

Tubuh Wanita Dalam Dunia Virtual: Pengalihan Wahana Mitos Hantu Kuntilanak Menjadi Karakter VTuber

Ayesha Najmaulya¹, Dhita Hapsarani²

^{1,2} Universitas Indonesia, Indonesia

* Email untuk Korespondensi: najmaulya@gmail.com

ABSTRAK

Kata kunci:

komodifikasi,
Kuntilanak,
perempuan, Mika
Melatika, Virtual
YouTuber

Keywords:

commodification,
Kuntilanak, Mika
Melatika, Virtual
YouTuber, woman

Persebaran budaya populer Jepang pada masyarakat global melahirkan sebuah fenomena VTuber atau Virtual YouTuber yang merupakan social media influencer dengan menggunakan gambar karakter bergaya anime Jepang sebagai persona mereka di media maya. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis transformasi citra mitos hantu kuntilanak menjadi karakter VTuber dalam dunia virtual. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini juga menyoroti komodifikasi tubuh perempuan dalam dunia virtual, di mana karakter Mika Melatika menjadi objek interaksi dan profit melalui fitur donasi dan peluncuran model baru yang lebih seksi. Pengalihan wahana ini menghasilkan sebuah citra yang diobjektifikasi seksual, yang menunjukkan bagaimana citra tradisional kuntilanak diadaptasi untuk menarik minat penonton dalam komunitas VTuber global. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aspek menyeramkan dari kuntilanak dihapus, penggambaran karakter Mika Melatika tetap mempertahankan elemen-elemen yang dapat diobjektifikasi secara seksual untuk memenuhi kepentingan kapitalisme dalam dunia digital. Kesimpulan penelitian ini menemukan bahwa tubuh perempuan yang erotis dikomodifikasi oleh perusahaan yang menaungi para VTuber tersebut sebagai alat yang memiliki nilai jual yang tinggi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan keuntungan yang lebih banyak.

The spread of Japanese popular culture in the global community gave birth to a phenomenon of VTubers or Virtual YouTubers who are social media influencers using images of Japanese anime-style characters as their personas in virtual media. This study aims to explore and analyze the transformation of the mythical image of kuntilanak ghosts into VTuber characters in a virtual world. This research was conducted by qualitative descriptive method. The results of this study also highlight the commodification of women's bodies in the virtual world, where the character Mika Melatika becomes the object of interaction and profit through donation features and the launch of new, sexier models. The diversion of the vehicle resulted in a sexually objectified image, which shows how the traditional image of kuntilanak was adapted to appeal to audiences within the global VTuber community. This shows that although the creepy aspect of kuntilanak is removed, the portrayal of Mika Melatika's character retains elements that can be sexually objectified to meet the interests of capitalism in the digital world. The conclusion of this study found that the erotic female body was commodified by the company that houses the VTubers as a tool that has a high selling point. This is done to get more profit.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Dunia yang terus berkembang secara global memudahkan komunikasi antara masyarakat di seluruh dunia. Kemajuan teknologi yang terus dikembangkan setiap harinya juga memiliki andil sebagai media pertukaran informasi antara masyarakat. Dalam pertukaran informasi ini, masyarakat berbagi berbagai hal, seperti bahasa dan budaya lokal kepada masyarakat di luar daerah tersebut. Kehadiran bahasa dan budaya yang baru ini merangsang ketertarikan masyarakat dunia untuk mempelajari hal-hal tersebut. Dari berbagai

perkembangan dunia dan masyarakat, tercipta juga beragam budaya populer yang digemari oleh masyarakat luas. Salah satu budaya yang sangat terkenal di seluruh dunia adalah budaya populer Jepang. Dengan menjadi salah satu pemimpin dunia dalam perkembangan teknologi, Jepang juga menggunakan teknologi mereka untuk menciptakan beragam bentuk hiburan untuk masyarakatnya.

Jika mencari budaya visual populer dari Jepang, beberapa yang sering muncul adalah budaya *manga* dan *anime*. *Manga* adalah komik Jepang, sementara *anime* adalah animasi Jepang. *Manga* sering kali disebut sebagai budaya yang memelopori *anime* dengan menciptakan templat *key genre* seperti *shoujo*, *shounen*, dan lainnya. Dengan persebaran kedua budaya ini di masyarakat global, terciptalah sebuah keistimewaan yang membedakan budaya visual Jepang dengan budaya visual negara lain. Perkembangan manga dan *anime* juga pada akhirnya tidak berpengaruh dalam aspek ekonomi saja, tetapi juga dikaitkan sebagai citra nasional dan perwakilan budaya Jepang (Norris, 2009). Penggambaran *manga* dan *anime* sering kali berkaitan dengan aspek *moe* dan *kawaii*. *Moe* ini sering kali digunakan untuk menggambarkan kecenderungan seseorang terhadap perempuan muda, imut, dan polos dalam *anime*. Sementara, *kawaii* digunakan untuk tokoh imut yang memiliki konotasi ketidakterdayaan dan kerentanan (Davey, 2019).

Fenomena *influencer* dengan menggunakan karakter bergambar khas *manga* dan *anime* menjadi sebuah fenomena yang besar di dalam budaya populer Jepang. Para *influencer* yang menggunakan karakter tersebut sering kali disebut sebagai *Virtual YouTuber* atau *VTuber*. Fenomena ini pertama kali dipopulerkan oleh seorang *influencer* perempuan Jepang bernama Kizuna Ai yang memulai karirnya sebagai *VTuber* pada tanggal 29 November 2016. Dengan total pengikut kanal *YouTube*-nya yang melebihi tiga juta orang, Kizuna Ai menjadi salah satu *VTuber* yang paling terkenal di komunitasnya. Berbagai aktivitas yang dilakukan oleh Kizuna Ai sebagai *VTuber* adalah mengunggah video tentang berbagai topik, bermain gim, merilis lagu, menjadi pembaca acara di program TV, dan masih banyak lainnya. Beberapa tahun setelah kemunculan Kizuna Ai di dunia *influencer*, terlihat bahwa pengaruh Kizuna Ai terhadap dunia *influencer* dan *live streaming* sebagai pelopor fenomena *VTuber* sudah menginspirasi banyak masyarakat untuk melakukan kegiatan yang sama dengan Kizuna Ai. Setahun setelah munculnya Kizuna Ai, Riku Tazumi sebagai pelopor perusahaan Ichikara Inc. (sekarang dikenal sebagai ANYCOLOR Inc.) berusaha untuk menciptakan sebuah *management agency* yang mengelola *VTuber* atau yang sering disebut dalam bahasa Jepang sebagai *Virtual Livers* (バーチャルライバー *Bācharu Raibā*). Agensi ini diberi nama NIJISANJI dan memulai proyeknya pada Februari 2018. Berbeda dengan Kizuna Ai dan berbagai *VTuber* sebelumnya, NIJISANJI memfokuskan kegiatan para *VTuber* mereka dengan kegiatan *live streaming* pada kanal sosial media mereka, seperti di situs *YouTube*, *NicoNicoDouga*, *Twitch*, hingga *Bilibili*. Mereka menggunakan gambar 2D yang digerakkan melalui teknologi *Live2D* dan *body rendering* 3D sebagai persona karakter mereka dalam melakukan aktivitas sebagai *VTuber*. Dengan total anggota *VTuber* ANYCOLOR Inc. yang sudah melebihi 200 orang pada awal tahun 2023, perusahaan ini merupakan perusahaan yang memiliki salah satu agensi terbesar di komunitas *VTuber*. Sekian persen dari total *VTuber* itu merupakan anggota dari luar wilayah Jepang, yakni dari wilayah Asia Timur lainnya seperti Korea dan Cina, negara-negara Asia lainnya seperti Indonesia, India, dan sebagainya, wilayah Amerika, Eropa, serta Australia. Oleh karena itu, agensi ini menunjukkan keberhasilan dan popularitas fenomena *VTuber* dalam masyarakat global.

