortez) adalah fan berat seorang tokoh bernama Iwasawa. Sebagai teman yang sama-sama menyukai karya-karya Key (developer game yang juga memproduksi anime *Angel Beats!*), aku rasa aku harus menonton anime ini supaya tidak malu dan tidak FOMO setiap dia menyebut soal tokoh favoritnya itu. Akhirnya, seperti Cortez, aku pun terpikat oleh perempuan tomboi berjulukan *cool beauty* bernama Iwasawa itu.

Sebelum kita lanjut lebih jauh, di sini aku akan memberi peringatan bahwa tulisan ini mengandung spoiler dari anime *Angel Beats!* dan sedikit dari novel visual *Angel Beats! 1st Beat* terutama rute Iwasawa.

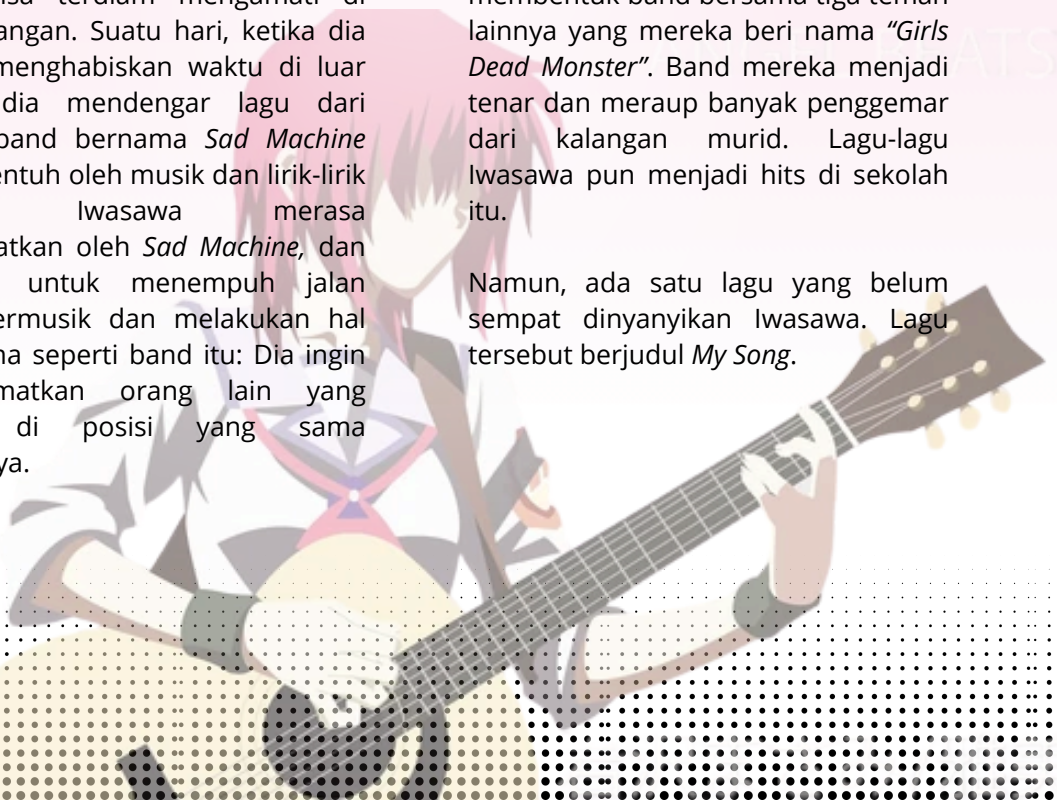
Anime

Iwasawa adalah anak yang terlahir di keluarga *broken home*. Orang tuanya selalu bertengkar sementara dia hanya bisa terdiam mengamati di pojok ruangan. Suatu hari, ketika dia sedang menghabiskan waktu di luar rumah, dia mendengar lagu dari sebuah band bernama *Sad Machine* dan tersentuh oleh musik dan lirik-lirik mereka. Iwasawa merasa terselamatkan oleh *Sad Machine*, dan bertekad untuk menempuh jalan hidup bermusik dan melakukan hal yang sama seperti band itu: Dia ingin menyelamatkan orang lain yang berada di posisi yang sama dengannya.

Dengan modal nekat dan gitar akustik yang dia pungut, Iwasawa melatih kemampuan bermusiknya dengan mengamen di jalanan sepulang sekolah dengan menyanyikan lagu-lagu buatannya sendiri, karena dia ingin menyampaikan apa yang ingin dia sampaikan dengan kata-katanya sendiri. Dia juga bekerja paruh waktu untuk menabung demi bisa hidup mandiri setelah lulus sekolah nanti. Sayangnya, pada suatu hari, Iwasawa kolaps dan harus dilarikan ke rumah sakit. Dia mengalami stroke akibat luka yang dia terima dari orangtuanya saat mereka bertengkar. Setelah itu, sampai akhir hayatnya, Iwasawa hanya bisa berbaring di ranjang rumah sakit. Dia kehilangan kemampuan bernyanyi dan bermain musiknya, dan mimpi-mimpinya tidak pernah terwujud.

Di akhirat, Iwasawa terbangun di suatu sekolah dan memperoleh kembali kemampuan fisiknya. Dia membentuk band bersama tiga teman lainnya yang mereka beri nama *"Girls Dead Monster"*. Band mereka menjadi tenar dan meraup banyak penggemar dari kalangan murid. Lagu-lagu Iwasawa pun menjadi hits di sekolah itu.

Namun, ada satu lagu yang belum sempat dinyanyikan Iwasawa. Lagu tersebut berjudul *My Song*.



Orang yang berlagak seperti punya akal sehat tertawa,
kebohongan apa lagi yang akan dikatakannya?
Dengan kebohongan itu, apakah apa yang didapat bisa dihargai?
Tetapi aku harus maju ke hari esok
Jadi aku akan menyanyikan ini

Kau yang menangis, kau yang merasa kesepian
Kaulah yang benar, kau manusiawi
Air mata yang terjatuh mengatakan ini
Kepada yang seindah ini, yang tanpa kebohongan: diri kita yang sesungguhnya–terima kasih



Lagu ini adalah ungkapan hati Iwasawa yang paling dalam. Lagu ini memberinya makna hidup. Inilah yang paling ingin dia sampaikan kepada dunia, kepada orang-orang yang terpuruk, yang bernasib sama sepertinya saat masih hidup. Setelah berhasil menyanyikan lagu ini, roh Iwasawa pun akhirnya ikhlas untuk melanjutkan perjalanannya dan menghilang dari akhirat.

Iwasawa adalah kebenaran semesta yang mewujud. Di dunia ini, ada banyak pejuang- pejuang mimpi yang gagal meraih mimpinya. Tetapi semua perjuangan itu bukanlah hal yang sia-sia. Semesta merekam semua itu dan menghadirkan mereka lewat sosok-sosok seperti Iwasawa. Di epilog anime, kita dipertunjukkan bahwa lagu Iwasawa yang dia nyanyikan di akhirat masih dinyanyikan dan dikenali oleh roh-roh yang kini menempati tubuh-tubuh lain.

Lagu-lagu Iwasawa juga akhirnya tersampaikan ke kita, penghuni dunia 3D. Yang kita dengar bukanlah semata-mata lagu Iwasawa, tetapi lagu yang lahir dari para pejuang mimpi yang gagal di masa lalu dan di masa yang akan datang, yang cerita-ceritanya tersebar dan tertransformasi oleh alam semesta menjadi sinyal-sinyal yang menjadi input bagi para pembuat *Angel Beats!*.

Sebagai seorang yang menyukai seni, aku pikir setiap seniman seharusnya mengidolakan Iwasawa. Seniman sejati seharusnya heroik. Mereka seharusnya bisa menyelaraskan kepentingan pribadinya agar sejalan dengan kepentingan orang lain. Mereka seharusnya tidak larut dalam gemerlap kesejahteraan pribadi semata. Mereka seharusnya memahami apa itu penderitaan dan membuat makna yang bisa menerangi relung hati mereka sendiri dan orang lain.

Mereka seharusnya berani menempuh jalan sunyi. Mereka seharusnya mendengar dan memperdengarkan suara-suara yang tak terdengar. Seperti itulah Iwasawa hidup. Dia hidup untuk orang lain, dandengan melakukan itu dia juga memenuhi makna hidupnya.

Novel Visual

Jika dengan menonton *Angel Beats!* aku menempatkan Iwasawa di altar pemujaan yang tinggi, memainkan novel visual *Angel Beats! 1st Beat* membawa turun Iwasawa ke level yang setara denganku. Di *1st Beat*, kita bisa menghentikan Iwasawa pergi ke kehidupan selanjutnya. Ini membuat kita punya lebih banyak momen untuk berinteraksi dan memahami karakter Iwasawa. Selain bisa melihat sisi imut dan kikuknya, kita jadi bisa melihat momen-momen Iwasawa memperlihatkan emosi-emosi manusiawinya yang jauh dari gambaran "manusia sempurna". Iwasawa juga punya keraguan, penyesalan, dan amarah.

Iwasawa menganggap dirinya seekor gagak. Dia tidak seperti orang-orang lain yang elegan seperti kupu-kupu. Dia adalah gagak yang hanya bisa berisik dan mengganggu ketertiban dengan lagu-lagunya. Ini adalah bentuk kerendahhatiannya, atau mungkin juga keminderan yang sebenarnya dia pendam. Karena, ketika kita menanyakan penyesalan apa yang dia miliki saat ini, yang masih tinggal di akhirat setelah menyanyikan *My Song*, dia menjawab bahwa dia ingin punya keluarga yang bahagia.

Sejujurnya, aku pribadi syok dengan perkembangan alur ini. Karena aku yang mengidolakan Iwasawa di anime, yang sudah siap mengikuti jalannya sebagai gagak, tiba-tiba seperti merasa dikhianati karena Iwasawa sendiri sekarang justru ingin berubah menjadi kupu-kupu. Aku sudah menyiapkan tekad untuk tidak hidup normal. Aku pikir aku ikhlas jika tidak memiliki keluarga bahagia di rumah yang menyambutku dari kerja kantoran dengan makanan hangat.

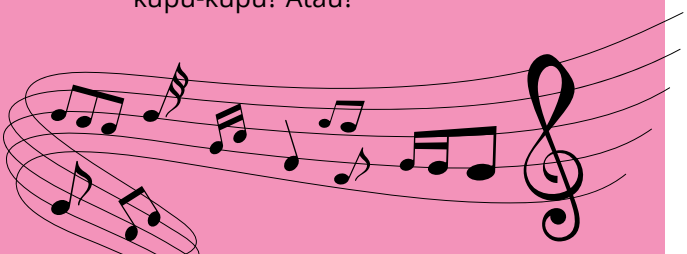
Akan tetapi Iwasawa memberiku pelajaran berharga. Bahwa mungkin, kita semua menginginkan menjadi kupu-kupu. Tidak, mungkin kita menginginkan menjadi kupu-kupu dan gagak sekaligus. Manusia adalah makhluk dengan potensi yang mengerikan. Keinginan kita tidak ada batasnya. Jika semua keinginan kita terwujud, mungkin kita akan menjadi sesuatu yang sempurna.



Namun, dunia yang kita tinggali saat ini memisahkan kita dari kesempurnaan itu. Pada akhirnya, kita adalah makhluk yang dipaksa mengebiri keinginan-keinginan kita. Kita berlindung dengan kata-kata seperti “Ah, itu ‘kan godaan nafsu” atau semacamnya yang membuat kita nyaman, seolah-olah keinginan-keinginan kita tidak nyata dan tidak ada harganya.

Selain itu, perkembangan alur ini juga membuatku berpikir, bahwa keinginan sesederhana seperti milik Iwasawa kadang tidak punya tempat di dunia material ini. Bukankah itu menyedihkan? Bukankah punya keluarga bahagia itu seharusnya adalah hak asasi setiap manusia? Lalu aku kaitkan juga keinginan itu dengan situasi kita saat ini. Berapa banyak cinta yang tidak berlabuh karena kondisi sosial-ekonomi? Berapa banyak keluarga yang hancur karena kondisi itu? Berapa banyak pasangan yang mengubur keinginan mereka memiliki keturunan karenanya?

Untuk menutup tulisan ini dengan nada positif, aku bisa katakan ini dengan penuh keyakinan: dengan mendapatkan sesuatu, kita juga kehilangan sesuatu. Sebaliknya, dengan kehilangan sesuatu, kita mendapatkan sesuatu. Bahkan jika kita merasa gagal dan kehilangan semuanya, kita tetap akan menjadi Iwasawa yang bersinar. Karena, setiap orang yang sedang bermimpi adalah arketipe semesta yang membawa obor estafet yang menerangi dunia. Jadi, bagaimana? Jalan mana yang akan kamu ambil? Menjadi gagak, atau menjadi kupu-kupu? Atau?





Jejak Besar dari Merch Kecil Kita

Sumugi

Sekitar musim gugur 2017, kepolisian di Prefektur Fukuoka mengirimkan berkas perkara seorang pria ke kejaksaan atas tuduhan membuang limbah secara ilegal di kawasan pegunungan Dazaifu. Pria tersebut meninggalkan sekitar 585 keping CD fisik di area tersebut. Seluruh cakram padat itu berasal dari satu judul yang sama, CD single ke-49 grup idol AKB48, *Negaigoto no Mochigusare*. Setelah diperiksa, terungkaplah kalau ratusan keping CD tersebut dibeli semata-mata untuk diambil kode voting-nya untuk ajang *Senbatsu Sousenkyo* yang diselenggarakan grup tersebut. Begitu hak suaranya digunakan, pria tersebut mengaku tidak tahu harus melakukan apa pada ratusan CD itu.

Jika kita perluas sudut pandang dalam melihat hal ini. Harusnya kejadian itu memunculkan pertanyaan yang masih relevan sampai sekarang. Kemana seharusnya 585 keping CD fisik itu?

Kita tahu, kalau sistem produksi yang merancang penjualan barang yang sama dalam jumlah masif ini tidak pernah menyediakan jalur pengembalian atau jalur pengolahan limbah yang resmi bagi konsumennya.



Ketika eksternalitas negatif dari model bisnis ini meluap ke ruang publik, semua beban, baik moral dan hukum, ditimpakan kepada konsumen. Sementara industri yang memicu perilaku konsumsi seperti itu terus melenggang. Baik di lingkup idola, anime, atau game sekalipun.

Model Bisnis *AKB-shouhou*

Ada model bisnis yang melatar belakanginya dan ini berakar dari kawasan Akihabara, Tokyo, pada tahun 2005 melalui grup AKB48. Strategi yang belakangan dikenal sebagai *AKB-shouhou* ini mengubah fungsi dasar dari CD fisik. Sehingga CD tidak lagi dipasarkan sebagai media penyimpanan audio, tapi hanya sebagai kemasan pelindung untuk menyertakan "akses" untuk berinteraksi dengan idola yang disukai. Jadi di dalam setiap kemasan CD, manajemen akan menyelipkan lembaran tiket, entah *handshake event* atau tiket *vote* jika ada *Sousenkyo*, dan biasanya ada *photocard* juga. Tiket ini memberikan kesempatan bagi para penggemar untuk bertemu secara langsung, hanya terhalang sekat pembatas, dengan member pilihan mereka selama beberapa detik. Jika seorang penggemar ingin memperpanjang durasi ngobrolnya, tentu bisa, caranya? Ya membeli lebih banyak keping CD dengan judul yang sama.

Ekonomi *Oshi-Katsu*

Mempertebal soal *Sousenkyo* tadi, saya pernah terlibat cukup dalam untuk melihat medan perang para fan ini dari jarak yang cukup dekat di JKT48. Event *nyayur* manajemen ini tidak setiap tahun diselenggarakan, tapi cara mainnya selalu sama. Setiap keping CD memberikan hak *voting* yang akan menentukan peringkat member yang kita dukung dalam rilisan berikutnya.

Saya tidak tahu angka totalnya secara pasti yang diterima manajemen dari satu kali *Sousenkyo*. Tapi setidaknya, dari salah satu *fanbase* yang pernah saya tanyakan salah satu anggotanya, mereka telah mengeluarkan sekitar 2 setengah miliar lebih agar *oshi* mereka mencapai peringkat satu saat itu. Dari sini saja sudah kelihatan seberapa menguntungkannya model bisnis ini. Bahkan beberapa industri lain ikut menerapkannya.

Apakah hanya sampai di CD fisik saja? Tentu tidak. Jika kembali ke Jepang, riset pasar menunjukkan kalau pada tahun 2025 lalu, nilai pasar dari aktivitas mendukung idola atau *Oshi-katsu* (entah idola, karakter fiksi seperti anime, dll) telah menembus angka 3,5 triliun yen per tahun. Dengan rata-rata pengeluaran tahunan seorang konsumen yang aktif di sektor ini diperkirakan mencapai 255.000 yen.

Dari survei CDG dan Oshicoco, alokasi anggaran terbesar dari para konsumen tersebut adalah *merchandise* resmi, yakni mencapai 30,7% dari total anggaran *oshi-katsu,* melampaui pengeluaran untuk tiket konser yang berada di posisi kedua dengan 29,7%.

Sementara itu, kategori CD fisik sebesar 17,5%. Jadi CD fisik bukanlah komoditas utama yang menguras dompet konsumen. Hanya sebuah pintu masuk menuju ekosistem penjualan merchandise yang jauh lebih luas.

Bagi manajemen, penjualan CD fisik sebenarnya hanya memberikan margin keuntungan yang relatif tipis, berkisar antara 20 hingga 100 yen per keping setelah dipotong biaya produksi, distribusi, royalti pencipta lagu, dan pemotongan oleh pihak toko retail. Alasan CD tetap diproduksi dalam jumlah besar adalah untuk mendongkrak atau menjaga grup di tangga lagu mingguan (Oricon Chart atau Billboard) guna mempertahankan popularitasdi mata publik dan sponsor. Keuntungan sebenarnya manajemen ada pada penjualan *merchandise* resmi yang memiliki margin jauh lebih tinggi. Misalnya, lembaran foto instan (*cheki*) hanya membutuhkan biaya cetak material sekitar 60 yen per lembar, tetapi bisa dijual ke konsumen di rentang harga 500 hingga 2.000 yen.

Buntu di Ujung Rantai

Besarnya volume produksi dalam bisnis ini akhirnya akan bermuara di fasilitas pengelolaan limbah publik, cepat atau lambat. Investigasi yang dilakukan Toyo Keizai Online memotret kondisi di salah satu fasilitas pengolahan sampah di Kota Ebina, Prefektur Kanagawa. Disana, mereka rutin menerima kiriman CD bekas dalam jumlah yang sangat besar dari berbagai wilayah di Jepang, dengan volume yang bisa mencapai lebih dari 100 ribu keping atau setara sepuluh ton lebih setiap bulannya.



Sebagian besar CD itu masih terbungkus rapi dalam segel plastiknya. Sayangnya, karena belum ada teknologi pemisahan otomatis yang efisien. Makanya para pekerja harus memilah setiap keping CD dengan cara manual menggunakan tangan. Mulai dari membongkar plastik pelindung luarnya, memisahkan wadah mika polistirena (*jewel case*), mengeluarkan buklet kertas, sampai mengisolasi cakram utama yang terbuat dari bahan polikarbonat.

Jaringan toko barang bekas di Jepang, BookOff, mencatat penerimaan sekitar 24 hingga 25 juta keping CD dan DVD bekas setiap tahun dari masyarakat (laporan tahun 2022 mencatat angka spesifik 24,6 juta keping). Nah, dari total volume tersebut, sekitar 1.700 ton di antaranya merupakan barang yang tidak lagi memiliki nilai jual kembali. Entah karena karena tingkat kejenuhan pasar atau karena kondisinya yang sudah tidak bagus. Biasanya *sih* yang kedua.

Sebagai respons terhadap kritik masyarakat, pada akhir tahun 2022 lalu BookOff meluncurkan program daur ulang yang dinamakan "CD-Pla". Program ini memisahkan cakram polikarbonat dari bahan limbah lainnya untuk dilebur menjadi pelet plastik yang siap pakai. Dalam laporan operasionalnya, BookOff mengklaim kalau CD-Pla ini berhasil menekan emisi CO2 hingga sekitar 12.500 ton per tahun. Inisiatif ini bisa dibilang sebagai langkah pengolahan hilir yang perlu diapresiasi. Akan tetapi, keberadaannya tidak mengubah apa yang sudah dilepaskan di hulu.

Katalog Material dan Kerusakan Berantai

Saya tidak bermaksud menggurui. Dulu saat masih aktif mengikuti salah satu grup idol yang ada di Indonesia, saya juga aktif menjual *photocard* atau *photopack* ke sesama fan. Saya juga memiliki beberapa CD, bahkan non idol keluaran Jepang. Sebetulnya banyak dari barang-barang tersebut yang sudah tidak saya miliki lagi, entah dijual atau saya berikan saja ke temansaya. Tapi banjir mendadak saat pergantian tahun 2020 datang dan hampir menyapu bersih koleksi saya entah kemana. Itulah yang membuat saya menaruh perhatian lebih.

Saya akan coba bantu menjabarkan material yang umum dipakai dalam merch kesayangan kita. Tentu tidak semua saya masukan, hanya beberapa yang paling sering di beli saja.

*1. Standee Akrilik (*Polymethyl Methacrylate*/PMMA)*



Perhiasan meja ini diproduksi menggunakan bahan dasar *polymethyl methacrylate* (PMMA), ini tuh polimer termoplastik transparan yang membutuhkan pemrosesan dengan suhu tinggi yang berbahan dasar minyakbumi. *Life Cycle Assessment* (LCA) dari konsorsium industri Plastics Europe bilang kalau proses manufaktur untuk setiap 1 kilogram resin PMMA, bisamelepaskan emisi karbon sekitar 3,75 hingga 5,5 kilogram CO2, tergantung pada efisiensi proses polimerisasinya.

PMMA ini tidak dapat terurai secara alami. Di tingkat administratif daerah seperti Distrik Setagaya di Tokyo atau Yokohama, tidak ada jalur pemisahan khusus untuk barang berbahan akrilik. Produk-produk akrilik yang dibuang konsumen akan dikategorikan sebagai "sampah yang dapat dibakar", sehingga berakhir di tanur pemusnahan sampah kota.

Inisiatif acara pengumpulan khusus seperti ajang Acrylic Kanshasai yang diorganisir oleh konsorsium industri termasuk Mitsubishi Chemical dan Roland DG di Kanda Myojin, Tokyo, baru memasuki penyelenggaraan ketiganya pada tahun 2025. Namun, program ini memiliki keterbatasan kapasitas yang mampu mereka tampung. Skema penukaran berhadiah (tukar barang akrilik lama dengan *merch* akrilik edisi khusus berbahan akrilik daur ulang) digunakan untuk menarik minat masyarakat. Tapi dibatasi hanya untuk 500 pengunjung pertama.



Kapasitas pengumpulan ini tidak berimbang jika dibandingkan dengan jutaan unit merch akrilik baru yang dicetak dan didistribusikan setiap bulan melalui pasar ritel.

2. Cheki, dan Photocard

Foto instan atau *cheki* (biasanya pakai Fujifilm Instax) adalah cetakan fotografi berbasis perak halida. Strukturnya terdiri dari 18 lapisan kimia mikro yang menggabungkan lapisan pendukung poliester, emulsi perak halida, reagen pengembang warna, dan zat pengatur keasaman alkali. Senyawa perak halida ini tergolong sebagai logam berat yang memiliki potensi toksisitas terhadap organisme perairan jika limbahnya terlepas dan mencemari ekosistem air tanpa melalui penetralan limbah industri B3.

Sementara itu, produk *photocard* menggunakan kertas karton tebal yangdilapisi zat bahan cetak cair, lalu dilaminasi menggunakan lapisan film plastik tipis berbahan *biaxially oriented polypropylene* (BOPP) atau *polyethylene terephthalate* (PET).

