

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia akan terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu, terlebih perkembangan di abad ke-21 ini dapat ditandai dengan suatu lingkungan budaya baru yang secara dramatis ditransformasikan melalui media global dan teknologi yang berkembang pesat yaitu komputer, ponsel dan internet yang mengakibatkan menipisnya batas-batas geopolitik, ekonomi, dan juga budaya berbagai masyarakat di dunia. Hal ini tidak terlepas dari peran globalisasi. Globalisasi akan terus mengalami perkembangan, baik dari hal yang kecil hingga terbesar. McLuhan (1962) memandang Globalisasi sangat berperan penting atas perkembangan dunia. Hal ini dapat dilihat dari pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi. Perkembangan zaman atau era globalisasi ini memang memberikan berbagai kemudahan sekaligus kekhawatiran. Kemudahan yang diberikan akan menjadi dampak positif sedangkan kekhawatiran akan menjadi dampak negatifnya (Zahid, 2019 : 3). Dengan kemudahan teknologi dan informasi ini juga yang memperkenalkan *fujoshi* kepada dunia *yaoi* dan *boys love*.

Yaoi merupakan sebuah *genre* fiksi yang menceritakan mengenai hubungan antara dua orang pria atau lebih pasangan yang bersifat homoromantis maupun homoerotis. Cerita *Yaoi* lebih mementingkan hubungan seks yang terjadi oleh tokoh-tokohnya yang mana adegan seks yang disuguhkan jauh lebih ekstrim. *Boys Love* atau yang terkadang disingkat dengan *boys love* sendiri secara umum diartikan sama dengan kata *Yaoi*, namun sebenarnya keduanya dapat dibedakan. *Boys Love* lebih kepada hubungan antar pria yang romantis dan manis, yang mana adegannya sebatas hanya pelukan, dan ciuman, sedangkan *yaoi* lebih mengandalkan hubungan seksual yang kentara. Konten maupun *genre Yaoi* dan *boys love* ini berfokus pada romansa yang

terjadi diantara laki-laki dengan beragam level vulgaritas mulai dari bergandengan tangan, berciuman hingga berhubungan seksual.

Asal kata *Fujoshi* berasal dari bahasa Jepang yang mana memiliki arti gadis busuk. *Fujoshi* pada dasarnya digunakan untuk merendahkan perempuan yang memiliki kegemaran terhadap *manga* atau komik yang menampilkan hubungan dan adegan romantis sesama laki-laki. Kemudian, lama-kelamaan istilah ini berkembang dan menjadi sebuah label yang dibanggakan oleh penggemar *yaoi*. *Fujoshi* merupakan sebutan untuk para perempuan Jepang penggemar *manga Yaoi*, karena Negara Jepang yang pertama kali memproduksi konten bertemakan *yaoi* dan *boys love*. Namun pada saat sekarang ini sebutan *fujoshi* tidak hanya digunakan untuk perempuan Jepang saja namun sudah meluas pada keseluruhan perempuan yang menggemari *genre* ini, setelah keberadaan *genre* ini mulai merebak ke beberapa negara lain, Thailand, Korea, dan Taiwan. Ini dapat dilihat dari banyaknya tayangan series *boys love* yang mulai beredar.

Di era digital yang perkembangannya begitu pesat saat ini menyebabkan semakin banyaknya perempuan mulai tertarik dengan konten-konten *yaoi* dan *boys love*, yang mana internet sangat berperan besar bagi perkembangannya. Karena itu tidak dapat dipungkiri jika mulai banyak bermunculan grup bahkan komunitas pecinta *boys love* di media sosial, tak terkecuali Indonesia. Tidak ada data pasti tentang kapan masuknya fenomena *fujoshi* di Indonesia, namun di perkirakan bahwa keberadaan *fujoshi* mulai terlihat sekitar tahun 2008, sebagai dampak dari penggunaan internet dan maraknya media sosial di Indonesia pada masa itu (Ani, 2018:24).

Dunia maya (*Cyberspace*) adalah “dunia antara”, yaitu dunia bit-bit informasi yang mampu menciptakan berbagai hubungan dan relasi sosial yang bersifat virtual. Oleh karena hubungan, relasi dan interaksi sosial dalam dunia maya bukanlah antar fisik didalam sebuah

wilayah atau teritorial tertentu, maka ia menciptakan semacam deterritorisasi sosial, yaitu interaksi sosial yang dilakukan di dalam teritorial yang nyata akan tetapi dalam sebuah halusinasi teritorial. Dunia maya menciptakan perubahan mendasar terhadap pemahaman kita tentang diri (*self*) dan identitas (*identity*). Seperti, setiap orang dapat menciptakan berbagai identitas dirinya secara tak terbatas. Yang ada dalam dunia maya adalah permainan identitas : identitas baru, identitas palsu, identitas ganda, identitas jamak. Yangmana dunia maya dapat menciptakan satu model komunitas demokratis dan terbuka yang menurut Howard Rheingold sebagai komunitas imajiner. Faktanya komunitas virtual, komunitas maya, atau komunitas online sebetulnya menduplikasi realitas sosial yang sudah ada. Terbentuknya komunitas virtual karena kebutuhan kondisi untuk menjembatani komunikasi diantara anggota komunitas.

Fujoshi yang gemar mengkonsumsi konten *Yaoi* dan *boys love* kadang kala tidak hanya sekedar mengoleksi konten, tak jarang dari mereka bahkan mampu menciptakan konten seperti gemar menulis cerita, membuat *manga* serta menerjemahkan konten agar dapat dikonsumsi secara luas kepada *fujoshi* lainnya. Dilihat dari hal ini dapat disimpulkan bahwa *fujoshi* dapat mengasah kreatifitasnya dengan cara mengembangkan hobinya dalam dunia *fujoshi*.

Kini peneliti seringkali melihat *hashtag* atau tagar mengenai series *boys love* menjadi *trendingtopic* di *twitter*. Karena *twitter* adalah salah satu media sosial pembagi informasi yang *realtime*, yang mana akan selalu menampilkan hal *up to date* dari dunia nyata. *Trendingtopic* di *twitter* tidak hanya oleh mereka yang *fujoshi* namun akan seluruh pengguna *twitter* yang bahkan tidak mengerti apa-apa mengenai dunia seperti ini. Hal tersebut makin memunculkan ketertarikan dan minat peneliti dalam mencari tahu lebih mengenai persepsi para penikmat *boys love* yang tidak lagi perlu untuk menyembunyikan dirinya dari masyarakat, karena jika dilihat dari kebudayaan Indonesia yang merupakan negara kental dengan adat istiadat dan juga

agamanya dimana segala bentuk isu-isu mengenai LGBT masih sangat tabu di mata masyarakat awam. Sehingga kemunculan trending topik dari series-series *boys love* yang tengah naik daun ini pada *hot trending* Indonesia dikawatirkan mampu menjebak para *newbe* untuk tertarik terhadap tontonan tersebut. Seperti yang terlihat pada gambar 1 dibawah ini.



Stigma negatif yang dikawatirkan oleh para individu *fujoshi* ini timbul di karenakan adanya stigma negatif dari LGBT, sekalipun deskriminasi tidak diterima secara langsung akan tetapi stigma negatif ditakutkan akan tetap melekat pada diri mereka. Maka dari itu kebanyakan para *fujoshi* lebih cenderung menutupi identitas dan hobinya ketimbang mengumbar hal tersebut sebagai bentuk normalisasi baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di media sosial. Di balik

stigma tentu akan ditemukan pula sebuah persepsi tentang suatu pemahaman mengenai perilaku mereka dalam menikmati konten tersebut.

