DUNIA MAYA *FUJOSHI* : PERSEPSI DAN STIGMA
(STUDI KASUS : 5 *FUJOSHI* DALAM KOMUNITAS GRUP *TELEGRAM*
"*RAIKANTOPENI*")

SKRIPSI

Oleh:
MISBACH ULCHAIRI
BP. 1510822004

PEMBIMBING I: Prof. Dr. rer. soz. Nursyirwan Effendi
PEMBIMBING II: Dr. Sri Setiawati, M.A

JURUSAN ANTROPOLOGI SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
2022

LEMBARAN PENGESAHAN

Nama : Misbach Ulchairi

No. Bp : 1510822004

Jurusan : Antropologi

Judul Skripsi : Dunia Maya *Fujoshi* : Persepsi Dan Stigma (Studi Kasus : 5 *Fujoshi* Dalam Komunitas Grup Telegram "*Raikantopeni*")

Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing dan disahkan oleh Ketua Jurusan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. rer. soz. Nursyirwan Effendi	**Dr. Sri Setiawati, M.A**
NIP. 196406241990011002	**NIP. 196801311993032001**

Mengetahui,
Ketua Jurusan Antropologi
FISIP Universitas Andalas

Dr. Yevita Nurti, M.Si
NIP. 196901171994031001

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di depan penguji skripsi serta diterima untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Andalas pada,

Hari/Tanggal : Kamis / 02 Juni 2022

Jam : 13.30 – 15.00

Tempat : Ruang Sidang FISIP

No	TIM PENGUJI	JABATAN	TANDA TANGAN
1.	Dr. Maskota Delfi, M.Hum	Ketua	
2.	Fajri Rahman, S.Sos. M.A	Sekretaris	
3.	Dra. Ermayanti, M.Si	Anggota	
4.	Drs. Afrida M.Hum	Anggota	
5.	Prof. Dr. rer. soz. Nursyirwan Effendi	Pembimbing	

Mengetahui,

Dekan fakultas ilmu sosial dan ilmu politik

Universitas Andalas

Dr. Azwar, M.Si
196712261993031001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya Misbach Ulchairi (Bp : 1510822004), menyatakan bahwa : karya tulis skripsi saya yang berjudul Dunia Maya *Fujoshi* : Persepsi Dan Stigma (Studi Kasus : 5 *Fujoshi* Dalam Komunitas Grup Telegram "*Raikantopeni*") ini, belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Andalas maupun di perguruan tinggi lainnya.

1. Karya tulis ini adalah karya saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembinmbing yang telah ditunjuk oleh Jurusan Antropologi
2. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dan dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam skripsi ini dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah di peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di program tinggi ini.

Padang, Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Misbach Ulchairi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin

Segala puji bagi allah SWT, tuhan semesta alam.

Ucapan syukur dan terima kasih tak henti-hentinya saya tuturkan kepada allah SWT yang selalu memberikan kekuatan penuh selama saya menyelesaikan salah satu proses dalam penyelesaian pendidikan ini.

Untuk Mama, dan Almarhum Papa Beserta Seluruh Keluargaku Tersayang.

Terimakasih sudah menjadi orang tua yang luar biasa. Teruntuk mama, Terimaksaih karena telah bersabar dan menjadi bagian alasan untuk tetap kuat berjuang dalam proses penyelesaian pendidikan ini. Trimakasih juga untuk tidak pernah lelah percaya bahwa anakmu mampu menyelesaikan ini meski memakan waktu yang panjang. Keluargaku, terimakasih banyak.

Untuk Teman-Teman hebatku

Teruntuk Sari dan Nia, yang sudah menjadi teman ku sedari bocil, terimaksih sudah menjadi teman setia hingga kini, semoga kisah persahabatan kita tidak akan pernah terputus meski berpisah jarak.

Teruntuk Miki, teman terbaikku sedari sekolah dasar. Kita punya kisah menyenangkan untuk kita kenang, hingga kini kamu menjadi seorang ibu yang hebat untuk anakmu.

Teruntuk Erdila dan Yovina, teman sedari sekolah menengah pertama yang sedikit gaje. Kami memulai cerita indah sejak bersama lolos penerimaan kampus unand, dan pertemanan ini semoga awet.