Sebelum para *talents* dari Indonesia digabungkan ke dalam grup besar NIJISANJI pada 15 April 2022, NIJISANJI ID merupakan sebuah cabang terpisah dari agensi NIJISANJI yang memfokuskan para *VTuber*-nya untuk penonton berbahasa Indonesia. Aktivitas mereka dimulai pada September 2019 dengan merilis kelompok pertama yang diisi oleh tiga *VTuber*, yakni Hana Macchia, Taka Radjiman, dan ZEA Cornelia. Sampai pada tahun 2021, cabang ini sudah memiliki enam gelombang perilisn kelompok dengan total 19 anggota. Dengan latar belakang yang berbeda, NIJISANJI ID menghadirkan para *VTuber* naungannya dengan kisahnya masing-masing. Salah satu anggota dari kelompok gelombang keenam yang bernama Mika Melatika merupakan seorang *VTuber* yang memiliki latar belakang karakternya sebagai hantu Kuntilanak yang populer di kalangan masyarakat Indonesia. Mika Melatika aktif sebagai bagian dari NIJISANJI sejak tanggal 31 Juli 2021 hingga 28 Desember 2023. Dengan menggunakan cerita hantu Kuntilanak, Mika sebagai tokoh dalam dunia virtual mempresentasikan dirinya sebagai “*your friendly Kuntilanak*” untuk menambah rasa keakraban dengan para penontonnya dan komunitas penggemar *VTuber* lainnya. Penampilan yang ditampilkan dalam desain karakter Mika Melatika juga terinspirasi dari gambaran hantu kuntilanak; berambut hitam panjang, berbaju putih, dan memiliki paku yang tertancap di kepalanya. Namun, cerita asal usul karakter Mika Melatika berbeda dengan kisah Kuntilanak di Indonesia yang mengangkat kisah seorang perempuan yang tervektimisasi dalam kasus pemerkosaan (Karima, 2014). Kisah Mika Melatika yang didapatkan dari dua video penceritaan latar belakangnya dalam bentuk rekoleksi memori hidup sebelum kematiannya menceritakan dirinya sebagai seseorang yang berada di rumah sakit dan seseorang yang kesepian dan menjadi hantu karena dibujuk oleh temannya yang merupakan seorang hantu juga. Kedua video latar belakang Mika Melatika ini memperlihatkan

bahwa kematian Mika Melatika tidak memiliki keterkaitan apa pun dengan kasus pemerkosaan maupun kondisi mengandung. Dengan penggambaran visual yang menghilangkan aspek menyeramkan dan kisah latar belakang Mika Melatika yang tidak berkaitan dengan narasi korban pemerkosaan, hal ini menunjukkan pengalihan wahana sebuah kisah lokal dapat terjadi untuk memenuhi sebuah pasar konsumerisme yang memiliki ekspektasi dan harapan tertentu terhadap tubuh perempuan.

Dari pemaparan masalah di atas, terlihat bahwa pengalihan wahana sebuah kisah lokal dapat terjadi untuk memenuhi sebuah pasar konsumerisme yang memiliki ekspektasi dan harapan tertentu terhadap tubuh perempuan. Dari pertanyaan penelitian di atas, penelitian ini bertujuan untuk membongkar bagaimana narasi mitos Kuntilanak mengalami perubahan yang ditujukan untuk menjual gambaran tubuh wanita dalam dunia virtual. Untuk melihat kebaruan dalam penelitian ini, perlu dilakukan tinjauan penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Kajian mengenai pergeseran citra hantu Kuntilanak menjadi persona *VTuber* belum pernah dilakukan sebelumnya. Akan tetapi, penelitian mengenai *VTuber* sudah pernah dilakukan oleh (Davey, 2019) dalam penelitiannya yang mengkaji fenomena *Virtual YouTuber* di Jepang. Dalam penelitiannya, Davey menunjukkan bahwa *VTuber* menghilangkan segala aspek naratif untuk menggarisbawahi aspek penampilan luar sebagai elemen yang utama. Menurutnya, tubuh yang disimulasikan dengan aspek *kawaii* dan *moe* dianggap sebagai tubuh yang lebih diinginkan daripada tubuh manusia asli. Hal itu diperlihatkan dalam penelitiannya dengan menunjukkan bahwa pandangan ini bahkan mempengaruhi tubuh perempuan dalam kehidupan nyata, yakni bagaimana aspek *kawaii* dan *moe* dihadirkan pada tubuh perempuan asli sebagai aspek yang dapat memperkuat hubungan dengan para konsumen, salah satunya dalam fenomena *idol* maupun *maid café*. Dengan ini, kehadiran *VTuber* sebagai *virtual idol* yang mencampurkan dunia nyata dan fiktif mengembangkan dan memperluas gerakan konsumsi yang diperkuat oleh hubungan antara sang '*living fiction*' dan konsumennya dengan tubuh yang disimulasikan dengan aspek *kawaii* dan *moe*. Sejalan dengan penelitian Davey, Lu, Shen, Li, Shen, & Wigdor (2021) meneliti bagaimana komunitas *Otaku* berhubungan dengan *VTuber* dan bagaimana persepsi mereka mengenai *VTuber* tersebut. Penelitian Lu et al. mengemukakan bahwa para penonton memersepsikan *VTuber* berbeda dengan *streamer* yang menggunakan wajah aslinya. Hal ini didasari oleh berbagai ekspektasi yang dimiliki para penonton untuk para *streamer* yang menggunakan karakter fiktif sebagai persona *VTuber* mereka. Dengan berbagai ekspektasi ini, para penonton dengan sadar menanggalkan aspek *Nakanohito* untuk menjaga kesempurnaan citra para karakter *VTuber* itu. Kedua penelitian di atas menunjukkan bahwa aspek terpenting dalam citra seorang *VTuber* adalah bagaimana karakter *VTuber* itu dihadirkan dan dijaga dengan sempurna karena berbagai ekspektasi dan keinginan yang dimiliki oleh para penontonnya.

Penelitian mengenai *VTuber* Indonesia juga sudah pernah dilakukan sebelumnya. Rimbawati & Putra (2022) melihat bagaimana *character design* para *VTuber* Indonesia merepresentasikan budaya Indonesia secara visual. Dengan mengkaji tiga *VTuber* dari agensi Hololive ID secara semiotik, penelitian itu menunjukkan bahwa adanya upaya untuk merepresentasikan budaya tradisional Indonesia melalui visual karakter yang digambarkan dengan metode gambar Jepang. Pencampuran budaya ini menunjukkan sebuah akulturasi budaya *hybrid* yang menurut penelitian Rimbawati dan Putra merupakan sebuah upaya untuk menjaga budaya tradisional dalam kehidupan modern, yakni dengan cara memperkenalkan budaya tersebut melalui media-media yang ada di dunia modern.

Dengan berbagai penelitian terdahulu di atas, dapat terlihat bahwa penelitian ini memiliki kebaruan dengan melihat bagaimana mitos mengenai hantu menyeramkan Indonesia yang ditampilkan dalam gambar khas Jepang dapat mengubah citra hantu itu dan bagaimana penggambaran tubuh wanita ketika dimasukkan ke dalam pasar komunitas *VTuber* dikomodifikasi yang dilatarbelakangi oleh berbagai ekspektasi terhadap kewanitaan.