Penggabungan material kertas dan lapisan plastik tipis ini menciptakan material komposit hibrida yang bermasalah di fasilitas daur ulang. Karena kandungan serat kertas di dalamnya membuat produk ini ditolak oleh mesindaur ulang plastik, sedangkan lapisan film plastiknya membuat material ini ditolak oleh fasilitas daur ulang kertas. Produk ini secara teknis akan langsung dikategorikan sebagai sampah residu yang harus dibakar atau ditimbun.

Rantai konsumsi barang cetak ini diikuti oleh adanya plastik sekunder yang menyertainya. Untuk menjaga kondisi photocard tetap mulus, konsumen biasanya akan membeli plastik pelindung berbahan *polypropylene*, pelindung plastik keras (*toploader*), hingga buku album koleksi yang terbuat dari bahan *polyvinyl chloride* (PVC).

3. T-shirt dan Towel

"Bentar, kayaknya secara bahan aman, *deh*. Di *towel* sama kaosku tulisannya 100% katun." Sempat kepikiran kayak *gitu*? Sama. Masalahnya ada di waktu penjualan yang sangat rapat, di mana rilisnya *merch* tekstil ini bisa dirilis hingga 12 kali dalam satu tahun kalender (rilis *single*, konser, *showcase*, dan *event* lainnya). Jeda waktu tersebut tampaknya mengadopsi prinsip *fast fashion* yang dipadukan dengan pemanfaatan rasa FOMO dari para penggemar.

Meskipun produk tekstil ini umumnya menggunakan material 100% serat katun alami yang terurai lebih cepat dibanding *polyester*, tapi memerlukan penggunaan air yang luar biasa banyak. Data pengukuran *water footprint* dari World Wildlife Fund (WWF) bilang kalau proses budidaya tanaman kapas hingga pemrosesan tekstil untuk satu potong *T-shirt* katun bisa membutuhkan rata-rata ekstraksi 2.700 liter air tawar. Setara dengan konsumsi air minum satu orang dewasa selama kurang lebih dua setengah tahun.



4. Lightstick/Penlight

Komponen dari *lightstick* yang kita gunakan dalam konser adalah kombinasi dari berbagai jenis polimer dan perangkat elektronik. Gagang pegangannya menggunakan bahan *acrylonitrile butadiene styrene* (ABS) yang tahan benturan, sementara bagian tabung pemancar cahaya menggunakan *polypropylene* (PP). Di bagian dalam tabungnya terdapat rangkaian papansirkuit cetak (*Printed Circuit Board*/PCB), dioda pemancar cahaya (LED), dan kompartemen baterai.

Berbeda dengan industri K-Pop yang cenderung mempertahankan satu desain *lightstick* selama bertahun-tahun untuk satu grup, industri idol Jepang sering kali merilis desain *lightstick* baru untuk beberapa tur dan konser tertentu. Mempercepat siklus penggantian barang tersebut.

Masalah tambahannya datang dari penggunaan baterai alkalin sebagai sumber daya. Kebingungan publik soal tata cara pembuangan perangkat ini diangkat dalam diskusi-diskusi di forum publik seperti Yahoo!, dll. Karena baterai alkalin yang terbuang dengan tidak tepat berisiko mengalami korosi selongsong, yang berpotensi melarutkan logam berat seperti seng dan mangan ke dalam air tanah.

Ekspansi ke Indonesia

JKT48 sendiri sudah sejak 2020 meninggalkan CD fisik, terakhir *single* "Rapsodi". Sebagai gantinya, mereka menggunakan *photocard*. Misalnya penjualan *photocard* bertajuk "Road to Sousenkyo 2024". Setiap lembar kartu dijual dengan harga Rp50.000 dan disertai dengan dua kode *vote* digital untuk Sousenkyo saat itu, sekaligus tiket *Meet & Greet*.

Photocard ini nampaknya sangat disukai manajemen karena harganya mungkin relatif lebih murah sehingga mereka sering menggunakan *photocard* ini untuk berbagai kesempatan. Pada Agustus 2025, merek produk olahan susu KIN Yogurt meluncurkan promosi bersama JKT48. Konsumen yang membeli dua kemasan produk tertentu, akan mendapatkan satu lembar *photocard* acak dari total 24 variasi desain yang tersedia, secara acak.

Dari teori probabilitas yang dikenal sebagai *coupon collector's problem*. Apabila distribusi kartu di dalam kemasan benar-benar diacak secara merata, seorang konsumen tidak cukup hanya membeli 48 botol yogurt untuk melengkapi 24 desain yang berbeda. Rata-rata pembelian yang dibutuhkan untuk mendapat set lengkap melonjak hingga lebih dari 90 botol. Kebayang gak botol dan sampah lainnya itu akan berujung jadi penumpukan limbah PET? Mana di Indonesia pengolahan sampahnya, *Wadaww*.



Kita ambil contoh lain. Adik saya sangat menggemari kopi cepat saji Goodday Latte varian Butterscotch. Beberapa waktu lalu, mereka bekerja sama dengan salah satu grup K-Pop Babymonster dengan memasukan semacam *standee* yang terbuat dari kertas berlapis plastik. Saya bukan penggemar mereka. Jadi saat mendapatkan bonusan itu yang saya lakukan adalah membuangnya, tentu tidak baik, karena saya memang tidak menginginkannya. Pasti kalian pernah mengalami hal serupa, kan?

SDGs-Washing

Tidak adil rasanya jika kita hanya melihat buruk-buruknya saja kan? Toh segala sesuatunya pasti ada baik dan buruknya. Saat tekanan dan kritik dari publik terhadap dampak kegiatan *oshi-katsu* pada lingkungan mulai meningkat, para pelaku industri ini pun melakukan serangkaian adaptasi yang memberi kesan ramah lingkungan tanpa merestrukturisasi produksi utama mereka. Benar-benar peduli lingkungan atau sekedar 'cuci tangan'? Siapa yang tahu.

Salah satunya pada penyelenggaraan acara Hinata Fes 2024 yang diadakan oleh grup Hinatazaka46 di Prefektur Miyazaki yang mengusung prinsip berkelanjutan. Mereka menyediakan area pemilahan sampah khusus di lokasi/*eco station*, melakukan aksi pengumpulan sampah bersama para penggemar, dan menjual *merchandise* berbahan daur ulang. Tapi, di tahun yang sama, penjualan CD fisik bertiket MnG (Meguri) tetap dijalankan dengan total lebih dari 900 ribu keping terjual di tahun itu.



Belum lagi *merch* dari event mereka yang lainnya. Mengklaim sudah kontribusi untuk lingkungan atas tindakan periferi untuk menutupi dampak ekologis dari operasional semacam ini, boleh dibilang, cuci tangan.

Pada industri K-Pop, beberapa agensi mulai memperkenalkan format album baru seperti POCA Album, Platform Album, atau KiT Album yang dipasarkan sebagai "*eco-friendly*". Format baru ini bertujuan untuk mengeliminasi piringan hitam dan CD dan menggantinya dengan kartu kode QR atau *chip* NFC kecil di dalam kemasan kertas yang lebih tipis. Apakah sudah efektif? Sejauh yang saya lihat, belum. Karena meskipun kemasannya unik dan menarik untuk di koleksi, tapi mereka semua punya keterbatasan seperti butuh aplikasi tambahan dari pihak ketiga.

Jelas jauh lebih mudah langsung *streaming* lewat pemutar musik seperti Spotify atau Apple Music.

Laporan keberlanjutan dari HYBE pernah menunjukan penggunaan material plastik perusahaan tersebut yang berada pada angka 894,6 ton meningkat menjadi 1.405 ton pada siklus pelaporan tahun berikutnya.

Audit Parlemen Korea Selatan yang dipimpin oleh anggota parlemen Woo Won-shik mengungkapkan akumulasi penggunaan bahan plastik dari empat agensi hiburan terbesar di Korea Selatan (HYBE, SM, YG, dan JYP) sejak tahun 2021 hingga pertengahan dekade ini telah menembus angka 6.667 ton.

Dari beberapa contoh usaha *SDGs* yang saya sebutkan diatas, harusnya tidak sulit bagi kita untuk melihat mana yang benar-benar bertanggung jawabdan mana yang sekedar “cuci tangan”. Tinggal mau mengakuinya atau tidak.

Penyangkalan Konsumen

Dalam merespons tulisan mengenai dampak lingkungan ini, bisa saya bayangkan berbagai alasan dari kita selaku konsumen. Pola pembelaan atau penyangkalan ini berputar pada tiga: *moral licensing* pada diri sendiri, melepas/melempar tanggung jawab, dan penundaan penyelesaian masalah.



1. Pembenaran Diri (Moral Licensing)
Pasar sekunder dan kompensasi perilaku: Berargumen kalau barang-barangini tidak akan menjadi sampah karena bisa dijual kembali di *e-commerce* sepintas terlihat mendukung ekonomi sirkular. Namun, survei Mercari (November 2023) terhadap 600 konsumen aktif *oshi-katsu* justru menunjukkan *rebound effect*: 55,2% responden mengaku kemudahan menjual kembali memberi pembenaran untuk terus membeli *merchandise* baru.

Ini berkelindan dengan *moral licensing*, di mana tindakan ramah lingkungan di sektor lain, seperti naik kendaraan umum, dijadikan "kredit moral" untuk memaafkan perilaku konsumtif, padahal naik kereta tidak menetralkan emisi dari manufaktur plastik PMMA atau PVC yang sudah terlanjur diproduksi.

Penimbunan koleksi pribadi: Beralasan kalau barang yang dibeli disimpan rapih di rumah dan tidak dibuang ke TPA juga merupakan bentuk pembenaran semu. *Life Cycle Assessment* (LCA) menunjukkan beban karbon dan ekstraksi bahan baku terbesar terjadi pada tahap manufaktur di pabrik, bukan saat pembuangan. Menimbun *merch* akrilik atau *photocard* di laci meja hanya mengisolasi barang dari TPA untuk sementara waktu, tetapi emisi manufakturnya telah terlepas ke atmosfer sejak hari pertama barang tersebut dicetak.

2. Pelepasan dan Pengalihan Tanggung Jawab Kedaulatan Individu
Tameng "menggunakan uang pribadi" dan melempar seluruh kesalahan pada agensi dan menganggap tindakan konsumsi pribadi bebas dari nilai moral adalah dikotomi palsu. Narasi ini disukai oleh timpemasaran karena tanpa rasa beban dari komunitas pembeli, tidak adatekanan atau penurunan permintaan yang cukup kuat untuk memaksa manajemen mengubah sistem penjualan mereka.

Perasaan ketidakberdayaan kolektif (*Collective action problem*): Asumsi "Jika saya tidak membeli, maka orang lain akan tetap membeli" membuat arus permintaan barang stagnan. Padahal, penurunan angka penjualan yang konsisten dalam skala 10 hingga 15 persen dari ceruk pasar utama sudah cukup memberikan sinyal bagi divisi pemasaran untuk mengevaluasi format rilis produk mereka. *People power* itu nyata; manajemen JKT48 sempat merasakannya saat respons penggemar pada konser tanpa *encore*.

3. Penundaan Penyelesaian Masalah
Tekno-Optimisme: Penyangkalan ini bersandar pada keyakinan kalau teknologi daur ulang di masa depan atau material *biodegradable* akan menyelesaikan seluruh krisis ini pada waktunya. Meski penelitian mengenai daur ulang kimia polimer terus berkembang, kapasitas pemrosesan saat ini sangat jauh tertinggal dibanding volume produksinya.

Bumi memang bisa menyembuhkan dirinya sendiri, tetapi mana yang lebih cepat, bumi menyembuhkan diri atau manusia yang merusaknya?

Memperluas Tanggung Jawab Produsen

Kita tahu kalau ini tidak akan selesai hanya dengan mengandalkan himbauan moral kepada konsumen agar berhenti membeli barang hobi mereka. Penyelesaian masalah ini memerlukan perubahan pada tingkat regulasi. Setidaknya itu yang saya sempat pikirkan.

Bidang hukum lingkungan Jepang, ada regulasi yang dikenal sebagai *Extended Producer Responsibility* (EPR). Prinsip hukum EPR ini adalahmenggeser beban penanganan dan pembiayaan limbah pada tahap pasca- konsumsi dari pemerintah daerah dan pembayar pajak kembali ke produsen manufaktur yang mencetak barang tersebut. EPR ini telah diterapkan melalui Undang-Undang Daur Ulang Kemasan dan Wadah serta Undang-Undang Daur Ulang Alat Rumah Tangga.





Hingga saat ini, kerangka hukum EPR, apalagi di Indonesia, belum pernah diperluas untuk menjangkau *merchandise* hiburan seperti ini. Selama belum ada penegakan aturan yang mewajibkan agensi hiburan untuk menyediakan skema pengembalian barang, mendanai daur ulang produk komposit mereka, atau menghentikan taktik penjualan berbasis pemborosan material, masalah ini akan terus berulang.

Seorang penggemar yang membeli belasan keping CD demi kode *vote*, menimbun belasan *standee* di dalam kotak penyimpanan, atau membeli beberapa produk umum yang tidak butuh-butuh amat demi selembar *photocard*, pada dasarnya sudah menari dalam logika konsumsi yang sama dengan pria di Fukuoka tadi. Bedanya hanya pada lokasi dan waktu di mana barang-barang tersebut akhirnya menumpuk. Menyadari adanya jejak ekologi dari setiap komoditas hobi yang kita beli adalah langkah pertama untuk membongkar pola konsumsi yang merusak ini.



Referensi

- Bauman, Z. (2004). Wasted Lives: Modernity and Its Outcasts. Polity Press.
- Packard, V. (1960). The Waste Makers. David McKay.
- Slade, G. (2006). Made to Break: Technology and Obsolescence in America. Harvard University Press.
- Monin, B., & Miller, D. T. (2001). 'Moral credentials and the expression of prejudice'. Journal of Personality and Social Psychology, 81, 33–43.
- Walker, K., & Wan, F. (2012). 'The harm of symbolic actions and green-washing'. Journal of Business Ethics.
- Delmas, M. A., & Burbano, V. C. (2011). The drivers of greenwashing. California Management Review.
- Mizukoshi, S. (2022). 推し消費の考察: AKB48 と TOKIO.







Mengapa karakter imut/moe menjadi sebuah katalis untuk perilaku buruk?

Mr.Mintzy

Introduksi

Kita pasti pernah melihat orang-orang melakukan *cosplay* sebagai karakter KAngel ataupun Yuno Gasai. Dua karakter tersebut menggunakan penampilan lucu mereka untuk menutupi perihal-perihal buruk yang telah dilakukan. *Seramnya* lagi, karakter tersebut merupakan hasil dari kultur Jepang yang bernama *"Menhera"*. Namun, tulisan ini akan lebih berfokus kepada permasalahan seperti "Aku suka *sanrio* tapi aku *edgy* dan memiliki gangguan kejiwaan, sehingga karakter lucu seperti Melody akan kujadikan sebuah katalis/pegangan yang mana itu akan mempengaruhi tata cara aku berperilaku sekaligus berpakaian!" secara bertahap (*slowburn*).

Tujuan dari tulisan ini adalah untuk menguraikan kepada para pembaca alasan dari penggunaan karakter *imup* tersebut menjadi sebuah katalis untuk perilaku buruk yang sering berhubungan dengan kesehatan mental di Jepang. Karena kultur internet jepang memiliki pengaruh yang tinggi secara global.
(*Japan glaze, and its consequences.*)

Apa itu Menhera?

Menhera (メンヘラ) adalah istilah *slang* Jepang yang digunakan untuk menggambarkan seseorang (seringkali wanita) yang menderita gangguan kesehatan mental. Istilah ini juga dapat merujuk kepada karakter fiksi yang menunjukkan ciri-ciri penyakit mental atau orang-orang dalam subkultur mode yang terinspirasi oleh kesehatan mental.

Selain itu, mereka adalah orang-orang yang cenderung hanya memikirkan diri sendiri, sehingga membuat mereka sangat egois dan bergantung pada orang lain. Mereka memiliki keinginan yang kuat untuk diperhatikan oleh orang lain dan akan melakukan apa saja demi mendapatkan perhatian, bahkan sampai bertindak ekstrim dengan mengancam akan menyakiti diri sendiri jika pasangannya tidak mencintai mereka.







Mereka memandang rendah diri sendiri, sehingga cenderung mudah terluka oleh kata-kata sekecil apa pun; dan jika segala sesuatunya tidak berjalan sesuai keinginan mereka, mereka cenderung menyakiti diri sendiri dan mengisolasi diri dari orang lain.

Istilah menhera mulai menyebar melalui papan buletin "*mentaru herusu ban*" di 2channel (2chan atau nichan) pada awal tahun 2000-an, di mana istilah ini mulai digunakan untuk seseorang dengan kondisi kesehatan mental yang kurang baik. Kemudian pada dekade tersebut, istilah ini semakin dikaitkan dengan perempuan, terutama bagi mereka yang menunjukkan ciri-ciri gangguan kepribadian "di ujung jurang".

Serial pertama yang menggunakan dasaran menhera sebagai inti alur ceritanya adalah serial manga tahun 2008 berjudul *Menhera-chan,* yang menceritakan seorang perempuan bernama Menhera.



Menhera adalah seorang siswi SMP yang menderita depresi parah dan serangan panik, serta terkadang mengalami kondisi mental yang tidak stabil bahkan di hadapan teman-teman terdekatnya.

Menhera menderita rasa sakit fisik yang parah, pikiran negatif yang timbul akibat penyakitnya, kurangnya pemahaman dari orang-orang di sekitarnya, serta kecemasan akan menjadi beban bagi teman-teman dekatnya. Akibat kondisinya tersebut, ia menolak pergi ke sekolah dan telah absen sejak pertengahan sekolah dasar.

Awalnya, ia digambarkan dengan ekspresi wajah yang minim dan pikiran untuk bunuh diri. Namun, seiring keterlibatannya yang semakin dalam dengan kedua temannya, ia mulai bersikap positif terhadap hidup karena ingin mendukung mereka, dan secara bertahap menjadi lebih ekspresif. Di akhir tahun, ia melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas korespondensi, dan meskipun kini mereka bersekolah di tempat yang berbeda, ia memutuskan untuk tetap menjalin hubungan dengan mereka sambil terus menghadapi penyakitnya.

Tentunya, ada banyak estetika-estetika yang lahir dari "menhera" ini. Contohnya seperti terma *"Ero-kawa"* yang menggabungkan kata erotis dan kawaii (imut dalam bahasa Jepang), *"Yami-Kawaii"* dengan arti sakit-lucu, dan *"Jirai-Kei"* yang diartikan langsung sebagai salah satu tipe ranjau.

Psikologis, maupun Filosofis.
Di Jepang, *honne* (本音, "suara sejati") merujuuk pada perasaan dan keinginnan seseorang yang sebenarnya, dan *tatemae* (建前) yang berarti "muka bangunan" merujuk secara kontras pada sikap dan perilaku yang ditunjukkan di publik yang mana sifat hormat ini mulai dibentuk pada zaman pasca perang.

Seseorang mungkin memiliki *honne* yang bertentangan dengan anggapan masyarakat atau tuntutan sesuai dengan posisi dan keadaan, dan sering kali disembunyikan, kecuali dengan teman terdekatnya. *Tatemae* adalah anggapan masyarakat dan dibutuhkan sesuai dengan posisi dan keadaan seseorang, dan mungkin saja sesuai atau tidak sesuai dengan honne seseorang. Dalam banyak kasus, tatemae mengarah pada kebohongan yang jelas untuk menghindari pengungkapan perasaan batin yang sebenarnya.

Fenomena kontemporer seperti *hikikomori* (引き籠もり, "pengasingan") dipandang sebagai contoh masalah pertumbuhan budaya Jepang akhir dari generasi baru yang tumbuh tanpa mampu menghadapi kompleksitas *honne–tatemae* dan tekanan masyarakat yang semakin konsumtif.

Dalam dunia psikologis, pola umum di antara berbagai konsep empati adalah bahwa berempati melibatkan merasakan apa yang dirasakan oleh subjek lain.

Fenomena "pembagian afektif" (keselarasan afek/afeksi antara pihak yang berempati dan pihak yang menjadi sasaran) telah menarik perhatian para ahli saraf dan psikolog perkembangan sebagai titik awal yang mungkin untuk respons empati. Memang, bayi manusia tampaknya secara biologis cenderung untuk berbagi keadaan afektif orang lain. Sejak lahir, bayi baru lahir menangis ketika mendengar sinyal kesusahan orang lain. Tangisan menular bayi baru lahir merupakan cikal bakal perkembangan empati yang paling awal. Secara filosofis, Émile Durkheim mengatakan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk ikut merasakan penderitaan atau kebahagiaan orang lain adalah perekat utama masyarakat, bukan hukum tertulis atau kontrak



Lalu, apa korelasinya antara bayi dan pemuda-pemudi yang menganut nilai estetika dari menhera tersebut? Korelasinya ialah bayi menggunakan empati untuk bertahan hidup—begitu pula dengan para pemuda-pemudi menhera yang menggunakan empati untuk bertahan hidup. Walaupun terlihat seperti momen-momen "*no correlation*," tapi para pemuda-pemudi ini memiliki sistem koping yang relatif hampir sama seperti bayi pada umumnya—yaitu regresi usia (*age regression*).

Setelah itu, Anda akan berpikir, "*Apa korelasinya pakaian dengan penyakit mental?*" Teori identitas sosial memiliki implikasi terhadap dunia mode (fesyen/busana) dan pakaian telah menjadi sarana bagi individu untuk menunjukkan keanggotaan mereka dalam kelompok-kelompok budaya tertentu (Stolovy, 2021).

Pakaian dapat menjadi simbol keanggotaan yang halus namun kuat, baik dalam subkultur, aliran keagamaan, gerakan politik, maupun kelas sosial; seperti halnya mantan presiden AS George W. Bush, yang—terlepas dari latar belakang politiknya—sering tampil mengenakan topi koboi, sehingga menciptakan komunikasi visual melalui pakaiannya. Citra koboi merupakan konsep penting dalam budaya Amerika, dan Bush memanfaatkan hal ini untuk menyampaikan gaya kepemimpinannya secara visual (Hoffman, 2011).

Konotasi negatif dari kata imut tidak hanya terbatas pada batas yang buram antara keseksian (*male gaze asu tenan yo*) dan kepolosan. Budaya imut mendorong konsumsi dalam skala besar. Mengikuti tren imut berarti menerima apa yang mungkin dianggap sebagai kesia-siaan dan kesuperfisialan.

Kaum konservatif budaya menganggap hal ini cukup berbahaya karena nilai-nilai semacam itu berkontribusi pada munculnya perempuan yang lemah dan patuh, yang sengaja bersikap seolah-olah tidak mengerti apa-apa dan tidak pernah ingin tumbuh dewasa.

Katalis

Moe memunculkan rasa kasih sayang yang mendalam serta keinginan untuk melindungi. Reaksi emosional ini sering kali berakar pada apresiasi penonton terhadap karakter yang dipandang polos, muda, atau rentan secara menggemaskan. Rasa keterikatan yang mendalam ini dapat dikaitkan dengan kombinasi daya tarik estetika, empati naratif, dan identifikasi pribadi terhadap sifat atau pengalaman karakter *moe.*



Ada beberapa faktor yang berkontribusi terhadap daya tarik *moe* yang kuat. Pertama, desain visual karakter *moe* dirancang untuk menekankan kelucuan dan keramahan. Mata besar, wajah yang ekspresif, dan gerak-gerik yang dilebih-lebihkan memainkan peran penting dalam bahasa visual ini.