Teruntuk Buncik (Kiki), Gendut (Santi) dan Kuciang (Suci), teman hebatku sedari masa sekolah menengah pertama yang absurd, terimakasih telah menjadi penyemangat, dan terus memberikan suport penuh. Semoga kegilaan kita bersama terus menjadi cerita komedi indah untuk kita tertawakan lagi dimasa depan.

Untuk Teman-Teman Antro Moleh

Untuk, Aca, Adik, Ageng, Adal, Albar, Alfi, Alin, Ayu, Bng Afdal Novrian, bng Harry, Bng Fadhil, Diana, Eni, Fawzy, Fegi, Fenti, Geni, Icin, Ida, Ihsan, Imus, Irfan, Irsyad, Isil, Iti, Kiky, Kak Ya, Kekew, Laras, Melly, Mike, Nanas, Nanda, Nevo, Niki, Nurul, Novri Putra, Raka, Redok, Restu, Riana Afriani, Ridho, Rindu, Rini Arda, Rini Islami, Robby K, Robi M, Roped, Rozy, Sri, Tedy, Tihan, Titi, Tria, Ulan, Virham, Wilda, Yana, Yuma, Zella. Terimakasih atas segala kenangan dan pengalaman indah selama perkuliahan kita. Terlebih untuk bro keke ku yang selalu ada setiap waktu, saling berbagi suka duka dalam penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, wr,wb

Puji syukur penulis ucapkan kepada kehadirat allah SWT sang pencipta seluruh alam semesta beserta isinya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta kasih sayang-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan shalawat beserta salam tercurahkan kepada nabi besar muhammad SAW yang telah membawa kita menuju arah kebenaran dan kebahagiaan seperti yang dirasakan saat ini. Amin

Skripsi yang berjudul **Dunia Maya *Fujoshi* : Persepsi dan Stigma (Studi Kasus: 5 *Fujoshi* Dalam Komunitas Grup Telegram "*Raikantopeni*")** disusun sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana antropologi pada Jurusan Antropologi Sosial Fakultas ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.

Keseluruhan proses penyusunan skripsi ini telah melibatkan berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui pengantar ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak atas bimbingan dan bantuan sehingga terselesaikan skripsi ini. Sebagai hormat dan syukur, ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Azwar, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.
2. Ibu Yevita Nurti, M.Si dan bapak Drs. Sidarta Puji Raharjo, M.Si selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Antropologi yang telah banyak memberikan bantuan administrasi dalam penulisan skripsi ini.

3. Bapak Prof. Dr. Nursyirwan Effendi selaku Pembimbing I dan ibu Dr.Sri Setiawati, MA selaku Pembimbing ke II yang begitu banyak memberikan masukan serta saran kepada penulisan dalam menyelesaikan tulisan ini.
4. Ibu Dr. Maskota Delfi M.Hum selaku Ketua Penguji, Bapak Fajri Rahman, S.Sos. MA, selaku Sekretaris Penguji beserta Bapak Dr. Lucky Zamzami selaku Anggota Penguji pada ujian skripsi penulis. Rasa trimakasih disampaikan atas kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini
5. Bapak, ibu dosen Jurusan Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Univesitas Andalas. Trimakasih atas bimbingan nya dalam memberikan ilmu pengetahuan yang luas bagi penulis selama menempuh perkuliahan.
6. Dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah banyak membantu dalam proses penulisan skripsi ini
7. Kepada *owner* beserta tim grup *raikantopeni* dan terlebih kepada para informan yang tidak dapat disebutkan namanya yang senantiasa bersedia untuk menjadi informan penulis serta telah memberikan data dan informasi yang dibutuhkan penulis dalam penulisan skripsi ini.
8. Dan teristimewa, terimakasih kepada orangtua yang membesarkanku mama Efniati (elok) dan almarhum papa Ismed Mardi. Terimakasih untuk dukungan do'a kesabaran serta pengorbanan yang tak terhingga demi tercapainya gelar sarjana ini.

