

## **BAB II**

### **MENHERA DAN YAMI KAWAII DI JEPANG**

*Street* fashion Jepang, terutama dari daerah Harajuku, Tokyo, dikenal unik dan memiliki berbagai warna. Di antara *street* fashion Jepang, ada berbagai jenis *kawaii* yang mengusut keimutan. *Yami kawaii* merupakan salah satu jenis *kawaii* tersebut yang memiliki tema cukup gelap dan dikenal memiliki kaitan dengan istilah slang *menhera* sebagai subkultur. Sebenarnya, apakah yang dimaksud dengan *menhera* dan *yami kawaii*?

#### **2.1 Menhera**

##### **2.1.1 Makna ‘Menhera’**

*Menhera* memiliki beberapa makna, namun secara positif dan umum mengacu pada ‘seseorang yang memiliki gangguan mental’. atau ‘seseorang yang mencari kesehatan mental’. Namun, istilah ini juga memiliki perkembangan sebagai sebuah subkultur yang mengacu pada keadaannya sebagai *vent-art* atau seni sebagai bentuk pelampiasan, beserta keterkaitannya dengan gaya fashion *yami kawaii*.

*Menhera* juga memiliki makna derogatif sebagai ‘seseorang (terutama wanita) yang haus akan perhatian’ seakan perkembangan zaman, namun biasanya dalam konteks ini lebih umum ditambahkan imbuhan *-kei* di belakangnya menjadi *menhera-kei*.

##### **2.1.2 Sejarah Istilah Menhera**

Istilah *Menhera* sendiri mulai dikenal melalui forum internet Jepang yang dikenal dengan nama 2ch. Forum ini pada awalnya memiliki sebuah subforum bernama ‘BPD board’ karena pada saat itu tidak banyak istilah dalam bahasa Jepang yang dapat menjelaskan gangguan mental secara keseluruhan. Dikarenakan permintaan dari penggunanya yang mengharapkan subforum ini membahas

kesehatan mental secara keseluruhan, pada 18 Agustus tahun 2000 subforum ini berganti nama menjadi *Mental Health Board* ( <https://fymenhera.tumblr.com/origin> ).

Pada awalnya, ada istilah *menheru* adalah sebagai singkatan subforum tersebut, berasal dari pengejaan ‘Mental Health’ (*mensaaru hearutssu*) dalam bahasa Jepang. Pada awal tahun 2001, istilah *menheru* juga digunakan untuk pengguna subforum tersebut yang pada umumnya mengacu kepada orang yang memiliki gangguan mental dan mencari kesehatan mental. Untuk membedakan antar subforum dan penggunanya, ditambahkan imbuhan ‘er’ dengan pengejaan Jepang sehingga lahirlah istilah *menhera* (<https://menhera.jp/975>). Sebelum lahirnya istilah *menheru* dan *menhera* tersebut, tidak ada istilah yang dapat digunakan penderita gangguan mental maupun pencari kesehatan mental secara positif, dimana semua istilah yang dipakai untuk penderita gangguan mental di Jepang memiliki konotasi negatif seperti ‘psycho’.

Sejak tahun 2016, istilah *menhera* mengalami pergeseran dalam konotasi negatif yang dapat bermakna seseorang, terutama wanita, yang ‘haus perhatian’. Ini dikarenakan pada tahun tersebut media sosial mulai umum dipakai warga Jepang dan beberapa contoh buruk dari pengguna forum *menheru* yang menamakan diri mereka *menhera* melakukan beberapa hal yang dianggap tidak etis dan mencari perhatian, misalnya menggunggah foto *self-harm* alias luka hasil melukai diri sendiri, atau berperilaku posesif terhadap pacarnya.

Namun, pada akhirnya istilah *menhera* tetap digunakan berbagai macam orang Jepang yang membutuhkan pertolongan kesehatan mental. Meskipun artinya telah berganti secara negatif di masyarakat luas, belum ada istilah Jepang lainnya yang dapat menggantikan *menhera* secara keseluruhan.

## 2.2 Yami Kawaii

### 2.2.1 Makna Yami Kawaii

*Yami kawaii* merupakan salah satu jenis estetika fashion dari kata bahasa Jepang *kawaii* (可愛い), yang berarti ‘imut’, yang kini dikenal secara luas dan internasional. Sebagai salah satu dari cabang gaya fashion *kawaii* dengan warna pastel, *yume kawaii*, *yami kawaii* juga memiliki dominan warna pastel dan ilustrasi anime yang imut untuk penggambarannya. Perbedaannya dengan *yume kawaii* adalah *yami kawaii* merupakan estetika yang memiliki dasar keimutan ala *yume kawaii* namun dengan unsur warna gelap dan unsur kesakitan seperti asesoris dengan motif rumah sakit, obat-obatan, dan kata-kata yang bermakna kematian yang jauh lebih menonjol meskipun *yume kawaii* juga dapat menggunakan estetika yang sama tetapi lebih sedikit. Gaya ini juga memiliki nama lain *marekawaii* (めあかわいい) (dari kata *nightmare* dalam bahasa Inggris) karena adanya masalah lisensi brand.

Kepopuleran gaya fashion ini memiliki keterkaitan yang amat erat dengan *menhera* sebagai sebuah subkultur.