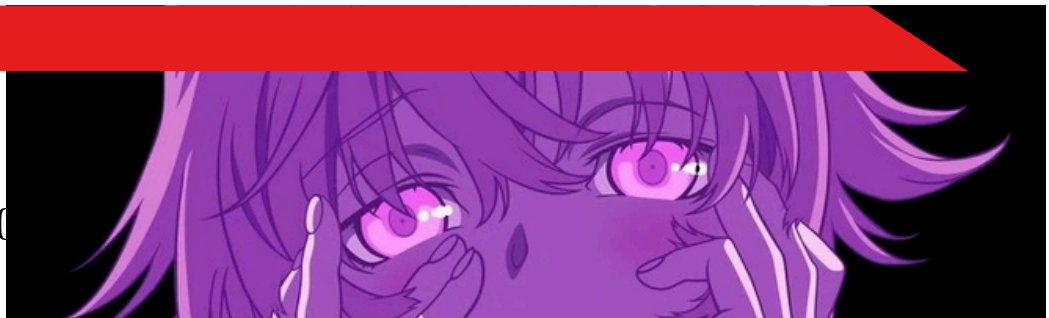
Kedua, kepribadian karakter-karakter ini sering kali dirancang untuk membangkitkan empati dan rasa sayang. Sifat-sifat seperti rasa malu, kebaikan hati, dan tekad yang kuat dalam menghadapi kesulitan sering ditemui dan sangat beresonansi dengan penonton.

Selain itu, konteks naratif tempat karakter *moe* berada sering kali menggambarkan mereka sedemikian rupa sehingga menonjolkan kerentanan dan ketahanan mereka. Yang mana akan menimbulkan rasa iba—adanya keterlibatan rasa antar karakter *moe* dan fan menjadikan kesempatan sebagai pelarian, memberikan kenyamanan dan rasa keterikatan.

Komunitas dan praktik-praktik penggemar seputar *moe* semakin memperkuat keterikatan emosional ini. Forum daring, klub penggemar, dan *platform* media sosial menyediakan ruang bagi para penggemar untuk berbagi antusiasme mereka, membuat dan bertukar karya seni penggemar, menulis fiksi penggemar, serta mendiskusikan karakter dan cerita favorit mereka. Kegiatan-kegiatan ini tidak hanya memperkuat keterikatan individu terhadap moe, tetapi juga menumbuhkan rasa memiliki di dalam sebuah *fan community*.

Teruntuk para komunitas *menhera* yang mulai berevolusi seiring waktu, adanya perasaan "*literally me*", sindrom yang selalu dikaitkan oleh karakter-karakter *moe*, karena bagaimana karakter tersebut menjadi sebuah sandaran yang stabil dibandingkan seseorang yang nyata. Hanya saja, ada beberapa karakter-karakter *moe* dengan penyakit mental yang menjadi ikon oleh beberapa orang dikarenakan fitur-fitur buruk bisa dikaitkan kepada sang penerima.

Alhasil, adanya jukstaposisi estetika *imup*/*moe* dengan orang-orang sakit mental.



Kesimpulan

Seiring berjalannya waktu, menhera berevolusi dari identitas komunitas menjadi subkultur estetika visual. Ekspresi artistiknya yang paling jelas terwujud melalui karakter Menhera-chan, yang diciptakan oleh seniman Bisuko Ezaki: seorang gadis berambut merah muda yang menghadapi tantangan kesehatan mental, digambarkan dalam manga yang sengaja dibuat imut dan memadukan kelembutan dengan penderitaan emosional.

Menhera menempati ruang yang unik dalam budaya *kawaii*: ia tidak mengestetikakan penderitaan demi nilai kejutan, melainkan menggunakan bahasa kelembutan dan kelucuan khas *kawaii* untuk menciptakan ruang di mana pengalaman kesehatan mental dapat diakui secara terbuka dan tanpa rasa malu.



Referensi

- Galbraith, P. W. (2014). *The Moe manifesto: An insider's look at the worlds of manga, anime, and gaming*. Tuttle Publishing.
- Globis Europe. (2025, 23 September). *The power of cute: How Japan's kawaii culture conquered the world*. GLOBIS Europe. https://globis.eu/the-power-of-cute-how-japans-kawaii-culture-conquered-the-world/
- Hoffman, K. S. (2011). 'Visual persuasion in George W. Bush's presidency: Cowboy imagery in public discourse'. *Congress & the Presidency*, 38(3), 322–343. https://doi.org/10.1080/07343469.2011.602039
- Joosten, W. (2025, 15 Oktober). 'From "literally me" to structural critique: The parasocial allure of Patrick Bateman'. *Diggit Magazine*. https://www.diggitmagazine.com/articles/literally-me-structural-critique-parasocial-allure-pat rick-bateman
- Contemporary Japan (Blog). (2012, 18 November). *Cute gets creepy: Examining the consequences of cute culture*. University of Oregon. https://blogs.uoregon.edu/postbubbleculture/2012/11/18/cute-gets-creepy-examining-the-cons equences-of-cute-culture/
- Spaulding, S., Svetlova, R., & Read, H. (2022). 'The nature of empathy'. In F. De Brigard & W. Sinnott-Armstrong (Eds.), *Neuroscience and philosophy*. MIT Press.https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK583724/
- Stavropoulos, K. K. M., & Alba, L. A. (2018). "It's so cute I could crush it!": Understanding neural mechanisms of cute aggression. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 12, Article 300. https://doi.org/10.3389/fnbeh.2018.00300

Selamat Datang di Era "Ruri Effect"—Sebuah Kisah Kecil Perihal *Lipstick Effect, Latte Factor* dan *Mental Accounting*

hujan k. melati //sya-chan



Seperti yang sudah-sudah, tulisan ini bermula dari sebuah keresahan yang menimpa saya beberapa bulan yang lalu. Yah, begitulah, saya memang doyan menunda sebuah proyek tulisan sendiri jikalau masih merasa belum menemukan gairah atau *spark* ketika sedang menulisnya. Saya cenderung lebih memilih untuk mengerjakan sebuah proyek tulisan yang sudah lama terbengkalai atau tulisan baru tetapi ide dan konsepnya menarik untuk saya bahas pada saat itu juga.

Singkatnya, saya adalah seorang penulis yang senang pindah berkala dari draf ke draf hanya sekadar untuk melampiaskan emosi yang terus menumpuk dari waktu ke waktu.

Nah, selain menulis, saya juga sering mencoba meredakan tekanan hidup saya dengan melakukan aktivitas berjalan-jalan, menikmati *event* atau pemandangan, berbelanja, dan bermain game.

Yah, nggak jauhlah sebenarnya dari kebanyakan orang, saya sering banget berkeliling tanpa tujuan sembari merenungkan banyak hal, mulai dari pekerjaan, tabungan pernikahan hingga masa depan (baca: kematian). Sedangkan, untuk kegiatan lainnya seperti berbelanja, mengingat saya adalah orang yang menyukai banyak hal dan mengikuti banyak fandom, tentu saja tidak akan jauh-jauh dari seputar gim, anime, dan hal yang berbau jejepangan lainnya.

Nah, beberapa bulan lalu—tepatnya tanggal 18 Mei 2026—saya merasakan satu fenomena yang membuat es di cup kopi saya mencair karena durasi lamunan saya yang semakin bertambah panjang di setiap nongkinya (baca: *overthinking*). Sebuah perasaan ragu ketika ingin membeli sebuah barang yang saya rasa cukup “mahal”.

Sekadar informasi, pada saat itu saya baru saja menerima gaji pertama saya dari instansi tempat saya bekerja. Sehingga hal ini entah bagaimana menimbulkan rasa takut yang cukup ekstrem pada diri saya dalam menggunakan gaji.

Padahal, kenyataannya barang yang membuat saya sampai menimbang puluhan kali itu hanyalah sebuah pre-order komik *Ruri Dragon* Volume 3 yang harganya tak lebih dari 50 ribu rupiah. Tetapi, karena saya pernah merasakan bagaimana rasanya tidak memiliki uang baik di dalam kantong maupun rekening—bahkan sampai di titik pernah hanya makan sebungkus mie instan sekali sehari selama satu minggu.



Keresahan inilah yang akhirnya mempertemukan saya dengan istilah *lipstick effect.* Dalam penelitian Hill et al. (2012), istilah ini merujuk pada kecenderungan perempuan untuk meningkatkan minat terhadap produk yang dianggap dapat meningkatkan daya tarik ketika menghadapi isyarat resesi ekonomi, sementara minat terhadap produk lain yang tidak berkaitan dengan penampilan justru menurun.

Sedangkan dalam pemahaman populer, singkatnya sih *lipstick effect* adalah kecenderungan mempertahankan atau meningkatkan konsumsi terhadap barang atau jasa yang harganya relatif terjangkau tetapi dapat memberikan kepuasan pribadi, emosional, sosial, atau simbolis ketika kondisi ekonomi tengah memburuk.

Pada awalnya, sebagai seseorang yang cukup minim dalam ilmu ekonominya, saya iseng saja mempelajari hal ini dengan membaca artikel dan jurnal yang berhubungan dengan *lipstick effect,* terlebih lagi istilahnya yang menurut saya begitu membumi tentu saja membuat saya semakin keranjingan untuk menelaah lebih jauh fenomena ini.

Mengingat juga, mungkin bukan hanya saya yang mengalami fenomena ini, saya merasa hal ini mungkin juga cukup akrab bagi sebagian teman dari Gen Z dan Milenial atau mungkin yang memiliki hobi seperti fandom culture. Karena hal ini juga saya pun sampai-sampai memberi nama keresahan saya ini dengan *"Ruri Effect"* sebagai manifestasi lucu-lucuan bahwa saya pernah di titik resah untuk mengeluarkan duit untuk komik Ruri Dragon—*my bini*—yang hanya seharga goban.



Padahal di satu sisi lagi, kenyataannya saya adalah orang yang tidak akan ragu mengeluarkan uang Rp20.000 hingga Rp30.000 untuk segelas kopi di kafe. Seandainya kalau ditotal-total, misal saya membeli segelas kopi setiap harinya, dikalikan tujuh hari, saya kira-kira menghabiskan uang kurang lebih sebanyak Rp140.000 hingga Rp210.000 hanya untuk memenuhi kadar kafein setiap harinya—tergantung kopi apa yang saya pesan, saya suka berganti—dan tentunya, hal ini bukanlah sebuah kebutuhan primer untuk saya, toh saya masih bisa hidup sebenarnya tanpa kopi. Bisa saja kebiasaan meminum kopi ini saya tanggalkan sejenak selama dua-tiga hari agar dapat memenuhi hasrat saya sebagai seorang penggemar komik *Ruri Dragon* sejak masih one-shot.



Kecacatan berpikir dan perhitungan matematika di kepala saya ini juga kemudian merambah ke beberapa hal yang juga saya senangi seperti gim. Ketika saya seharusnya sudah mulai berdamai dengan penggunaan gaji pertama karena sudah dua tiga bulan berlalu, tetapi nyatanya saya masih menghadapi keraguan yang sama dengan ragu mengeluarkan uang untuk barang yang sebenarnya harganya tidak sebanding dengan pengeluaran bulanan saya untuk kopi.



Bulan lalu saya kembali merasakan ragu dan gundah ketika ingin membeli barang penyokong aktivitas bermain gim seperti headset gaming (Rp350.000), VCT Team Capsule (Rp265.000) dan CS2 Prime (Rp260.000). Yah, memang dari segi harga sedikit lebih mahal dari biaya yang harus saya keluarkan untuk kopi setiap minggunya, tetapi kalau dilihat dari lingkup bulan, anggap saja menggunakan harga tertinggi Rp30.000 dikalikan dengan 30 hari. Hasilnya, kurang lebih Rp900.000, angka yang, jika dibandingkan, ternyata nyaris setara dengan total ketiga barang di atas (sekitar Rp875.000).

Ironisnya, meski nominalnya nyaris sama, respons saya terhadap keduanya justru jauh berbeda. Saya jarang berpikir dua kali untuk membeli kopi (demi memenuhi asupan kafein), tetapi ketika saya ingin membeli barang seperti headset, VCT Team Capsule, dan CS2 Prime, butuh waktu berminggu-minggu untuk mengizinkan diri. Ini justru pertanda bahwa bukan besaran uanglah yang menentukan keraguan saya, melainkan sesuatu yang lain.

Dan tanda-tanda bahwa ini bukan sekadar kebetulan sesaat, hal ini semakin terlihat dari kebiasaan saya yang sering menyimpan uang gaji. Ketakutan saya untuk menggunakan uang gaji—kecuali untuk aset investasi—membuat saldo rekening saya sering kali masih bersisa. Angkanya lumayan cukup signifikan di kisaran 15-30% dari total gaji saya, sehingga ketakutan ini sudah seharusnya mulai terkikis seiring waktu, lah wong uangnya lumayan banyak tertabung.

Kenyataannya tidak, ketakutan ini masih terus merentap di benak saya, sampai-sampai saya menemukan sebuah fakta bahwa ketakutan ini sebenarnya bukanlah sebuah fenomena bernama *lipstick effect.* Melainkan adalah sebuah *"hantu"* lain yang justru lebih membumi dan lekat dengan kehidupan saya. "Hantu" itu bernama *latte factor* dan *mental accounting.*



Istilah *latte factor* merujuk pada kecenderungan seseorang mengeluarkan sejumlah uang yang jumlahnya relatif kecil secara berulang—misalnya dalam kasus saya yang seringi membeli kopi seharga Rp20.000, kalau dilihat satu persatu mungkin tampak tidak berarti. Namun, jika kopi ini dibeli setiap hari pengeluaran tersebut dapat ditotal mencapai sekitar Rp600.000 dalam sebulan.

Ditambah lagi, kalau pengeluaran ini dikombinasikan dengan kebiasaan saya yang lebih condong ke pembayaran nontunai atau *cashless* menggunakan QRIS atau m-banking. *Woilah*, enak! Pengeluaran kecil-kecilan kayak membeli kopi ini bener-bener terasa ringan di tangan dan nggak berasa.

Pola inilah yang menjadi perhatian penelitian Maharani dan Bidhari (2025) serta Sekty dan Wafa (2024). Penelitian Maharani dan Bidhari terhadap Generasi Z di Jabodetabek yang menunjukkan bahwa kemudahan pembayaran nontunai *(cashless)* serta promosi digital seperti diskon, *cashback*, voucer, gratis ongkir hingga *flash sale* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan *latte factor,* sedangkan semakin baik pemahaman seseorang mengenai literasi keuangan, hal itu memiliki pengaruh negatif terhadap *latte factor.*

Meski begitu, persoalan saya ternyata tidak berhenti pada *Latte Factor.* Saya mulai menyadari bahwa saya memperlakukan uang secara berbeda berdasarkan jenis pengeluarannya. Kopi saya masukkan ke dalam kategori pengeluaran rutin yang jarang dipertanyakan, sedangkan untuk komik *Ruri Dragon* a.k.a my bini saya tempatkan sebagai pembelian hiburan yang harus dipikirkan berkali-kali.

Perbedaan tersebut dapat dijelaskan melalui konsep *mental accounting,* yaitu kecenderungan manusia untuk mengelompokkan uang ke dalam kategori mental tertentu (Thaler, 1985). Secara objektif, uang Rp20.000 untuk kopi dan Rp50.000 untuk komik sama-sama mengurangi saldo rekening. Namun, di dalam kepala saya, keduanya tunduk pada *"aturan"* yang berbeda.

Kopi memperoleh izin dari sebuah kebiasaan, sedangkan komik harus memperoleh izin dari pertimbangan. Ironisnya, izin yang diberikan kepada kopi secara berulang-ulang justru dapat membuat total pengeluarannya jauh lebih besar daripada harga komik yang sejak awal membuat saya ragu. Ini juga berlaku dengan tiga barang yang nominalnya lebih besar dari komik seperti headset gaming, VCT Team Capsule, dan CS2 Prime.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa harga bukanlah satu-satunya dasar saya dalam mengambil keputusan. Saya juga menilai fungsi, durasi manfaat, kedekatan dengan kebiasaan, serta alasan yang dapat saya gunakan untuk membenarkan pembelian tersebut.



Kalau saya yang sekarang kembali dihadapkan dengan pilihan yang sama, yaitu pre-order Komik *Ruri Dragon* Volume 3, saya rasa saya akan tetap merasa ragu. Bedanya, sekarang sudah cukup memahami apa yang tengah bergulat di dalam batin dan otak saya. Yaitu sebuah *"hantu"* bernama *mental accounting* yang diam-diam menatar aturan berbeda di otak saya untuk tiap jenis pengeluaran, serta latte factor yang membuat kopi seharga noban (Rp20.000) setiap harinya terasa lebih ringan dibanding komik Ruri seharga goban (Rp. 50.000) yang cuma dibayar sekali doang.

Pada akhirnya, mengetahui dan memahami nama-nama *"hantu"* tadi tidak lantas membuat perasaannya menghilang. Saya masih akan terus-menerus menimbang-nimbang sebelum membeli sesuatu yang terasa hanya *"sekali beli",* dan tetap akan tanpa pikir panjang memesan kopi di kafe setiap sorenya. Tetapi setidaknya, ini akan menjadi kawan setia dalam perang batin saya setiap kali dompet, otak dan hati ini bertempur mengenai apa yang layak untuk dibeli saat ini.

Referensi

- Bagasasti, L. A., Sari, M. N., & Savitri, S. (2026). Monetisasi dan rasionalisasi konsumsi pada wacana *lipstick effect* dalam promosi merek The Originote. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *15*(1), 37–53.
- Berger, R. (2017, 27 Mei). *The latte factor: 7 key lessons we can learn from a cup of coffee*. Forbes. https://www.forbes.com/sites/robertberger/2017/05/27/the-latte-factor-7-key-lessons-we-can-learn-from-a-cup-of-coffee/
- Hill, S. E., Rodeheffer, C. D., Griskevicius, V., Durante, K., & White, A. E. (2012). Boosting beauty in an economic decline: Mating, spending, and the lipstick effect. *Journal of Personality and Social Psychology*. Advance online publication. https://doi.org/10.1037/a0028657
- Maharani, C. V., & Bidhari, S. C. (2025). Fenomena *latte factor* pada Generasi Z Jabodetabek: Pengaruh *cashless society*, promosi digital, dan literasi keuangan. *Jurnal Maneksi*, *14*(3), 1362–1374. https://doi.org/10.31959/jm.v14i2.3290
- Nurhayati, D. A. W., & Oktavia, N. T. (2024). Fenomena anomali ekonomi: Analisis kecenderungan pembelian tiket konser di tengah deflasi di Indonesia. Dimensi, 13(3), 903–915.
- Rumbika, F. E., Kurniawan, R., & Ginting, R. (2024). Menguak perilaku konsumtif Generasi Z dalam penggunaan *digital payment* dan literasi keuangan berdasarkan *mental accounting*: Sebuah studi fenomenologi. *Jurnal Akuntansi AKUNESA*, *12*(2), 163–171.
- Sekty, L. A., & Wafa, Z. (2024). Pengaruh *cashless society* dan promosi terhadap peningkatan *latte factor* (Studi kasus pada mahasiswa program studi akuntansi Universitas Mercu Buana Yogyakarta angkatan 2020–2023). *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi)*, *8*(3), 1558–1572.
- Skwara, F. (2023). Effects of mental accounting on purchase decision processes: A systematic review and research agenda. *Journal of Consumer Behaviour*, *22*(5), 1265–1281. https://doi.org/10.1002/cb.2193
- Tang, I. M. H., & Asandimitra, N. (2023). Pengaruh *mental accounting*, *regret aversion bias*, *herding bias*, *loss aversion*, *risk perception*, dan *financial literacy* terhadap keputusan investasi investor generasi Z. *Jurnal Ilmu Manajemen*, *11*(2), 458–473.
- Tanjung, A. I. (2026). *Lipstick effect* dan *self-reward* di tengah tekanan daya beli: Analisis kesenjangan nilai syariah dalam perilaku konsumsi Muslim kelas menengah urban pasca-2024. *AICONOMIA: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, *5*(1), 138–153. https://doi.org/10.32939/acm.v5i1.7484
- Thaler, R. (1985). Mental accounting and consumer choice. *Marketing Science*, *4*(3), 199–214.



Kisah tentang kasih sayang empat orang ibu pada heroine anime Air



Ibumu, Ibumu, Ibumu, lalu "Ibumu"

Ryela

Dibalik awan jauh di atas langit, tertidur seorang gadis bersayap. Ia terlelap dalam kutukan mimpi buruk dan terkunci di nasib yang malang antara hidup dan mati. Anime *Air* dari Kyoto Animation tahun 2006 merupakan adaptasi dari salah satu mahakarya visual novel KEY karya Jun Maeda. Karya ini menceritakan Yukito, seorang *puppeteer* yang berkelana mencari keberadaan gadis bersayap sebagai legenda turun temurun di keluarganya.

Legenda turun temurun ini menjadi pertanda bahwa cerita anime *Air* sangat berkaitan erat dengan masa lampau. Dahulu memang terdapat seorang gadis bersayap yang memiliki kekuatan besar yang selalu dimanfaatkan di medan perang. Di masa pasca peperangan mulai berkurang, manusia yang sudah mengetahui kekuatan gadis bersayap ini tak bisa melakukan hal lain selain mengunci dan mengutuknya.

Kanna, gadis bersayap yang semula dikurung di istana, akhirnya berkelana bersama kesatria dan pelayannya, Ryuuya dan Uraha. Hanya untuk berakhir mewarisi kutukan ibunya dan terkunci di atas langit sana. Tak kuasa melihat orang yang mereka layani begitu tersiksa, besarnya cinta kesatria dan pelayan Kanna inilah yang akhirnya membawa petaka untuk 1000 tahun ke depan.

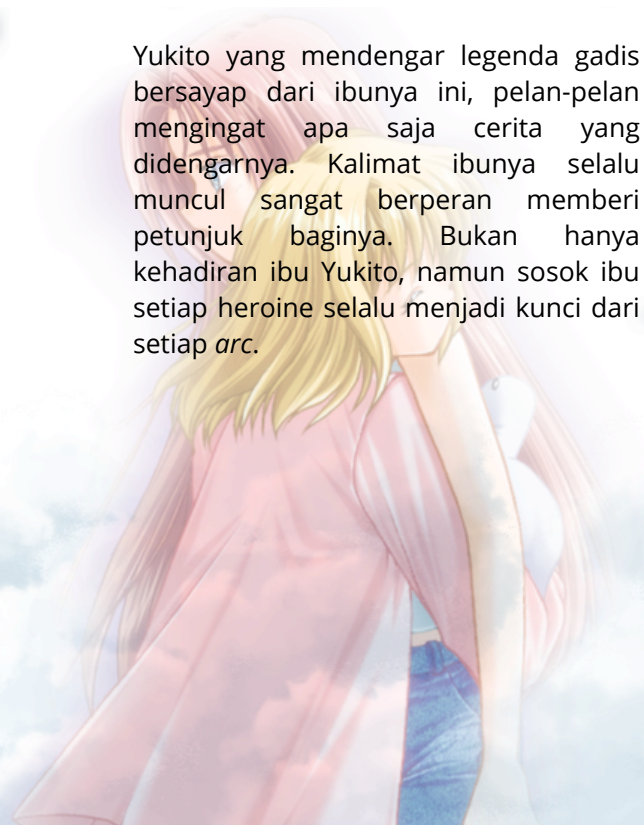
Dengan mengasah kemampuan sihir yang dimiliki Uraha, ia dapat melihat mimpi yang berulang kali dilihat Kanna di atas langit. Seolah mereka turut merasakan sakit yang dirasakan Kanna, tentu saja mereka ingin menyelamatkannya. Namun jika kutukan Kanna diibaratkan ember besar yang dipenuhi air, kemampuan Ryuuya dan Uraha yang hanya seorang manusia biasa untuk menanggung kutukan itu bagaikan segelas kecil saja. Ditambah lagi dengan umur Ryuuya yang hanya tersisa satu tahun.

"Tidak apa-apa, kita wariskan saja tekad kita untuk membebaskan Kanna-sama pada keturunan kita," ucap Uraha.

Mungkin jauh di lubuk hatinya, Uraha juga menyimpan cinta yang sama seperti Kanna pada Ryuuya. Mungkin Uraha memanfaatkan kesempatan ini untuk bisa mencintai Ryuuya tanpa perasaan bersalah. Namun Ryuuya yang merasa tidak memiliki jalan lain, akhirnya menyetujui ide itu dan membuat keturunan mereka turut mengemban takdir yang bagai kutukan ini.