9. Seluruh kerabat Antropologi Fisip Universitas Andalas terkhusus kepada Antropologi 2015 yang menjadi kerabat serta sahabat selama menjalani perkuliahan dijurusan Antropologi, dan
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan ini sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga amal kebaikan yang tulus dapat dibalas oleh allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun bagi skripsi ini agar lebih baik. Semoga karya ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Padang, 30 Juni 2022

Misbach Ulchairi

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan ii
Lembar Persetujuan ii
Lembar Pernyataan iv
Lembar Persembahan v
Kata Pengantar... vii
Daftar Isi x
Daftar Tabel xii
Daftar Gambar xiii
Abstrak xiv
BAB I : PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Masalah 9
D. Manfaat Penelitian 9
E. Tinjauan Pustaka 10
F. Kerangka Pemikiran 14
G. Metode Penelitian 25
1. Pendekatan Penelitian 25
2. Lokasi Penelitian 27
3. Informan Penelitian 27
4. Teknik Pengumpulan Data 30
5. Analisis Data 34
H. Jalannya Penelitian 35

BAB II : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN 38
A. Gambaran Umum Kota Padang 38
B. Gambaran Umum Dunia Maya (*Cyberspace*) 41
C. Gambaran Umum *Telegram* 44
D. Gambaran Umum *Fujoshi* 46

BAB III : KOMUNITAS VIRTUAL GRUP "*RAIKANTOPENI*" : AWAL TERBENTUK & AKTIVITAS 49
A. Profil Komunitas Virtual 49
1. Awal Terbentuk Komunitas 50
2. Arti Nama Dan Lambang 52
3. Sistem Perekrutan 54
4. Aktivitas Anggota *Raikantopeni* 55
B. Latar Belakang Menjadi Seorang *Fujoshi* 56
1. Profil Informan 56
a. Lily Sikumbang 56

b. Elena Caniago 60
c. Bebii Bendang 62
d. Ayaka Koto 64
e. Kyuri Tanjung 67
C. Faktor Ketertarikan Menjadi Seorang *Fujoshi* 70
1. Faktor Internal 70
a. Bacaan 70
b. Tontonan 72
c. Ketertarikan Visual Pemain 74
d. Fanservise 78
e. Tidak sengaja 80
f. Kenyamanan 82
2. Faktor Eksternal 83
a. Lingkungan 83
b. Ajakan Teman 83
c. Media Sosial 84

BAB IV : PERSEPSI DAN STIGMA TERHADAP *FUJOSHI*.... 85
A. Persepsi Terhadap *Fujoshi* 85
1. Persepsi Dari Seorang *Fujoshi* 86
2. Persepsi Dari Orang Lain (*non-fujoshi*) Terhadap *Fujoshi* 90
B. Stigma Yang Dikhawatirkan *Fujoshi* 94
1. Stigma Dari Keluarga 95
2. Stigma Dari Pertemanan 96
3. Stigma Dari Rekan Kerja 96
C. Identitas *Fujoshi* 99

BAB V : PENUTUP 102
A. Kesimpulan 102
B. Saran 103
Glossary 105
Daftar Pustaka 109
Lampiran 112