### 2.2.2 Sejarah Istilah Yami Kawaii

Istilah *yami kawaii* lahir pada tahun 2015, sebagai estetika yang berbanding terbalik dari *yume kawaii*, sebuah istilah untuk estetika fashion Jepang dengan warna pastel yang dipopulerkan seorang model bernama AMO pada tahun 2013 (<https://fymenhera.tumblr.com/jfashion>).

Jika *yume kawaii* lebih menekankan pada keimutan seperti mimpi dan negeri dongeng dengan terkadang memiliki sedikit sentuhan kegelapan, *yami kawaii* lebih menekankan pada ‘kegelapan’ dan perasaan ‘sakit’ yang dialami seseorang. *Yami kawaii* bisa dibilang merupakan salah satu jenis *anti-kawaii*, yaitu subkultur yang mendobrak norma keimutan biasa ala *kawaii*, yang lahir dari menggabungkannya dengan konsep *yume kawaii*.



dengan gangguan mental. Tidak ada persyaratan khusus dalam seni pelampiasan ini asal melampiaskan berbagai perasaan yang dialami seseorang dengan gangguan mental, berbeda *dengan yami kawaii*.

Ada pula *yami kawaii* sebagai fashion merupakan salah satu bentuk ekspresi pelampiasan *menhera*, dimana estetika yang dipakai di *yami kawaii* merupakan estetika yang sama dengan *menhera* sebagai *vent-art*. Bedanya hanyalah *yami kawaii* menekankan pada penggunaan gaya gambar anime yang imut alias *kawaii* sebagai syarat utama identifikasinya sebagai *yami kawaii*. Karena itu, *menhera* dan *yami kawaii* sulit untuk dipisahkan antar satu sama lain dalam konteks subkultur.

Seberapapun miripnya, sesungguhnya kaitan keduanya dan inklusi istilah *menhera* terhadap subkultur *kawaii* bisa dikatakan baru saja mulai umum. Hal ini disebabkan munculnya karakter ‘Menhera-chan’ pada karya Bisuko Ezaki. Karya tersebut yang mempopulerkan istilah *menhera* dan *yami kawaii*. ‘Menhera-chan’ merupakan sebuah komik satir yang menggambarkan parodi dari genre *magical girl* (genre cerita gadis muda yang bertarung dengan cara bertransformasi memakai sihir, contoh seri anime terkenalnya *Pretty Cure*, *Sailor Moon* dan *Madoka Magica*).

## 2.2 Karakter Menhera-chan oleh Bisuko Ezaki



Sumber: <https://twitter.com/5623V2/status/1036214144691658753>

Perbedaan signifikan dari ‘Menhera-chan’ dengan magical girl pada umumnya adalah unsur *self-harming* yang digambarkan dengan cara bertransformasi karakter utama Momoka Sakurai alias Menhera-chan dan teman-temannya. Tak hanya karakter utamanya yang dapat diinterpretasi sebagai gadis muda yang memiliki gangguan mental, Momoka dan teman-temannya bertransformasi menjadi *Wrist Cut Warrior* dengan menyayat lengan mereka untuk melawan monster yang menyerang bumi. Dengan gaya gambarnya yang khas anime yang imut atau *kawaii*, komik online ini pun turut mempopulerkan masuknya istilah Menhera ke kultur *kawaii*, tepatnya sebagai *yami kawaii*.

### 2.3.2 Menhera dan Yami Kawaii Sebagai Estetika Seni

*Menhera* dan *yami kawaii* sebagai estetika dalam seni dan fashion memiliki dasar yang sama; pelampiasan rasa sakit, terutama rasa sakit yang diakibatkan gangguan mental, namun dengan dasar warna pastel muda yang cenderung feminin, apalagi kebanyakan dari penggiat subkultur ini adalah wanita. Beberapa tema yang umum digunakan dalam karya seni dengan tema ini adalah simbol medis seperti suntikan, rumah sakit dan obat-obatan. Bahkan, terkadang digunakan juga simbol kematian seperti darah, salib atau kanji untuk kata kematian (死).

2.3 Salah satu contoh karya  
Shiu.



seni dengan gaya menhera oleh

Sumber: <https://twitter.com/shiuriri/status/720215354421567490>

Berikut ini daftar kata dan *kanji* lainnya yang umum dihubungkan dengan *menhera* dan *yami kawaii* sebagai estetika menurut situs Lafary.net (<https://www.lafary.net/culture/16166/>)

憂鬱	<i>Melancholy</i>
依存	<i>Dependence</i>
病み	<i>Sickness</i>
闇	<i>Darkness</i>
墮落	<i>Corruption</i>
根暗	<i>Root darkness</i>
大嫌い	<i>Hate,abhorrence</i>
最悪	<i>Worst</i>
汚らしい	<i>Filthy</i>
汚い	<i>Dirty</i>
苦しい	<i>Painful</i>
見苦しい	<i>Unsightly</i>
黙れ	<i>Shut up</i>
うるさい	<i>Noisy</i>
いじめ	<i>Bullying</i>
恐怖	<i>Fear</i>
ツライ,つらい,辛い	<i>painful,harsh,heartbreaking</i>
呆れる	<i>Be amazed</i>

弱い	<i>Weak</i>
感情的すぎ	<i>Too emotional</i>
めそめそ,メソメソ	<i>Whiny</i>
自己中	<i>Self-centered</i>
わがまま	<i>Selfish</i>
傲慢	<i>Egotistic</i>
不愉快	<i>Unpleasant</i>
逃げる	<i>Escape</i>

Daftar kata tersebut menunjukkan kata-kata dengan tema yang mirip, yaitu perasaan negatif, seperti rasa kotor, ketidaknyamanan, bahkan keegoisan yang dialami seseorang. Kemungkinan besar, kaitannya dengan *menhera* dan *yami kawaii* adalah bagaimana kata-kata tersebut digunakan untuk menggambarkan perasaan negatif di hati seseorang, seperti halnya tujuan dari subkultur *menhera* dan *yami kawaii*.