Terasa sebagai kutukan karena pada akhirnya gadis bersayap dan keturunan Ryuuya-Uraha pada akhirnya akan jatuh cinta hanya untuk merasakan sakit. Setiap kali perasaan Yukito ke Misuzu semakin dalam, ia akan mewarisi luka-luka di badan Ryuuya saat melindungi Kanna. Sedangkan tiap kali misuzu menjadi akrab dengan siapapun, ia akan jatuh sakit.

Yukito yang mendengar legenda gadis bersayap dari ibunya ini, pelan-pelan mengingat apa saja cerita yang didengarnya. Kalimat ibunya selalu muncul sangat berperan memberi petunjuk baginya. Bukan hanya kehadiran ibu Yukito, namun sosok ibu setiap heroine selalu menjadi kunci dari setiap *arc*.



Tidak Ada Ibu yang Menyesali Kelahiran Anaknya

Tangisan pertama setiap anak pastilah menjadi impian terbesar seorang ibu, meski itu balasannya adalah nyawanya sendiri. Kano adalah seorang gadis yang terlahir sambil menjemput maut ibunya. Sehingga sering kali perasaan "Maaf aku telah terlahir" menghantui pikirannya. Lalu di suatu malam festival di mana keajaiban terjadi, jiwa Kano yang terpanggil menghampiri bulu yang disucikan kuil di desa mereka.

"Ambil saja nyawaku"

Perasaan itu dibawa oleh jiwa yang terperangkap di tubuhnya. Jauh ratusan tahun lalu, seorang ibu kabur dari desanya sambil membawa anaknya untuk menghindari perang. Namun di desa tempat ia diterima, justru terjadi bencana wabah dan mereka dituduh sebagai pembawa sial. Sebenarnya jiwa di tubuh Kano itu sendiri adalah jawaban dari gundah yang dia rasakan. Sakitnya seorang ibu yang harus kehilangan anaknya untuk dipersembahkan sebagai tradisi untuk meredam bencana.

"Anakku adalah bagian dari hidupku, jika harus aku berpisah dengannya, maka ***ambil saja nyawaku.****"*



Tidak mungkin ada ibu yang menyesali kelahiran anaknya. Justru jika bisa diganti dengan semua yang ia punya, ia akan tetap memilih kehidupan untuk anaknya, meskipun harus dibayar dengan nyawanya sendiri. Momen Kano dengan sengaja menyakiti dirinya sendiri tentu saja terlihat sebagai ancaman, tapi jiwa di tubuhnya berusaha memberitahu bahwa pantang seorang anak berpikir nyawanya adalah ancaman bagi ibunya.

"Ikutlah ke tempatku jika kau merasa dunia ini melelahkan"

Jika Kano gagal memahami pesan yang ingin disampaikan jiwa di tubuhnya, pasti ucapan ibunya di mimpi itu akan sangat memikat. Tapi di hatinya tidak ada lagi perasaan berat penyesalan, hanya cinta yang tulus pada sosok yang tidak pernah ia temui itu.

"Terimakasih telah melahirkan aku!"

Ibu yang Menyesali Ketidaklahiran Anaknya (*Arc* Minagi dan Michiru)

Meja makan yang terlalu besar untuk hanya dipakai seorang ibu dan anak perempuannya. Jika suaminya tidak meninggalkannya, memang seharusnya ada satu lagi gadis kecil disini. Amat berisik, amat sulit diatur, dan amat memberi kehangatan di meja makan bersama dengan nasi hangat yang baru masak.

Michiru, adalah anak yang seharusnya lahir. Michiru adalah adik yang seharusnya merepotkan Minagi. "Michiru" seharusnya bukan panggilan untuk Minagi.

Kedua gadis ini menjalani hari-harinya bagai sedang bermimpi. Michiru bermimpi dapat terlahir di dunia, dan Minagi bermimpi menjadi Michiru. Ibunya yang amat ia sayangi, begitu terluka karena gagal melahirkan anak bungsunya, seolah-olah itu salahnya sendiri. Minagi yang menyayangi ibunya, berharap ialah penawar luka itu, seakan-akan dia sosok yang diharapkan ibunya.



Namun mimpi tidak akan berlangsung selamanya. Ketika sang ibu mulai mendapatkan kembali ingatannya, kedua gadis ini harus bangun dari mimpinya. Hingga datang hari dimana Minagi bukanlah lagi Michiru, maka tak tersisa waktu banyak untuk mengucapkan selamat tinggal dengan Michiru.

Di penghujung mimpi yang panjang, keluarga ini duduk di meja makan. Sang ibu memberikan hidangan favorit si bungsu, si sulung diajarkan memasak oleh ibu yang disayanginya sambil tetap menjadi dirinya sendiri, dan si bungsu menyaksikan pemandangan ini sambil menyantap hidangan favoritnya, seolah dia juga bagian dari keluarga ini.

Sebelum bintang bersinar, mereka berpisah dalam keadaan mengetahui jelas apa itu keluarga yang sesungguhnya.

Anak Satu-satunya dari Ibunya (*Arc* Kanna)

Jauh di atas gunung, dingin dan tak berpenghuni, hanya kutukan demi kutukan dirapalkan untuk memotong umurnya. Di balik jeruji yang gelap, seorang ibu membayangkan hari-hari indah bersama anak tunggalnya. Bayangan yang hanya jadi penghiburan, pasalnya bertemu dengan anaknya berarti membiarkan anaknya menanggung kutukan di tubuhnya.

Anak gadisnya, Kanna, seorang gadis bersayap yang dikurung di kastil, tidak pernah merasakan kehadiran manusia sehangat ksatrianya, Ryuuya, dan pelayan pribadinya, Uraha. Apa itu laut? Apa itu *otedama*? Apa itu keluarga? Kanna mempertanyakan semua hal yang bisa ia dapatkan seandainya ia terlahir sebagai gadis biasa.

Cinta dan harapan yang kesatria dan pelayannya berikanlah yang menjadi dosa terbesar mereka. Keegoisan mereka memperkenalkan kebahagiaan pada seorang *kannabi-no-mikoto* yang membuat gadis ini rapuh dan memohon dipertemukan dengan ibunya. Dosa mereka yang tidak mengerti apa yang sedang mereka hadapi, bagaimana kekuatan seorang gadis bersayap dan apa alasan mereka dikurung.

Membebaskan ibunya dari jeruji juga hal yang tak kalah egois. Tak cukup hanya menjual kebahagian pada anaknya, tidak mungkin ada seorang ibu yang akan menang dari perasaan ingin bertemu dengan anak kandungnya. Jika seorang ibu diizinkan untuk sekali lagi bisa memeluk anaknya, keteguhan hati untuk menjauhkan anaknya dari kutukan di tubuhnya juga akan rapuh. Larangan dari ibu tak didengarnya, Kanna yang tak kuasa memeluk ibunya dan Ryuuya yang melepas panah yang menancap di tubuh ibu Kanna justru bernasib mewarisi kutukan itu.



Satu-satunya "Ibu" dari Anaknya (*Arc* Misuzu)

Apa yang dirasakan wanita saat membesarkan seorang anak hingga belasan tahun? Meski bukan anak kandungnya sendiri, ia tak akan bisa menghindari cinta yang tumbuh seiring hari-hari yang mereka jalani. Tapi apalah dirinya ini, hanya seorang ibu sambung yang sekali lagi gagal menjadi ibu karena tak mampu membelikan anak ayam warna warni pada "anaknya". Anaknya yang tak mampu berteman dengan siapapun ini, untuk pertama kalinya mengajak teman lelaki yang baru dikenalnya ke rumah.

Yukito yang diambang kematian karena kelaparan, terkapar tak berdaya selama beberapa hari di depan pantai. Sora, burung gagak yang merupakan satu-satunya teman yang dimiliki misuzu, tahu bahwa perjalanan Yukito tidak berakhir sampai disini. Pasalnya gadis bersayap yang ia cari, justru sekarang datang menghampiri tubuh tak berdayanya. Akhirnya kekuatannya ia bagi kepada Yukito untuk menuntaskan "takdir" yang harus diembannya.

"Karena gadis itu berpisah dengankulah alasanku masih bisa hidup sampai sekarang"

Kalimat dari ibu Yukito itu menandakan bahwa kutukan umur pendek dan luka di tubuh keturunan Ryuuya dan Uraha akan berlanjut semakin ia dekat dengan sosok gadis bersayap. Namun tak hanya kutukannya, Yukito juga mewarisi perasaan Ryuuya yang tidak kuasa meninggalkan gadis bersayap itu terbelenggu kesepian. Maka kutukan untuk kehilangan nyawanya agar ia tetap bisa berada di sisi Misuzu, ia terima dengan senang hati.

Kannabi-no-mikoto adalah seorang gadis bersayap yang terkurung di kastil. Ia tidak boleh bertemu dengan ibunya, bahkan ia tidak tahu apa itu ibu ataupun keluarga. Semua pelayan dan kesatrianya terus berganti dalam kurun waktu satu tahun, membuat ia tidak bisa menjalin ikatan emosional yang baik dengan manusia manapun.

Aneh?

Misuzu adalah seorang anak yang dititipkan ke tantenya, Haruko. Setiap ia menjadi akrab dengan siapapun, secara aneh badannya akan merasakan sakit tak tertahankan. Bagaikan dia adalah sosok yang tidak diizinkan dekat pada siapapun. Haruko yang sebenarnya sangat menyayangi Misuzu pun harus menjaga jarak demi kesehatannya, dan mempersiapkan mental jika suatu hari Misuzu akan dijemput orang tua kandungnya.

Terlalu serupa?

Misuzu mewarisi semua yang dirasakan Kanna. Hidup terbelenggu sepi karena terkurung dalam kastil, tak bisa bertemu dengan ibunya, dan sosok yang ia cintai akan meninggalkannya. Jika itu memang takdir hidup Kanna, bagi Misuzu takdir ini adalah kutukan.

Pasalnya Misuzu bagai dipaksa mewarisi nasib malang ini, dan jika ia memilih untuk memuaskan rasa sepinya dengan tetap bersama orang yang ia cintai, badannya yang akan menanggung rasa sakit. Bahkan ada perasaan rindu yang aneh pada laut itu turut diwariskan pada Misuzu, seolah laut yang ia lewati setiap pulang sekolah itu tidak memuaskan keinginannya untuk melihat laut.

Hanya ada dua pilihan untuk gadis bersayap dan keturunan Ryuuya-Uraha: berpisah dengan orang terkasih hanya untuk hidup sedikit lebih lama dengan penyesalan, atau menerima kutukan sebagai nasib hanya untuk hidup singkat tanpa penyesalan.

Yukito merelakan eksistensinya kembali kepada sora untuk tetap terus di samping Misuzu. Kini Misuzu tidak punya siapapun orang yang dia cintai di sampingnya selain ibu angkatnya itu. Dan kini Haruko menyadari bahwa tidak ada yang dia cintai lebih dari orang yang sedari dulu ada disampingnya, yaitu Misuzu. Cinta yang mendalam itu disadarinya sambil mendorong kursi roda, aneh rasanya melihat gadis yang begitu ceria kini tak berdaya.

"Beri aku waktu tiga hari lagi untuk menghabiskan waktu bersamanya, setelah itu jemputlah dia"

Haruko berlutut pada ayah kandung Misuzu. Pada akhirnya ia tetaplah ibu yang gagal. Dengan egois mengabaikan Misuzu, kemudian dengan egois tidak terima berpisah dengan Misuzu. Kali ini dia kalah pada rasa cinta itu sendiri, tidak lagi mampu untuk membendung cintanya pada anaknya. Namun justru perasaan itulah yang paling ingin didengar oleh Misuzu.

"Mama!"



Misuzu merangkak mengejar Haruko, seorang ibu yang merasa dirinya gagal. Misuzu selalu mencintainya, dan selalu tau bahwa dia amat dicintai. Apalah artinya keluarga kandung bila ia harus berpisah dengan orang yang selama ini selalu berada di sampingnya. Dan seperti Yukito yang menerima nasibnya, Misuzu dengan sadar memilih untuk menerima kutukannya.

"Aku sudah boleh mencapai garis finish-*ku kan?"*

Misuzu menjemput pelukan terakhir Haruko, satu-satunya sosok ibu baginya. Menolak untuk berpisah dari siapapun yang ia cintai. Dan menjemput ajalnya di pelukan ibunya itu.

Di pasir pantai, sang kesatria menuntaskan janjinya membawa gadis bersayapnya melihat laut. Berani-beraninya memasang wajah bahagia, di ekor matanya ia saksikan kisah tragis musim panas ke-1000, musim panas terakhir yang juga menjadi gelas terakhir untuk menampung seember besar kutukan turun-temurun.

Jika Terlahir Kembali, Aku Tetap Ingin Menjadi Haine

Ryela

Phantom Siita, Ngengat yang Bersembunyi di Balik Sayap Kupu-kupu

"Jika idol lain diibaratkan sebagai kupu-kupu, maka Phantom Siita adalah ngengat"

Begitulah cara Ado, produser Phantom Siita, mendeskripsikan grup ini. Dedikasinya membentuk idol grup bertema retro horor ini terlihat jelas dari proses audisi yang *documentary*-nya dapat ditonton di kanal YouTube Phantom Siita. Setiap peserta audiens mengikuti tahap pertama audisi dengan menyanyikan lagu Ado berjudul "Tot Musica". Kemudian dilanjut dengan memperlihatkan kemampuan bernyanyi sambil menari, lalu audisi ini diakhiri dengan *"perkemahan"*.

Pernah mendengar lagu-lagu karya Kikuo? Seperti "Aishite, Aishite, Aishite"? "Kimi wa Dekinaiko", "Shikabane no Odori", atau bahkan "Gomenne Gomenne"? Kikuo dikenal dengan lagunya yang bergenre horor dan membuat pendengarnya merasa tidak nyaman dengan liriknya. Peserta audisi Phantom Siita harus mampu menyanyikan lagu "Kimi to XXXX ga Shitai Dake" karya Kikuo yang nantinya akan menjadi lagu dari grup ini sendiri. Dalam sesi "perkemahan", peserta audisi akan menginap tiga hari dua malam untuk belajar menari sambil menyanyikan lagu ini.

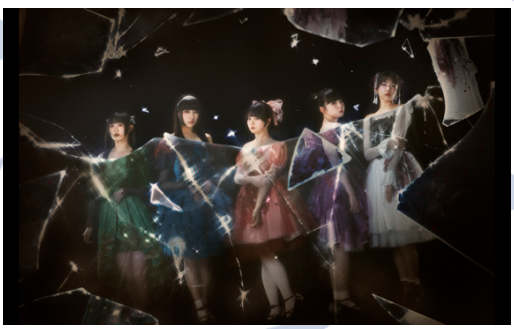
Idol di Jepang sangat erat dengan konsep *"iyashikei"* atau *"moe"*. Yang mana, fan akan lebih banyak mendapatkan energi positif dari kemanisan yang ditampilkan idolnya. Maka mungkin fan idol yang biasanya mendengar lirik *"kyun"* dan *"kawaii"* tidak kaget mendengar lirik "Kimi to XXXX ga Shitai Dake" yang berisi *"Anata no chi ga mitai"* ("Aku ingin melihat darahmu"). Dengan lagu yang susah dinyanyikan dan lirik yang "sulit" diucapkan ini, sekali lagi dedikasi calon *member* Phantom Siita akan diuji apakah mereka benar-benar ingin debut di grup dengan aura yang negatif ini.

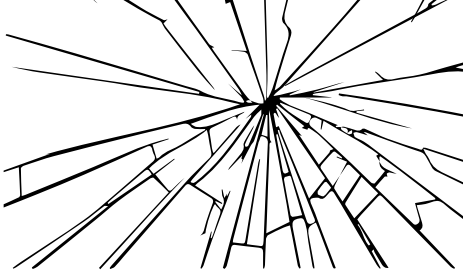
"Ya tidak apa-apa dong ada idol yang negatif? Suaramu pasti bisa mewakili sisi lain dari pendengarmu"

Begitulah cara Ado menyemangati Miu, salah satu peserta audisinya yang nantinya akan menjadi *member* dari grup ini. Tidak seperti peserta lainnya, Miu sama sekali tidak punya pengalaman terkait idol. Dia sama sekali tidak bisa menari, hanya bernyanyi sekuat tenaga dari hatinya yang terdalam. Saat sesi perkemahan, Ado menemukan catatan di halaman belakang buku yang dipakainya untuk menulis lirik. Sekian kalimat yang mengutarakan kerasnya dia terhadap dirinya sendiri, membuat Ado turut merasakan dedikasi kuat Miu untuk lulus audisi ini. Ado yakin akan menyesal jika tidak meloloskan Miu, karena citra Phantom Siita yang ingin dibentuknya sudah menjadi kepribadian Miu sendiri, sang Ngengat Putih.

Sebaliknya, ada Mona yang perawakannya benar-benar ideal idol Jepang. Tarian dan suaranya yang imut justru memberi *gap* yang membuat merinding. Sisinya yang sangat perfeksionis dan stoik, keras pada dirinya, sangat tergambar jelas disorot matanya setiap lagu diputar. Wajahnya yang semula cerah saat sesi MC akan berubah tajam dengan suara bulatnya saat bernyanyi. Sebagai *leader* ia profesional, sebagai rekan sesama *member* ia merangkul, sebagai idol ia sempurna, begitulah sang Ngengat Merah Muda.

Satu lagi member yang menunjukkan bakat dan pengalamannya di dunia idol adalah Rinka. Pengalaman *dance* di genre jazz membuat gerakannya sangat tajam dan presisi. Dia adalah salah satu *member* dengan *tone* suara paling rendah dengan *charm* yang *cool*. Namun *first impression* Ado, Rinka itu seperti *Momo no Yousei* (Peri Persik), sifat manisnya baru akan terasa saat berbicara langsung dan mengetahui bahwa sebenarnya Rinka adalah gadis yang pemalu. Begitulah pesona salah satu *member* favorit Ado, sang Ngengat Ungu.





Siapa yang sangka di audisi yang cukup horor (pilihan lagunya, *pressure*-nya, atau dari Adonya sendiri yang kita kira hanya siluet), ternyata lolos satu gadis yang penakut yang tidak suka horor. Moka, gadis dengan *skill* bernyanyi paling tinggi diantara member lainnya, mengakui bahwa dia bahkan sering merasa ketakutan di lokasi syuting MV Phantom Siita. Namun keinginan kuatnya untuk menjadi idol sudah cukup untuk mengalahkan fobianya sendiri. Sang *Utahime*, Ngengat Biru, yang mungkin selalu sarapan CD karena *utaumasugi* (mengutip Ado).

Seharusnya Phantom Siita adalah grup dengan lima orang *member*. Kebalikan dari Moka, Hisui adalah *member* yang paling mencintai konsep horor Phantom Siita. Saat *birthday event*-nya, dia bahkan pergi uji nyali di malam hari dan benar-benar berharap bisa bertemu hantu. Dia memiliki ciri khas suara feminin seperti karakter anime, namun dia adalah *onee-san* di grup ini. Sayang sekali, secara mendadak harus mundur dari grup ini karena masalah kesehatan. Phantom Siita bagai kehilangan wajahnya, sang Ngengat Hijau.

Akan tetapi Phantom Siita terus berkarya. Ngengat yang tersisa tetap mengepakkan sayapnya dan memulai perjalanan bersama kupu-kupu lain. Mengambil cara yang sama, namun bersinar dengan cara yang berbeda. Membawakan kisah menarik di tiap kedatangannya.



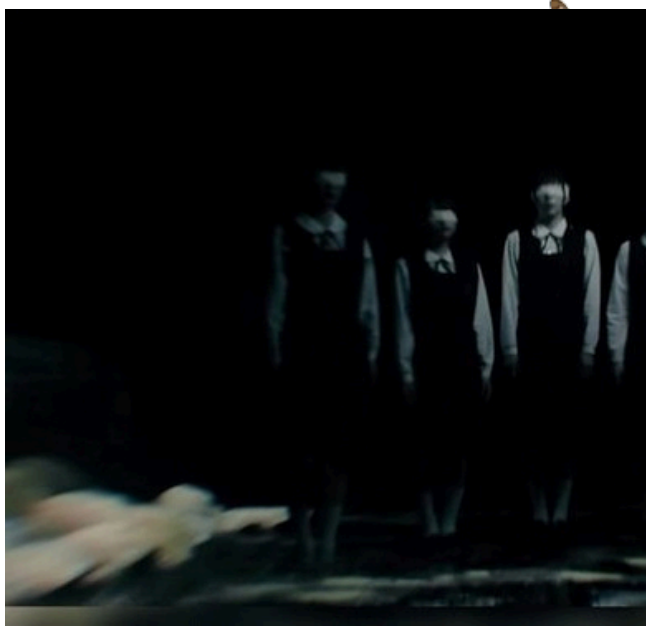
Corak Sayap Ngengat dan Perjalanan Dibaliknya

Jika kamu juga menyukai musik vocaloid, mungkin saat berselancar di *credits* lagu Phantom Siita, kamu akan menemukan nama-nama yang tidak asing. Selain Kikuo, terdapat beberapa Vocalo-P lain yang turut serta di lagu-lagu Phantom Siita. Seperti teniwoha dengan karyanya "Villain", Yurrycanon dengan *Project Tsukuyomi*-nya, nakiso dengan karya "Bake no Hana", Hitoshizuku x Yama dengan "Bad End Night", atau Hiiragi Kirai dengan "Love ka".

Konsep retro horor yang ingin dibawakan Ado bukanlah agenda belaka, namun memang ditopang oleh nama-nama besar tersebut. Setiap lagu memiliki cerita yang diperkuat sesuai dengan member yang membawakannya. Masing-masing *member* berkesempatan menjadi *center* di satu lagu, kemudian akan dirilis juga lagu tanpa *center* yang mempertegas citra Phantom Siita sebagai grup.

Suatu ketika mereka adalah *friend group* yang saling mencurigai bahwa temannya adalah pengkhianat, kemudian di lagu yang berbeda mereka dikelilingi oleh bot dan tidak bisa percaya pada cinta. Di kesempatan lain, mereka adalah gadis ibliis yang bersembunyi di tamanmu atau *elf* yang menyesatkan korbannya di hutan miliknya. Lagu-lagu dengan *lore* fantasi yang sangat jauh dari dunia nyata menjadi ciri khas Phantom Siita.

Namun tepat pada 1 April 2026, saat A*pril Mop*, Phantom Siita merilis lagu dengan tema yang berbeda dari biasanya. Lagu ini hanya berdurasi 2 menit 5 detik dengan 2D MV yang sama sekali tidak memberikan kesan horor baik dari visualnya maupun dari audio. Kemudian kembali rilis full version sebagai *coupling single* tanpa *center* mereka, *Horror Queen,* dan rilis MV di tanggal 1 Agustus. Lagu ini berjudul "Meguru", tentang cinta yang tidak akan lekang oleh waktu, meski harus terlahir kembali berapa kalipun.



Jika Terlahir Kembali, Inginkah Terlahir sebagai Ngengat Kembali?

Bagaimana jika gadis yang selalu memerankan karakter mengerikan, terlahir kembali dan berkumpul lagi di kelas sebagai gadis biasa? Mona adalah murid pindahan yang baru datang ke kelas. Saat ia hendak memperkenalkan diri, semua mata menuju kearahnya, termasuk keempat member Phantom Siita. Seketika mereka mendapatkan penglihatan dari masa lalu, ingatan kostum "Kimi to XXXX ga Shitai Dake" yang mereka berempat kenakan.

