

## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji subjek-subjek poshuman yang dibentuk melalui bahasa di fiksi *Mongrel*. Adapun dua rumusan masalah yang diteliti sebagai berikut. Pertama, mengenai relasi subjek-subjek poshuman. Kedua, formasi subjek-subjek poshuman. *Mongrel* adalah cerita fiksi yang terbit serial di media massa daring KumparanPlus pada enam Juni hingga satu November 2021. Konsep pokok poshuman banyak mewacanakan kloning, hibrida, alien, dan *cyborg*. Konsep pokok itu belum banyak membicarakan keberadaan dukun, mitologi, serta relasi teknologi dengan modal kapital yang menjadi elemen penting di *Mongrel*. Penelitian ini menggunakan pendekatan diskursif untuk mencapai kesimpulan tentang relasi dan formasi subjek-subjek poshuman dengan cara menghubungkan makna, representasi, dan konteks.

Hasil penelitiannya sebagai berikut. Pertama, kondisi poshuman yang melingkungi tokoh-tokoh di *Mongrel* antara lain krisis ekonomi dan ekologi, kapitalisme lanjut dan terciptanya paguyuban, teknologi dan kecerdasan buatan, ketidakpercayaan terhadap demokrasi dengan pemimpin tunggal, serta kerja dukun dan keberadaan Dimensi Kalia. Dalam beberapa hal kondisi poshuman di *Mongrel* menunjukkan upaya untuk mengaburkan dikotomi, terutama antara manusia/hewan/tanaman/teknologi. Kedua, formasi subjek poshuman adalah proses kemenjadian *kita*, yang bersifat dinamis dan akan selalu berubah. Beberapa temuan penting di penelitian ini adalah: (1) Formasi *kita* yang tersusun dari aliansi manusia dan hewan; (2) aliansi itu kemudian berubah menjadi manusia, hewan, teknologi, kloning, proses dukun, Dimensi Kalia yang meningkatkan kemampuan *kita*; dan (3) walaupun disusun dari aliansi yang sama, kemampuan *kita* bisa berubah pula karena penataan ulang pemahaman bersama atas situasi yang sedang dihadapi. Selanjutnya, ada monster yang menggabungkan elemen manusia, kloning, hewan, teknologi, proses dukun, Dimensi Kalia, dan makhluk mitologi; mereka didesain menyeramkan dengan karakter protagonis.

**Kata Kunci:** *Mongrel*, kondisi poshuman, subjek poshuman, dukun, monster

## ABSTRACT

This research explores posthuman subjects formed through language in *Mongrel* fiction. There are extensive discussions about clones, hybrids, aliens, and cyborgs in posthuman subjects. However, the existence of shamanism, mythology, and technology intertwined with capital has yet to be widely addressed, while those components are critical in *Mongrel*. The two problem formulations studied are as follows. First, about the relation of posthuman subjects. Second, about the formation of posthuman subjects. This research uses a discursive approach to achieve conclusions about the relations and formations of posthuman subjects by connecting meaning, representation, and context.

The research results are as follows. First, the posthuman conditions surrounding the characters in *Mongrel* are economic and ecological crises, advanced capitalism and the creation of *paguyuban*, technology and artificial intelligence, democracy fatigue with a single leader, and the work of shamans and the Kalia Dimension. In some ways, the posthuman condition in *Mongrel* shows an attempt to blur the dichotomy, especially between human/animal/plant/technology. Second, the formation of the posthuman subjects refers to the process of becoming *we*, which are constantly changing. Here are some notable assertions about *we*: (1) Its first formation is an assemblage composed of human and animal; (2) its alignment shifts to human, animal, technology, clone, shamanic processes, and Kalia Dimension that enhance its capabilities; and (3) even if *we* are made up of the same assemblage, its capabilities may change as a result of a readjustment of the shared understanding of the challenge or predicament at hand. Furthermore, monsters also exist as an amalgamation of elements such as human, clone, animal, technology, shamanic processes, Kalia Dimension, and mythological creatures; they are designed to be creepy with a protagonist character.

**Keywords:** *Mongrel*, posthuman condition, posthuman subjects, shaman, monsters