Sesuai dengan dasarnya, seni dengan estetika *menhera* pada umumnya merupakan pelampiasan atau wujud pelarian dari kenyataan oleh senimannya. Dengan menggunakan gambar ilustrasi sebagai medium sang ilustrator menggambarkan perasaan sakit yang dialaminya, umumnya dalam subkultur ini dengan memakai warna pastel yang feminin dan cerah ataupun warna gelap dan monokrom.

Pada umumnya, gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar ‘imut’ dengan mata yang besar, umum digunakan dalam animasi dan komik Jepang. Tetapi ini tidak menutup kemungkinan adanya seniman dengan estetika *menhera* yang memakai gaya gambar lain seperti gaya realis atau kartun Amerika.

Dalam karya seni dengan tema *yami kawaii*, warna pastel umum digunakan, beserta warna monokrom seperti hitam, putih dan abu-abu. Terkadang,

keduanya dipadukan. Perpaduan kedua jenis warna yang bertolak belakang ini bisa dibilang menjadi salah satu keunikan dari ilustrasi dengan tema *yamikawa*.

Intinya, tema yang sesuai dan merupakan pelampiasan rasa sakit terutama rasa sakit di dalam batin merupakan pertanda karya seni dengan estetika *menhera* alih-alih gaya gambar dan warna yang digunakan, meskipun ada juga gaya gambar dan warna yang lebih sering digunakan dalam estetika ini. Sementara *yami kawaii* memfokuskan pada unsur seni yang lebih imut dengan warna yang lebih feminin.

### 2.3.3 Menhera dan Yami Kawaii Sebagai Estetika Fashion

*Menhera* dan *yami kawaii* sebagai estetika fashion memiliki tema yang sama dengan estetikanya sebagai sebuah karya seni, yaitu tema medis, rasa sakit dan kematian, lengkap dengan beberapa penulisan kata dan kanji yang menggambarkan perasaan tidak stabil dan tidak nyaman.

Dalam gayanya sebagai fashion, ada kalanya tema perban, suntikan, obat-obatan atau peralatan *bondage* dimanfaatkan sebagai asesoris, misalnya kalung model choker. Sering kali, ada pula anting dan kalung berbentuk obat-obatan maupun jarum suntik.

Ada kalanya pula gaya seperti suster atau dokter dipakai untuk estetika *menhera* karena memiliki dasar medis dan rumah sakit, namun fokus dari *menhera* sebagai fashion biasanya adalah penggunaan motif *menhera* dan *yami kawaii* dalam kaos bergambar gaya anime maupun legging bermotif.

Baju bermotif merupakan salah satu kunci terpenting dalam gaya *menhera*. Memang, seringkali celana legging dengan motif 'sakit' seperti motif darah dan perban dipakai dalam gaya ini. Namun, ini tidak menutup kemungkinan digunakannya motif tersebut pada rok maupun *dress* terusan.

## 2.4 Anatomi fashion menhera.

Sumber: <https://fymenhera.tumblr.com/anatomy>

Pada gaya fashion ini, paling umum digunakan stocking maupun kaos bergambar dengan motif-motif seni *menhera*, atau kaos dengan kata-kata yang terkait dengan tema *menhera* seperti dalam daftar di atas, atau yang lainnya yang masih berkaitan dengan tema, misalnya *Rest in Peace* yang dituliskan seimut mungkin.

Selayaknya kebanyakan gaya fashion Harajuku, motif yang dipakai cukup ramai dengan berbagai aksesoris, namun biasanya *menhera* dan *yami kawaii* memiliki unsur dasar yang lebih kasual. Memang ramai, namun tidak dapat dikatakan seramai gaya Harajuku yang dikenal dengan nama *decora* yang menonjolkan pada penggunaan aksesoris seperti jepit berlebihan, meskipun *menhera* tetap ada.

#### 2.5 Salah satu contoh make-up



byojaku.

Sumber: <http://liviamcqueen.blogspot.com/2015/02/how-to-achieve-byojaku-face-look.html>

Dalam gaya gaya *make-up* gaya *make-up* yang bawah mata untuk seolah sedang sakit. juga, wajah dibuat menambahkan Ellen Freeman dari menimbulkan kesan harus dirawat dan



fashion ini juga dikenal bernama *byojaku*, yaitu menonjolkan kantung di menimbulkan kesan Dalam gaya *make-up* ini sepuat mungkin untuk kesan sakit. Menurut *Refinery*, gaya ini seorang wanita yang diperhatikan

(<https://hellogiggles.com/beauty/looking-sick-make-up-trend/>).