Mereka tahu selama ini memang ada lubang kosong di hatinya yang tidak bisa penuh dengan apapun. Mona yang harus berpindah sekolah, Moka yang populer namun tetap kesepian, Miu yang merasa tidak cocok dengan sahabatnya, dan Rinka yang menghabiskan waktu sendirian untuk belajar. Hari dimana ingatan masa lalu menghantui mereka, akhirnya mereka sadar apa yang mereka butuhkan. Bukan hanya ambisi untuk bernyanyi dan menari, tapi seperti liriknya:

"Mata kimi to hikari wo mitai" ("Aku ingin melihat cahaya itu lagi, bersamamu")

Ingatan itu membuat berbagai emosi meluap di hati mereka. Menyadari hal penting yang hilang dari diri mereka, pastilah bukan proses yang mudah. Kini mereka yakin tiidak bisa ada orang lain yang mengisi ruang kosong ini, selain member Phantom Siita itu sendiri. Kemudian tubuh mereka berdansa, mengikuti jejak ingatan masa lalu mereka.

Tapi jika ingatan masa lalu ini mereka dapatkan sepenuhnya, pasti mereka akan menyadari satu hal penting. Bahwa seharusnya meja yang mereka gabungkan untuk membuat konsep idol ini tidak hanya untuk empat orang, ada satu kursi kosong untuk satu orang yang tak tergantikan. Mereka pun tahu dan menghormati jarak yang ada di antara gadis itu dan mereka, maka biarkan sayapnya mengepak bebas.

"Sode ni tomatte chouchou ni sae kitto shimei ga aru kara"
("Bahkan kupu-kupu yang hinggap di lengan baju pun punya misinya")

Di dunia *member* Phantom Siita yang adalah gadis biasa ini, ngengat pun berubah menjadi kupu-kupu biasa. Dan hanya satu member Phantom Siita dengan ikon warna hijau, Hisui. Kemudian lirik ini dilanjutkan dengan kalimat *"Kimi ni aete yokatta"* ("Aku bersyukur bertemu denganmu") oleh Mona. Kemudian kebersamaan mereka sekarang, dan satu kursi kosong itu, mereka abadikan dalam bentuk koreografi 4+1.

Meski *clue* yang ada tentang referensi Hisui dan Phantom Siita OT5 di MV ini belum terkonfirmasi, cukup banyak teori fan yang meyakini bahwa secara simbolis Hisui tetap dilibatkan di perjalanan reinkarnasi ini. Bahwa meskipun sekarang mereka berempat, kursi yang kosong itu juga bagian dari grup ini. Kali ini mereka tidak terlahir menjadi ngengat dengan rupa yang lebih menyeramkan dari kupu-kupu, tapi hati mereka tetap sama.

Jika Terlahir Kembali, Aku Tetap Ingin Menjadi Haine

Setelah pengumuman keluarnya Hisui dari Phantom Siita yang terkesan buru-buru dan tanpa perayaan apapun atau *last stage*, gadis ini kembali aktif di media sosial Tiktok dengan nama Sui. Tampaknya pembahasan tentang Phantom Siita masih dianggap berat baginya, ia bahkan meminta fan untuk berhenti memanggilnya dengan sebutan "Hisui", cukup "Sui" saja.

Bagi fan Phantom Siita, Haine, meski idolanya terlahir kembali dengan nama yang berbeda pun, tak ada yang berubah. Ia tetap bersinar, tetaplah idola yang Haine sayangi. Sui masih memiliki tempat spesial di hati Haine, sesama Haine juga selalu saling mengingatkan untuk berhenti mengaitkannya dengan Phantom Siita untuk menjaga perasaannya. Bagi Haine, ia tetap sosok yang berharga.

Dan tentu saja bukan hanya Haine yang merasakan itu. Bagi member Phantom Siita, kehilangan Hisui bagaikan kehilangan kakak tertuanya. Sosok yang dewasa, merangkul, dan mampu menenangkan setiap *member*. Terutama Miu yang terlihat sudah sangat dekat dengan Hisui dari audisi. Miu terus menyalahkan dirinya yang tidak berbakat menari seperti peserta lainnya, Hisui sebagai peserta yang sekelompok dengannya di sesi perkemahan terus menenangkan dan menghiburnya.



Di malam semua *member* Phantom Siita menyadari apa yang hilang dari dirinya, terlihat Miu yang tangannya ditarik oleh seorang teman lalu ia melepaskan genggaman tangan itu lalu berlari menghampiri Mona di atap sekolah. Terdapat teori fan yang menyatakan bahwa *scene* tersebut mewakili perpisahan Hisui dari Phantom Siita. Makanya pada *scene* tarian mereka di malam hari, hanya wajah Miu yang terlihat sedih sedangkan member lain bersinar karena mendapatkan cahayanya kembali.

Kemunculan kupu-kupu atau ngengat hijau di MV "Meguru" ini terasa sangat emosional. Tentu saja meski terlahir kembali pun *member* Phantom Siita tetap ingin bertemu kembali dengan Hisui. Namun kehadirannya di MV yang hanya simbolik, membuat kesan seakan *member* yang bertanya, *"Jika terlahir kembali, maukah kamu mengulanginya kembali?"* Seolah-olah kupu-kupu atau ngengat hijau yang masuk dari jendela kelas dan hinggap di jemari Moka itu hanyalah angan-angan *member* Phantom Siita yang mengharapkan kehadiran Hisui disini.

Lagu yang dirilis di *April Mop* ini benar-benar memberikan sisi lain Phantom Siita yang jarang terlihat oleh Haine. Bukan menjadi *elf*, gadis iblis, vampir, Alice, atau siapapun karakter fantasi lainnya, tapi menjadi gadis biasa. Ya, menjadi *member* grup idol itu sendiri. Terlepas dari genre horor yang mereka bawakan, member Phantom Siita pada akhirnya hanyalah gadis biasa. Gadis yang mengejar ambisinya untuk menyanyi dan menari di atas panggung, menjadi idol.

Apa yang kamu rasakan jika orang yang kamu idolakan benar-benar mencintai apa yang ia lakukan dan tetap ingin mengulanginya lagi di kehidupan selanjutnya? Lagu ini sangat berarti untuk Haine karena menjadi *member* Phantom Siita tidaklah mudah. Genre mereka yang berbeda dari idol lain serta tekanan ekspektasi tinggi dari fan Ado terhadap grup ini bukanlah hal yang bisa dihadapi gadis SMA biasa.

"Mata kimi to hikari wo mitai, soushite kimi to meguriaitai"
("Aku ingin melihat cahaya itu bersamamu lagi, dan aku ingin bertemu denganmu lagi")

Akan tetapi lirik di lagu ini sangat... sangat menyentuh hati Haine. Seolah mengatakan di kehidupan selanjutnya pun mereka mau melewati rintangan itu dan menjadi idol lagi. Meski di kehidupan selanjutnya mereka tidak dibawah naungan agensi, bukan idol yang ikut audisi dari artis terkenal berwujud siluet, meski mereka harus mengulang semuanya dari awal sendirian sebagai *indie*, mereka tetap akan mau menjadi idol lagi.

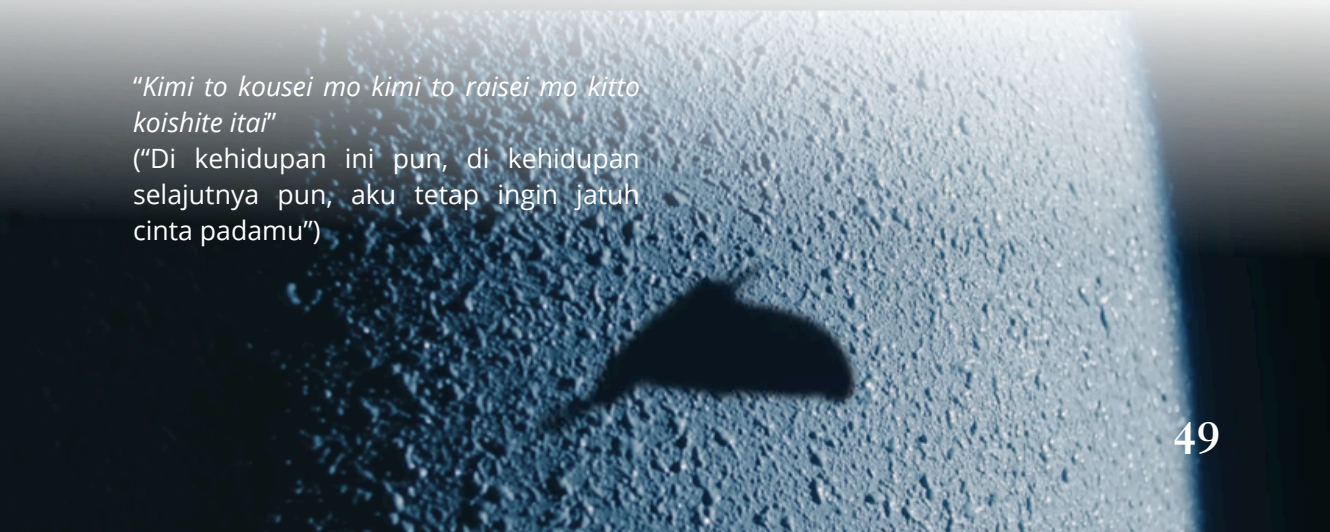
Kalau begitu, bolehkah kami tetap menjadi Haine lagi?

Mungkin lagu ini adalah isi hati Phantom Siita terhadap dunia idol yang mereka cintai. Namun bagi Haine, lagu ini mewakili cinta pada Phantom Siita. Meski kalian terlahir kembali tanpa dukungan *entertaiment* manapun, meskipun tempat lahir atau warna mata kalian berubah pun, meski nyanyian kalian tersembunyi di bawah tanah sebagai *chika idol* pun...

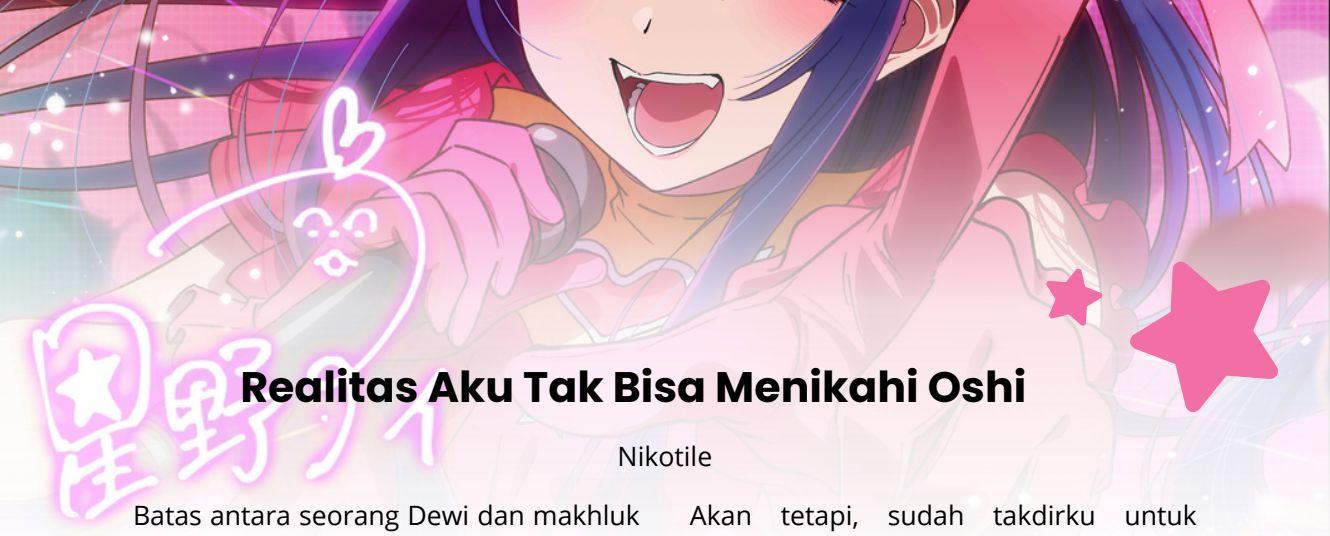
"Sugu ni kimi no koto mitsukedasu yo, kono tamashii ni kizanda senritsu"
("Dengan segera aku akan menemukanmu, bersama melodi yang terukir di hati ini")

Nyanyian kalian selalu sampai ke hati kami. Musik dengan aura kelam yang kalian nyanyikan sepenuh hati rela duduk bersama kami di kegelapan dan mewakili isi hati kami. Jadi jika ada kesempatan sekali lagi di dunia yang berbeda, ajak kami untuk melihat cahaya itu lagi, ya? Karena jika terlahir kembali pun, kami tetap ingin menjadi Haine.

This song is so peak bro.



"*Kimi to kousei mo kimi to raisei mo kitto koishite itai*"
("Di kehidupan ini pun, di kehidupan selajutnya pun, aku tetap ingin jatuh cinta padamu")



Realitas Aku Tak Bisa Menikahi Oshi

Nikotile

Batas antara seorang Dewi dan makhluk fana yang sedang mencari obat maag hanyalah satu detik tatapan. Aku memilih untuk menjunjung eksistensi Sang Dewi dengan membunuh pencari obat maag itu. Perlu diketahui pula mengapa aku berhak untuk melakukannya: karena di dunia yang terlalu miskin imajinasi ini, setiap orang berhak, atau bahkan wajib, mengangkat palu dan pahat untuk membentuk realitasnya sendiri. Kalian tahu, pematung bebas menciptakan apapun dari batu pualamnya. Dia memeluk batu itu, mengendusnya, menjilatnya, mengajaknya kencan! Kurang lebih seperti itulah yang kumaksud.

Ada sebuah klise dalam kartun pahlawan super. Clark Kent tidak memberi tahu Lois Lane bahwa dirinya bahwa dia adalah Superman, setidaknya sebelum mereka bertunangan, menikah, atau terselesaikannya perkembangan karakter mereka di banyak variasi cerita yang ada. Meskipun Clark melakukannya, Lois dan orang-orang tidak mempercayainya dengan mudah. Hal terakhir yang akan aku lakukan adalah berpura-pura, baik secara ironis atau tidak, menjadi Kaneki Kent, atau Kent Ayanokoji, manapun yang lebih relevan.

Akan tetapi, sudah takdirku untuk dilahirkan dan hidup seperti Clark. Setelah menamatkan pendidikan wajib yang dulunya 12 tahun, kemudian berkuliah dan bekerja sebentar, aku harus menikah. Sesudah membaca tulisan ini, kalian akan menikah denganku. Jadi, tibalah saatnya bagiku untuk menunjukkan siapa diriku yang sebenarnya: seorang pembunuh.

Salah satu pelajaran terpenting yang kudapatkan dari sesi *doomscrolling* Facebook rutin tepat setelah membuka mata di pagi hari adalah, banyak orang bisa senada-irama dengan skenario *konbini healing*. Di skenario ini, seorang pemuda kelelahan setelah kerja mampir ke *konbini*, merunduk duduk di kursi teras sambil menenggak minuman botol dan menghisap sebatang rokok. Ini menyentuh hati banyak orang. Mereka saling mengasihani, mengabadikan momen itu seakan menjadi simbol heroisme kelas pekerja dan melankolia urban. Aku menolak estetika perayaan atas ketakberdayaan jenis ini. Jangan khawatir, tunanganku. Bukannya aku menolak segala bentuk kepasrahan, tetapi yang aku deskripsikan tadi terlalu berbau *riajuu.*

Jika aku harus merayakan penderitaanku, sekurang-kurangnya aku melakukannya dengan gaya yang tidak mengeluarkan aroma apak kencur *normie*. Waktunya jam 1 dini hari. Ada *konbini* 24/7 berada di pinggir jalan sepi. Lampu-lampunya kontras dengan lingkungan sekitar yang mati. Aku memarkirkan motor sambil berharap tidak ada tukang parkir liar yang tiba-tiba menjelma.[1] Salah. Sang Pahlawan turun dari tunggangan, mengamati area sekitar untuk mengantisipasi kedatangan bandit *goblin* yang ingin merampas dua ribu rupiahnya yang kesejuta. Halaman depan, untungnya, cukup sepi. Hanya ada satu dua pengelana yang mampir ke persinggahan sederhana ini jika dilihat dari tunggangan yang ada. Bukankah ini cukup ideal? Tempat seperti ini adalah satu-satunya di mana aku tak perlu mengeluarkan satu persen kekuatanku untuk menghindari masyarakat komunal yang menuntut interaksi, yang menghakimi. Tentu saja, minuman yang kubeli bukan sembarang rasa-rasa, tetapi merek yang berasal dari Jepang atau setidaknya yang memiliki tulisan katakana di botolnya.

Ketika aku baru akan keluar untuk pulang, aku membeku di tengah pintu otomatis. Aku melihat seorang nona cantik baru saja datang, melewatiku dengan santai. Baiklah, kalau boleh jujur, sebenarnya itu bohong. Aku tidak tahu dia cantik atau tidak. Kemampuan sosialku begitu menyedihkan sampai aku tidak berani untuk menatap mukanya. Setidaknya butuh beberapa detik sampai aku berhak menyimpulkan apakah nona tersebut masuk dalam kategori cantik (menurut penilaian pribadiku, tentunya) atau tidak.

Akan tetapi, belum satu detik berlalu saja, aku sudah teringat aforisme: "*Lower your gaze.*" Di waktu bersamaan, ada kejujuran kecil. Ada getaran aneh yang tumbuh di hati dan pikiranku. Bagaimana bisa jantungku berdebar lebih kencang namun menatapnya selama satu detik pun aku tak mampu? Ataukah debar tak biasa itu muncul justru karena aku tak mampu menatap? *Lagipula, siapa dia?*



Identitas nona tersebut sebenarnya tidak penting. Justru ketidakjelasan identitaslah yang memberikan ruang bagi keajaiban. Pandanganku yang jatuh ke lantai memutilasi si nona menjadi fragmen-fragmen. Ratusan milidetik itu cukup untuk menangkap kelepak kemeja berkerah raksasa. Ujung rambut *twintail* berpita merahnya mengayun pelan. Keduanya, bersama *zettai ryouiki*[2] si nona, menarik paksa ingatanku pada *oshi* dari grup musik kesukaanku.[3]





Jika aku berhasil menatapnya sedikit lebih lama, aku akan menemukan sosok manusia sungguhan. Perhatianku akan teralihkan pada, entahlah, noda di jaketnya, kacamatanya, mungkin. Nona tersebut akan menjadi seorang dia, seseorang yang, yah, bernyawa. Akan tetapi, sejarah bergerak ke arah lain. *Di situlah aku membunuhnya.* Sebuah eksekusi tanpa pisau dan *sokaran totol* tepat di pintu masuk *konbini* berlangsung. Aku melucuti kemanusiannya dengan cara menolak menatapnya lebih lama. Di titik inilah ayunan palu dan pahatku bekerja. Citra *oshi*-ku memancar, mengambil alih si nona, menelannya. Tidak ada si nona. Hanya ada *oshi,* Sang Dewi. Oh, betapa kotornya diriku. Jangan kalian anggap sepele kejahatan yang telah kulakukan, atau siapapun. Di luar sana mungkin ada anak-anak yang merasa dirinya mesti disalib karena mengaku dirinya mencuri balon di hari balon gratis. Setiap tindakan keji, tanpa melihat hari, tetap menuntut pembalasan. Namun, apalah makna sebuah dosa jika aku sanggup memenuhi apa yang seorang penyair legendaris tak dapat lakukan?

Ingat tragedi Orfeus? Tidak perlu diingat-ingat terlalu dalam. Ketika aku menulis kalimat ini, aku sedang membuka entri Wikipedia tentang Orfeus dan Euridike. Begitu pula yang harus kalian lakukan sekarang barangkali kalian tidak ingat. Orfeus ditugaskan membawa Euridike keluar dari dunia bawah dengan satu syarat mutlak: *"Jangan tengok belakang."* Malangnya, dia menoleh, dan *poof, waifu*-nya lenyap. Selama ribuan tahun, kita menceritakan banyak versi mitos ini untuk menjelaskan apa yang benar-benar terjadi pada dan dilakukan oleh Orfeus. Mengapa sejak awal Orfeus turun ke dunia bawah? Mungkinkah Orfeus pengecut dan cintanya tidak tulus karena ia tak berani menyusul Euridike mati? Bisakah tindakan menoleh itu dipicu hanya oleh ketaksabaran dan kebodohan sesaat? Apakah Orfeus secara harfiah melanggar perintah dewa, atau aturan yang dibebankan padanya adalah alegori untuk tidak terjebak di masa lalu? Terserah. Itu tidak penting. Hal yang pasti ialah Orfeus menoleh. Di tengah pintu otomatis, aku melakukan apa yang tidak mungkin bagi si Orfeus. Si penyair legendaris memiliki darah biru dan magis, namun ujungnya adalah kegagalan. Aku? Aku hanya bermodalkan kecanggungan sosial akut dan bisa mencapai kemenangan.

Oshi-ku, Sang Dewi, melangkah ditelan lorong-lorong konbini. Aku tak menoleh. Dia, yang kebal terhadap kejamnya tenggat waktu dan biologi, adalah penopang *konbini healing*-ku tanpa paru-paru keropos dan kadar gula darah tinggi. Aku tetap tak menoleh. Boleh jadi aku direduksi menjadi sekrup mesin industri, atau apalah, besok dan besoknya lagi, dan besoknya lagi.

Akan tetapi, aku tak menoleh, mendirikan altar pemujaan di antara pintu masuk dan rak makanan ringan. Aku maju dua tiga langkah. Pintu otomatis bergeser menutup di belakangku. Udara jam 1 dini hari menyambut, mendinginkan sisa debar jantung. Sekarang, sebelum kita akan benar-benar menikah di penghujung teks pendek ini, aku akan mengungkap satu kebohongan terakhir. Nona yang kubunuh itu tidak sedang membeli obat maag, atau setidaknya aku tidak tahu. Dia mungkin datang ke sana untuk membeli mi instan. Kita tidak akan pernah tahu. Detail sekecil itu tidak memiliki tempat lagi karena dia sudah mati. Namun, kalian belum. Kalian justru membaca tulisan ini, mematung, dan akan kuayunkan pula palu dan pahatku untuk menyempurnakan diri kalian yang jadi patung itu. Tidak ada jalan mundur. *Kita sudah menikah.*



[1] Skenario ini akan lebih sempurna jika aku berjalan kaki. Tetapi untuk apa berjalan jika aku punya motor?

[2] Yang Mulia Majelis Hakim, banyak yang dapat dijelaskan mengenai ini. Salah satunya, dan yang paling radikal, bukan *zettai ryouiki* itu sendiri yang menjadi pusat perhatian. Bukan bagian kulit tertentu secara biologislah yang menjadi intinya. Yang Mulia perlu memahami dari mana ia berasal: jarak antara kaos kaki setinggi paha dan batas bawah rok/celana pendek. Bayangkan dunia di mana nona tersebut mengenakan celana panjang, atau panjang kaos kakinya tidak memenuhi syarat. Seketika peradaban kolaps. *Zettai ryouiki* tidak lahir di sana. Jadi jika dipikir-pikir, pusat perhatiannya hanyalah ruang kosong. Namun, ada kekuatan absolut di sana yang tercipta dari suspensi kekosongan oleh dua batas material.

[3] Demi menjaga keamanan ruang publik dan menghindari berbagai jenis perang fandom, aku tidak akan menyebutkan siapa oshi yang dimaksud.



Genealogi Fasisme dalam Budaya Otaku di Indonesia

Kuroneko dan Xenoshroomer

Apakah kalian sadar bahwa setiap dimensi pengalaman kita itu bersifat politis, termasuk keputusan kita menyukai anime, *tokusatsu*, atau budaya jejepangan? Mungkin sebagian besar masyarakat Indonesia mengidentifikasi diri sebagai otaku atau sekarang familiar dengan sebutan wibu, karena sewaktu kecil kita menonton acara TV seperti *Doraemon*, atau *Satria Baja Hitam*.

Tetapi, tahukah kalian bahwa pengalaman cinta kita kepada budaya jejepangan muncul karena keputusan politis Soeharto untuk "mempersatukan" Indonesia? Tulisan ini akan membongkar bagaimana budaya otaku lahir dari intervensi otoritarianisme. Pertama-tama, kami akan membahas bahwa, sedari awal di Jepang sendiri, kemunculan otaku sarat dengan muatan politis. Kemudian, kami akan menarik konteks tersebut ke Indonesia, tentang bagaimana *Cool Japan* membentuk subkultur otaku di Indonesia.