Penelitian ini melihat bagaimana mitos kuntilanak dialihwanakan menjadi persona seorang *VTuber*. Oleh karena itu, perlu dilakukan tinjauan teoritis mengenai alih wahana itu sendiri. Alih wahana berkaitan dengan kegiatan perubahan, adaptasi, penerjemahan, dan pemindahan dari satu bentuk kesenian ke bentuk kesenian yang lain. Dengan ini, pembicaraan mengenai alih wahana tidak bisa dipisahkan dari hubungan antarmedia (Damono, 2018). Oleh karena itu, intermedialitas menjadi salah satu konsep penting dalam kajian alih wahana, yakni untuk melihat dan memahami apa saja yang berbeda dari satu media ke media lainnya dan bagaimana menjembatani perbedaan-perbedaan tersebut. Tetapi, pengkajian alih wahana tidak berhenti pada penelitian antarmedia itu saja, tetapi juga meneliti apa yang terkandung dalam media dan juga perubahan yang terjadi di dalamnya (Damono, 2018).

Untuk melakukan penelitian ini perlu dilihat bagaimana konsep *male gaze* memengaruhi penggambaran wanita. Menurut Mulvey (1975), wanita memiliki fungsi ganda dalam pembentukan ketidakadilan patriarki. Pertama, mereka menyimbolkan ancaman akan pengebirian karena tidak memiliki penis dan yang kedua adalah membesarkan anaknya melalui simbolisme tersebut. Hal ini menyebabkan pandangan patriarki terhadap wanita akan berhenti pada citranya sebagai pihak yang tidak berpenis. Dari sini,

mereka digunakan sebagai penanda bukan laki-laki dan hidup mereka ditentukan oleh sebuah aturan simbolis yang menempatkan wanita hanya sebagai pembawa tanda dan laki-laki sebagai pencipta tanda. Ketidakseimbangan seksual yang ada di dunia memisahkan pria dan wanita sebagai pihak yang aktif dan pasif. *Male gaze* sendiri adalah sebuah proyeksi fantasi yang dimiliki oleh laki-laki terhadap sosok perempuan (Mulvey, 1975). Biasanya, wanita dalam peran ekshibisionis merupakan pihak yang dilihat dan juga ditampilkan dengan penampilan yang sangat erotis untuk menekankan aspek *to-be-looked-at-ness*. Penggambaran ini menampilkan wanita sebagai obyek seksual dan melambangkan hasrat laki-laki. Dalam narasi *male gaze*, sering kali kehadiran wanita dan penampilannya yang seksual menentang perkembangan alur cerita dengan memberikan sebuah momen kontemplasi erotis. Fungsi kehadiran tokoh perempuan biasanya terdiri dari 2 tingkatan: (1) sebagai obyek erotis bagi tokoh laki-laki dalam cerita, dan (2) sebagai obyek erotis bagi penonton. Oleh karena itu, hal ini menunjukkan bahwa laki-laki adalah pihak yang mengendalikan fantasi dan mereka juga muncul sebagai sebuah representasi kekuasaan, yakni sebagai pihak yang menonton perempuan dan dengan *male gaze* ini, mereka menciptakan karya-karya yang merepresentasikan perempuan sebagai sebuah pertunjukan (Mulvey, 1975). Kekuasaan yang dimiliki oleh laki-laki ini terus melanggengkan pandangan wanita sebagai pihak yang patut ditampilkan dan diobjektifikasi secara seksual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis transformasi citra mitos hantu kuntilanak menjadi karakter VTuber dalam dunia virtual. Dengan memahami bagaimana elemen-elemen budaya tradisional dan mitologi lokal dapat diterjemahkan ke dalam bentuk media baru, penelitian ini berusaha untuk mengidentifikasi dampak dan persepsi publik terhadap penggambaran tubuh wanita dalam konteks tersebut. Manfaat dari penelitian ini antara lain memberikan wawasan baru mengenai interaksi antara budaya tradisional dan teknologi modern, serta memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai representasi gender dan identitas dalam media digital. Selain itu, penelitian ini dapat berkontribusi pada kajian budaya populer dan studi media, khususnya dalam konteks bagaimana elemen-elemen mitos lokal dapat diadaptasi dan diterima dalam masyarakat kontemporer melalui platform digital.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dideskripsikan dalam rangkaian kata dan bahasa, menggunakan berbagai metode ilmiah untuk menuliskan penelitian dengan konteks ilmiah (Moloeng, 2005). Data yang digunakan dalam penelitian ini diambil pada jangka waktu kurang lebih 3 bulan, yakni mulai bulan Agustus 2023 hingga bulan Desember 2023.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. mengobservasi objek penelitian dengan cara mengobservasi beragam akun media sosial yang dimiliki oleh obyek penelitian;
2. memilih dan memilah video dan posting dari obyek penelitian yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian;
3. mengumpulkan data-data yang berupa kutipan maupun gambar dari video dan posting yang sudah dipilah;
4. menganalisis data penelitian untuk menemukan bagaimana narasi yang dihadirkan oleh obyek penelitian berbeda dengan kisah asli mitos Kuntilanak dan bagaimana perubahan ini terjadi;
5. menarik kesimpulan dari analisa yang telah dilakukan.

Proses pengumpulan data mencakup wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen. Wawancara mendalam dilakukan dengan informan yang dipilih secara purposif untuk mendapatkan informasi yang relevan dan mendalam mengenai topik penelitian. Observasi partisipatif melibatkan peneliti secara langsung dalam lingkungan atau situasi yang diteliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih kaya dan kontekstual. Analisis dokumen dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber tertulis yang terkait dengan fokus penelitian untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara tematik, di mana pola, tema, dan kategori yang muncul dari data diidentifikasi dan diinterpretasikan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Analisis ini dilakukan secara iteratif, melalui proses coding, penyusunan tema, dan penyusunan laporan hasil penelitian yang menggambarkan temuan utama dan interpretasi peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melihat “Kuntilanak”

Mitos mengenai hantu kuntilanak sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia. Menjadi salah satu hantu yang paling ditakuti karena sering mengganggu orang dan sering ditayangkan dalam berbagai media, penampakan kuntilanak adalah salah satu cerita hantu yang paling sering diceritakan di antara masyarakat.

Kuntilanak selalu diceritakan sebagai sosok hantu wanita berambut hitam panjang, menggunakan baju putih, dan memiliki suara yang melengking ketika ia tertawa. Dalam kajian gender mengenai cerita rakyat, hantu kuntilanak digambarkan sebagai seorang wanita korban pemerkosaan yang mengandung dan akhirnya dibunuh oleh pemerkosanya. Oleh karena itu, narasi mengenai kuntilanak sering kali muncul sebagai hantu yang memiliki trauma dan gentayangan untuk balas dendam terhadap laki-laki. Hal ini diceritakan dengan kuntilanak yang menggoda pria sebelum membunuh mereka. Tampilan kuntilanak yang digambarkan sebagai wanita cantik menutupi sebuah aspek kematian diri kuntilanak. Oleh karena itu, godaan dan kecantikan yang dipancarkan dari diri yang berkaitan dengan kematian ini memperkuat aspek kematian sebagai aspek yang menyeramkan (Duile, 2020).