Salah satu perbedaan utama dari *yume kawaii* dan turunannya *yami kawaii* adalah penggunaan warna. Keduanya memang memanfaatkan warna pastel, namun dalam *yami kawaii* warna gelap dan monokrom seperti hitam juga umum digunakan.

### 2.3.4 Perbedaan Menhera dan Yami Kawaii

Meskipun *menhera* dan *yami kawaii* memiliki estetika yang nyaris sama sebagai sebuah subkultur, keduanya sesungguhnya memiliki beberapa aspek yang berbeda. Mengetahui *menhera* dalam arti sesungguhnya, penggiat *menhera* sebagai sebuah estetika biasanya menjadikan karya seni mereka sebagai sarana untuk melampiaskan perasaan. Pada *menhera*, jauh lebih ditekankan karya seni dan gaya fashion tersebut sebagai pelampiasan dari rasa sakit yang dialami sang penderita gangguan mental, terutama depresi. *Menhera* sebagai estetika dimanfaatkan sebagai wujud ekspresi penderita gangguan mental.

Sementara *yami kawaii* menekankan kepada pemakaian estetika tersebut sebagai deklarasi fashion, dan siapapun bisa mengenakannya tanpa harus pergi ke psikiater untuk mengkonfirmasi keadaan mentalnya. Tak terkecuali penggiat fashion yang tidak pernah menderita gangguan mental dalam hidupnya. Ini berarti seseorang yang memakai *yami kawaii* sebagai estetika belum tentu merupakan seorang *menhera* yang menderita dari gangguan mental, bisa saja ia hanya mengikuti tren yang ada.

## **2.4. Awal Populernya Menhera dan Yami Kawaii sebagai Subkultur**

### **2.4.1 Awal Dikenalnya Menhera sebagai Subkultur**

Seperti yang diketahui sebelumnya, *menhera* dimulai sebagai sebuah istilah serapan Jepang yang menggambarkan orang-orang yang mencari kesehatan mental secara lebih positif. Namun, istilah ini menjadi cenderung ke arah negatif semenjak berkembangnya media sosial di Jepang, dimana beberapa orang yang menyebut dirinya *menhera* membuat masalah di media sosial.

Namun, bukan hanya itu faktor yang menyebabkan ‘Menhera’ sering salah diartikan dari arti awalnya. Menurut Toyori Kuma, seorang psikiater asal Jepang, hal ini juga merupakan salah satu efek dari populernya salah satu jenis karakter di anime dan manga yang dikenal sebagai ‘Yandere’ di akhir tahun 2000-an.

2.6 Mayu Sakuma, karakter dari game Idolmaster Cinderella Girls yang merupakan seorang *yandere*. Obat-obatan di belakangnya merupakan salah satu ciri estetika *menhera*



Sumber: project-

imas.com

merupakan

*Yandere*

merupakan karakter posesif yang terobsesi dengan orang yang dicintainya hingga dapat membunuh atau melukai diri sendiri. Ingin selalu dicintai karena sulit mencintai diri sendiri apalagi sampai melukai diri sendiri bisa dibidang merupakan salah satu bentuk penderitaan seseorang yang mengalami gangguan mental, sehingga salah paham bahwa *menhera* sama dengan *yandere* tersebar luas melalui kepopuleran jenis karakter ini di anime, game dan manga, menurut opini dari psikiater Toyori Kuma.

*“Instead of referring to someone that seeks mental well-being, some people began to call certain mental illnesses and pathologies “Menhera”. Menhera=BPD, self-harm, overdosing...and so on. Although it wasn’t supposed to refer to a specific gender, people who associated Menhera with a kind of woman also started to appear.*

*Characters that appear in pop culture works also seem to have played a role in the other meaning of Menhera. In the late 00s, just when the term Menhera began to spread among the population, in the world of anime and visual novels, under the label “Yandere”, a character type defined by being overly attached and in a love-hate relationship started to increase in popularity. Even while Menhera and Yandere aren’t the same, many people thought that those terms have almost the same meaning as some places used them interchangeable.”*

“Meskipun arti sebenarnya dari “Menhera” adalah orang yang mencari kesehatan mental, pada akhirnya kata ini dipakai untuk menyebut penderita gangguan mental seperti BPD, self harm, overdosing... dan lain-lain. Seharusnya, istilah ini tidak digunakan untuk wanita saja, tapi masyarakat umum jadi mengasosiasikan istilah Menhera dengan wanita.

Karakter yang muncul dalam kultur populer memiliki kaitan dengan arti lain Menhera. Pada akhir tahun 2000-an, ketika istilah Menhera mulai muncul di masyarakat, di dunia anime dan manga, karakter ‘Yandere’ yang terobsesi dengan kekasihnya dengan hubungan suka-benci mulai populer. Meskipun Menhera dan Yandere berbeda, banyak orang yang berpikiran bahwa keduanya berarti sama dan bisa menggantikan satu sama lain. (<https://fymenhera.tumblr.com/subculture>)

Sebelumnya, telah dijabarkan bahwa kaitan Menhera dan Yami Kawaii mulai dipopulerkan dari komik Menhera-chan karya Bisuko Ezaki. Namun, sesungguhnya ini bukan satu-satunya komik dengan judul ‘Menhera-chan’. Sebelum munculnya komik satir karya Ezaki, ada pula dua volume komik *yonkoma* (empat panel) dengan judul ‘Menhera-chan’ yang terbit pada tahun 2018-2010 dan mengambil konsep Menhera yang condong dalam makna *yandere*. Akhir-akhir ini, komik ini diterbitkan ulang dengan ilustrator baru.