Awalnya peneliti sempat menanyakan kepada salah seorang *fujoshi*, ia mengungkapkan bahwa ia sudah menjadi seorang *fujoshi* semenjak remaja tepatnya ketika ia masih duduk dibangku SMP itu pun ketika ia tidak sengaja menemukan sebuah *fanfiction* tentang *Idol* Korea favoritnya, kebetulan informan ini memang hobi membaca *fiction* dan juga gemar menonton *anime* Jepang. Awalnya ia mengaku terkejut dan sedikit aneh ketika pertama kali membaca cerita tersebut namun lama-kelamaan malah menggemarinya dan berlanjut dengan mencari teman sesama penyuka *yaoi* dan *boys love* di dunia maya, kemudian ia juga menemukan banyak konten dan *genre* yang bertemakan *boys love* yang berkebaran di internet hingga gemar mengonsumsinya.

Mengonsumsi konten *boys love* maupun *yaoi* menjadi suatu fenomena yang melampaui aktivitas mengonsumsi semata, sebab di dalamnya mungkin akan kita temui pula aspek sosialisasi seperti adanya usaha dalam memperluas pergaulan didalam dunia maya dengan sesama *fujoshi* lainnya, kesenangan (*pleasure*) seperti menyenangkan perilaku mengonsumsi konten *boys love* itu sendiri, serta berkaitan juga dengan selera. Mereka yang gemar mengonsumsi konten ini bisa jadi karena aktivitas tersebut telah menjadi bagian dari gaya hidup yang mereka pilih.

Salah seorang informan yang merupakan seorang *otaku* pernah berargumen sebagai berikut : “...tidak semua *otaku* itu *fujoshi* namun bisa jadi semua *fujoshi* itu *otaku*...” Akan tetapi, setelah peneliti menanyakan kembali kepada beberapa informan mereka menyatakan tidak setuju dengan argumen itu, karena mereka pribadi tidak merasa dirinya seorang *otaku* melainkan *k-popers*. Dengan begini dapat dilihat bahwa *fujoshi* saat ini tidak lagi hanya berasal dari kalangan

otaku namun juga dari kalangan *K-pop* bahkan yang sedang naik daun saat ini berasal dari pecinta Thailand.

Seiring berjalannya waktu ditemukan banyak sekali grup-grup komunitas *fujoshi* dari dunia virtual baik dari *facebook*, *twitter*, *intagram*, *whatsapp*, maupun *telegram*. Akan tetapi peneliti lebih tertarik kepada salah satu grup komunitas online penikmat *series boys love* yang bernama “*Raikantopeni*”. Komunitas ini berada di aplikasi *telegram* sebagai wadah menampung minat para penikmat konten *boys love* terkhusus series Thailand. Jumlah grup beranggotakan lebih kurang 27.500 orang dan mungkin bisa saja akan bertambah seiring berjalannya waktu hingga mencapai jumlah maksimal 30.000 anggota. Didalam grup ini tidak hanya dinaungi oleh para *fujoshi* saja namun juga tidak sedikit para *fudansi* dapat saling berbaur satu sama lainnya.

Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan secara online, penelitian ini lebih memantau aktivitas-aktivitas individu *fujoshi* di dunia maya serta hubungan mereka dengan sesama kelompok mereka. Karena faktanya hampir semua *fujoshi* memiliki cara mereka sendiri dengan mengkonstruksikan identitas mereka salah satunya membuat akun khusus sendiri guna menunjang hobinya. Dengan studi netnografi, yaitu suatu riset etnografi untuk mempelajari budaya dan komunitas berbasis internet. Yang memungkinkan peneliti untuk memahami dan menggali aktivitas para *fujoshi* secara lebih mendalam melalui interaksi yang dilakukan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Dunia Maya Fujoshi : Persepsi dan Stigma (Studi Kasus: 5 Fujoshi Dalam Komunitas Grup Telegram “Raikantopeni”)**”.

B. Rumusan Masalah

Budaya populer menjadi pemicu dalam pengenalan *genre* atau konten *boys love* pada masyarakat, yang mana budaya populer menghadirkan dunia maya sebagai alat dalam penyebarluasan *genre* dan konten tersebut, yang menyebabkan munculnya ketertarikan untuk membentuk sebuah grup atau komunitas sesama penyuka *boys love* dan *yaoi*.

Hadirnya banyak grup para penggemar *boys love* yang beranggotakan para perempuan dari kota Padang yang menggemari tontonan series Thailand memperlihatkan bagaimana para penikmat *boys love* di daerah ini secara perlahan mulai mencoba memasuki ke suatu kelompok yang beranggotakan para penikmat konten *boys love* sebagai suatu bentuk keeksistensian para penikmat *boys love* yang mulai meningkat.

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apa itu “Dunia Maya *fujoshi*” di internet?
2. Apa latar belakang 5 perempuan anggota “Raikantopeni ” tertarik menjadi seorang *fujoshi*?
3. Bagaimana persepsi anggota “Raikantopeni ” terhadap “*fujoshi*”?
4. Stigma apa yang dikhawatirkan oleh anggota “Raikantopeni ” sebagai seorang *fujoshi*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan “dunia maya *fujoshi*” oleh *fujoshi* dari komunitas grup *telegram* “*raikantopeni*”.
2. Mendeskripsikan persepsi tentang “*fujoshi*” oleh *fujoshi* Padang dari komunitas grup *telegram* “*raikantopeni*”.

3. Menganalisis stigma yang dikhawatirkan oleh “*fujoshi*” Padang dari komunitas grup telegram “*raikantopeni*”.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam dua aspek yaitu secara teoritis dan secara praktis :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan akademik terkhususnya antropologi gender dan seksualitas terkait perilaku tentang hal yang berhubungan dengan dunia maya *fujoshi* dari grup “*Raikantopeni*”.

b. Manfaat praktis

Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain, khususnya bagi pihak-pihak yang tertarik untuk meneliti permasalahan ini lebih lanjut.

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan ulasan singkat dari beberapa hasil bacaan yang berhubungan dengan penelitian guna memperkuat dan mempertegas topik penelitian yang dilakukan. Penelitian mengenai “*Boys Love*” ini bukan yang pertama kalinya, temuan kajian penelitian yang relevan diantaranya:

Pertama, Skripsi Al Islaniyah (2018) dari Jurusan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, berjudul konstruksi Identitas *Fujoshi* di Media Sosial *Instagram*. Di dalam skripsinya ia berfokus pada bagaimana para *korean lovers* yang ada di Surabaya melakukan aktivitas-aktivitas di media sosial *instagram* dalam mengonstruksi identitas mereka

sebagai seorang *fujoshi* dan bagaimana mereka melakukan pertukaran pesan di media sosial *instagram*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas aktivitas yang dilakukan oleh *korean lovers* di Surabaya yang merupakan *fujoshi* dalam membangun identitas mereka sebagai seorang *fujoshi* berdasarkan fitur-fitur di media sosial *instagram* dan proses pertukaran pesan yang dilakukan dengan antar sesama *fujoshi* yang lain di *instagram*.