Gambar 1. Ilustrasi hantu kuntilanak

Sumber: Adhidharta, 2011

Dengan sisipan kata ‘anak’ di dalam namanya, kuntilanak sebagai hantu yang menakutkan dan sadis tidak dipisahkan dari peran tradisionalnya sebagai wanita (*kewanitaan/womanhood*). Kuntilanak juga digambarkan dalam terkadang memiliki paku yang menancap di kepala atau di tenguknya. Paku ini menandakan sebuah aspek yang menahan dirinya dari gambaran perempuan yang tidak senonoh. Ketika paku itu ditancap, kuntilanak digambarkan sebagai seorang wanita yang subordinat, tetapi ketika dilepas, ia menggoda laki-laki, berbahaya untuk wanita hamil, dan berperilaku tidak sesuai dengan ekspektasi terhadap perempuan dalam norma masyarakat Melayu (Duile, 2020).

Melihat “Mika Melatika”

Mengadaptasi penampilan dari hantu Kuntilanak, Mika Melatika memiliki rambut hitam yang panjang dengan aksen warna merah. Pakaian Mika juga diadaptasi dari baju putih panjang milik Kuntilanak. Ia menggunakan baju *hoodie* putih yang ditampilkan lebih pendek dengan kaus kaki berwarna merah muda dan ungu. Berbeda dengan baju hantu Kuntilanak dalam cerita masyarakat Indonesia, baju putih Mika digambarkan memiliki aksen *game* dengan tulisan “*GAME OVER*” di dadanya dan menggunakan *headphone* bergaya *game* yang dipakai bersama paku besar yang menancap di kepalanya.



Gambar 2. Desain karakter Mika Melatika
Sumber: NIJISANJI, n.d.

Narasi mengenai asal usul kematian Mika Melatika tidak secara jelas dinarasikan dalam video-video pengenalan yang ada di kanal *YouTube*-nya. Namun, terdapat dua video mengenai rekoleksi memori ketika Mika masih hidup menjadi manusia: yakni (1) *Recollection – Negative Green* yang menceritakan tentang seseorang yang sedang berada di rumah sakit dan mempertanyakan tujuan hidupnya, serta (2) *Recollection Chapter 2 “An Old Friend” – Toska* yang menceritakan tentang pertemanan seorang manusia dan hantu.

“I have stopped yearning for genuine actions, learning to adapt to what my ideals have met; a broken body, too weak to contain alively soul. The pain does little harm now. Was I really okay with this? Do I feel empty?” (Melatika, 2021. *Recollection – Negative Green*)

Kutipan di atas menggambarkan keputusan yang dirasakan oleh narator. Namun, narasi dalam video rekoleksi memori yang pertama tidak berkaitan dengan kehamilan maupun pemerkosaan yang ada pada narasi hantu kuntilanak.

Ghost : “Let’s face it. Your time is up. Give in. Stay here, with us.”

Human : “I don’t know. There’s still a lot of things to do. A lot of things I want to experience and feel. I made a new friend, a human friend actually. It’s not that I’ve forgotten about you or anything and it’s not that I don’t want to be here, really. It’s just that I still want to be alive”

Ghost : “Ah, there you go again, silly girl. But you were never alive, you see? You were merely surviving.”

Human : “Yeah, I know. That’s enough for me.”

Ghost : “Stop lying to yourself. Aren’t you tired of the stupid show you have to put on? The jealousy, the regret, the anger. We can help you. You won’t be trapped in this useless body any longer. You’ll be powerful, feared, free. And all you have to do is to stop fighting. Don’t you want that?” (Melatika, 2021b. *Recollection Chapter 2 “An Old Friend” – Toska*)

Dari kutipan di atas, dapat terlihat bahwa penceritaan rekoleksi memori yang kedua mengenai karakter Mika pun menghadirkan sebuah narasi yang berbeda dari narasi kisah kuntilanak. Penggambaran cerita seorang manusia yang tidak memiliki banyak teman manusia, ternyata memiliki seorang teman hantu. Kesepian dan keletihan yang ia rasakan pada kehidupannya mungkin mendorong sang tokoh hantu untuk membujuk tokoh manusia untuk segera “bergabung” dengannya. Sebagai video rekoleksi kehidupan dirinya pada masa lalu, tokoh manusia dalam video ini diceritakan sebagai Mika sendiri sebelum ia menjadi hantu kuntilanak. Hal ini diperkuat dengan perkataan sang tokoh hantu yang memanggil tokoh manusia dengan nama “Mika”.

Ghost: “We’ll see you very soon, Mika.” (Melatika, 2021c. *Recollection Chapter 2 “An Old Friend” - Toska*)

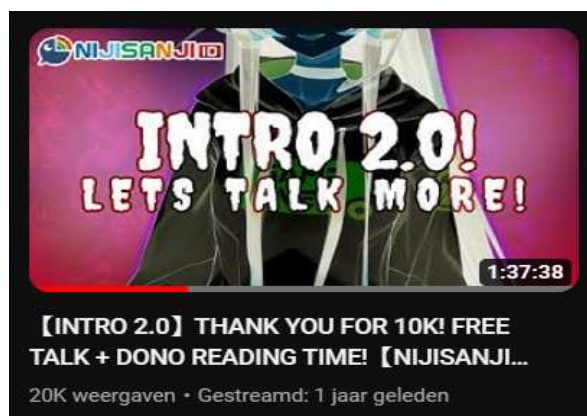
Oleh karena itu, terlihat bahwa kedua video rekoleksi memori kehidupan Mika yang diunggah pada kanal *YouTube* Mika Melatika sama sekali tidak berkaitan dengan narasi asli kuntilanak yang mengangkat tema kehamilan ataupun pemerkosaan seorang perempuan. Narasi Mika Melatika sebagai karakter berhubungan dengan kesepian, kesendirian, kebingungan, dan kepasrahan.

Menjadi “Mika Melatika”

Untuk melihat bagaimana kisah kuntilanak dialihwahanakan ke dalam karakter Mika Melatika, perlu dilihat bagaimana proses alih wahana ini berpengaruh pada berbagai aspek, yakni penampilan dan narasi. Jika melihat perbedaan yang terjadi pada aspek penampilan, karakter Mika Melatika tidak memunculkan aspek menyeramkan, tetapi digambarkan sesuai dengan standar kecantikan perempuan gaya *anime* Jepang. Karakter *VTuber* biasanya memang menampilkan aspek *moe* dan *kawaii* (Davey, 2019). Karakter Mika digambarkan dengan mata yang besar, kulit yang cerah, baju yang rapi dan bergaya, badan yang ramping, serta menunjukkan lekuk tubuhnya. Penggambaran baju dengan aksesoris *game* menyelaraskan karakter Mika Melatika dengan pasar komunitas *VTuber* yang salah satu aktivitasnya sebagai seorang *live streamer* adalah bermain gim. Lalu, pakaian yang digunakan oleh karakter Mika Melatika menampilkan sebuah penggambaran hantu kuntilanak secara lebih seksual. Dari penggambaran pakaian hantu kuntilanak yang panjang dan tidak menunjukkan lekuk tubuhnya sama sekali, terlihat bahwa pemendekan baju putih Mika menciptakan sebuah area tubuh yang tidak tertutupi pakaian. Area ini adalah bagian paha dan lutut yang berada di antara ujung baju putih dan ujung kaus kaki. Pengetatan yang terjadi pada pakaiannya juga menunjukkan lekuk tubuhnya. Pemendekan dan pengetatan ini menambahkan aspek *to-be-looked-at-ness* bagi karakter Mika, yakni memberikan sebuah celah untuk para penonton dapat memandang bagian yang tidak tertutupi pakaian dan membentuk tubuh wanita.