## 2.7 Sampul jilid pertama Komik 'Menhera-chan' oleh Toko Kotoha.



Sumber:

<https://fymenhera.tumblr.com/subculture>

Bisa dikatakan, akibat kepopuleran karakter *yandere* dalam fiksi populer seperti anime, manga dan game, istilah *menhera* pun dikaitkan dengan sifat posesif karakter *yandere*, dimana sifat *yandere* yang posesif dan dapat membunuh demi cinta sendiri tidak etis jika ditirukan di dunia nyata. Hal ini membuat orang-orang dengan gangguan mental yang mencari kesehatan mental atau *menhera* dalam arti sebenarnya dipandang sebelah mata.

Padahal ini tidak sepenuhnya tepat, karena istilah *menhera* dalam arti sesungguhnya menggambarkan orang-orang yang memiliki gangguan mental secara luas, bukan hanya yang posesif dan obsesif. *Menhera* memang memiliki asosiasi yang kuat dengan *yandere* di mata media umum pada awalnya, namun sesungguhnya *menhera* benar-benar berbeda dari karakter *yandere*.

Jika *yandere* merupakan romantisasi fiksi dari seseorang yang terobsesi dengan orang yang dicintainya hingga rela membunuh orang lain, *menhera* lebih merupakan

seseorang yang mencari kesehatan mental dari gangguan mental yang dialaminya. Meskipun karakter *yandere* bisa dibaca sebagai seorang *menhera* melalui psikologi sastra, tidak berarti seorang *menhera* di dunia nyata merupakan *yandere* di dunia nyata.

## 2.8 Banner promosi kemunculan karakter Riamu Yumemi di game ritme online 'Idolmaster Cinderella Girls: Starlight Stage'



Sumber: [https://twitter.com/imascg\\_stage/status/1117672806001496066](https://twitter.com/imascg_stage/status/1117672806001496066)

Namun, baru-baru ini pemahaman *menhera* dan estetikanya dalam makna yang berbeda dari *yandere* mulai terbukti melalui munculnya karakter Riamu Yumemi dari game *Idolmaster Cinderella Girls*, game yang juga memiliki karakter *yandere* yang sebelumnya telah dicontohkan, Mayu Sakuma. Dalam game *Idolmaster Cinderella Girls*, pemain menjadi produser dari beberapa gadis yang ingin menjadi idola.

Riamu merupakan karakter yang tergolong baru di seri *Idolmaster* secara keseluruhan, dan baru dikenalkan di tahun 2019 ini. Namun, Riamu terbukti cukup populer hingga memenangkan juara 3 di polling tahunan karakter favorit yang dikenal dengan *Cinderella Girl Election*. Kemungkinan besar, kepopulerannya memiliki kaitan dengan naiknya kepopuleran *menhera* sebagai estetika, karena karakter ini digambarkan sebagai pengikut subkultur *menhera*.

Riamu pun digambarkan cukup berbeda dari karakter Mayu yang digambarkan sebagai seorang *yandere*. Sejak awal, Riamu dideskripsikan langsung oleh salah satu akun Twitter resmi dari Idolmaster Cinderella Girls sebagai ‘gadis dengan mental yang lemah’ ( ザ コ メ ソ タ ル , *zakomentaru*) ([https://twitter.com/imascg\\_stage/status/1117672806001496066](https://twitter.com/imascg_stage/status/1117672806001496066)).

## 2.9 Kostum idola Riamu Cinderella Girls

dari game Idolmaster



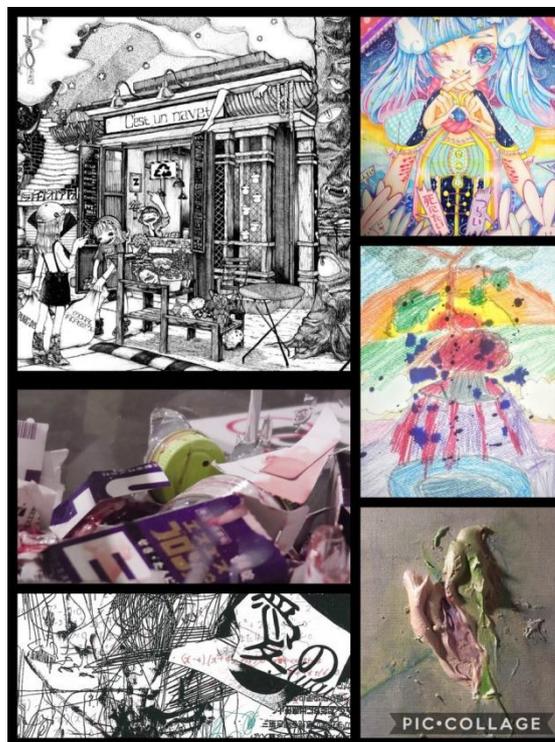
Sumber: [project-imas.com](http://project-imas.com)

Dialog Riamu yang banyak mengaitkan referensi subkultur dan komunitas internet, beserta estetika kostum idola Riamu yang merupakan modifikasi baju suster sangat terkait dengan estetika subkultur *menhera*. Alasan Riamu menjadi idola adalah ‘ingin diperhatikan dan dipuja-puja banyak orang’, berbeda dari Mayu yang hanya ingin dicintai sang produser seorang sehingga menjadi seorang idola agar sang produser menyayanginya. Perbandingan kedua karakter tersebut bisa dibilang salah satu bukti bahwa pemahaman perbedaan *menhera* dan *yandere* semakin umum di tahun 2019 ini.