Kedua, Thesis Dwi Pharah Dilla (2018) Dari Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro Semarang, berjudul Memahami Mekanisme Komunikasi Negosiasi Identitas *Fujoshi* dalam Keluarga, Teman Kerja, Kelompok dan Media Sosial. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa stereotip penglabelan identitas *fujoshi* dikenal negatif terhadap individu *fujoshi*. Identitas ideal haruslah dihormati namun beberapa identitas haruslah dinegosiasikan karena tidak sesuai dengan nilai-nilai serta pemikiran masyarakat dominan. Karenanya identitas mempengaruhi bagaimana individu berinteraksi dengan orang-orang disekitar mereka dan juga media sosial dimana individu-individu tersebut mencoba menegaskan, mendefinisikan, memodifikasi, dan mendukung citra diri mereka.

Hasil penelitian ini menemukan jika individu memiliki dua identitas antara kehidupan nyata dan media sosial. Perbedaan menampilkan identitas merupakan bentuk refleksi konsep diri untuk mendapatkan pengakuan akan keberadaan dan memberikan bukti jika hobi menyukai cerita *Boys Love* tidak mengubah orientasi seksual dan perilaku dalam berkomunikasi.

Ketiga, Thesis Aimah Mopashari (2019) dari program Studi Magister Sosiologi Universitas Muhammadiyah Malang, berjudul Sikap dan Perilaku Wanita Penggemar Cerita Cinta Homoseksual di *Facebook* dan *Instagram* terhadap Stigma Masyarakat. Di dalam tesisnya ia menjekaskan *fujoshi* yang dijuluki perempuan busuk secara tidak langsung telah ikut diterpa

dengan stigma negatif pada LGBT. Meskipun tidak di deskriminasi secara langsung, namun stigma dalam diri mereka membuat mereka merasa takut. Maka karna inilah mereka cenderung menutupi identitas dan hobi tersebut dalam melakukan proses normalisasi baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di media sosial untuk tetap dapat terlihat normal.

Hasil penelitian ini menunjukkan jika *fujoshi* juga berpandangan bahwa “*fujoshi*” adalah sebuah perilaku yang negatif dan menstigma diri mereka sendiri bahwa perilaku mereka menyimpang dan melanggar norma sosial dan agama yang membuat mereka terpaksa menutup diri dengan cara *covering*.

Keempat, Artikel Widya Azuraa (2019) dari Jurnal Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jawa Timur Universitas Muslim Indonesia, berjudul *Boy With Love* (Komunikasi Pecinta Film *Boys Love*). Dalam jurnal ini dijelaskan bagaimana kaum LGBT berkomunikasi melalui komunitas film *Boys Love*. Kehadiran *Boys Love* drama inilah yang menyatukan para penikmatnya di media sosial, melalui penelitian ini ditampilkan bagaimana para pengguna berinteraksi dibelakang publik agar tidak ketahuan dan merasa malu, hal ini penting karena indonesia belum melegalkan segala kegiatan berbau LGBT. Dalam komunitas pecinta *Boys Love* ini menjadi ajang para LGBT untuk bergaul dan membuka diri terutama bagi para lelaki.

Hasil penelitian ini menggambarkan hadirnya film jenis *Boys Love* membuka jalan bagi kaum LGBT di Indonesia untuk menyalurkan kegemaran mereka dan akhirnya membentuk sebuah kelompok. Teknologi akan memberikan ruang yang lebih bagi mereka untuk eksis namun tidak tampak pada khalayak umum.

Terakhir, Artikel Purti Andam Dewi (2012) Dari Jurnal LINGUA CULTURA Vol. 6 No 2 Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, berjudul Komunitas *Fujoshi* di Kalangan Perempuan Indonesia. Dalam jurnal ini membahas mengenai komunitas penggemar

manga boys love dikalangan remaja putri, jurnal ini membahas terbentuknya komunitas *fujoshi* dengan mengaitkan konstruksi identitas gender dengan menggunakan konsep performanitas gender dari Judith Butler. Pada jurnal ini juga membahas tentang adanya konstruksi identitas gender dalam penerimaan remaja putri terhadap *genre Yaoi*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa budaya populer Jepang sudah masuk kedalam budaya Indonesia melalui konsumsi anak-anak muda Indonesia. Yang mana bukan hanya produknya yang diadopsi, bahkan perilakunya diadaptasi, yaitu budaya *otaku* khususnya komunitas *fujoshi*. Beberapa penelitian yang telah dikemukakan diatas menunjukkan bahwa adanya satu kesamaan dengan topik yang akan peneliti kaji, yaitu sama-sama meneliti tentang *fujoshi* kebanyakan membahas mengenai identitas, baik dari sudut pandang konstruksi identitas, persepsi sampai stigmatisasi identitas.

Walaupun penelitian diatas memiliki kesamaan ketertarikan topik penelitian, akan tetapi penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, dimana peneliti mengambil informan pelaku dari 5 anggota grup telegram *raikantopeni*, terkhusus pada perempuan minangkabau. Kemudian mengulik bagaimana seorang perempuan (*fujoshi*) yang beradat dan beragama dapat menyenangkan mengonsumsi konten menyimpang seperti *Boys Love*. Dimana sejauh yang peneliti lihat belum ada penelitian tentang *fujoshi* dari sudut pandang perempuan Padang terkhusus perempuan Minangkabau.

E. Kerangka Pemikiran

Dunia Maya atau dalam bahasa asing sering disebut dengan *cyberspace*, *Cyberspace* belakangan ini menjadi definisi yang lazim untuk mengatakan semua yang berhubungan dengan komputer, internet, dan bermacam-macam kebudayaan yang terdapat di dalam internet. Yang

disebut dengan kebudayaan internet adalah interaksi sosial yang terdapat di dalam dunia maya (*cyberspace*) itu sendiri, bukan interaksi antar manusia yang terjadi di realita. Dalam sosialisasi yang terjadi dalam *cyberspace*, individu bisa berinteraksi, bertukar pikiran, bertukar informasi, menyediakan dukungan sosial, menciptakan seni, memerintah sebuah aksi, bermain *games*, dan lain-lain sebagainya dalam skala global. Di dalam *cyberspace* terdapat kebebasan dalam menyembunyikan identitas. Identitas atau persona yang tercipta di dalam dunia maya dapat diwujudkan dalam bentuk *avatar*. Timbulnya rasa aman dan ketenangan karena identitas dan karakter yang berbeda inilah yang kemudian bisa menciptakan fenomena *cyberaddiction* di mana orang menghabiskan banyak waktu dalam sehari untuk berada di dalam jaringan, juga membawa perubahan kepada sikap orang yang masuk kedalam jaringan internet (Nurizky, 2012 : 9-10).

Dalam term estetika, Bell (2004:42) menegaskan bahwa keberadaan internet membawa perubahan estetika (model) tersendiri yang mengikuti perkembangan teknologi komputer. Bell mendekati budaya siber dengan tiga perspektif, yakni material, simbolik, dan pengalaman.

1. Pendekatan material (*material stories*) melihat internet sebagai sebuah perangkat teknologi dari aspek sejarah.
2. Pendekatan simbolik (*symbolic stories*), internet merupakan simbol yang tidak hanya bisa didekati secara virtual maupun sebagai suatu halusinasi, abstrak, dan tidak nyata saja. Internet juga dimaknai sebagai ruang produksi, sirkulasi, dan konsumsi penggunanya. Internet dapat memberikan efek terhadap bagaimana individu memiliki pengalaman dan membangun impian diruang siber.
3. Pendekatan pengalaman (*experiential stories*), ruang siber memberikan arah ataupun pola bagaimana interaksi yang terjadi antara individu dengan perangkat teknologi maupun antar individu melalui perangkat tersebut. (Nasrullah, 2020 : 16-17).