Selanjutnya adalah perubahan dalam aspek narasi. Pergeseran kisah latar belakang dari wanita hamil dan korban pemerkosaan menjadi seseorang yang dipenuhi oleh kesendirian dan keputusan, menghilangkan sebuah aspek “ketidakmurnian” yang dimiliki oleh wanita. Hal ini berkaitan dengan pandangan bahwa keperawanan adalah sebuah tanda kemurnian perempuan. Pandangan ini melihat jika seorang perempuan itu tidak perawan, ia dianggap tidak alamiah dan tidak feminin. Bahkan, ia tidak dianggap sebagai perempuan sama sekali dan tidak layak sebagai pasangan dari lawan jenisnya (Welter, 1966). Keadaan tengah mengandung dan pernah diperkosa tentu menghilangkan aspek keperawanan dalam tubuh wanita. Oleh karena itu, dengan latar belakang yang baru, “kemurnian” karakter Mika Melatika tetap dijaga untuk memenuhi citra perempuan yang “baik” dan “layak” bagi laki-laki.

Kehadiran pengalaman kesendirian dan depresi memberikan sebuah aspek yang mungkin dapat dikaitkan dengan pengalaman pribadi para penonton. Dalam kajian media, media disebut bisa digunakan sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan interaksi sosial dengan orang lain, terutama ketika seseorang tengah merasakan kesepian (Reysen, Gerbasi, Plante, Roberts, & Chadborn, 2021). Dengan ini, para penonton bisa merasakan hal yang sama dengan apa yang dirasakan oleh sang *streamer*. Hal ini memperkuat hubungan antara sang *streamer* dengan kelompok penggemarnya yang akan kembali kepada *streamer* tersebut untuk memenuhi kebutuhan interaksi sosial mereka. Dengan ini, hubungan mereka sebagai produsen konten dan konsumen konten juga diperkuat dengan kesetiaan para penggemar untuk tetap mengonsumsi konten *streamer* tersebut. Namun, di balik seluruh aspek yang diubah dari kisah asli kuntilanak, ada beberapa narasi yang dilanggengkan oleh Mika Melatika sendiri. Salah satu video pengenalan yang diunggah sebagai video kedua pada kanal *YouTube* Mika Melatika menunjukkan beberapa aspek dari kisah kuntilanak yang ia pertahankan.



Gambar 3. Salah satu video Mika Melatika

Sumber: Melatika, 2021a

“Mika kan sebenarnya kuntilanak, tapi karena paku ini, Mika jadi manusia. ... Nah, gimana itu caranya? ... Jadi gini, Mika kan hantu, ya? Tau kan kalian kalau kuntilanak itu sangat takut dengan barang-barang tajam. Jadi, seperti paku, atau gunting. ... *That's because if you stab, if they touch one of them, technically, they will become human. Like, they'll lose their ghost powers, in a sense.*” (Melatika, 2021a)

Dari kutipan di atas, dapat terlihat bahwa Mika Melatika melanggengkan penggunaan paku di kepala yang bertujuan sebagai *limiter* yang menahan dirinya. Bagi karakter Mika, paku ini bertujuan untuk menjadikannya sebagai manusia dan jika dilepas, ia akan kembali menjadi kuntilanak dan memiliki kekuatannya sebagai hantu. Hal ini selaras dengan kisah kuntilanak yang asli, bahwa paku ini bekerja sebagai penahan. Namun, terlihat bahwa adanya penghalusan narasi. Dalam kisah asli kuntilanak, paku ini digunakan sebagai penahan diri kuntilanak dari penggambaran citra wanita yang tidak senonoh dan tidak sesuai dengan norma masyarakat Melayu. Oleh karena itu, paku ini berfungsi sebagai penahan kebebasan diri kuntilanak sebagai wanita di dalam ekspektasi patriarki. Namun, hal ini tidak berlaku pada citra Mika Melatika, paku ini hanya menghilangkan aspek hantu dalam dirinya.

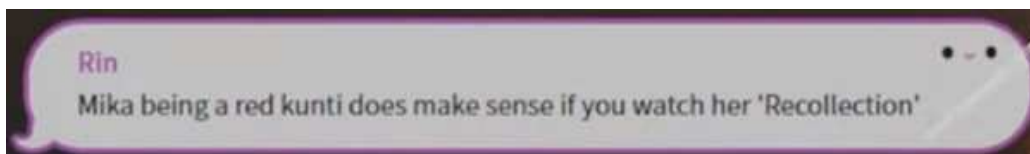
Lalu, salam salah satu video lain yang berjudul *TOP 3 SCARIEST URBAN LEGENDS FROM INDONESIA !!!* 🗣️👤, Mika Melatika menceritakan kepada penontonnya dalam bahasa Inggris mengenai tiga mitos dan cerita horor yang ada di Indonesia. Salah satu cerita horor yang ia ceritakan adalah Terowongan Casablanca yang ada di Jakarta Selatan. Hantu yang menjadi tokoh utama dalam cerita ini adalah hantu kuntilanak. Oleh karena itu, untuk membangun konteks dari cerita Terowongan Casablanca, Mika memberikan sebuah penjelasan kepada penontonnya mengenai hantu kuntilanak.



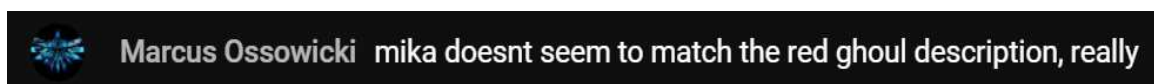
Gambar 4. Salah satu video Mika Melatika
Sumber: Melatika, 2022

“The name itself means a dead woman who have not yet had the chance to give birth or have had miscarriage and passed away. Oh, yes, Chat. It is me. ... Anyways. Though this is not always the case, people believe that the ghost come from a woman” (Melatika, 2022)

Mika mengasosiasikan dirinya sendiri sebagai kuntilanak merah (Melatika, 2021), yakni kuntilanak yang dianggap lebih kuat dan lebih menjengkelkan dari kuntilanak biasa. Kuntilanak merah biasanya gentayangan karena masih memiliki urusan yang harus diselesaikan di dunia. Tetapi, terkadang masalah tersebut tidak bisa terselesaikan karena urusannya sudah terlalu lama dan orang yang berkaitan dalam urusan tersebut sudah meninggal. Oleh karena itu, kuntilanak merah biasanya tetap menjadi wujud hantu yang gentayangan. Mereka diceritakan memiliki bau bangkai mayat atau wangi melati. Mika sendiri menganggap dirinya memiliki wangi melati (Melatika, 2022). Narasi ini berkaitan dengan nama belakangnya, Melatika, yang memiliki kata ‘melati’ di dalamnya. Hal ini tentu memperkuat penyelarasan narasi Mika Melatika dengan narasi hantu kuntilanak merah yang asli.

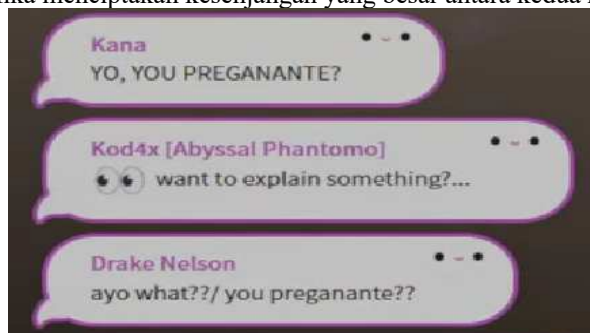


Gambar 5. Salah satu *chat* dalam video Mika Melatika
Sumber: Melatika, 2022



Gambar 6. Salah satu *chat* dalam video Mika Melatika
Sumber: Melatika, 2022

Berangkat dari kedua gambar di atas, penceritaan Mika Melatika sebagai kuntilanak merah dapat diterima oleh penonton yang sudah dibekali dengan pengetahuan mengenai kuntilanak maupun telah menonton video-video rekoleksi memori Mika. Dengan ini, penggambaran karakter Mika Melatika memiliki sebuah keterkaitan dengan kisah kuntilanak merah yang asli. Namun, ketika pengetahuan tersebut tidak dimiliki oleh para penonton, korelasi ini tidak bisa terlihat dan bahkan menunjukkan bahwa pengalihan wahana kuntilanak merah menjadi karakter Mika menciptakan kesenjangan yang besar antara kedua narasi tersebut.