Salah satu katalis lain dari mulai populernya *menhera* sebagai sebuah estetika seni dan subkultur adalah seorang wanita dengan nama samaran Aoi-uni. Selama 3 tahun, Aoi-uni menggelar sebuah pameran seni bertemakan *menhera* dengan nama ‘*Menhera-ten*’ (*menhera exhibit*). Pameran yang berlangsung dari tahun 2014 sampai tahun 2017 ini menampilkan berbagai karya seni dari seniman berbeda, tentunya dengan estetika *menhera*.

Perlu juga dikatakan bahwa Aoi-uni merupakan seorang seniman yang dengan bangga menyebut dirinya sebagai *menhera*. Aoi-uni bahkan sering menuliskan kunjungan ke psikiater dan rumah sakit di akun Twitter miliknya, dengan berbagai *post* tentang kesadaran terhadap kesehatan mental. Mungkin, hal tersebut membuatnya termotivasi membuka *Menhera-ten*.

2.10 Beberapa karya seni yang ditampilkan di *Menhera-ten* ketiga dan terakhir.



Sumber:

[https://twitter.com/menhera\\_ten/status/837793070175281153](https://twitter.com/menhera_ten/status/837793070175281153)

Meskipun *menhera* awalnya hanya dikenal melalui media sosial di Jepang, berkat tersebarnya seni rupa dengan gaya *menhera*, tren karakter *yandere* dan tren fashion *yami kawaii* istilah ini dikenal jauh lebih luas lagi, hingga dalam kancah internasional. Salah satu buktinya adalah munculnya arsip *menhera* sebagai subkultur, yaitu *fymenhera* (<http://fymenhera.tumblr.com>) di situs media sosial Tumblr, yang kemudian menjadi sentral bagi informasi mengenai *menhera* dalam bahasa Inggris. Pemilik arsip ini mulai mengenal *menhera* tahun 2015 melalui perkembangannya di artikel internet dan majalah fashion Jepang.

Blog ini (<http://fymenhera.tumblr.com>) membahas *menhera* dan memantau perkembangannya sebagai sebuah subkultur, dengan berbagai terjemahan artikel dari ahli psikologi Jepang mengenai *menhera*. Tak hanya membahasnya dari sisi estetika dan fashion, *fymenhera* juga terkadang membahas beberapa artikel mengenai kesehatan mental, sesuai dengan arti sesungguhnya dari kata *menhera*, yaitu pencarian kesehatan mental. Bahkan, ia memiliki komunitas internasional yang tersebar di berbagai *platform* media sosial seperti Discord dan Facebook dengan ratusan lebih anggota.

Dengan berkembangnya media sosial, tidak heran jika penggiat budaya dan fashion Jepang yang memiliki gangguan mental mencari cara untuk saling terhubung antar satu sama lain. Penderita gangguan mental dapat menemukan orang lain yang kemungkinan besar mengerti perasaannya melalui internet, apalagi jika tidak mendapatkan pertolongan di dunia nyata. Melalui media sosial, penderita gangguan mental berbagi keluh kesah dan mencoba mengekspresikan diri dengan estetika *menhera*. Kemungkinan besar, ini adalah alasan mengapa *menhera* menjadi terkenal sebagai subkultur bahkan secara internasional.

#### **2.4.2 Awal Kepopuleran Yami Kawaii sebagai Estetika Fashion**

Seperti yang sudah diketahui sebelumnya, *yami kawaii* merupakan salah satu bentuk *kawaii* yang tercipta dari *yume kawaii*, *kawaii* yang memakai unsur mimpi dan warna pastel yang dipopulerkan model AMO pada tahun 2013. Fashion gaya *yume kawaii* sebenarnya bisa saja memiliki unsur yang menggambarkan kegelapan, meskipun lebih abstrak, halus dan tidak tertulis langsung.

2.11 *Zenbu Kimi no Sei da*, grup idol yang memakai *yami kawaii* sebagai konsep.



Sumber:

<http://www.tokyofashiondiaries.com/yami-kawaii-subculture/>

Bisa dikatakan, *yami kawaii* sebagai estetika awalnya tidak begitu berbeda jauh dengan *yume kawaii*. Namun, *yami kawaii* dan *yume kawaii* mulai dibedakan oleh fashionista Jepang karena *yami kawaii* memiliki unsur seperti warna hitam dan warna gelap lainnya yang tidak umum digunakan dalam *yume kawaii*. Tidak hanya itu, *yami kawaii* lebih mengedepankan ekspresi penderitaan ketimbang impian yang dilukis untuk lari dari kenyataan, berbanding terbalik dengan *yume kawaii*. Hingga kini, terkadang istilah *yume kawaii* masih digunakan untuk *yami kawaii* dengan warna pastel sebagai dasar utama, meski ada juga penggemar yang sudah mulai membedakannya.