Istilah yang diberikan untuk budaya yang diciptakan internet adalah *cyberculture*. Dalam antropologi *cyberculture* telah dikonseptualisasikan sebagai bidang yang begitu kompleks sebagai kekuatan sosial dimana tubuh manusia, mesin, dan wacana ilmiah beririsan satu sama lain. Mengutip dari Kozinet (1998) yang menyatakan bahwa *cyberculture* secara sederhana diterjemahkan sebagai pola perilaku bersama dan makna simbolik yang terkait dengan beragam ekspresi terutama dengan bermediasi komputer. Tampaknya *cyberculture* telah menjadi fokus baru yang penting dari aktivitas budaya manusia (Nasrullah 2020 : 7-8).

Budaya populer didefinisikan oleh kepercayaan dan nilai, oleh perilaku dan nilai, dan oleh pemahaman terhadap sejarah dan terhadap keberbedaan, semua hal sosial tersebut dimiliki oleh kelompok sosial tertentu (Burton, 2017:52).

Kebudayaan populer berkaitan dengan masalah keseharian yang dapat dinikmati oleh semua orang. Menurut Ben Agger, sebuah budaya yang akan masuk dunia hiburan maka budaya itu umumnya menempatkan unsur populer sebagai unsur budaya utamanya. Budaya itu akan memperoleh kekuatannya manakala media massa digunakan sebagai penyebaran pengaruh di masyarakat (Bungin, 2006:10). Bisa dikatakan bahwa, *Populer culture* merupakan bentuk-bentuk perilaku sosial dan tentang bagaimana item-item produksi massa digunakan, dimana konsumen memiliki kontrol yang bertahap terhadap budaya mereka sendiri (Burton, 2017:39).

Pierre Bourdieou merupakan salah seorang sosiolog kultural. Ia juga disebut sebagai sosiolog, antropolog, etnolog. Bourdieou cukup di kenal dengan bukunya yang berjudul “*a social critique of the judgment of taste, distinction*” yang menjelaskan bagaimana **selera** dibentuk secara sosial dan sekaligus menjadi pembeda status sosial.¹

¹ Bourdieou dan selera (dalam <http://medhydayat.com/bourdieu-dan-selera/#>)

Berdasarkan pemahaman Bourdieu, berbeda dari pandangan kebanyakan orang, selera bukanlah sesuatu yang dipilih secara bebas. Sekalipun selera adalah tentang selera, namun menurut Bourdieu perbedaan kelas dapat menciptakan selera yang berbeda hingga membentuk sebuah hirarki. Pemikiran Bourdieu yang dibahas dalam buku *distinction*-nya, yang mana gaya hidup dan selera adalah standar pilihan individu. Selera terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan *boys love* akan menjadi pilihan dari selera yang dipilih oleh para penikmat *boys love* dalam hal ini *fujoshi*. Meskipun tidak benar-benar berkaitan untuk ajang pertunjukan kelas sosial yang spesifik seperti bukunya Bourdieu namun perilaku menikmati konten *boys love* dan *yaoi* sangat berkaitan erat dengan faktor selera itu sendiri.

Komunitas online atau virtual adalah ruang dimana segala interaksi dan komunikasi antar anggota komunitas virtual itu melangsungkan kegiatan. Jika merujuk pada pendapat Hummel & Lechner (2002), komunitas online didefinisikan sebagai suatu kolektivitas, besar anggota sukarela yang tujuan utamanya adalah anggota dan kesejahteraan kolektif, anggota-anggota yang berbagi pengalaman, pengetahuan bagi anggota lain, dan yang berinteraksi satu sama lain dan memberikan kontribusi pada kolektivitas menggunakan internet (Priyowidodo, 2020 : 8).

Komunitas online dapat memiliki struktur yang lemah atau kuat tergantung pada komitmen anggota. Kemudahan aplikasi di internet memudahkan orang untuk membentuk komunitas online (*online communities*) berdasarkan kesamaan kepentingan dan ketertarikan. Komunitas online yang terbentuk dapat beranggotakan banyak orang ataupun terbatas. Keberadaan komunitas online dapat bertahan lama ataupun hanya sebentar. Dengan semakin beragamnya media sosial yang ada saat ini, ada *whatsapp*, *instagram*, *facebook*, *youtube*, *line*,

snapchat, telegram dan beragam lainnya, semakin membuka peluang manusia membentuk komunitas-komunitas online berdasarkan kepentingan masing-masing.

Lima kategori dalam pengelompokan komunitas online menurut Laudon dan Traver (2003) :

1. *General community*, dimana komunitas ditunjukan untuk umum menawarkan kesempatan pada anggotanya untuk saling berinteraksi secara umum dengan siapa saja dari anggota komunitas dengan topik yang bebas.
2. *Practice communities*, atau komunitas yang menawarkan anggotanya dapat melakukan *focus group discussion* secara online, diskusi saling menolong, dan memberikan *sharing* pengetahuan antar anggota.
3. *Interest communities*, komunitas diskusi berdasarkan berbagai topik yang spesifik yang sesuai dengan minat atau ketertarikan dari masing-masing anggotanya.
4. *Affinity communities* atau komunitas berdasarkan kesamaan identitas anggota atau kelompok.
5. *Sponsored communities*, jenis komunitas yang dibangun misal oleh pemerintah, perusahaan dengan orientasi non-profit ataupun perusahaan komersil yang mengikutsertakan pengguna produknya dalam pengembangan produk-produk yang diproduksinya.

Komunitas yang terhubung melalui dunia maya diperluas dengan tujuan agar individu dapat terhubung dengan kelompok lain baik waktu, tempat, arus informasi berkecepatan tinggi, serta meningkatkan solidaritas di antara para pengguna. Maka dari itu, tergambar jelas bahwa budaya siber terbentuk sebagai efek dari kemajuan internet. Internetlah yang memungkinkan

sebuah bangunan budaya baru yang dalam perkembangannya tidak bisa dibendung pengaruhnya. Salah satunya dalam pengenalan konten berbau *boys love*.

Boys Love dan *Yaoi* adalah *genre* fiksi yang menceritakan mengenai hubungan antara dua orang pria atau lebih yang bersifat homoromantis maupun homoerotis. Kebanyakan orang menganggap *yaoi* sama seperti *boys love*, karena memiliki materi yang hampir sama namun, keduanya memiliki pengertian yang hampir berbeda. *Boys love* lebih mengacu pada cerita bergenre *shonen-ai* yaitu kisah percintaan yang berisikan tema-tema percintaan antar laki-laki yang memfokuskan pada kisah romantis daripada hubungan seksual sedangkan, *yaoi* adalah kisah percintaan antar lelaki yang berisikan percintaan antar lelaki dengan materi hubungan seksual yang lebih banyak dan lebih jelas (Ammar, 2018:9).

Yaoi dicirikan dengan materi subjek utamanya yakni homoerotis dan romantisme homoseksual antara dua laki-laki (atau lebih) dengan karakter khusus seperti anak sekolahan dari sekolah negeri khas Eropa, atau kurus, lelaki muda berotot dengan tubuh proporsional, berambut panjang dengan wajah feminin (Winduwati, 2015:5-6).