Gambar 7. Salah satu *chat* dalam video Mika Melatika
Sumber: Melatika, 2022

Dari gambar di atas, terlihat bahwa dengan mengangkat kisah kuntilanak sebagai wanita yang meninggal dalam keadaan mengandung, Mika dibanjiri komentar dan pertanyaan apakah dirinya sedang hamil. Komentar-komentar ini memiliki nada yang terkejut dan heran dan mereka memfokuskan pertanyaannya kepada penggambaran Mika sebagai wanita yang mengandung, bukan dirinya sebagai hantu yang menyeramkan. Hal ini berkaitan kembali dengan ekspektasi yang diharapkan kepada wanita di oleh pandangan patriarki, yakni penggambaran kewanitaan yang masih “murni” dan perannya sebagai ibu.

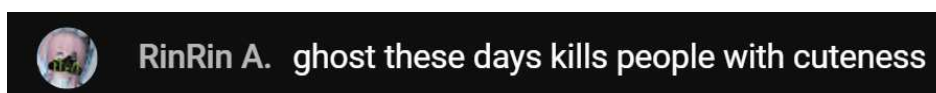
Komodifikasi Tubuh Wanita

Dengan berbagai ekspektasi terhadap Mika Melatika, dapat dilihat bahwa pengalihan wahana kisah kuntilanak menjadi karakter Mika Melatika menunjukkan sebuah komodifikasi tubuh perempuan dalam dunia virtual. Untuk melihat bagaimana komodifikasi ini terjadi, beragam aspek yang mendukung komodifikasi akan dibahas dalam bagian ini.

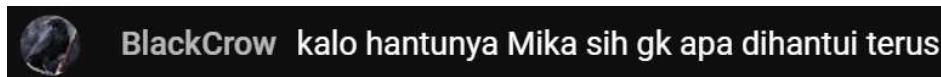
a. Interaksi Penonton

Aspek pertama yang akan dilihat dalam bagian ini adalah aspek interaksi antara sang *streamer* dan penontonnya. Salah satu interaksi yang mungkin terjadi antara kedua pihak itu adalah melalui fitur *chatting*, yakni komentar yang dilontarkan oleh penonton selama siaran berlangsung. Dengan fitur ini, para penonton bisa memberikan reaksi tertulis terhadap apa yang sedang berlangsung dalam siaran dan sang *streamer* bisa melihat dan merespons komentar tersebut.

Kehadiran Mika Melatika sebagai *VTuber* dari perusahaan Jepang dengan citra hantu lokal Indonesia yakni kuntilanak merupakan sebuah hal yang unik dalam komunitas *VTuber* global. Penggabungan dua budaya ini menarik perhatian komunitas penggemar *VTuber* dan oleh karena itu, siaran perdana Mika yang dilakukan pada tanggal 31 Juli 2021 dibanjiri banyak komentar mengenai citra kuntilanak itu sendiri.



Gambar 8. Salah satu *chat* dalam video Mika Melatika
Sumber: Melatika, 2021a



Gambar 9. Salah satu *chat* dalam video Mika Melatika
Sumber: Melatika, 2021a



Gambar 10. Salah satu *chat* dalam video Mika Melatika
Sumber: Melatika, 2021a

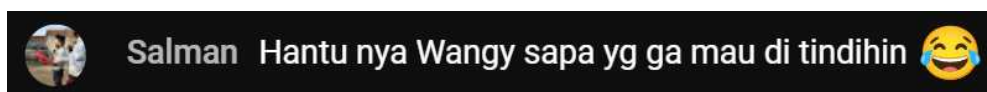


Gambar 11. Salah satu *chat* dalam video Mika Melatika
Sumber: (Melatika, 2021a)

Dari berbagai gambar *chat* penonton Mika dalam video perkenalnya, dapat terlihat bahwa para penonton bereaksi kepada citra kuntilanak yang dihadirkan dalam karakter Mika sebagai hal yang berterima dan bahkan diinginkan. Asosiasi citra kuntilanak dengan hal yang menyeramkan dihilangkan oleh penampilan Mika yang sesuai dengan standar kecantikan gambar wanita gaya *anime* Jepang. Dengan ini, segala proses pengalihan wahana yang terjadi pada aspek penampilan berhasil menarik minat komunitas sebagai calon penggemar. Dengan ini, citra kuntilanak juga berhasil diubah dalam pandangan para penonton. Dilihat dari berbagai *chat* di atas, terlihat bahwa para komentator bahkan menginginkan Mika sebagai penggambaran hantu kuntilanak untuk menghantui dan merasuki dirinya. Bahkan mengutarakan keinginannya untuk mencari hantu kuntilanak. Dengan ini, citra kuntilanak yang dihadirkan dalam diri Mika Melatika diperhalus dan dijadikan objek yang dilihat dengan menambahkan aspek *to-be-looked-at-ness* tersebut.



Gambar 12. Salah satu *chat* dalam video Mika Melatika
Sumber: Melatika, 2021a



Gambar 13. Salah satu *chat* dalam video Mika Melatika
Sumber: Melatika, 2021a

Untuk mengerti konteks mengenai kutipan dalam kedua gambar di atas adalah lagu *Lingsir Wengi* yang dianggap bisa memanggil hantu kuntilanak. Anggapan ini berasal dari penayangan film *Kuntilanak* (2006) yang menggunakan lagu tersebut sebagai mantra untuk memanggil hantu dalam alur ceritanya. Oleh karena itu, lagu ini dipandang sebagai lagu yang mistis di antara masyarakat Indonesia. Namun, judul *Lingsir Wengi* diganti dalam gambar di atas menjadi *wangy*. Istilah *wangy* berakar pada komunitas pecinta budaya populer Jepang yang menyukai konten dewasa di internet. Dengan mengubah kata "wangi", istilah ini diartikan sebagai hal yang merangsang nafsu seksual seseorang (Otakuliah, 2023). Oleh karena itu, kedua gambar di atas menunjukkan bahwa kedua komentator menggabungkan hal yang menakutkan dengan sesuatu yang seksual. Dengan ini, terlihat bahwa citra kuntilanak yang dihadirkan dalam diri Mika Melatika mengalami objektifikasi seksual. Dengan menghadirkan citra kuntilanak dalam penggambaran yang menarik dan tidak menyeramkan, sesuatu yang memiliki latar belakang menyeramkan pun bisa diobjektifikasi seksual melalui *male gaze* yang memfokuskan pandangan pada keerotisan tubuh wanita. Dengan ini, terlihat bahwa perubahan yang terjadi

pada pengalihan wahana citra kuntilanak ditujukan untuk meraih interaksi dan cakupan yang luas dari konten yang dikeluarkan oleh Mika Melatika sebagai *VTuber* yang dinaungi oleh sebuah perusahaan. Tentu, cakupan dan interaksi yang luas ini dapat menghasilkan profit yang lebih tinggi dari penghasilan konten-konten yang dirilis.