Salah satu ikon dari *yami kawaii* dan pembedaan *yami kawaii* dan *yume kawaii* sebagai sebuah gaya fashion adalah Usami Mico dari Yandoll, sebuah grup idola *underground*. Ia membedakan gaya fashion *yami kawaii* miliknya dengan gaya fashion *yume kawaii* miliknya, sesuai pada gambar berikut ini.

2.12 Kiri: Usami Mico dengan gaya Yamikawa. Kanan: Usami Mico dengan gaya Yume Kawaii.

Sumber:



<https://fymenhera.tumblr.com/jfashion>

*Yami kawaii* dalam makna *yume kawaii* yang ‘sakit’ mulai dikenal secara umum semenjak kepopuleran komik ‘Menhera-chan’ karya Bisuko Ezaki yang sebelumnya telah dibahas di atas. Penggunaan istilah *menhera* sebagai nama karakter utama di dalam komik ini merupakan salah satu penyebab dikenalnya *menhera* sebagai sebuah tren dalam fashion sebagai *yami kawaii*.

Karena kepopuleran komik ‘Menhera-chan’, *yami kawaii* mulai banyak dikenal sebagai bagian atau versi ‘ringan’ dari *menhera*. Kepopuleran *yami kawaii* pun membuatnya dikenal bahkan di kalangan fashionista Jepang yang tidak menderita gangguan mental dan hanya menyukainya sebagai estetika. Ini menjadi perbedaan signifikan antar estetika *menhera* dan *yami kawaii*. *Menhera* benar-benar merupakan bentuk ekspresi seorang yang telah didiagnosa dengan gangguan mental, sementara *yami kawaii* bisa saja hanyalah dianggap estetika untuk para fashionistanya.

Ezaki berniat menyebarkan *yami kawaii* dengan brand ‘Menhera-chan’ miliknya. Namun sayangnya, seiring kepopuleran ‘Menhera-chan’, dia membeli lisensi kata *yami kawaii* sebagai brandnya di tahun 2019 (<https://togetter.com/li/1327507>). Alih-alih mempopulerkan, hal ini membuat fashionista Jepang kewalahan karena bisa saja dituntut oleh Ezaki jika memakai *yami kawaii* dalam bentuk komersil. Hal ini tentunya menimbulkan kontroversi berkepanjangan, apalagi fashionista Jepang mulai khawatir kata-kata umum dalam gaya fashion Jepang seperti *gothic lolita* dapat dibeli lisensinya.

Dikarenakan kontroversi ini, muncullah istilah *marekawaii* yang dapat dibaca sebagai *meakawaii* (めあかわいい) sebagai ganti penggunaan kata *yami kawaii* yang masih bisa dipakai oleh publik secara umum dan komersil. Istilah ini berasal dari cara baca Jepang dari kata *nightmare* dalam bahasa Inggris. *Nightmare* memiliki arti mimpi buruk, menjadikannya sebuah kata pengganti yang cocok untuk dibandingkan dengan *yume kawaii*.

## 2.5 Kontroversi Seputar Menhera dan Yami Kawaii sebagai Subkultur

### 2.5.1 Kontroversi Menhera dan Yami Kawaii sebagai Subkultur

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, *yami kawaii* merupakan salah satu bentuk derivasi *yume kawaii* dengan unsur yang selaras dengan gerakan ekspresi mendobrak norma keimutan ala *anti-kawaii*. Lalu, dikarenakan kepopuleran ‘Menhera-chan’ karya Ezaki, asosiasi antar *yami kawaii* dan *menhera* menjadi kuat dan tidak bisa terpisahkan, apalagi dengan estetikanya sebagai subkultur yang kurang lebih mirip.

Perbedaannya, *yami kawaii* atau seringkali disingkat menjadi *yamikawa* sendiri lebih berkesan sebagai sebuah estetika jika dibandingkan dengan *menhera* apalagi dalam arti sesungguhnya. Setiap orang dapat saja mengenakan aksesoris bertemakan *yami kawaii* tanpa harus menjadi *menhera*. Bisa saja penggemar *yami kawaii* hanya sekedar mengikuti tren fashion tanpa menderita gangguan mental seperti yang dialami orang-orang yang mencari kesehatan mental, alias *menhera* dalam arti sebenarnya.

Dengan alasan tersebut, *menhera* dan *yami kawaii* yang mulai populer sebagai subkultur menimbulkan kontroversi di negara asalnya, Jepang. Salah satu argumen yang paling sering diungkapkan ahli psikologi di Jepang adalah bagaimana *menhera* dan *yami kawaii* memanfaatkan penderitaan dan gangguan mental yang nyata seperti depresi dan *self harm* sebagai aksesoris fashion.

Sementara itu, argumen yang dilontarkan penggemar estetika *menhera* dan *yami kawaii* kebanyakan menganggap bahwa estetika yang mereka bawa tersebut adalah sebagai pelampiasan rasa sakit yang mereka alami akibat gangguan mental. Ada pula penggemar yang berpendapat bahwa keimutan *menhera* merupakan sebuah tanda bahwa orang-orang yang terkesan manis, cantik dan imut dapat juga merasakan penderitaan selayaknya manusia biasa dan tidak hanya bahagia. Argumen ini memiliki dasar yang kuat jika diucapkan oleh seseorang yang merupakan *menhera* dalam arti sebenarnya, namun sayangnya, tidak semua orang yang berpartisipasi dalam tren *yami kawaii* memahami hal tersebut.