Banyak aktivitas, kegiatan, atau kesibukan yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Namun memiliki arti atau tidaknya hal tersebut bergantung pada individunya. Karena, menurut Samuel Soeitoe sebenarnya, **aktivitas** bukan hanya sekedar kegiatan, samuel mengatakan bahwa aktivitas dipandang sebagai usaha mencapai atau memenuhi kebutuhan. (Soeitoe, 1982 : 82).

Fujoshi berasal dari bahasa Jepang yang memiliki arti wanita atau gadis busuk. *Fujoshi* pada dasarnya digunakan untuk merendahkan perempuan yang memiliki kegemaran terhadap *manga* yang menampilkan hubungan dan adegan romantis sesama laki-laki. Akan tetapi, istilah

ini lama-kelamaan berkembang dan menjadi sebuah penglabelan yang dibanggakan oleh penggemar *yaoi* (Gusri, Ernita dan Rahmi, 2020:90).

Aktivitas *fujoshi* erat kaitannya dengan *yaoi*, hubungan sesama jenis antara pria dengan pria (*gay*). Istilah *yaoi* muncul pertama kali di awal tahun 1980 oleh seorang penulis majalah amatir *ani-paro*, parody pertunjukan animasi populer. Kata tersebut merupakan singkatan dari tiga frase Jepang yakni, “*yama nashi*” atau yang berarti “tanpa klimaks”, “*ochi nashi*” yang berarti “tanpa inti”, dan “*imi nashi*” atau berarti “tanpa makna”. Menurut Mozoguchi Istilah tersebut menggambarkan sebuah parodi dari pornografi dengan menggunakan karakter animasi populer yang tidak memiliki kemampuan dalam bercerita (Mophasari, 2019:2-3).

Kegemaran *fujoshi* akan konten berbau *yaoi* atau pun *boys love* menyebabkan individu *fujoshi* tidak hanya sebatas membaca *manga boys love* namun mereka juga menikmati cerita *boys love* melalui *fanfiction*, *anime* maupun *drama series*. *Fujoshi* rela menghabiskan uangnya untuk sekedar membeli komik, drama *cd*, *dvd*, dan *marcandise* yang berhubungan dengan konten atau *genre* yang mereka gemari (Dilla, 2018:2).

Persepsi secara etimologi dalam bahasa Inggris *perception* berasal dari bahasa latin *perception* dan *percipere* yang artinya menerima dan mengambil. Persepsi dalam arti sempit ialah penglihatan, bagaimana cara seseorang melihat sesuatu, sedangkan dalam artian luas ialah pandangan atau pengertian yaitu bagaimana seseorang memandang atau mengartikan sesuatu (Sobur, 2003).

Persepsi merupakan salah satu aspek kognitif manusia yang sangat penting. Hal ini memungkinkan manusia untuk memahami dunia sekelilingnya. Persepsi diawali melalui sebuah pengindraan dan stimulus yang diterima seseorang, stimulus tersebut dilanjutkan sebagai sebuah proses yang dinamakan interpretasi. Dengan persepsi, manusia dapat menangkap dan memaknai

berbagai fenomena, informasi atau data yang senantiasa mengitarinya. Dalam persepsi menunjukkan bahwa individu yang berbeda dapat melihat hal yang sama namun memahaminya secara berbeda. Individu menginterpretasikan apa yang mereka lihat dan menyebutnya sebagai realitas (Dewati, 2015 : 04).

Stigmatisasi adalah suatu proses sosial ketika seseorang yang cenderung berbeda diberi label sebagai orang yang abnormal atau sesuatu yang memalukan. Yang mana **stigma** merupakan suatu label negatif yang melekat pada seseorang. Menurut *The American Heritage Dictionary* mendefinisikan stigma sebagai sebuah aib atau ketidaksetujuan masyarakat terhadap sesuatu. (TAHD, 2012). Erving Goffman (1963) yang merupakan seorang sosiolog menyatakan stigma sebagai suatu proses dinamis dari devaluasi yang mendiskreditkan seorang individu dimata individu lainnya. Goffman menyebutkan ada tiga tipe stigma yang diberikan pada seseorang, yaitu:

1. *Abominations of the body* (ketimpangan fisik)

Stigma yang berhubungan dengan kecacatan pada tubuh seseorang (cacat fisik)

2. *Tribal stigma*

Stigma yang berhubungan dengan ras, bangsa dan agama

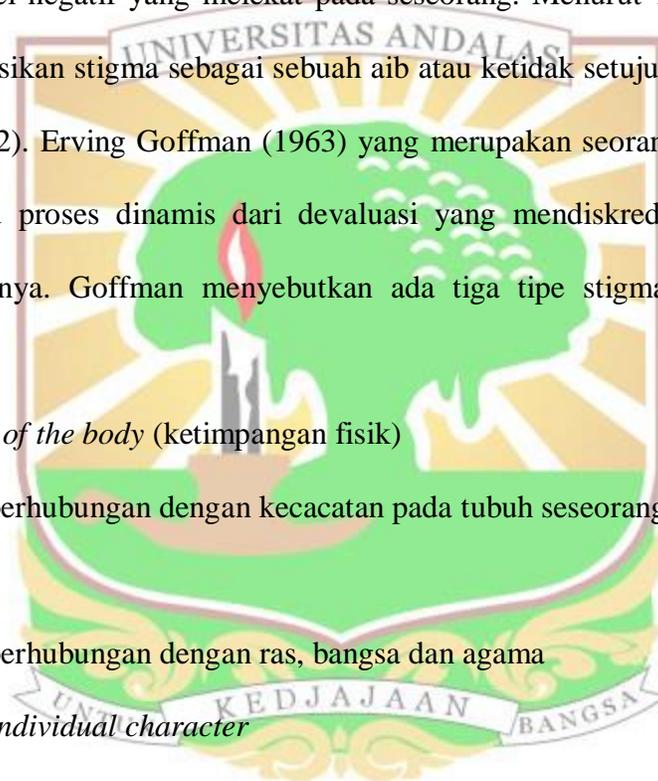
3. *Blemishes of individual character*

Stigma yang berhubungan dengan kerusakan-kerusakan karakter individu, dalam hal ini LGBT misalnya. (goffman, 1963 : 14)

Stigmatisasi dari sudut pandang Goffman:

1. *The Normal* (orang yang normal)

Goffman memberikan sebuah istilah *the normals* (normal) bagi yang tidak terkena isu-isu negatif tentang stigma. Orang-orang normal menganggap bahwa seseorang yang



mempunyai sebuah stigma tidak lah bagian dari manusia yang normal berdasarkan asumsi ini, maka akan terjadi berbagai macam bentuk diskriminasi dengan efektifnya dapat memperburuk kehidupan orang yang terstigma

2. *The Stigmatized* (orang yang terstigma)

Orang yang terstigma berfikir bahwa dirinya adalah orang yang normal seperti manusia yang lain berhak memperoleh keadilan dalam memperoleh setiap kesempatan. Tetapi sebenarnya orang lain belum siap untuk menganggap dia sama. Orang yang punya stigma akan berusaha untuk menghindari kontak langsung dengan orang normal. Biasanya orang yang punya stigma akan menjauh atau menghindari kontak sosial dan bisa juga merespon orang lain (kontak sosial) dengan sangat kasar. Pada dasarnya mereka menyadari stigma namun tidak cukup membuatnya menyadari kekeliruan dan penyesalan (Goffman, 1963 : 14-17).