b. Donasi

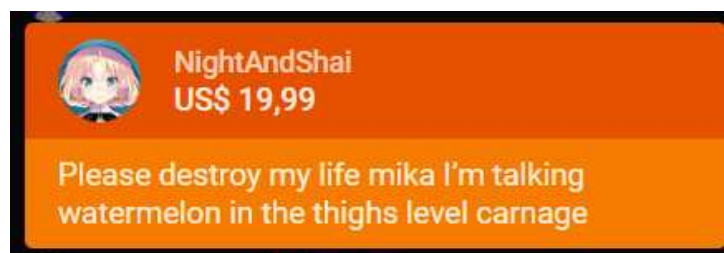
Seluruh konten yang ditunjukkan kepada para penonton akan berujung pada profit yang akan didapatkan oleh sang *live-streamer* itu sendiri dan perusahaan yang menaunginya. Dalam dunia *live-streaming*, salah satu fitur yang dapat menambah profit ini adalah fitur donasi dalam bentuk uang yang akan muncul dalam *chat* dengan pesan yang ditulis oleh sang donatur. Alasan penggunaan fitur ini beragam. Bisa karena sang donatur memang ingin mendukung sang *streamer* dengan bantuan uang atau mereka ingin pesannya dibaca oleh sang *streamer*. Namun, kedua alasan tersebut akan tetap menambah profit bagi sang *streamer*. Dalam platform *YouTube*, fitur ini disebut sebagai *Super Chat*. Fitur *Super Chat* memiliki 11 tingkatan yang dibedakan dari uang yang dikeluarkan sebagai donasi dan seberapa lama pesan dari *Super Chat* tersebut akan ditunjukkan pada kolom *chat* sang *streamer*. Tingkatannya adalah sebagai berikut:

- a. Setara dengan Rp10.000 (pesan bertahan 0 detik)
- b. Setara dengan Rp20.000 (pesan bertahan 0 detik)
- c. Setara dengan Rp50.000 (pesan bertahan 2 menit)
- d. Setara dengan Rp100.000 (pesan bertahan 5 menit)
- e. Setara dengan Rp200.000 (pesan bertahan 10 menit)
- f. Setara dengan Rp500.000 (pesan bertahan 30 menit)
- g. Setara dengan Rp1.000.000 (pesan bertahan 1 jam)
- h. Setara dengan Rp2.000.000 (pesan bertahan 2 jam)
- i. Setara dengan Rp3.000.000 (pesan bertahan 3 jam)
- j. Setara dengan Rp4.000.000 (pesan bertahan 4 jam)
- k. Setara dengan Rp5.000.000 (pesan bertahan 5 jam)

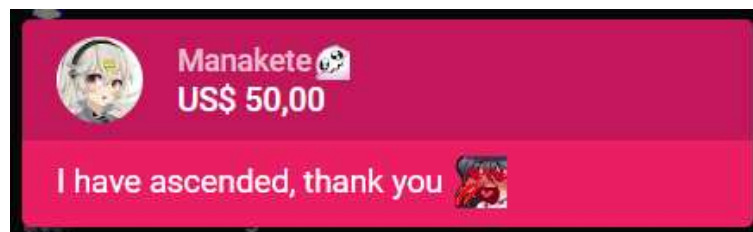
Dengan ini, terlihat bahwa semakin banyak uang yang dikeluarkan oleh sang donatur, pesan mereka akan lebih lama bisa dilihat oleh sang *streamer*. Hal ini menggambarkan sebuah komodikasi dan kapitalisme yang berkaitan dengan interaksi sosial antara dua manusia. Hal ini juga yang memengaruhi kepentingan perusahaan yang menaungi *VTuber* untuk mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya. Mereka mempersiapkan para *VTuber* mereka sedemikian mungkin untuk menaikkan nilai jual yang ditujukan untuk bisa meraih dan mendapatkan penonton dan penggemar yang rela menggunakan uang mereka untuk para *VTuber* kesenangan mereka. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, hal ini dibangun dari hubungan *streamer* dan penonton sebagai produsen konten dan konsumen konten.



Gambar 14. *Super Chat* untuk Mika Melatika
Sumber: Melatika, 2023



Gambar 15. *Super Chat* untuk Mika Melatika
Sumber: Melatika, 2023



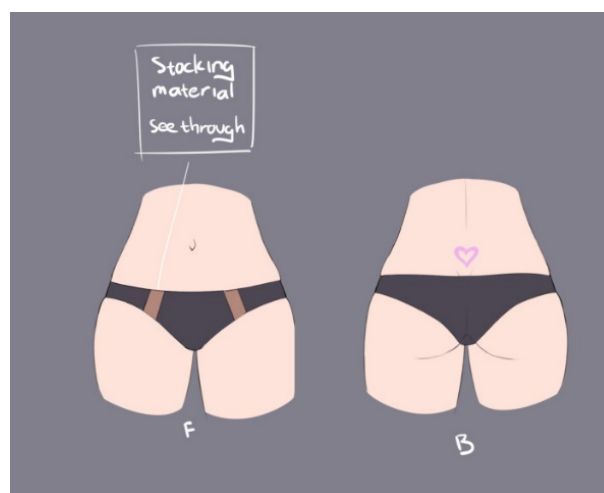
Gambar 16. Super Chat untuk Mika Melatika
Sumber: (Melatika, 2023b)

c. New Outfit

Penggunaan gambar sebagai persona seorang *VTuber* menyebabkan ketidakbebasan penggambaran visual karena persiapan untuk menciptakan sebuah model *VTuber* baru membutuhkan waktu yang panjang. Alasan tersebut mengakibatkan seorang *VTuber* akan menggunakan satu model gambar secara terus menerus selama beberapa waktu. Dari sini, penciptaan model baru, yang dalam komunitas *VTuber* sering disebut sebagai *new outfit*, menjadi salah satu acara yang sangat ditunggu-tunggu oleh sang *VTuber* maupun para penontonnya. Oleh karena itu, aspek terakhir yang akan dilihat dalam penelitian ini adalah bagaimana penciptaan model baru ini dihadirkan untuk karakter Mika Melatika.



Gambar 17. Reference sheet desain baru Mika Melatika
Sumber: Melatika, 2023a



Gambar 18. Reference sheet desain baru Mika Melatika
Sumber: RaijuuNara, 2023

Dari kedua gambar di atas, terlihat bahwa model baru Mika Melatika, menghilangkan penggambaran mengenai penampilan kuntilanak secara total. Model Mika Melatika digambarkan bahkan digambarkan lebih seksi daripada model pertamanya yang masih terlihat keterkaitannya dengan hantu kuntilanak. Oleh karena itu, dengan penambahan model baru ini, Mika dihadirkan tidak sebagai hantu, tetapi sebagai wanita yang seksi. Pakaianya digambarkan dengan atasan sweter dan rok pendek. Namun, aspek menakutkan dari citra Mika sebagai kuntilanak masih ditunjukkan dengan penggunaan paku di kepalanya dan pakaian dengan gaya gotik dengan warna serba hitam. Untuk menambah keerotisan tubuh perempuan, model ini bahkan bisa mengubah atasan sweter menjadi bra untuk lebih menunjukkan lekuk tubuh wanita yang tidak tertutupi oleh pakaian. Dengan menampilkan penggambaran tubuh bagian bawah Mika yang hanya menggunakan celana dalam, hal ini tentu memperkuat pandangan bahwa wanita hadir sebagai objek yang dipertontonkan. Bagian-bagian privat yang seharusnya bukan bagian dari ranah publik diperlihatkan untuk para penonton dan penggemar.

