

BAB IV

SIMPULAN

Lolicon merupakan salah satu budaya kontemporer Jepang yang memiliki arti “*Lolita Complex*” umumnya ditujukan pada seorang lelaki yang berusia lebih tua, memiliki ketertarikan atau obsesi pada gadis-gadis muda. Istilah *lolicon* juga menjadi sebuah label klasifikasi dari *otaku* yang menyukai karakter imut dan polos seperti anak-anak serta digunakan sebagai *subgenre* dalam *anime*, *manga*, dan *game*. Terdapat faktor-faktor yang memengaruhi muncul *lolicon* sebagai sebuah subkultur budaya Jepang, yaitu; keberhasilan ekonomi Jepang tahun 1980-an yang membuat persepsi dewasa dalam bayangan anak remaja Jepang menjadi tidak menarik, patriarki sosial di Jepang yang menyebabkan adanya diskriminasi peran gender, dan tingkat konsumsi yang tinggi pada citra budaya populer Jepang.

Kemudian pada tahun 1980-an terjadi *Lolicon Boom* di Jepang, dimana saat itu, karya *dōjinshi* (karya-karya kreatif yang diproduksi penggemar, khususnya komik) bertema *lolicon* banyak diterbitkan. Kemudian di akhir tahun 1980-an, Jepang mengalami kasus penyimpangan yang membahayakan masyarakat sehingga memicu terjadinya kepanikan moral di masyarakat tentang subkultur *lolicon*. Salah satunya disebabkan oleh Miyazaki Tsutomu. Awal tahun 1990-an, tepatnya setelah kasus Miyazaki Tsutomu, kecemasan atas kejenuhan media dengan gambar-gambar seksual *shōjo*, membuat kepanikan moral dalam masyarakat Jepang semakin meningkat. *Lolicon* mulai dianggap sebagai pornografi anak secara virtual dan para penggemarnya dianggap pedofilia atau berpotensi sebagai predator.

Peran pemerintah dalam hal ini dilihat pada revisi Amendemen 2014 yang secara khusus memperluas definisi pornografi anak, memberikan hukum pidana dengan hukuman satu tahun dan denda maksimal satu juta yen. Namun, amandemen 2014 ini menjelaskan pornografi anak yang mengacu pada anak-anak yang sebenarnya dan berwujud. Sehingga tidak berlaku untuk media yang menggambarkan adegan seksual dengan melibatkan karakter fiktif dan tidak dapat diidentifikasi seperti *lolicon*. Jepang telah menyimpulkan bahwa realita dan virtual pada regulasinya atau pengaturannya tidak bisa disamakan.