Menurut pandangan masyarakat, mengkonsumsi muatan pornografi merupakan penyimpangan yang seharusnya tidak dilakukan. Seperti diungkapkan oleh Sugiyanto (2009) membaca pornografi merupakan salah satu contoh kenakalan remaja, terlebih lagi oleh remaja putri. Di dalam masyarakat khususnya budaya patriarki, terdapat *spesimitifitas* yang seolah memaklumi jika seorang remaja laki-laki membaca bacaan porno karena hal itu dianggap bagian dalam proses perkembangan mental dan orientasi seksual mereka. Namun, lain hal jika yang membaca muatan tersebut adalah remaja perempuan. Sebagai bagian dari kelompok masyarakat, remaja perempuan mendapat tekanan yang lebih kuat untuk memenuhi kriteria tertentu tentang seksualitas dirinya baik itu karena pengaruh agama, norma, budaya atau keyakinan lainnya. Kemudian menurut Aquarini (2004) beban tersebut bertambah ketika para remaja perempuan ini menggemari bacaan erotis laki-laki yang berarti menikmati sajian erotisme homoseksual.

Terlebih lagi karena mengingat bahwa di Indonesia homoseksual belum bisa diterima karena dianggap sebuah penyimpangan dari patokan normal hubungan romantisme dan erotisme manusia. Homoseksual kemudian digambarkan sebagai dosa atau penyakit yang harus disembuhkan (Winduwati 2015:3).

Tidak sedikit dari kebanyakan orang yang meragukan orientasi seksual seorang *fujoshi* hanya dikarenakan hobinya dalam menikmati konten *yaoi*. Sehingga kebanyakan dari mereka lebih memilih untuk menyembunyikan identitasnya dari lingkungan keluarga, pertemanan ataupun lingkungan kerja. Papalia, Olds, dan Feldman (2009) mengemukakan bahwa orientasi seksual adalah kumpulan dari komponen seksualitas yang terdiri dari daya tarik, emosional, seksual, dan kasih sayang dalam diri seseorang (Retaminingrum, 2017:33)

Identitas menurut Klap (Berger, 2010:125) meliputi segala hal pada seseorang yang dapat dinyatakan secara sah dan dapat dipercaya tentang dirinya sendiri, statusnya, nama, kepribadian dan masa lalunya. Identitas merupakan suatu hal yang penting di dalam masyarakat yang memiliki banyak anggota. Identitas membuat suatu gambaran mengenai seseorang, melalui penampilan fisik, ciri ras, warna kulit, bahasa yang digunakan, penilaian diri, dan faktor persepsi yang lain, yang semuanya digunakan dalam mengonstruksi identitas budaya (Ayun, 2015:01).

Menurut Dilla (2018), identitas *fujoshi* merupakan bagian dari *fancultur* yang lahir dari bentuk kefanatikan terhadap suatu budaya populer, dimana dipandang sebagai suatu budaya yang menyimpang karena dilihat dari perilaku *fan* yang berlebihan. Dalam bukunya Matt Hills (2002) menjelaskan bahwa *Fancultur* bisa membentuk emosional seseorang berubah seperti rasa senang, sedih, dan kecewa. Emosional ini terbentuk oleh *fan* itu sendiri yang terlalu mendalami dalam memainkan peran mereka sebagai *fan*. *Fan culture* membentuk pemikiran baru bagi *fan*

budaya populer dalam berfantasi dan memberikan efek terhadap kehidupan nyata mereka (Dilla, 2018 : 02).

F. Metodologi

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta penelitian tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka (Afrizal, 2016:13).

Pendekatan yang digunakan yaitu menggunakan metode netnografi. Netnografi difokuskan pada studi tentang media sosial, yang mana netnografi digunakan untuk memahami tipe dari relasi sosial pada jaringan sosial seperti media sosial. Netnografi menganalisis struktur dan pola dari relasi antar anggota yang disebut *actor (nodes)* dan relasi antar anggota disebut *tie* (Kozinets, 2015). *Actors* dapat terdiri dari orang, tim, organisasi, *cities*, atau sebuah konsep.²

Netnografi atau *network* etnografi, yang mana akan lebih mengeksplor dunia maya atau online, baik berupa forum diskusi, blog, dunia virtual, maupun komunitas online. Melalui etnografi, peneliti akan melihat bagaimana komunitas group dan anggotanya berperilaku setiap hari saat berinteraksi. Dengan menggunakan pendekatan netnografi ini peneliti mengharapkan agar mampu menunjukkan keterlibatan *setting* dan dinamika sosial suatu permasalahan dan kehidupan sehari-hari para *fujoshi* di internet, sehingga akan mampu

²netnografi. <http://communication.binus.ac.id/2018/09/24/etnografi-komunikasi-dan-netnografi/tanggal> 23 februari 2021 pukul 02:18 WIB

menjawab hasil dari penelitian ini yang berupa alasan para *fujoshi* menggemari konten *boys love* serta pengaruh yang ditimbulkan dari konten tersebut dalam berpersepsi dan berstigma.

Penelitian etnografi secara virtual memberikan akurasi yang lebih sebagai sebuah metode untuk mengungkapkan komunitas virtual. Pertama, metode ini mengkonstruksikan ulang pemikiran tentang komunitas yang selama ini telah menjadi sangat populer dikalangan peneliti sosial maupun antropologi. Kedua, metode ini mampu mengilustrasikan bagaimana komunitas virtual bersifat sementara, tidak tetap, temporal, dan terfragmentasi dibanding dengan komunitas offline (Nasrullah, 2020 : 3).

Penelitian ini dijalankan berdasarkan studi kasus, yang mana berjalan dengan studi kasus tipe deskriptif. Dalam buku K. Yin, studi kasus adalah suatu metode penelitian ilmu-ilmu sosial. Secara umum, studi kasus merupakan strategi yang lebih cocok bila pokok penelitian berkenaan dengan *How* atau *Why*, bila peneliti hanya memiliki sedikit peluang untuk mengontrol peristiwa-peristiwa yang diselidiki, dan bila mana fokus penelitiannya terletak pada fenomena kontemporer (masa kini) di dalam konteks kehidupan nyata (Yin, 2008:01). Hal ini karena penelitian ini memfokuskan pada cerita, atau deskripsi tentang latar belakang, serangkaian aktifitas maupun pengalaman yang dihadapi dalam mempersepsikan diri serta memperoleh dan menghadapi stigma oleh 5 perempuan pada komunitas group telegram *raikantopeni*. Selain itu, pada penelitian ini juga menjelaskan bagaimana para *fujoshi* melakukan aktivitasnya dan berperilaku di dunia maya maupun *real life* mereka sendiri. Menjadi suatu analisis dalam pendekatan studi kasus (Creswell, 2015 : 145).

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada satu grup "*Raikantopeni*" yang mana informan inti dipilih berdasarkan yang berdomisili dikota Padang. Pemilihan anggota komunitas dikota

Padang karena peneliti sendiri merupakan orang Padang dan berhubung dengan kondisi pandemi Covid-19 seperti saat ini pemerintah Indonesia menganjurkan untuk tidak terlibat aktif dalam mobilisasi keluar kota Padang. Terlebih peneliti ingin lebih memahami sudut pandang dari 5 informan *fujoshi* itu sendiri.

3. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun tentang orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti. Kata informan haruslah dibedakan dari kata responden. Informan adalah orang-orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain atau suatu kejadian, sedangkan responden adalah orang yang hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan pewawancara tentang dirinya dengan hanya merespon pertanyaan-pertanyaan pewawancara bukan memberikan informasi atau keterangan (Afrizal, 2014 : 139).