Pada Juni tahun 2015, perusahaan Conpeitou merilis sebuah gelang yang kontroversial di Jepang (<https://togetter.com/li/839302>). Gelang ini merupakan salah satu kolaborasi antar Conpeitou dengan karakter 'Menhera-chan' karya Bisuko Ezaki. Hal yang menimbulkan kontroversi di media Jepang adalah desainnya yang menampilkan luka lengan yang disayat bersamaan dengan karakter-karakter yang muncul di 'Menhera-chan'.

### 2.13 Gelang Menhera-chan yang kontroversial.



Sumber:

[https://twitter.com/\\_conpeitou\\_](https://twitter.com/_conpeitou_)

Oleh berbagai media, gelang ini dianggap tidak etis dan tidak menghormati penderita gangguan mental yang menderita tendensi melukai diri sendiri atau disebut juga sebagai *self-harming*. Gelang ini juga dikritik menjadikan tendensi *self harm* sebagai aksesoris fashion yang dapat dikomersialisasikan. Dikarenakan kontroversi yang menjadi-jadi di internet dan berbagai media lainnya di Jepang, gelang ini pun ditarik dari peredaran oleh Conpeitou sendiri.

Semenjak insiden tersebut, mulai bertebar pertanyaan di Jepang, apakah *menhera* pantas dijadikan sebuah subkultur dan apakah *yami kawaii* layak dijadikan estetika. Mulai dimunculkan pendapat diantara psikolog dan pengamat fashion Jepang, bahwa *menhera* dan *yami kawaii* sebaiknya dipisahkan. Sesungguhnya, *menhera* dalam makna sebenarnya berbeda total dengan *yami kawaii*, meskipun keduanya memiliki estetika yang mirip sebagai sebuah subkultur.

### 2.5.2 Istilah Menhera-kei

Sejak awal kemunculan istilahnya hingga sekarang, *menhera* masih sering diberi stereotipe dan stigma negatif di Jepang. Di kalangan pengguna internet Jepang, stereotipe negatif *menhera* lebih dikenal dengan istilah *menhera-kei* (メンヘラ系), dimana imbuhan *-kei* yang berarti ‘tipe’ dalam bahasa Jepang dan memiliki makna stereotipe. Berbeda dengan istilah *menhera* saja, *menhera-kei* lebih memiliki arti stereotipe negatif terhadap wanita. Misalnya, kata ini digunakan untuk menunjuk seorang wanita yang posesif pada pacarnya, atau seorang wanita yang ingin terkenal dan mencari perhatian hingga tidak mentaati norma. Berbagai artikel di tabloid Jepang, terutama *online*, bahkan merujuk pada lelaki untuk menghindari wanita *menhera-kei*.

*Menhera* memang memiliki makna ‘seseorang yang memiliki gangguan mental dan mencari kesehatan mental’, dan digunakan oleh penderita gangguan mental untuk saling menghubungkan diri antar satu sama lain. Tetapi, penambahan imbuhan *-kei* menjadi *menhera-kei* digunakan untuk merendahkan kalangan wanita terutama kalangan wanita dengan gangguan mental, sehingga kata ini tidak umum digunakan dalam konteks positif. *Menhera-kei* adalah kata derogatif yang merujuk kepada perempuan yang diduga oleh khalayak umum memiliki gangguan mental, berbeda dengan *menhera* yang memiliki makna asli ‘seseorang yang mencari kesehatan mental’. Pengikut subkultur *menhera* umumnya tidak membenarkan penggunaan kata *menhera-kei* tersebut di dalam komunitasnya.

### 2.5.3 Fashion Menhera dan Gachi Menhera

Seolah membedakan penderita yang benar-benar mencari kesehatan mental dan seseorang yang hanya mencari perhatian, muncullah istilah Fashion *menhera* (ファッションメンヘラ) yang berarti memanfaatkan *menhera* sebagai fashion atau *Wannabe-menhera*, dan istilah untuk kebalikannya, *Gachi menhera* (ガチメンヘラ) yang memiliki makna ‘benar-benar *menhera*’.

Tidak ada definisi tetap dari perbedaan kedua *menhera* ini. Namun, menurut berbagai komunitas Jepang di media sosial Twitter, dikatakan seorang yang hanya memanfaatkan *menhera* sebagai fashion atau *fashion menhera* biasanya hanya mendiagnosa dirinya sendiri dengan gangguan mental tanpa opini dari psikolog maupun psikiater. Juga, dikatakan bahwa orang-orang ini mencari perhatian dengan meng-*upload* foto *self harm* di internet dan terus memakai istilah *menhera* untuk kebutuhannya sendiri. *Fashion menhera* juga sering mencari masalah di internet dengan memanfaatkan label *menhera* mereka.

Namun, istilah ini juga tidak bisa sepenuhnya dibenarkan. Tidak hanya istilah ini berkembang di antara stigma dan salah paham kalangan masyarakat Jepang terhadap penderita gangguan mental. Berbagai perilaku yang ditemukan dalam perempuan yang dilabeli *fashion menhera* ditemukan pada penderita gangguan mental. Bisa saja seorang yang dianggap *fashion menhera* sebenarnya adalah seseorang yang benar-benar mengidap gangguan mental, hanya melampiaskannya dengan cara yang salah atau belum sempat mencari pertolongan psikolog.