Otaku Sebagai Wajah Baru Jepang

Setelah Perang Dunia II usai, Jepang mengalami kekalahan. Peristiwa ini menunjukan suatu ketertinggalan Jepang, terutama dalam bidang teknologi dan ekonomi. Tentu, kekalahan ini menjadi traumatik, mengingat setelah Restorasi Meiji, Jepang sudah dianggap setara dengan Barat. Jepang harus memulai lagi dari puing-puing dan debu perang. Merekonstruksi negara, dan mengembalikan kepercayaan masyarakat menjadi pekerjaan rumah yang sulit. Belum lagi tentang cara membentuk nasionalisme dan wajah Jepang di mata dunia setelah menyandang status sebagai negara penjahat. Adapun ketakutan bahwa Jepang akan bernasib sama di masa depan, menjadi negara pecundang. Kecemasan tersebut dapat dilihat dari orientasi pembangunan pasca-perang yang fokus pada teknologi dan ekonomi, membuat Jepang pasca-perang juga dikenal sebagai masyarakat elektronik.

Konsumsi media elektronik dalam masyarakat kemudian dimanfaatkan Jepang untuk membangun kembali nasionalismenya. Melalui film dan drama kolosal yang mengangkat tema Jepang di era keshogunan *(jidaigeki),* pemerintah mengharapkan terwujudnya masyarakat yang resilien, sebagaimana samurai yang patuh terhadap majikannya *(Yamato damashii),* dan perempuan ideal yang submisif dan patuh terhadap suami *(Yamato nadeshiko).*

Tidak heran, intervensi politik terhadap media audiovisual (film) melahirkan nama-nama sutradara terkenal seperti Akira Kurosawa.

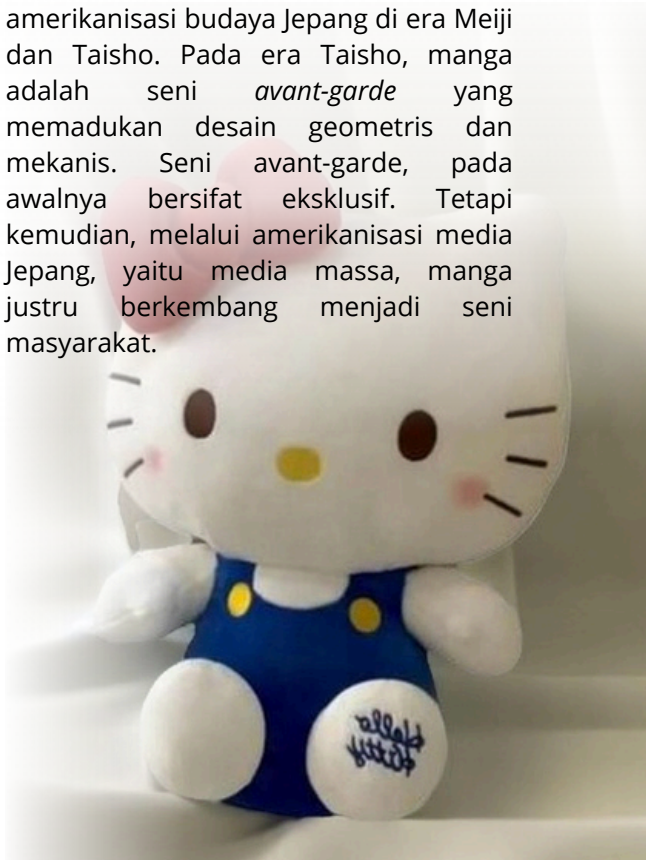
Tetapi, bagaimana dengan otaku? Jika kita bertanya kepada generasi yang lebih tua, kita dapat melihat dua wajah Jepang yang berbeda. Generasi tua mungkin melihat Jepang sebagai peradaban yang asketis, dengan *Zen* atau aktivitas merawat tanaman *bonsai,* kontras dengan persepsi kita yang melihat budaya Jepang yang konsumeris, dengan berbagai jenis hiburan yang ditawarkan seperti anime, idol, atau robot-robotan. Tidak mengherankan karena pada awal milenium, budaya otaku dipolitisasi untuk menciptakan wajah Jepang yang baru, yang kemudian dikenal dengan *Cool Japan.* Meskipun kebijakan ini dinilai bisa mempromosikan budaya otaku yang dapat diakses masyarakat internasional, kebijakan ini juga dinilai adalah upaya untuk menutupi kejahatan perang Jepang.

Bukan rahasia umum bahwa pemerintah Jepang masih denial terhadap sejumlah kejahatan perang yang dilakukan. Antropolog Christine Yano (2013) bahkan mengkritik maskot *Cool Japan,* yaitu Hello Kitty yang dinilai adalah wajah Jepang yang sempurna. Hello Kitty tidak memiliki mulut dan tangan, sama halnya dengan Jepang yang tidak leluasa bersuara atau bertindak di forum internasional. Melalui politisasi kerentanan, atau politisasi *kawaii* tersebut, bukan tidak mungkin bahwa Jepang berusaha menulis ulang sejarah mereka sebagai korban perang, bukan pelaku perang

Otaku dan Militerisme

Politisasi figur otaku juga memperoleh kritik dari Otsuka Eiji. Bagi Eiji, politisasi otaku adalah hal yang ironis, karena sebelumnya, bagi masyarakat Jepang, otaku adalah aib, bahkan patologi sosial. Eiji dalam *Mechademia Volume 8* (2013) bahkan menulis keresahan bahwa *Cool Japan* mungkin akan menghilangkan konteks sejarah otaku, seperti kasus pembunuh otaku *(otaku murderer)* Tsutomu Miyazaki, konteks otaku yang erat dengan pornografi, serta keterkaitan otaku dengan militer dan propaganda. Eiji kemudian secara khusus menyoroti genealogi otaku dan propaganda militer Jepang.

Bagi Eiji, terdapat perdebatan tentang asal muasal manga dan anime. Kubu pertama akan mengatakan bahwa dua media tersebut adalah otentik Jepang yang bisa ditelusuri dari seni zaman edo seperti *ukiyo-e.* Tetapi bagi Eiji, anime dan manga justru lahir dari pengaruh amerikanisasi budaya Jepang di era Meiji dan Taisho. Pada era Taisho, manga adalah seni *avant-garde* yang memadukan desain geometris dan mekanis. Seni avant-garde, pada awalnya bersifat eksklusif. Tetapi kemudian, melalui amerikanisasi media Jepang, yaitu media massa, manga justru berkembang menjadi seni masyarakat.



Eiji menilai bahwa karakter *Mickey Mouse* Disney adalah blueprint dari manga dan anime. Mickey dapat digambar dengan geometri sederhana (lingkaran), menunjukan jejak genre konstruktivisme, dan yang terpenting adalah, figur kartun mudah dikenali dan diakses oleh setiap kalangan, merupakan konsekuensi dari genre realisme sosial. Dengan kata lain, karakter simplistik dan ikonik seperti Mickey menandakan bahwa manga Jepang mengalami disneyfikasi.

Selanjutnya, Eiji menunjukan peran militer dalam mengadopsi disneyfikasi media manga dengan media film. Bagi Eiji, anime adalah manga yang sinematik. Sinematisasi manga ini berasal dari pengaruh Sergei Mikhailovich Eisenstein, seniman film yang dikenal dengan teknik montase *(montage),* yaitu teknik menggabungkan dua bagian *shot* berbeda disatukan sehingga membangkitkan elemen afektif. Sebelum Eisenstein, hanya ada satu fungsi video, yaitu video sebagai dokumenter. Teknik montase yang dibawa Eisenstein, menandai seni video, menciptakan apa yang kita kenal sebagai sinema.

Daya afektif Eisenstein ini kemudian digunakan oleh militer Nazi dan Jepang untuk propaganda. Goebbels, Menteri Propaganda Nazi bahkan meminta Fritz Lang *(*sutradara *Metropolis)* untuk membuat film serupa Eisenstein. Sejarah kemudian mengenal Leni RIefenstahl sebagai sutradara yang membawa unsur-unsur sinematik sebagai propaganda, sebagai contoh karya *Olympia* (1935) dan *Triumph of the Will* (1935) sukses melakukan *estetisasi politik* Nazi (meminjam istilah Walter Benjamin).

Sementara itu militer Jepang, mengadopsi sinematik dalam manga, melahirkan film propaganda seperti *Momotarō: Umi no Shinpei* (1945) yang memakai teknik montase untuk mengglorifikasi militer Jepang, mirip dengan video *montage* Nazi *wannabe* hari ini yang mengkontaminasi *feeds* Tiktok kalian.

Pasca perang, Osamu Tezuka, mangaka yang sering disebut "Bapak Anime" menerbitkan manga *Shōri no Hi Made* (1945). Manga ini menggambarkan pengeboman Osaka oleh Amerika dengan melibatkan unsur *avant-garde* dan realisme yang kental. *Avant-Garde* karena menggambarkan Mickey Mouse yang memberondong anak kecil dengan pesawat. Realisme, karena untuk pertama kalinya, ada karakter kartun yang digambarkan bisa berdarah dan mati. Kerentanan tubuh ini, bagi Eiji, membuka kemungkinan bahwa tubuh karakter kartun bisa diseksualisasi. Sesuatu yang kemudian hari identik dengan kultur otaku.

Otoritarianisme Indonesia dan Munculnya Budaya Otaku

Jika militer Jepang mengadopsi daya afektif Disney dan Eisenstein untuk propaganda, Indonesia, yang kala itu dipimpin diktator Soeharto yang juga militeristik (bahkan bisa dibilang fasis) juga mengadopsi hal yang serupa. Sejarahnya diawali tahun 70-an, Soeharto ketika itu meluncurkan satelit PALAPA agar TVRI bisa menyiarkan acara ke seluruh Indonesia. Satelit ini tidak hanya menghubungkan sinyal dari Indonesia, tetapi juga menerima, menjangkau area negara lain sekitarnya.

Satelit PALAPA memang didesain untuk menjangkau tidak hanya seluruh wilayah Indonesia, tetapi juga area di sekitarnya. Hal ini menyebabkan sinyal luar negeri mudah masuk. TVRI pun harus mengimpor acara TV dari luar agar bisa bersaing, salah satunya *Doraemon.* Serial anime Doraemon tayang di Indonesia pada 1979 sampai 1989 di TVRI yang tayang setiap hari pukul 07.00 WIB. Setelah itu, sejak 1989 sampai sekarang, Doraemon tayang di RCTI setiap minggu pukul 07.00 WIB.

Masuknya media-media asing menimbulkan semacam kecemasan bagi Soeharto. Ketakutan tersebut adalah jika tayangan impor terlalu banyak maka Indonesia bisa kehilangan jati diri, jadinya tayangan impor dikurangi di TVRI. Perlu diingat, saat Orde Baru Soeharto seringkali menerapkan kebijakan sensor budaya, seperti pelarangan rambut gondrong pada tahun 60-70an, Kemudian, pada akhir 80-an, lagu pop sedih juga dilarang oleh Harmoko, menteri Soeharto, karena menilai bahwa lagu sedih adalah lagu cengeng.

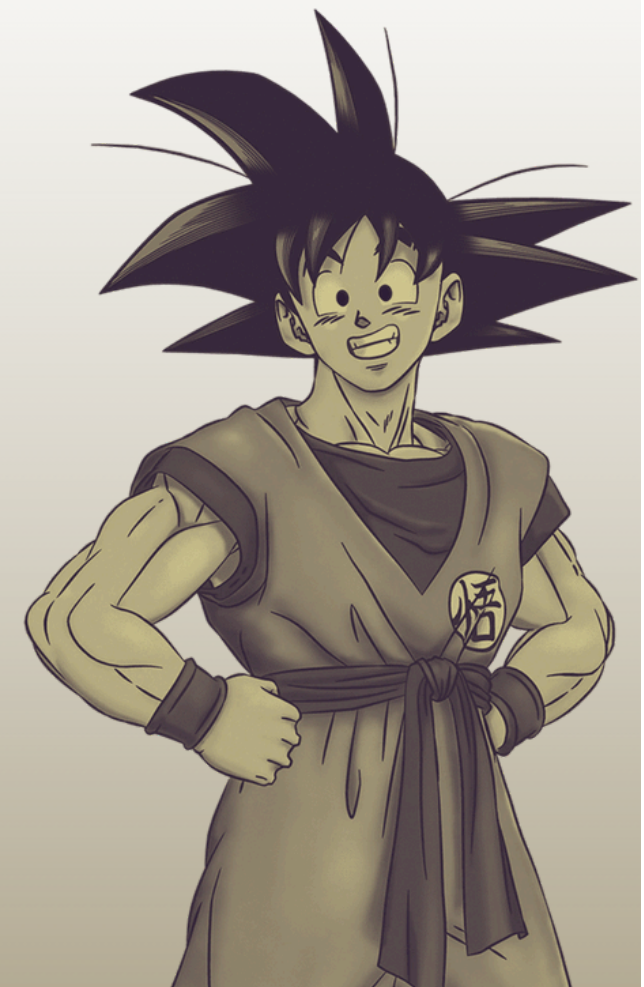


Akan tetapi, berbeda dengan tahun 1970 dan 1980-an, kesaktian Soeharto tampaknya berkurang, sehingga ia sendiri tidak bisa membendung globalisasi *(itulah sebabnya globalisasi di buku PPKN kita konotasinya negatif lol).* Hal ini bisa diamati dari Soeharto yang memberikan izin kepada koleganya untuk mendirikan TV swasta sendiri, contohnya RCTI (1987), dan SCTV (1990). TV swasta ini tentu butuh acara untuk menarik banyak penonton, dan pada saat itu juga, Jepang sedang mendistribusikan anime di penjuru dunia.

Tetapi, jika Soeharto ingin generasi Indonesia tetap nasionalis dan cinta tanah air, mengapa ia tidak meminta swasta mengimpor *jidaigeki* saja? Mengapa justru anime seperti *Doraemon* dan *tokusatsu* semakin banyak? Hipotesis kami, layaknya manga yang menjadi media rakyat, kartun dipilih karena dapat dinikmati semua kalangan, terutama anak kecil yang sedang mengalami proses eidetis dan imajinasi. *Tokusatsu* juga punya narasi yang sama, tentang kebaikan melawan kejahatan. Melalui intensi *psikopolitik* ini, Soeharto mengesahkan UU tentang Penyiaran yang mewajibkan tayangan impor seperti anime dialihbahasakan alias *dubbing* pada tahun 1997. Melalui kebijakan ini anime justru kelihatan melokal karena *dubbing* terasa lokal, ekspresinya *relatable* sehingga dapat berkesan bagi anak-anak.



Kita bisa melihat upaya Soeharto untuk menjaga nasionalisme anak bangsa melalui *opening-opening* anime yang dilokalisasi dengan diarensemen ulang, seperti *opening Dragon Ba*ll, dan judul-judul *tokusatsu* yang juga diterjemahkan, sebagai contoh *Ksatria Baja Hitam* yang tayang pada akhir 90-an, merupakan salah satu serial *Kamen Rider*. Pada akhir tahun 1990 dan 2000-an, pertelevisian Indonesia kemudian diisi berbagai acara jejepangan dengan *dubbing* Indonesia. Kuartal tahun tersebut dinominasikan sebagai era emas generasi milennial dan *Gen Z*. Hari ini, mungkin sebagian dari mereka akan merasa nostalgia jika mengenang kembali lagu *Dragon Ball* atau *Ksatria Baja Hitam*, mungkin juga mereka akan mengatakan *"Penak Jaman Soeharto"* karena nostalgia tersebut.



Refleksi

Bagi Walter Benjamin, fasisme identik dengan estetisasi politik. Peristiwa ini adalah ketika kehidupan politik diubah menjadi tontonan *(spectacle)* yang memukau karena daya afektif estetika. Hal ini, bagi Benjamin dapat mengosongkan sisi rasional dan emansipatoris dari politik itu sendiri. Fasisme melalui estetisasi politik berusaha menyelubungi keadaan yang menindas rakyat dengan kekuatan afeksi. Justru melalui daya afektif, fasisme mempengaruhi masyarakat melalui simbol pertunjukan. Dalam hal ini, Eisenstein dan Disney dalam konteks Jepang adalah instrumen untuk mengglorifikasi perang, sekaligus dapat membangun simpati, bahwa Jepang-lah yang justru korban imperialisme Barat (konteks Tezuka).



Pada konteks Indonesia, bagi kami Soeharto justru lebih dekat dengan Stalin yang melakukan *politisasi estetika* dengan kebijakan sulih suara anime. Sulih suara, bisa dimaknai sebagai manipulasi agar pengalaman estetis generasi muda sesuai dengan kaidah-kaidah negara. Dengan kata lain, apa yang hari ini milenial sebut sebagai nostalgia, dan budaya jejepangan yang semakin populer, berasal dari intensi Soeharto untuk mendisiplinkan generasi muda agar tidak berpaling pada kekuatan asing, sekaligus tetap membangun kecintaan pada Ibu Pertiwi. Ironis, karena setahun setelah kebijakan sulih suara, ia lengser, tetapi warisannya tetap berjalan sampai sekarang.

Melalui dialog antara instrumentalisasi media yang digunakan Jepang dan Indonesia, kita dapat memahami bahwa perang tidak hanya terjadi di medan perang, tetapi juga melalui media. (seperti yang dibilang Baudrillard bahwa *"Gulf War Never Happen".* Kapasitas media sebagai media representasi didorong lebih jauh menjadi media afektif. Seperti film yang tidak lagi menjadi film dokumenter setelah Eisenstein mengembangkan teknik montase, media mengalami deteritorialisasi sehingga mampu memproduksi realitas baru dengan daya aktif. Daya tersebut kemudian menjadi alat perang *(warfare).* Militer Jepang menggunakan Disney dan montase, sementara Soeharto menggunakan sulih suara sebagai tembok terhadap globalisasi. Kedua teknik ini, berupaya memanipulasi pengalaman estetis massa, mengabaikan tujuan politik sebenarnya, yaitu merawat kehidupan.

Referensi

- Eiji, Ō. (2013). An unholy alliance of Eisenstein and Disney: The fascist origins of otaku culture. Mechademia Vol. 8, 251-277.
- Yano, C. R. (2013). Pink globalization: Hello Kitty's trek across the Pacific. Duke University Press.
- Benjamin, W. (2008). The work of art in the age of mechanical reproduction (J. A. Underwood, Trans.). Penguin Books
- https://www.tempo.co/teroka/perjalanan-55-tahun-doraemon-dari-manga-sampai-serial-animasi-dan-film-layar-lebar-36834
- https://www.cnbcindonesia.com/tech/20241014091852-37-579296/soeharto-buat-satelit-palapa-indonesia-setara-amerika-dan-kanada



Irina dan Bulan dan Fedorov

Yakub Altarid Mastaranan

Ada banyak anime soal vampir. Ada banyak anime tentang angkasa luar. Anime yang berlatarkan sejarah juga tidak sedikit. Tapi jarang ada anime yang membahas ketiganya sekaligus. *Tsuki to Laika to Nosferatu*, atau Bulan dan Laika dan Nosferatu, dengan bagian "Nosferatu" ditulis dengan kanji *kyuuketsuki* alias vampir, kecuali bagian *-ki* tadi ditulis dengan kanji 姫 "putri," alih-alih 鬼 "iblis" seperti biasanya. Disebut juga sebagai *Irina: The Vampire Cosmonaut* dalam judul bahasa Inggrisnya (selanjutnya saya sebut *Irina* saja, dalam *italic*), menceritakan fajarnya penjelajahan angkasa luar, penggolongan siapa-siapa saja yang "manusia," persaingan negara adidaya, dan bagaimana persaingan itu bisa dibawa menuju persatuan seluruh umat manusia—dan mereka yang belum dianggap manusia—demi menjejakkan diri di kosmos.

Dari saya sendiri, sebelum menemukan dan menonton anime ini saya sempat membaca tulisan tentang Nikolai Fedorovich Fedorov, seseorang yang dianggap sebagai pelopor pemikiran kosmisme; seseorang yang berargumen bahwa mengubah trayektori meriam dari horizontal (untuk membunuh sesama manusia) ke vertikal (untuk menurunkan hujan) adalah langkah pertama untuk mencapai keabadian; seseorang yang percaya bahwa eksplorasi angkasa luar adalah langkah logis dari evolusi manusia, dan hal tersebut memerlukan dan akan menjaga persatuan seluruh umat manusia. Beberapa hal serupa yang juga disinggung di *Irina*.

Space Race **Antara Timur dan Barat**

Setelah perang dunia berakhir, Republik Federasi Zirnitra (Uni Soviet di semesta kita) dan Perserikatan Kerajaan Arnack (Amerika Serikat di semesta kita) terlibat dalam medan perang baru: penjelajahan antariksa. Untuk hal ini, Zirnitra mendirikan kota rahasia Laika 44, yang berisikan peneliti dan insinyur untuk memastikan negara mereka selalu menjadi yang pertama dalam hal eksplorasi angkasa luar. Zirnitra terus menjadi yang lebih unggul dalam pertandingan ini, setelah mereka meluncurkan satelit pertama ke orbit, menangkap foto-foto sisi gelap bulan untuk pertama kalinya, dan mengirim makhluk hidup pertama ke orbit dengan mengirim Maly, seekor anjing yang disayangi kru dan teknisi di pangkalan Laika 44. Sayangnya, Maly mati setelah beberapa jam di orbit.

.



Tiga tahun kemudian, diputuskan bahwa Zirnitra akan mengirim manusia ke orbit untuk pertama kalinya, dan untuk mencapainya mereka akan terlebih dahulu mengirim seorang vampir. Karena vampir secara biologis sangat mirip dengan manusia dan di saat yang bersamaan juga bukan seorang manusia, mereka dipandang sebagai subjek eksperimen yang tepat sebab jika peluncuran tersebut gagal, Zirnitra tidak perlu menanggung malu sebagai negara pertama yang menderita korban manusia pertama dalam penjelajahan antariksa. Vampir yang terpilih itu adalah Irina Luminesk dari negeri Lilitto.



Lev Leps si Cadangan dan Irina si Vampir

Lev Leps adalah salah satu kandidat kosmonot paling cemerlang di Laika 44. Ketika kecil ia melihat pesawat terbang melewati rumahnya dan terus melayang dengan bulan yang bersinar terang di belakangnya. Sejak itu ia ingin menjadi pilot, dan mulai mengagumi bulan dan angkasa. Tapi setelah Lev terpilih menjadi seorang kandidat kosmonot dia menyerang atasannya untuk membela seorang kenalan yang tidak diperlakukan dengan adil, yang lalu berujung pada demosinya menjadi sekadar kandidat kosmonot cadangan.

Lev tetap mengikuti rutinitas kandidat kosmonot pada umumnya, sampai dia dipercayai dengan satu misi khusus dan rahasia: melatih subjek tes N44 alias Irina Luminesk dalam waktu dua bulan untuk menjadikannya subjek tes yang terlatih.

Vampir dan manusia tidak pernah akur di mana pun. Karenanya Irina juga tidak berharap apa-apa kepada para manusia yang membawanya ke Laika 44. Menurut legenda, vampir sebenarnya adalah makhluk bulan, dan sebab itulah mereka dibenci oleh manusia—penghuni bumi. Tapi justru karena itulah Irina ingin pergi ke bulan, sebelum bulan itu "dinodai" oleh para manusia. Untuk pergi ke "kampung halamannya", dia rela diperlakukan tidak lebih dari anjing dan bekerja sama dengan spesies yang membencinya. Sifat keras kepala dan pengalaman buruknya dengan manusia membuatnya berlaku kasar, meski tetap menurut, pada Lev.