Penentuan informan menggunakan teknik *purposive*. Teknik *purposive* adalah suatu mekanisme yang disengaja, yang artinya adalah sebelum melakukan penelitian, peneliti menerapkan kriteria tertentu yang mesti dipenuhi oleh orang yang akan dijadikan sumber informasi. Ada dua kategori informan menurut Afrizal, yaitu informan pengamat dan informan pelaku (Afrizal, 2014 : 139-140).

a) Informan Pelaku

Informan pelaku yaitu informan yang memberikan keterangan tentang dirinya, tentang perbuatannya, tentang pemikirannya, tentang interpretasinya (maknanya) atau tentang pengetahuannya. Mereka adalah subjek penelitian itu sendiri (Afrizal, 2014 : 139). Didalam penelitian ini, informan kuncinya adalah beberapa member grup

“*Raikantopeni*”, yang terdiri dari admin dan beberapa member *fujoshi* yang berdomisili dikota Padang.

Dipilihnya lima informan ini adalah untuk mewakili suara-suara para perempuan *fujoshi* terkhusus perempuan dari perempuan Padang. Kriteria informan pilihan ini berupa perempuan yang tergabung dalam grup tersebut, kemudian telah beberapa lama menjadi seorang *fujoshi* dan hobi meng-*shipper*kan pasangan favorit serta hobi mengoleksi hal-hal yang berhubungan dengan dunia *fujoshi*, melihat apakah mereka sebagai seorang *fujoshi* yang terbuka atau tertutup dengan identitasnya, sebagai pengguna media sosial yang aktif atau pasif dalam menikmati konten tersebut.

b) Informan Pengamat

Informan pengamat adalah informan yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian kepada peneliti. Informan kategori ini dapat orang yang tidak diteliti dengan kata lain orang lain yang mengetahui orang yang kita teliti atau pelaku kejadian yang diteliti. Mereka juga dapat disebut sebagai saksi suatu kejadian atau pengamat lokal. (Afrizal, 2014 : 139).

Informan ini dibutuhkan sebagai pelengkap data dan memperkaya data dari informan pelaku di dalam penelitian ini. Informan pengamat dalam penelitian ini bisa dari teman dekat informan pelaku maupun dari sudut pandang orang yang bukan *fujoshi* serta mereka dari para *fujoshi* di dunia maya yang bukan sebagai informan pelaku.

Informan dalam penelien ini merupakan orang yang benar-benar paham dengan masalah yang peneliti laksanakan, serta dapat memberikan penjelasan lebih

lanjut tentang informasi yang diminta (Koenjaraningrat, 1990 : 164). Identitas informan didalam penelitian ini akan peneliti samarkan, yang mana tidak menyebut nama asli dari mereka melainkan hanya akan mencantumkan nama samaran untuk membedakan mereka satu sama lainnya, hal ini dimaksudkan untuk memberikan kenyamanan bagi para informan yang keberatan identitasnya dibuka.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara-cara yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperlukan di dalam penelitian. Penelitian kualitatif tidak akan menganalisis angka-angka melainkan kata-kata yang menyatakan alasan atau interpretasi atau makna-makna dan kejadian-kejadian serta perbuatan yang dilakukan oleh orang perorangan maupun kelompok sosial, para peneliti menggunakan metode ini untuk mendapatkan kata-kata dan perbuatan-perbuatan manusia guna mencapai tujuan penelitian. Teknik yang biasa digunakan oleh para peneliti untuk mengumpulkan data adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*), observasi terlibat dan pengumpulan dokumen (Afrizal, 2014 : 20).

a. Observasi

Dalam teknik pengumpulan data peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif atau observasi terlibat yang berguna bagi peneliti untuk mengetahui sesuatu yang sedang terjadi atau sesuatu yang sedang dilakukan yang merasa perlu untuk dilihat. Dengan menggunakan teknik ini peneliti mencoba untuk hidup ditengah-tengah kelompok manusia tersebut, melakukan hal-hal yang mereka lakukan dengan cara mereka. Dengan peneliti mencoba untuk hidup ditengah-tengah mereka dan menjalani hal-hal yang mereka lakukan maka peneliti memutuskan untuk memakai teknik ini.

Disini penelitian berjalan dengan netnografi, observasi dilakukan dengan cara memantau secara aktif media sosial para informan, dengan saling mem-follow akun media sosial masing-masing. Dengan saling terhubung dengan media sosial peneliti dapat mengamati dan berpartisipasi dalam kegiatan yang dilakukan para informan dalam dunia maya, baik berupa mengklik suka pada postingan, mengomentarnya dan juga ikut serta mengikuti beberapa akun grup yang mereka ikuti. Kemudian, untuk menggali data yang lebih bersifat sensitif dan privasi, peneliti akan bertanya melalui kolom pesan di media sosial.

b. Wawancara Mendalam

Wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*) merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang lazim dipergunakan oleh peneliti dalam penelitian kualitatif. Afrizal (2014) menekankan bahwasanya wawancara mendalam berbeda dari wawancara tidak terstruktur (wawancara bebas atau wawancara terbuka). Wawancara tidak terstruktur adalah suatu wawancara dimana orang yang diwawancarai (disebut informan) bebas menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti sebagai pewawancara. Sekalipun pewawancara memiliki daftar pertanyaan, akan tetapi daftar pertanyaan ini tidak dilengkapi dengan pilihan jawaban. Berbeda dari wawancara tidak terstruktur, wawancara mendalam adalah suatu wawancara tanpa alternatif pilihan jawaban dan dilakukan untuk mendalami informasi dari seorang informan.

Wawancara mendalam merupakan sebuah interaksi sosial informal antara peneliti dengan para informan. Maka harus dilakukan dengan cara terkontrol, terarah, dan sistematis. Terkontrol disini berarti pewawancara atau peneliti harus mengendalikan jalannya percakapan dan mampu mengendalikan arah pembicaraan. Terarah mengacu pada

percakapan yang dilakukan jelas tujuannya dan jelas informasi yang dikumpulkan. Sistematis yaitu berupa percakapan yang dilakukan ada penahapannya dan ada cara pencatatannya (Afrizal, 2014 : 137).

Selama proses observasi peneliti ingin berusaha untuk mendapatkan dan melihat apa saja yang para informan lakukan di dunia maya. Seperti apakah mereka menjadi admin *fujoshi* atau hanya sebagai pengikut dalam sebuah forum dunia maya. Apakah mereka berperan pasif, aktif atau sangat aktif. Dan ingin melihat sebesar apa kesukaan mereka terhadap hal-hal berbau *yaoi* atau pun *boys love*. Kemudian melihat apakah kesukaan mereka ikut berpengaruh terhadap persepsi dan stigmatisasi yang akan mereka terima. Selain itu peneliti juga menggunakan teknik *life story* (riwayat hidup), menurut Koenjaraningrat, “Data *life story*” ialah bahan keterangan mengenai apa yang dialami oleh individu-individu tertentu sebagai warga dari suatu masyarakat yang sedang menjadi objek penelitian. Didalam ilmu psikologi dikenal dengan istilah *personal document*, dalam ilmu sejarah dan ilmu sosiologi dikenal dengan istilah *human document*, sedangkan dalam ilmu antropologi budaya sering dikenal dengan istilah *individual's lifestory* (Bungin 2010:105). Data ini diperlukan oleh peneliti untuk mendapatkan data berupa profil serta pengalaman (riwayat hidup) mahasiswi *fujoshi* tersebut.