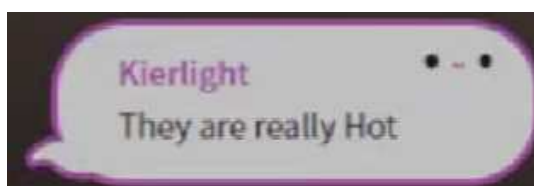
Mika: *"Let me just keep flaunting my booba [boobs] real quick while I can."*

Mika: *"If you just focus on the cleavage, everything just kind of looks really big together."*

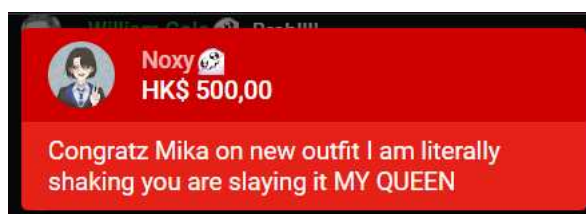
Mika: *"Chat, be honest. Do you think my boobs are big?"*

Mika: *"I can raise my hand and you guys can see my armpit, but I'm Never going to do that, because that's weird. But at least, somewhat, you can see my shoulders."* (Melatika, 2023b)

Dari kutipan di atas, terlihat bahwa Mika Melatika sendiri pun memberikan kesempatan bagi para penontonnya untuk memfokuskan pandangan ke bagian dadanya secara spesifik. Dengan ini, Mika Melatika memang menjual aspek seksualnya sebagai salah satu interaksi kepada para penonton dan penggemarnya. Dengan keinginan atas tubuh wanita yang erotis, hal ini tentu mendapatkan dukungan dari para penonton Mika. Siaran yang pertama kali memperkenalkan model baru ini dibanjiri komentar dan donasi yang mendukung dan menyukai model baru tersebut.



Gambar 19. Chat pada siaran model baru Mika
Sumber: Melatika, 2023b



Gambar 20. Super Chat pada siaran model baru Mika
Sumber: Melatika, 2023b

Dengan beberapa gambar yang dicantumkan di atas, dapat dilihat bahwa semakin erotis tubuh wanita ditampilkan dalam karakter *VTuber*, semakin heboh perayaan dan perhatian yang ditujukan kepada *VTuber* tersebut. Hilangnya berbagai aspek dari penampilannya yang mengaitkan karakternya dengan narasi kuntilanak bahkan tetap diterima oleh penggemarnya yang mengetahui narasi Mika sebagai kuntilanak. Dengan ini, terlihat jelas bahwa aspek yang dinilai menjual dari pasar *VTuber* adalah keerotisan tubuh perempuan. Keunikan narasi yang dimiliki oleh Mika sebagai *VTuber* kuntilanak akan kalah dengan penggambaran visual karakternya sebagai wanita yang seksi.

KESIMPULAN

Kemajuan teknologi memengaruhi luasnya persebaran budaya populer Jepang. Dengan menggabungkan budaya populer Jepang dan budaya lokal Indonesia, kehadiran Mika Melatika sebagai *VTuber* atau Virtual YouTuber dengan citra hantu kuntilanak merupakan sebuah hal yang unik. Dalam proses pengadaptasian menjadi karakter Mika Melatika, narasi kuntilanak mengalami banyak perubahan untuk

Tubuh Wanita Dalam Dunia Virtual: Pengalihan Wahana Mitos Hantu Kuntilanak Menjadi Karakter VTuber

menjaga “kemurnian” tubuh wanita yang disebabkan oleh pandangan patriarki. Namun, pandangan ini juga mengubah penampilan karakter Mika yang digambarkan lebih erotis untuk memenuhi kemauan male gaze. Keerotisan tubuh perempuan merupakan hal yang dirayakan dalam komunitas VTuber. Keunikan narasi yang dimiliki oleh Mika sebagai kuntilanak bahkan dikalahkan oleh aspek visual yang erotis. Dengan ini, tubuh perempuan yang erotis dikomodifikasi oleh perusahaan yang menaungi para VTuber tersebut sebagai alat yang memiliki nilai jual yang tinggi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan keuntungan yang lebih banyak.

REFERENSI

- Adhidharta, S. (2011, March 12). Foto Artikel : Mitos Hantu Kuntilanak di Indonesia. Retrieved November 12, 2023, from KOMPASIANA website: https://www.kompasiana.com/image/syaifud_adidharta/550115e1a333119814510b54/mitos-hantu-kuntilanak-di-indonesia?page=1
- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Davey, F. (2019). *The “Virtual YouTuber” Phenomenon in Japan*.
- Duile, T. (2020). Kuntilanak: Ghost Narratives and Malay Modernity in Pontianak, Indonesia. . *Bijdragen Tot de Taal-, Land- En Volkenkunde / Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia*, 176(2–3), 279–303. <https://doi.org/10.1163/22134379-17601001>
- Karima, N. (2014, October 3). Kuntilanak: Korban Patriarki . Retrieved October 10, 2023, from jurnalperempuan.org website: <https://www.jurnalperempuan.org/wacana-feminis/kuntilanak-korban-patriarki>
- Lu, Z., Shen, C., Li, J., Shen, H., & Wigdor, D. (2021). More Kawaii than a Real-Person Live Streamer: Understanding How the Otaku Community Engages with and Perceives Virtual YouTubers. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–14. New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445660>
- Melatika, M. (2021a, August 1). 【intro 2.0】 thank you for 10K! free talk + dono reading time! 【NIJISANJI ID | Mika Melatika】 . Retrieved August 10, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=-rublvMZ4LE&t=2698s>
- Melatika, M. (2021b, October 29). Recollection - negative green. Retrieved August 10, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=sOdyYnp65cA>
- Melatika, M. (2021c, December 23). Recollection - Toska. Retrieved August 11, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=TuzgZs1f96o>
- Melatika, M. (2022, October 14). Top 3 scariest urban legends from Indonesia !!! . Retrieved September 8, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=CUVwBtcZxTk&t=2449s>
- Melatika, M. (2023a, January 27). Mika’s new costume reference sheet!. Retrieved October 12, 2023, from <https://twitter.com/MikaMelatika/status/1619002428849852416?s=20>
- Melatika, M. (2023b, January 27). 【new outfit reveal】 finally, I can do this!! 🤖🔪. Retrieved October 14, 2024, from https://www.youtube.com/watch?v=yQqWxhLR_-s&t=83s
- Moloeng, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Ngamprah: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- NIJISANJI. (n.d.). Mika Melatika. Retrieved November 8, 2023, from <https://www.nijisanji.jp/en/talents/l/mika-melatika>
- Norris, C. (2009). Manga, anime and visual art culture. In *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture* (pp. 236–260). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CCOL9780521880473.014>
- Otakuliah. (2023, May 23). Apa Arti Dan Sejarah “Wangy Wangy”? . Retrieved November 8, 2023, from <https://otakuliah.com/apa-arti-dan-sejarah-wangy-wangy/>
- RaijuuNara. (2023, January 28). ~Mika’s back Tatoo Design~. Retrieved November 3, 2023, from <https://twitter.com/RaijuuNara/status/1619202184813641729?s=20>
- Reysen, S., Gerbasi, K. C., Plante, C. N., Roberts, S. E., & Chadborn, D. (2021). *Transported to another world: The psychology of anime fans*. Commerce: International Anime Research Project.
- Rimbawati, G., & Putra, Y. H. (2022). Visual Representation of Indonesian Culture in Character Design HololiveID Virtual Youtuber. *Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities*, 3, 524–535. <https://doi.org/10.34010/icobest.v3i.182>

Vocabulary.com. (n.d.). Gothic - Definition, Meaning & Synonyms | Vocabulary.com. Retrieved November 12, 2023, from Vocabulary.com website:
<https://www.vocabulary.com/dictionary/gothic#:~:text=The%20adjective%20gothic%20describes%20something,genres%20of%20romance%20and%20horror>