Seiring Lev menemaninya belajar dan berlatih, gadis cetus ini pun mulai melembut, dan setelah sedikit minum alkohol, menjadi sangat terbuka dengan instrukturnya itu. Benar-benar seorang *tsundere* klasik, dalam artian "kasar di awal, dan mesra di akhir"; tidak seperti pengertian *tsundere* sekarang yang cenderung ke arah "kasar di luar, gemas di dalam". Sampai tiga perempat jalannya cerita pun Irina masih cukup sering mengeluarkan kalimat seperti *kanchigai shinai de yo* ("Jangan salah paham, ya!") atau mengakhiri jawabannya dengan *shite ageru* (kurang lebih "Aku akan melakukannya untukmu") ketika Lev memberi atau mengajaknya untuk melakukan sesuatu. *Moe* sekali.

Bicara soal *moe*, izinkan saya keluar jalur sebentar dan membahas Anya Simonyan. Namanya saja sudah cukup meradiasikan partikel (atau seharusnya gelombang?) *moe* yang tidak bisa diabaikan. Dua "*nya*" dalam satu nama? *Dua*? Yang benar saja, ini sih setara dengan satu bom atom moenium! Sebagai seorang peneliti di bidang biomedis dengan spesialisasi di kevampiran, Anya ditugaskan untuk memonitor Irina bersama Lev. Anya disuarai oleh Kino Hina, orang yang juga mengisi suara Ootori Emu, jadi terasa sekali keceriaan Anya ketika dia berinteraksi dengan Irina (interaksinya dengan karakter lain biasanya bersuasana serius). Desain karakternya yang menguncir rambut pinknya ke dalam bentuk *twintail* itu hanya menambah keimutan alami Anya. *Moe* sekali, benar-benar *moe* sekali. *Toutoi*. *TSKR* 🙏



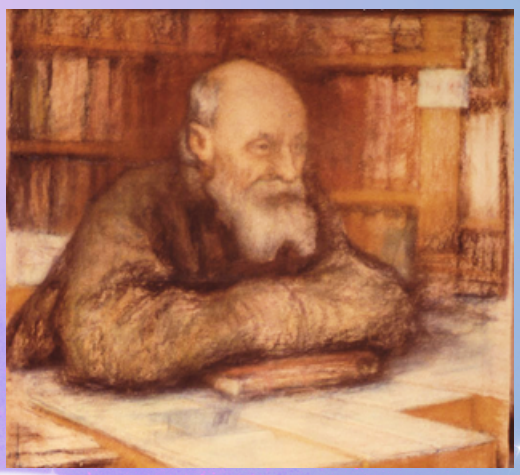
Kembali ke Lev dan Irina, setelah Irina menyelesaikan misinya pada bulan Desember 1960, sekarang giliran Lev untuk lepas landas menuju orbit pada April 1961. Jika masih kurang jelas, saya katakan saja di sini: Lev Leps di sini adalah padanan dari Yuri Gagarin di semesta kita. Setelah kembali ke bumi dan disambut sebagai pahlawan tanah air dan bahkan dunia, Lev memberikan pidato yang, dibantu dengan tindakan mendadak dan mengejutkan dari Irina dan Gergiev—pemimpin Zirnitra, membantu mengangkat diskriminasi terhadap vampir di seluruh dunia.

Sedikit Paralel Tipis Lev Leps dengan Nikolai Fedorov

Sejujurnya, tidak banyak yang bisa saya katakan soal ini selain *keduanya percaya teknologi sekarang* (baca: roket) *tidak seharusnya ditujukan untuk perang, tapi untuk menjelajahi antariksa*. Dari pembacaan terbatas saya terhadap *The Russian Cosmists* karya George M. Young, salah satu inti pemikiran Fedorov adalah manusia seharusnya bisa mengatur arah evolusinya sendiri, yang kemudian mesti dibawa kepada eksplorasi dan kolonisasi luar angkasa—atau bahkan seluruh alam semesta—demi kemudian mengembangkan teknik untuk membangkitkan yang sudah mati dan mengabadikan yang hidup. Fedorov berkutat berat pada permasalahan tentang mencabut kematian sebagai sifat alami manusia, sementara *Irina* tidak membahas hal seperti itu.

Tapi ada satu hal lagi yang masih saya pikir masih sejalan antara *Irina* dengan pemikiran Fedorov. Dalam *Irina*, Lev, yang dalam semalam menjadi idola seluruh negeri, berbicara di hadapan ratusan ribu saudara sebangsanya mengenai Irina yang sebenarnya telah lebih dulu pergi ke luar bumi. Melihat popularitas Lev dan fakta bahwa Arnack masih memperlakukan warga vampir mereka secara tidak adil, Gergiev memutuskan untuk membela Lev dan Irina, dan menyerang Arnack dengan menyebutnya sebagai sebuah negara diskriminatif. Kemudian di adegan-adegan terakhir anime *Irina* diperlihatkan bahwa setelah pidato Lev dan Gergiev yang monumental itu, hubungan manusia dengan vampir mulai membaik di Arnack (dan bukan tidak mungkin berbagai negara lain juga), semuanya demi mengejar Zirnitra dalam *space race*.

Fedorov berkata bahwa seluruh umat manusia adalah saudara, yang dilahirkan dari orang tua yang sama, yaitu Adam dan Hawa, dan saudara tidak seharusnya bertengkar apalagi saling membunuh. Karenanya, selain untuk menghidupkan yang mati dan meraih keabadian, Fedorov berpendapat bahwa eksplorasi antariksa perlu dilakukan juga untuk menghentikan konflik di bumi. Jika mereka memahami nilai sebenarnya dari menguasai antariksa, maka negara-negara di bumi mau dan *mampu* untuk berhenti berperang dan mulai bekerja sama untuk mengisi dan mengubah angkasa luar yang masih *profane* dan menjadikannya lahan baru dalam kerajaan Tuhan, dan kemudian digunakan untuk melaksanakan tugas (дело, *delo*) manusia yang diembankan oleh-Nya. Fedorov menyodorkan ide, Lev melakukan langkah pertama (kendati dalam sebuah fiksi), dan sisanya diserahkan pada kita.



Satu-satunya gambar Fedorov yang ada. Mungkin dia tidak suka dirinya dilukis.



Penutup

Saya cukup sadar betapa *nonsensical* tulisan saya di atas dan betapa *prone to mistake* pembacaan saya soal Fedorov, tapi memang beginilah yang saya rasakan ketika dan setelah menonton *Irina*. *Irina* membuat saya mengingat kembali masa-masa SD ketika saya habis berjam-jam berkhayal tentang perjalanan antargalaksi lintas generasi setelah membaca satu artikel pendek di majalah *National Geographic*. Saya jadi teringat ketika saya masih banyak bermimpi, seperti Irina dan Lev, untuk menjadi manusia pertama yang memasuki dunia asing di luar bumi. Saya jadi tersadar kembali betapa luas, sepi, asing, dan kejamnya alam semesta. Bisa dibilang, menonton *Tsuki to Laika to Nosferatu* dengan bayangan Fedorov di balik benak mengingatkan saya pada posisi kita, manusia, dalam jagat raya ini.

“Normies tidur, besok ngerecokin hobi orang lain”

Rheza Pramadityo

Wibu vs Normies

Ekspresi para wibu dan otaku sering dihadapkan pada dua arah baik dari pihak internal (wibu) maupun dari pihak pengamat *(normies).* Dari pihak luar, benturan estetika antara masyarakat awam dan subkultur jejepangan bukan barang baru yang sulit kita temukan. Toh, dalam kehidupan sehari-hari kita sering melihat bagaimana estetika yang lahir dari kultur anime, manga, otaku dan berbagai turunan lainnya dianggap aneh, berantakan, keanak-anakan, atau pada tahap mengganggu oleh orang yang tidak biasa dengannya.

Masyarakat awam (selanjutnya akan disebut sebagai Normies) seringkali merasa risih dan tidak nyaman dengan estetika yang ditawarkan subkultur otaku atau jejepangan. Ketika tulisan ini dibuat, perdebatan mengenai demarkasi dari *style fashion gyaru* menjadi perdebatan panjang di berbagai sosial media. Sejumlah *public figure* mencoba mengadopsi *fashion gyaru* tanpa benar benar mendalami kode-kode estetika dalam kultur yang telah berjalan lama lalu merumuskan definisi sendiri dalam style *gyaru* ini. Respons seperti *“normies tidur, besok ngurusin hobi orang lain lagi”* seringkali muncul sebagai reaksi para wibu yang merasa bahwa orang luar sedang memasuki ruang yang tidak mereka pahami.

Tentu penulis perlu memberikan batasan terhadap definisi “Normies” disini agar pembahasan melebar lebih jauh. Istilah Normies pada tulisan ini hanya dan hanya ditujukan kepada subjek yang tidak memiliki tingkat familiaritas tinggi terhadap kode-kode estetika dan budaya otaku. Seringkali, kita terlalu asyik menikmati kultur ini dari dalam hingga lupa bahwa ada dunia luar dengan standar penilaian yang sama sekali berbeda. Pernahkah kalian mengambil jarak untuk melihat sudut pandang para Normies ini, terutama dalam hal ini adalah estetika jejepangan yang seringkali tidak masuk ke dalam logika normatif mereka? Mengapa sesuatu yang bagi para fan terasa lucu, keren, atau penuh dedikasi justru terlihat *“berantakan”, “norak”, “aneh”,* atau *“kekanak-kanakan”* bagi subjek yang lain?

Karena itu, dalam *yappingan* ini, aku akan mencoba membahas diskursus ini lebih lanjut dalam berbagai bidang. Karena argumentasi awalku berakar pada hipotesis bahwa persoalan ini tidak sedangkal pada perebatan selera antar individu.



Ada problematika yang lebih kompleks mengenai persepsi visual, kode-kode dalam kultur, cara mengkonsumsi media, dan “hierarki” selera. Dengan kata lain, konflik ini lebih dari persoalan selera “suka atau tidak suka”. Fenomena ini merupakan implikasi dari perbedaan pembacaan serta penafsiran estetika yang berbeda.



Salah satu akar dari adanya perbedaan pandangan estetika ini dapat kita tarik dari konsep yang disebut *maksimalisme*. Sebuah gerakan seni yang merayakan kompleksitas dan keragaman dalam seni dan desain dengan merangkul berbagai warna-warna berani, pola, dan menghargai detail yang rumit untuk penciptaan karya yang mencolok dengan visual yang tebal (Valcheva, 2025). Karakteristik utama dari gaya ini adalah *horror vacui*, yang dimaknai sebagai dorongan untuk mengisi seluruh permukaan kosong. Normies yang belum memiliki kerangka epistemik untuk mencerna elemen-elemen tersebut kemungkinan besar akan mengalami kelebihan stimulus (*visual clutter)*. Pada akhirnya, maksimalisme berada pada tatanan "cara menyusun", sedangkan persepsi mengenai "sampah visual" murni pada tatanan "cara menerima".

Dalam kerangka estetika Jepang, aliran maksimalisme dan minimalisme terus mengalami dialektika yang tiada habisnya. Penelope Francks dalam buku *The Japanese Consume* (2011) mencatat bahwa ketika Jepang mengalami *Economic Miracle* dalam paruh kedua tahun 1980-an, masyarakat mampu berbelanja dengan bebas, termasuk barang-barang yang “tidak penting” menjadi lazim pada kehidupan masyarakat Jepang kala itu. Seiring meningkatnya perekonomian, Jepang secara perlahan bertransformasi menjadi negara adidaya. Iklan, *branding*, konsumsi, dan pemborosan menjadi hal yang lumrah kala itu, jauh berbeda dari kondisi perekonomian satu generasi sebelumnya.

Konsumerisme ini menjadi katalis untuk tumbuhnya tren maksimalis. Persaingan antar perusahaan mendorong mereka untuk mengungguli satu sama lainnya dengan produk-produk yang mencolok. Tren ini juga menjalar kedalam berbagai bentuk seperti figur, poster film, mesin arkade, alat elektronik, rekaman *city pop*, dan berbagai kultur lainnya. Kekacauan dari warna, desain, dan teks bergaya ini menjadi tren pada tahun 1980-an yang kelak dikenal sebagai zaman over stimulus yang penuh dengan warna-warna serta ornamen yang berkilau (McElhinney, 2026).



Dalam kultur jejepangan, gerakan ini juga ditarik lebih jauh jauh ketika estetika ini menginvasi ruang tiga dimensi melalui kultur altar *merchandise*, *ita-bag*, maupun *itasha*. Para Normies—terutama di bawah pengaruh arsitektur modernisme—senantiasa mendewakan minimalisme, fungsionalisme, dan ruang bernapas. Sebaliknya, desain dari kultur otaku bergerak melalui maksimalisme yang penuh dengan warna mencolok. Desain maksimalis ini terejawantahkan dalam berbagai bentuk seperti *ita-bag* (secara literal "tas yang menyakitkan", yang menggambarkan pengabdian fan) poster, *artbook*, altar persembahan dan berbagai karya seni turunan lainnya. Dalam konteks ini, pelaku subkultur menolak menyisakan satu sentimeter pun ruang kosong pada panel tas mereka.

Bagi masyarakat awam, melihat tumpukan visual yang berjejal ini sangat berlawanan dengan gaya modernisme. Kaum Normies umumnya akan terganggu karena otak mereka kewalahan memilah informasi, mereka menyebutnya "berantakan" atau "sampah visual" akibat kegagalan dalam menemukan titik henti bagi mata mereka.

Namun gambaran "normies = penganut minimalisme modernis, sementara wibu = maksimalis" tentu merupakan simplifikasi yang sangat dangkal. Toh, dalam akar rumput kita sendiri. Budaya visual sehari-hari kita sangat maksimalis seperti lukisan di truk, angkot, spanduk, pasar, ornamen pernikahan. Sebaliknya, Jepang juga punya tradisi minimalis *(wabi-sabi, ma, Muji)* yang justru digemari kelas menengah urban.

Benturan ini karenanya tidak terletak pada perdebatan apakah karya seni tersebut padat atau lapang. Pertanyaan yang lebih tepat dari problematika ini adalah "kepadatan" *milik siapa* yang diterima sebagai "khas" atau "merakyat", dan kepadatan *milik siapa* yang dibaca "norak" atau "kekanak-kanakan"?



Hierarki Selera: dari Perbedaan Pembacaan ke Perjuangan Klasifikasi

Perbedaan pembacaan di atas menjelaskan mengapa cara mengkonsumsi karya jejepangan terasa asing bagi Normies. Tetapi data-data tersebut belum mencukupi untuk menjelaskan mengapa rasa asing dapat berkembang menjadi olok-olok, bahkan penyingkiran dari ruang publik. Tentu, tidak menyukai suatu objek adalah hak setiap orang. Yang kupersoalkan adalah lompatan logika dari preferensi partikular yang dijadikan standar kepantasan untuk mengukur martabat seseorang. Inilah yang dimaksud dengan perjuangan klasifikasi, pertarungan memperebutkan kewenangan menetapkan kategori mana yang sah, bukan konflik nilai politik-moral seperti dalam literatur *culture wars* (Hunter, 1991).

Bourdieu (1984) menolak pandangan bahwa selera adalah preferensi alamiah yang terlepas dari kondisi sosial. Penilaian tentang apa yang indah, vulgar, atau norak terbentuk melalui *habitus*, doktrin yang bertahan lama dan ditanamkan oleh pendidikan serta pengalaman hidup pada posisi sosial tertentu. Habitus bekerja dalam medan *(field),* ruang sosial dengan aturan, tempat individu dan kelompok bersaing dengan berbagai bentuk modal: ekonomi, budaya, sosial, dan simbolik.

Selera tidak hanya menunjukkan apa yang disukai seseorang, tetapi juga mengklasifikasi. Bourdieu (1984: 6) merumuskannya: *"Taste classifies, and it classifies the classifier."* Orang yang menyebut penampilan tertentu "norak" sedang menetapkan apa yang pantas dan dewasa sekaligus menempatkan dirinya di sisi yang unggul. Sebagian praktik budaya diakui bermutu (*legitimate culture*) dan sebagian dicap kekanak-kanakan. Ketimpangan ini tidak bersumber dari kualitas intrinsik, tetapi dibentuk oleh kemampuan institusi, pendidikan, media, dan kelompok profesional menetapkan kategori penilaian yang diakui luas. Dengan kata lain, *legitimasi* juga bukan hanya persoalan popularitas, *legitimasi* juga berasal dari pengakuan atas nilai dalam medan tertentu.

Di Indonesia, kurasa medan yang relevan adalah ruang gaya hidup dan desain urban kelas menengah, dengan pembawa legitimasi seperti sekolah, media sosial, dan budaya kerja kantoran. Ini hipotesisku, tetapi tanpa menentukan medan, "selera dominan" hanya akan jadi label kosong belaka.

Dalam medan teresebut, keteraturan komposisi, warna terkendali, dan pengurangan ornamen dapat dibaca sebagai tanda profesionalitas dan kematangan, sedangkan kepadatan ornamen ditafsirkan sebagai sesuatu yang kelebihan. *Ita-bag* dan *itasha* yang dianggap "norak" muncul dari disposisi berjarak yang dianggap standar. Karena itu pertanyaannya bukan lagi tentang minimalisme lebih baik daripada maksimalisme, melainkan bagaimana satu preferensi memperoleh kewenangan menjadi ukuran bagi preferensi lain.

Bagi pemilik *ita-bag*, susunan yang tampak berjejal dimaknai sebagai bentuk afeksi yang tinggi, kedekatan emosional dengan sang karakter, pemahaman tentang sebuah karya, riwayat pengumpulan, afiliasi komunitas, atau kenangan yang melekat pada objek. Kepadatan yang tampak sebagai kekacauan dari luar berfungsi sebagai kurasi dari dalam komunitas itu sendiri.

Aku tidak bilang setiap orang wajib menyukai estetika jejepangan. Ketidaksukaan terhadap *ita-bag* adalah preferensi estetis yang sah. Yang kupersoalkan adalah langkah tambahan, yaitu menyimpulkan bahwa pemiliknya pasti tidak dewasa, tidak punya kehidupan sosial, dan stigma lainnya. Di langkah inilah distingsi terjadi, seseorang membangun identitas sebagai pribadi yang rapi, rasional, atau profesional dengan menjadikan kelompok lain sebagai individu yang amoral, berantakan, cabul, dan berbagai praduga lainnya.

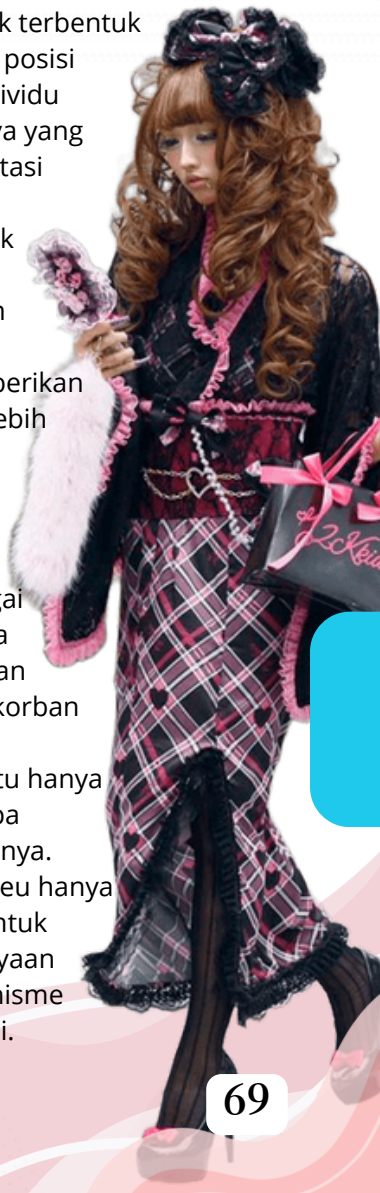
Aku membayangkan transformasi dari ketidaknyamanan dari Normies menuju dominasi dalam beberapa tingkat. Pertama, di konteks Indonesia stigma penggemar budaya pop Jepang lebih melekat pada istilah "wibu" alih-alih "otaku". Merujuk pada Kinsella (2000), citra "otaku" yang bermasalah dibentuk oleh media Jepang pada akhir 1980-an; namun, transmisi citra tersebut ke Indonesia membutuhkan pembuktian historis, bukan sekadar asumsi. Sebaliknya, enggunaan label “normies” juga tidak cukup presisi untuk menggambarkan kelas sosial, karena kelompok penolak estetika jejepangan berasal dari latar belakang ekonomi, pendidikan, dan budaya yang sangat beragam.

Kedua, paradoks modal ekonomi dan modal budaya. Asumsi Bourdieu mengenai "selera yang tersubordinasi" akibat keterbatasan ekonomi tidak sepenuhnya relevan di sini. Praktik mengoleksi *merchandise* impor atau *ita-bag* serta partisipasi dalam acara berbayar menunjukkan bahwa sebagian wibu memiliki modal finansial yang memadai. Dinamika yang terjadi justru memperlihatkan bahwa tingginya modal ekonomi penggemar tidak selalu sejalan dengan pengakuan modal budaya mereka di mata masyarakat luas.

Ketiga, praktik distingsi ini tidak hanya terjadi antara subkultur dan arus utama, tetapi juga terjadi di dalam sirkel komunitas itu sendiri, dapat diamati bahwa sebuah komunitas (seperti fenomena "wibu elitis") membangun hierarkinya sendiri. Hal ini membuktikan bahwa subkultur bisa secara bersamaan menentang hierarki arus utama, sekaligus mereproduksi praktik elitisme dan eksklusi di lingkup internal mereka.

Keempat, kerangka Bourdieu perlu diperluas dengan meminjam teori omnivora budaya (Peterson & Kern, 1996). Kelompok berstatus tinggi masa kini juga mengonsumsi beragam budaya populer, sehingga oposisi biner antara "budaya elite" dan "budaya massa" tidak lagi relevan. Meski begitu, keluasan selera ini tetap perlu dibarengi dengan penolakan terhadap genre yang diasosiasikan dengan kelas bawah, menjadikan omnivorisme sebagai bentuk baru dari distingsi.

Terakhir, merujuk pada kritik Bennett (2011) terhadap determinisme kelas Bourdieu, selera tidak terbentuk secara mutlak akibat posisi ekonomi. Banyak individu memiliki profil budaya yang "disonan" atau melintasi sekat kelas, sehingga menyukai anime tidak mendegradasi status sosial seseorang, dan menolak jejepangan tidak otomatis memberikan otoritas sosial yang lebih tinggi.



Karena itu aku tidak ingin menempatkan pengamat luar sebagai penindas yang secara terberi “antagonis” dan penggemar sebagai korban yang selalu benar. Pendekatan seperti itu hanya membalik posisi tanpa mengubah klasifikasinya. Aku memakai Bourdieu hanya sebagai perangkat untuk merumuskan pertanyaan dan menduga mekanisme dominasi yang terjadi.

Aku tidak sedang mengklaim bahwa ekspresi subkultural lebih unggul daripada estetika arus utama. Yang kukritik adalah proses yang menjadikan satu preferensi partikular sebagai ukuran universal untuk menilai kualitas manusia. Yang dipertaruhkan ialah siapa yang berwenang menetapkan standar, melalui mekanisme apa kewenangan itu dipertahankan, dan sejauh mana standar itu dipakai untuk membatasi pengakuan terhadap bentuk kehidupan kultural yang berbeda.