Fungsi dari data *life story* individu *fujoshi*, diantaranya: (1) Data *life story* penting bagi peneliti untuk memperoleh pandangan dari dalam mengenai gejala-gejala sosial dalam suatu masyarakat, dalam kasus ini adalah *fujoshi*; (2) Data *life story* ini penting bagi peneliti untuk mencapai pengertian mengenai masalah individu *fujoshi* yang senang berkelakuan lain dari biasa, dan mengenai masalah peranan *deviant* (penyimpangan) *individual* seperti itu sebagai gagasan baru dan perubahan dalam masyarakat dan kebudayaan; (3) Data *life story*

penting bagi peneliti untuk memperoleh pengertian mendalam tentang hal-hal psikologi yang tak mudah dapat diobservasi dari luar, atau dengan metode *interview*; (4) *Data life story* penting bagi peneliti untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam mengenai detail dari hal yang tidak mudah untuk diceritakan para *fujoshi* dengan metode *interview* (Bungin 2010: 105-106).

c. Studi Pustaka

Studi kepustakaan berguna untuk mendapatkan informasi data yang akurat, peneliti melakukan studi kepustakaan baik dari menggunakan perpustakaan konvensional maupun situs-situs dan jurnal-jurnal yang ada di internet. Selain itu penelitian terdahulu dengan tema yang serupa juga menjadi acuan dan menjadi referensi peneliti dalam penelitian ini.

d. Dokumentasi

Proses penelitian ini peneliti menggunakan media *chatting* sebagai bagian dari proses wawancara mendalam antara peneliti dengan informan sebagai salah satu bentuk dokumentasi. Hal ini perlu dilakukan agar peneliti dapat lebih mudah untuk menganalisa data, dan mempermudah peneliti dalam proses penulisan penelitian ini.

Selain itu data pendokumentasian juga akan diperoleh dari media literatur seperti buku, majalah, jurnal, dan surat kabar. Selain itu data juga dapat diperoleh melalui media televisi, internet, dan lain sebagainya. Data ini peneliti gunakan sebagai pelengkap data sehingga data yang diperoleh akan semakin lengkap.

5. Analisis Data

Setelah semua data telah dikumpulkan maka proses selanjutnya adalah analisis data. Analisis data adalah proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah untuk

dibaca dan diinterpretasikan (Sofian Effendi & Tukiran, 2012:250). Data yang dikumpulkan kemudian di analisis dengan cara menggabungkan hasil seluruh data yang dikumpulkan dan mendeskripsikan bagaimana perilaku serta awal mulanya 5 perempuan tersebut menjadi *fujoshi* serta apa yang melandasi kegemaran mereka terhadap konten *boys love* dan melihat bagaimana penerimaan mereka terhadap hubungan sesama jenis di lingkungan mereka.

Segala data yang berhasil dikumpulkan akan dianalisis sesuai dengan konsep yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya dikerangka pemikiran. Data-data tersebut dibutuhkan oleh peneliti guna menjawab segala pertanyaan yang ada dalam perumusan masalah. Data tersebut disajikan dalam bentuk laporan dan diharapkan dengan analisis data tersebut dapat menjawab semua pertanyaan yang ada dirumusan masalah dalam penelitian ini.

G. Jalannya Penelitian

Proses awal penelitian dilakukan dimulai semenjak mengajukan judul proposal penelitian kepada PA sebagai pembimbing I. Setelah peneliti berkonsultasi dengan pembimbing mengenai ketertarikan proposal yang akan peneliti tulis, peneliti tertarik untuk meneliti tentang *fujoshi*. Peneliti kemudian mulai merampungkan proposal dengan sederhana kemudian barulah peneliti mengajukan SK pembimbing II. Dan lebih dapat pengarahan secara tepat setelah peneliti berkonsultasi kepada kedua pembimbing. Pada awalnya peneliti mengambil fokus penelitian kepada mahasiswi *fujoshi* dengan fokus studi dari mahasiswi Unand namun setelah melaksanakan sidang proposal selesai akhirnya peneliti mendapatkan arahan yang lebih baik lagi maka terjadilah perombakan sedemikian rupa hingga mendapatkan hasil susunan skripsi seperti sekarang ini, dengan judul **“Dunia Maya *Fujoshi* : Persepsi dan Stigma (Studi Kasus: 5 *Fujoshi* Dari Komunitas Grup Telegram *Raikantopeni*)”**. Pada dasarnya tidak begitu banyak

perombakan yang terjadi pada jalannya penelitian ini, karena konsep dasarnya masih sama dengan dengan konsep awal yang membedakannya hanya dari pengambilan informan yang dirubah dari yang awalnya mahasiswi Unand menjadi lima orang perempuan dari grup *telegram raikantopeni*.

Penelitian ini kembali dimulai dengan pencarian informan yang sesuai dengan kriteria yang peneliti inginkan yaitu perempuan dari Padang yang baik itu remaja, mahasiswi ataupun sudah bekerja, senang dengan konten *boys love*, punya cerita menariknya sendiri dengan dunia *fujoshi*-nya. Pencarian informan ini pun cukup terbantu oleh beberapa admin grup *raikantopeni* yang bersedia membantu peneliti dalam pencarian informan ini. Sehingga akhirnya diperoleh 5 informan yang namanya peneliti samarkan menjadi Lili, Elena, Bebi, Ayaka, dan Kyuri dari grup *raikantopeni*. Kelima informan ini memiliki cerita menarik mereka dalam menikmati dunianya .

Tahap berikutnya peneliti mulai perlahan melakukan observasi, peneliti mulai mencoba berselancar didunia maya baik itu *facebook*, *twitter*, *instagram* maupun *telegram*. Peneliti juga mulai melakukan pendekatan terhadap semua informan, tadinya informan inti berjumlah lebih dari lima orang tersebut, hanya saja dipertengahan jalan mereka memilih untuk berhenti menjadi informan dan menolak menjadi bagian dari penelitian ini. Selama masa observasi peneliti melihat langsung seperti apa itu dunia *fujoshi* yang diciptakan para informan tidak hanya oleh lima informan inti namun juga *fujoshi* pada umumnya. Semakin dalam penelitian ini berjalan semakin menarik pula hasil temuan yang diperoleh.

Diawal penelitian, memang peneliti akui bahwa tidak mudah untuk memperoleh informan yang kompeten. Bukan hanya kompeten, namun juga sesuai dengan kriteria yang peneliti inginkan. Hal ini disebabkan karena yang kita tahu bahwa penelitian ini dapat dikatakan

cukup sensitif untuk diangkat karena membawa isu LGBT di dalamnya. Para informan sering kali menghawatirkan kerahasiaan identitas mereka dan berulang kali meminta untuk tidak membuka identitas mereka, sampai akhirnya peneliti dapat meyakinkan para informan sepenuhnya bahwa identitas mereka dapat dijaga sepenuhnya, dan para informan bersedia akhirnya.

Setelah selesai dengan observasi, peneliti mulai menulis data yang didapatkan serta menganalisis data tersebut dengan konsep yang digunakan. Setelah semua data yang diinginkan didapatkan maka peneliti pun mulai penulisan skripsi ini. Untuk menulisnya sampai bab lima, peneliti menghabiskan waktu hampir lebih kurang satu tahun dari jangka waktu peneliti sidang proposal.