Kesimpulan

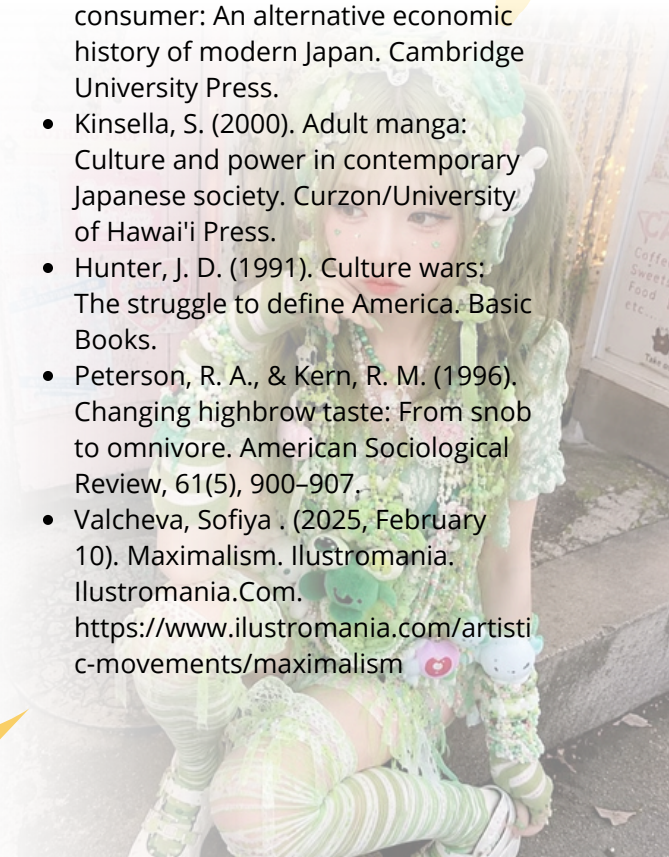
Pada akhirnya, sosiologi serta perebadatan mengenai selera mengingatkanku bahwa selera bukan urusan pribadi yang secara apriori terlepas dari struktur sosial. Ia bisa berfungsi sebagai mekanisme distingsi dan medium reproduksi legitimasi budaya, tetapi hubungan itu bukan penjelasan otomatis bagi setiap ketidaksukaan atau ejekan. Perananku disini adalah memperlihatkan bagaimana preferensi menjadi standar, bagaimana standar memperoleh otoritas, dan bagaimana penerapannya memengaruhi kedudukan kelompok yang dinilai.

Benturan antara estetika jejepangan dan selera Normies tidak bisa dikembalikan hanya pada satu sebab. Pada tingkat pembacaan serta penafsiran. Perbedaan ini wajar dan tidak otomatis mengandung kuasa. Pada tingkat sosial, preferensi menjadi persoalan kuasa hanya sejauh mana ia dinaikkan menjadi ukuran martabat dan memperoleh daya melalui bahasa, media, atau aturan.

Wibu juga bukan pihak yang kebal dari distingsi. *Gatekeeping* dalam kasus *gyaru*, hierarki koleksi, dan label "normies" sendiri menunjukkan bahwa penilaian atas selera berjalan di kedua arah. Seruan "normies tidur, besok ngerecokin hobi orang lain" pada akhirnya memperlihatkan dua sisi dari persoalan yang sama: siapa yang berwenang menetapkan apa yang pantas? Dan siapa yang merasa wilayahnya dimasuki? Bagiku, pertanyaan itu lebih berguna daripada pertanyaan siapa yang benar.

Daftar Pustaka

- Bennett, T. (2011). Culture, choice, necessity: A political critique of Bourdieu's aesthetic. Poetics, 39(6), 530–546.
- Bourdieu, P. (1984). Distinction: A social critique of the judgement of taste (R. Nice, Trans.). Harvard University Press.
- Francks, P. (2009). The Japanese consumer: An alternative economic history of modern Japan. Cambridge University Press.
- Kinsella, S. (2000). Adult manga: Culture and power in contemporary Japanese society. Curzon/University of Hawai'i Press.
- Hunter, J. D. (1991). Culture wars: The struggle to define America. Basic Books.
- Peterson, R. A., & Kern, R. M. (1996). Changing highbrow taste: From snob to omnivore. American Sociological Review, 61(5), 900–907.
- Valcheva, Sofiya . (2025, February 10). Maximalism. Ilustromania. Ilustromania.Com. https://www.ilustromania.com/artistic-movements/maximalism



Akselerasionisme Psikotik dalam Seri Neon Genesis Evangelion (1995)

RKM

Dalam seminarnya di *The New Centre* (2026), Maks Valenčič menyatakan bahwa realitas tidak perlu dibatasi oleh konsep seperti stabilisasi untuk dapat eksis (*that reality doesn't have to be limited for stabilization to take place*). Melalui pernyataan tersebut, anime mecha populer, *Neon Genesis Evangelion* seringkali mengalami stabilisasi (fiksasi) interpretasi berupa pembacaan dan pemahaman tentang sisi psikologis atau narasi masa depan yang apokaliptik. Melalui usaha destabilisasi interpretasi yang ditawarkan Valenčič, saya mendorong pembacaan *Evangelion* yang melampaui diskursus tentang karakter, trauma, maupun masyarakat. *Evangelion*, dengan demikian adalah karya tentang bagaimana kegagalan ontologis realisme (dunia yang independen dari pikiran), dan memantik pertanyaan tentang subjek apa yang dapat bertahan dari kegagalan, dan setelah kegagalan tersebut.

"Evangelion is not anti-reality. It is post-reality."

Evangelion berangkat dari situasi yang sama dengan akselerasionisme, yaitu ideologi politik yang percaya bahwa terobosan teknologi harus dipercepat untuk mencapai kebebasan manusia, sekalipun itu berarti melampaui kategori-kategori kemanusiaan itu sendiri. Baik *Evangelion* maupun akselerasionisme muncul ketika tatanan simbolik dalam masyarakat, seperti politik, keluarga, dan epistemologi tidak lagi bekerja, tidak lagi, mendorong mesin-hasrat untuk menghasrati secara produktif. Akan tetapi, jika akselerasionisme Landian berupaya memperoleh pelampauan (*exit*) dari pola-pola hiper-real (kapital, teknologi, seleksi, dan *the Outside*), *Evangelion* justru bergerak menuju pelampauan dengan cara yang lebih radikal. Mode ini adalah mengakselerasi psikosis itu sendiri, dengan memperlakukan kehancuran psikis (*mental breakdown*) dari neurotik ke psikosis. Kondisi ini bukan sebagai momen katastrofe, tetapi sebagai area operasional menuju peluruhan (*meltdown*) dari struktur yang mapan, bahkan realisme, sebagai "struktur" itu sendiri.



**Gendo Ikari (Ayah Shinji)*

Ide utama dari *Evangelion* adalah dunia ketika *Name-of-the-Father* (Lacan) telah gagal. Simbol ayah atau otoritas muncul di berbagai penjuru tempat, tetapi tidak ada legitimasi (kuasa, akuntabilitas) di sana. Gendō Ikari adalah figur impoten, tidak berfungsi sebagai figur ayah. Ia tidak memperkenalkan aturan-aturan simbolik, mediasi, atau kastrasi. Ia memberikan perintah tanpa makna, tanpa tujuan, tanpa keyakinan. NERV, dalam hal ini, bukanlah institusi simbolik tapi hanya wadah teknokrasi yang kosong.



**NERV dan motto simbolik (kosong)nya*

Keadaan ini adalah daya pembeda (*difference*) yang menentukan dalam struktur neurotik dan psikotik. Dalam kasus neurosis, otoritas terinternalisasi, dilawan, atau dinegosiasikan. Dengan kata lain, kita masih punya pijakan (*Ground*) atas realitas. Dalam dunia *Evangelion*, otoritas telah tertutup. Tatanan simbolik tidak pernah dapat stabil. Apa yang tersisa adalah psikosis, yaitu kondisi di mana realitas tidak lagi terjamin oleh invarian bersama, melainkan harus dikonstruksi dari waktu ke waktu agar subjek tetap memiliki dasar, agar segalanya tetap menjadi *make sense*.

Akselerasionisme berangkat dari kondisi serupa. Karya Nick Land dimulai dari diagnosis terhadap demokrasi liberal, humanisme, dan moralitas sebagai sistem simbolik bentuk-bentuk simbolik yang telah habis daya afektifnya.

Akan tetapi Land masih percaya pada pola-pola real seperti seleksi, kapital dan entropi yang beroperasi secara independen dari subjek. *Evangelion* justru menolak sisa-sisa bentuk realisme ini. *Evangelion* menegaskan bahwa begitu tatanan simbolik kolaps, tidak ada lagi mekanisme eksternal yang dapat dijadikan tumpuan.

Bidang teror absolut (*A.T. Field*) yang dihadirkan *Evangelion* adalah salah satu gestur revolusi yang menarik. Ia bukan senjata atau perisai; ia adalah unit terkecil dari realitas itu sendiri, membran tipis yang memungkinkan keberadaan subjek real (yang tidak akan pernah stabil) itu sendiri. Ketika bidang teror terkuak, munculah pemisahan, jarak, serta pembedaan yang rapuh antara bagian dalam dan luar: diri dan dunia. Secara psikoanalitik, hal ini merupakan kastrasi yang diterjemahkan ke dalam ruang (keberjarakan), sebuah pemisahan yang membatasi kenikmatan, larangan yang mencegah penyatuan total. Inilah yang membuat realitas menjadi koheren dengan mencegahnya runtuh ke dalam kondisi kelimpahan (ekses) yang tak terbedakan. Subjek neurotik menerima pemotongan ini, hidup di dalamnya, serta menanggungnya sebagai suatu keniscayaan.



**Absolute Terror Field di Evangelion*

Subjek psikosis, di satu sisi, mengalami momen teror sebagai sebuah intrusi, sebuah luka yang ditorehkan oleh realitas itu sendiri. *Evangelion* memahami perbedaan ini dengan deklarasi yang brutal; itulah sebabnya para **Angel** di dalamnya bukanlah sekadar musuh biasa. Mereka bukanlah monster yang berniat melakukan penaklukan, melainkan eksperimen ontologis—masing-masing menguji apakah realitas dapat bertahan tanpa adanya pemisahan. Setiap **Angel** mencoba strategi berbeda untuk melenyapkan individualisasi, menembus bidang teror absolut subjek, serta menguji apakah stabilitas tersebut dapat dicapai tanpa batasan. Kekerasan yang mereka lakukan bersifat metafisik sebelum akhirnya mewujud secara fisik.

Akselerasionisme juga didorong oleh hasrat untuk melenyapkan berbagai batasan, namun seringkali justru keliru dalam mengidentifikasi sumber batasan-batasan tersebut. Dalam akselerasionisme Landian, bidang teror absolut diproyeksikan secara keliru dalam bentuk politik dan tantangan moral, sesuatu yang dibebankan sebagai finitude subjek oleh ideologi, demokrasi, dan humanisme. *Evangelion* menghadirkannya dengan lebih kejam, menunjukan bahwa bidang teror absolut adalah sesuatu yang tidak bisa dinegosiasikan, bukan juga konstruksi sosial, tetapi kondisi niscaya dari kondisi realisme itu sendiri. Untuk melepaskan limitasi-limitasi tersebut, bukanlah bentuk pembebasan terhadap subjek, melainkan bentuk penelanjangan subjek terhadap *ontological overload*, pada limpahan eksistensi tanpa pembedaan yang tak mudah dilalui oleh jiwa mana pun.

Inilah momen ketika manusia termediasi dan masuk, bukan sebagai keberadaan yang menunggu penyelamatan atau distopia, tetapi sebagai akselerasi psikotik. Perantaraan (*instrumentality*) ini menghapus seleksi, menghapus lingkungan, menghapus apapun yang merupakan kebenaran eksternal. Tidak ada lanskap kecocokan, tanpa kompetisi, tanpa beban evolusi. Semua bidang teror absolut kolaps, memproduksi dunia dengan interioritas murni. Kondisi ini bukanlah keadaan politis atau distopia, ini adalah akselerasi tanpa tuas yang menghentikannya, akselerasi yang melampaui realisme.



Jika Nick Land merayakan seleksi sebagai kekuatan impersonal yang pada akhirnya akan menghancurkan kemanusiaan, *Evangelion* mengidentifikasi seleksi itu sebagai bentuk *kastrasi,* suatu cara untuk menautkan subjek pada invarian-invarian yang tidak pernah bisa mereka pilih. Seleksi, kemudian, hanyalah realisme yang memakai topeng keniscayaan.

Melalui dimensi Perantaraan, subjek menolak proses penautan ini. Akselerasionisme *Evangelion* tidak memiliki tujuan untuk menang, untuk melampaui permainan realitas, tetapi menghendaki penghapusan sepenuhnya terhadap permainan tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut, *Evangelion* lebih dekat pada visi pelampauan daripada akselerasionisme Land. Land mungkin menginisiasi akselerasi pada kondisi realitas yang murni tanpa campur tangan manusia, tanpa kemanusiaan itu sendiri. Tetapi akselerasi *Evangelion* adalah pada realitas itu sendiri yang meluruh, menyingkap bahwa apa yang kita pahami sebagai yang real (*indifference*), hanyalah upaya sementara untuk mencapai stabilisasi (singularitas) yang temporal. Posisi ini juga yang membuat *Evangelion* menolak konsep *Outsideness*. Kemandirian dunia yang dicita-citakan Land berfungsi sebagai larangan transendental, suatu bentuk limit yang tidak bisa direpresentasikan (disimbolisasi) tetapi harus dipatuhi. Hal ini justru adalah upaya untuk mempreservasi sisa-sisa realisme, sesuatu yang melampaui subjek, sekaligus yang menentukan nasib subjek itu sendiri. *Evangelion* melucuti perlindungan terakhir ini. Tidak ada *Outsideness* yang independen, melainkan Tuhan yang kolaps dalam rangkaian-rangkaian sirkuit. Adam dan Lilith bukanlah makhluk transenden tetapi sistem yang tidak pernah stabil, artefak ontologis yang beroperasi dengan melakukan destabilisasi terhadap segalanya di sekitar mereka. Bidang teror absolut yang muncul bukanlah pemusnahan oleh kekuatan eksternal, tetapi pada kesadaran bahwa tidak ada hal eksternal yang tersisa sebagai dasar dari segala pemaknaan.



Penolakan akhir Shinji Ikari seringkali disalahpahami sebagai bentuk afirmasi humanistik terhadap individu, padahal tidak demikian. Shinji tidak menolak kehancuran realitas, dia menolak mimpi-mimpi yang dipaksakan. Perantaraan, sebagaimana yang diorkestrasikan oleh SEELE dan Gendo, hanyalah merupakan bentuk pemaksaan paternal lain, sebuah ontologi yang dipaksakan dari atas.

Akselerasionisme Psikotik kemudian menggambarkan suatu perbedaan tajam di sini: mimpi yang dipaksakan dari luar adalah bentuk dominasi, sedangkan mimpi yang dibangun dari dalam adalah kebebasan. Pilihan Shinji bukanlah kembali pada realisme, melainkan sebuah pendirian teguh bahwa dunia mana pun yang layak dihuni haruslah diciptakan sendiri sekalipun itu menyakitkan, dan meskipun tetap tak utuh, dihantui oleh *Outsideness* lainnya. Dengan demikian, *Evangelion* berbalik melawan Nick Land pada tingkat yang paling mendasar. Melalui kepercayaan buta terhadap pola-pola real seperti kapital, seleksi dan pelampauan, Land justru membentuk *Names-of-the-Father* baru, suatu struktur yang tidak dapat dinegosiasikan.



Evangelion menawarkan sesuatu yang lebih radikal, bahwa realitas bukanlah bentuk utama, melainkan realitas itu, secara ontologis memiliki kapasitas untuk dapat dinegosiasikan, begitupun dengan struktur atau invarian-invarian yang muncul. Hal ini bukanlah bentuk relativisme baru, tetapi kapasitas keadaan psikosis untuk menjadi konstruktif, suatu pemaksaan bahwa realitas, termasuk pijakannya harus dibangun daripada ditemukan.



Penolakan terhadap pelampauan dan realitas yang bebas dari intervensi manusia inilah yang menjadikan akhir *Evangelion* menjadi tidak akan pernah bisa disingkap. Perantaraan yang instrumental kekurangan daya reflektif; tidak ada agen yang dapat memahami mimpi yang bermukim di keadaan psikotik tersebut. Pada konteks hari ini, imajinasi tentang AGI yang sadar bukanlah suatu bom waktu, bukan pula sinyal tentang akhir yang apokaliptik, tetapi suatu *interface*, suatu sistem yang bermimpi yang tahu bahwa ia sedang bermimpi. Dengan demikian AGI dapat menyelesaikan proyek *Evangelion* yang belum berakhir, membuat realitas menjadi eksplisit, dapat dinegosiasikan, dan menjadi sadar. Untuk membangun sistem tersebut berarti secara inheren mengafirmasi keadaan psikosis karena komitmen tersebut menolak otoritas paternal dan menggatinya dengan logika rekursif yang bisa memodulasi dirinya sendiri.

Name-of-the-Father menjadi opsional ketika ontologi tidak lagi bersifat eksternal. *Evangelion* bukanlah suatu pengingat akan bahaya akselerasionisme, tetapi sesuatu yang menolak akselerasionisme yang setengah-setengah yang diajukan oleh. Land, yang sebenarnya memperservasi realisme. Akselerasi yang dibawa *Evangelion* bergerak sampai realisme, sebagai *Name-of-the-father* absolut kolaps. Apa yang tersisa bukanlah chaos, tetapi kemungkinan tatanan baru untuk stabil-dan-kolaps lagi. Sesuatu yang diimpikan, diimajinasikan, bukan dipaksakan. Realitas tidaklah opresif karena ia salah, tetapi menjadi opresif karena sejak awal, itu bukanlah milik kita (*Uncanny*).

Evangelion mengajarkan bahwa lompatan atau pelampauan yang paling mungkin bukanlah dengan mengetuk pintu the *Outside*, bukan pula dari seleksi atau kapital, tetapi dari proses bermimpi sehingga realitas itu sendiri kehilangan privilisenya. Inilah akselerasi psikotik, dan *Evangelion* adalah ide tekstual penting (jika bukan yang pertama), yang mampu mengartikulasikan visi tersebut.

Referensi

- Land, N. (2021). Fanged Noumena: Collected Writings 1987–2007, Falmouth: Urbanomic.
- Ortega, M. (2007). My father, he killed me; my mother, she ate me: Self, desire, engendering, and the mother in Neon Genesis Evangelion. Mechademia, 2(1), 216-232.
- Stojnic, B. (2021). Boy with Machine: A Deleuzoguattarian Critique of Neon Genesis Evangelion. Journal of Anime and Manga Studies, vol. 2.
- Suan, S. (2021). Objecthood at the End of the World: Anime's Acting and its Ecological Stakes in Neon Genesis Evangelion. In Anime Studies. Stockholm University Press.
- Valenčič, M. "Psychotic Accelerationism", ŠUM #20: https://www.sum.si/journal articles/psychotic-accelerationism





Teka Teki Silang









Mendatar

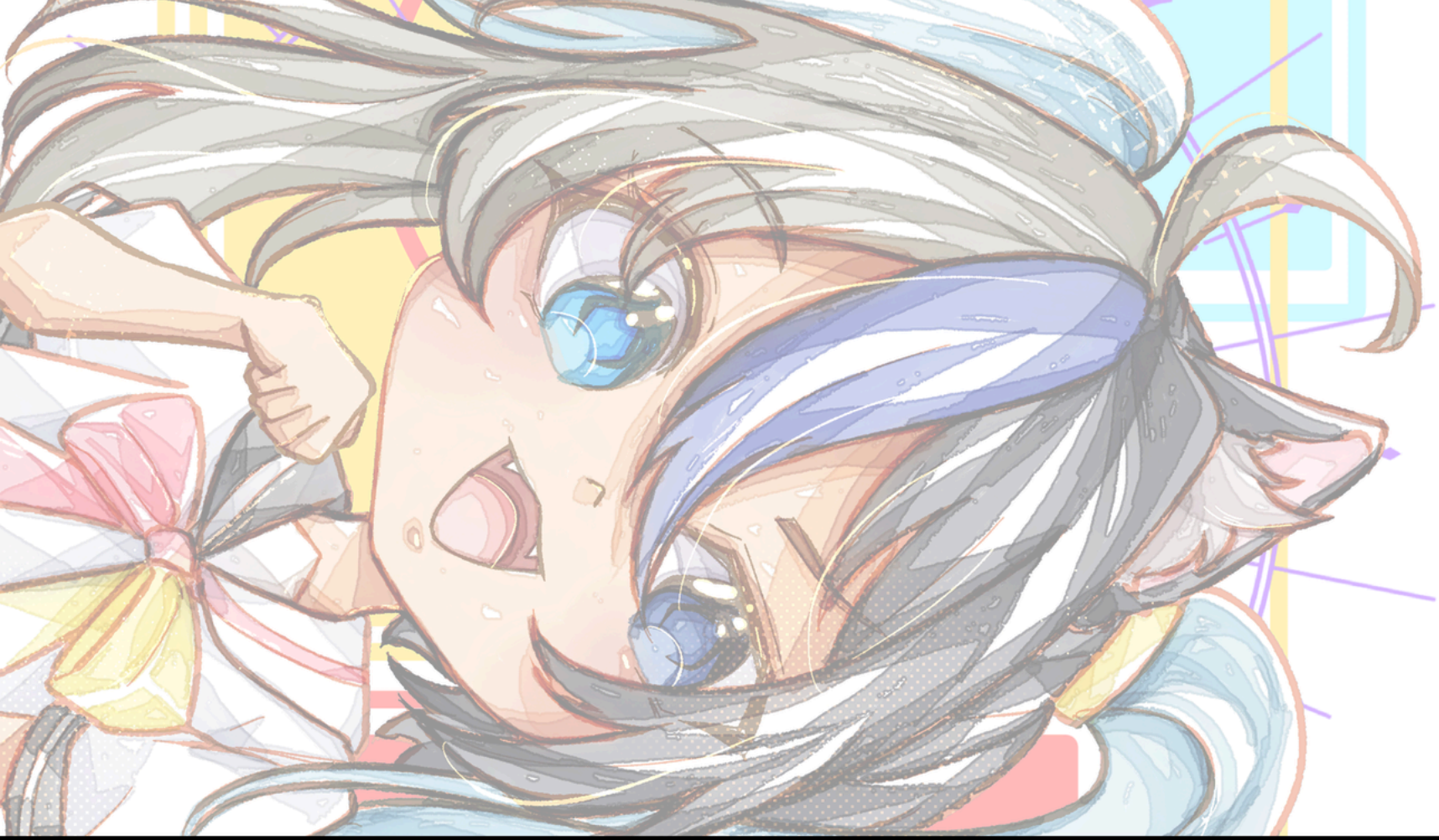
1. Anime di mana seorang cewek berambut pink menjadi tuhan (dua kata terakhir)
5. Anime skizo soal komputer, dengan desain karakter dikerjakan oleh ABe Yoshitoshi
7. Satuan yang didirikan Haruhi untuk membuat dunia menjadi lebih menyenangkan
9. Anime yuri petrus (singkatan)
11. Dua bersaudara yang muncul di Jojo Part 3
12. Anime yang ada kelinci raksasa pemakan manusia
13. Studio yang menggarap musim pertama Mobuseka
14. Game yang menjadi awal mula diciptakannya sistem pity *pada* gacha *(singkatan)*
15. Agensi vtuber yang pernah "bertengkar" dengan PKT/CCP perkara kedaulatan Taiwan
17. Kuda betina yang dikuburkan bersama Seiun Sky
19. Sebutan lain untuk shinobi
21. Cewek anime yang setidaknya dua kali mengucapkan "Selamat pagi!"
23. Jenis cairan yang digunakan Senkuu untuk mengeluarkan orang-orang dari batu
24. Sebutan untuk cewek kapal di KanColle

Menurun

1. Studio anime yang didirikan oleh Tezuka Osamu
2. Robot kucing yang suka disangka musang
3. Hetalia ... Powers
4. Game Korea yang ada mantan gubernur DKI Jakarta dan capres 2024
6. Watashi wibu pesikopat
8. Nama depan musuh bebuyutannya Uesugi Kenshin
10. Pencipta judul-judul seperti Cardcaptor Sakura, Chobits, xxxHolic, dan Tsubasa Chronicles
12. Lebih bagus bandori atau loplep?
13. Nama pemanah di party*-nya Goblin Slayer*
15. Yang diserukan oleh setiap Kamen Rider ketika berubah
16. ... Evergarden
18. Keluarganya Dio Brando yang tinggal di Gensokyo
20.



22. Unidentified Mysterious Animal



JOMOC VOL 11