Daftar Tabel

Tabel 1 : Tabel Jumlah Penduduk Kota Padang Tahun 2021 40

Daftar Gambar

Gambar 1 : Trending *Twitter* Indonesia ... 5
Gambar 2 : Peta Kota Padang ... 41
Gambar 3 : Foto Profil Grup Telegram *Raikantopeni* ... 49
Gambar 4 : Ikon *Opening* Series Thailand *Reting* Umum 52
Gambat 5 : Ikon *Opening* Series Thailand *Reting* 13+ ... 53
Gambar 6 : Ikon *Opening* Series Thailand *Reting* 18+ ... 54
Gambar 7 : Ikon Aplikasi *Wattpad* 70
Gambar 8 : Tampilan Pencarian dan *Filter* Pencarian Laman *Wattpad* 72
Gambar 9 : Pilihan Film *Boys Love* Barat 73
Gambar 10 : Pilihan Series Thailand 73
Gambar 11 : Pilihan Anime *Yaoi* 73
Gambar 12 : Aktor Armie Hammer & Timothiee Chalamet 74
Gambar 13 : Aktor Mew & Gulf 75
Gambar 14 : Aktor Yin & War 76
Gambar 15 : Aktor Jang Eui Soo & Han Gi Chan 77
Gambar 16 : Tangkapan layar artikel dari grup *facebook* K-pop dan K-drama Indonesia 78
Gambar 17 : Tangkapan layar Obrolan *fujoshi* 80
Gambar 18 : Sampul series *boys love* di *wetv*..... 81
Gambar 19 : Meme yang mencerminkan tentang *fujoshi* 82
Gambar 20 : Meme yang menggambarkan kegidupan dunia maya dan dunia nyata para *fujoshi* 82
Gambar 21 : tangkapan layar dari bagaimana *fujoshi* memperluas pergaulannya di dunia maya ... 84
Gambar 22 : tangkapan layar pengakuan fujoshi dari akun intagram @rakyatraikantopeni_indo 87
Gambar 23 : Tangkapan layar argumen dari selah seorang *fujoshi* mengenai prilaku mereka dalam *instagram* 88
Gambar 24 : Argumen salah seorang admin grup rakyat *raikantopeni facebook* 89
Gambar 25 : Salah satu bentuk upaya seseorang menasehati *fujoshi* 92
Gambar 26 : Tangkapan layar forum diskusi “anda bertanya LGBT menjawab dalam grup *facebook* 94
Gambar 27 : Tangkapan layar forum diskusi “anda bertanya LGBT menjawab dalam grup *facebook* 98

ABSTRAK

Misbach Ulchairi. 1510822004. Dunia Maya Fujoshi : Persepsi dan Stigma (Studi Kasus : 5 Fujoshi Dalam Komunitas Grup Telegram "Raikantopeni") Pembimbing I Prof. Rer. Soz. Nursyirwan Effendi, pembimbing II Dr. Sri Setyawati, M.A. Jurusan Antropologi Fakulktas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Saat ini sebuah julukan unik mulai beredar disebagian kalangan para perempuan pengguna media terkhusus penggemar boys love yaitu *fujoshi*, yang mana julukan tersebut mulai terdengar tidak asing lagi ditelinga sebagian orang. Maka apakah itu *fujoshi*? Mulanya julukan ini diperuntukan bagi perempuan penggemar *yaoi* di Negara Jepang yang memiliki arti "perempuan busuk". Sehingga akan sangat menarik untuk dapat mengetahui lebih jauh menganai latar belakakang perempuan tersebut menjadi seorang *fujoshi*. Terlepas dari itu tak sedikit pula grup-grup virtual *fujoshi* tersedia baik dari *facebook*, *twitter*, *instagram whatsapp* dan juga telegram. Kemudian sebutan *fujohsi* tidak lagi digunakan hanya untuk perempuan penggemar *yaoi* Jepang saja namun sudah meluas ke skala global, dan menciptakan dunia baru bagi para penggemarnya. Kegemaran para *fujoshi* terhadap *boys love* dan *yaoi* tentu menjadi hal yang tabu terhadap masyarakat Indonesia karena tak lepas kaitannya karena unsur LGBT hingga akan meunculkan persepsi dan stigma negatif terhadapnya. Sehingga membuat para *fujoshi*, terutama *fujoshi* Padang cenderung menyembunyikan identitasnya sebagai *fujoshi*.

Penelitian ini berjalan dengan metode kualitatif yang disertai dengan metode netnografi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi serta wawancara. Dan untuk pemilihan informan menggunakan teknik purposive yaitu dengan pemilihan informan berdasarkan kriteria tertentu yang diambil dari grup "*raikantopeni*".

Berdasarkan metode *life story* para informan peneliti mendapatkan cerita keseluruhan bagaimana informan memahami perihal "dunia maya *fujoshi*" yang mereka pahami, faktor yang melatarbelakangi informan perempuan Padang dari komunitas virtual "*raikantopeni*" menjadi seorang *fujoshi* serta persepsi dan stigma yang mereka hadapi sebagai *fujoshi*. Kemudian penelitian ini menunjukan bahwa banyak hal yang dapat melatarbelakangi 5 *fujoshi* tersebut tertarik terhadap konten-konten bergenre *boys love*. persamaan diantara mereka adalah adanya usaha untuk menutupi diri akan kegemaran dan hobinya tersebut baik terhadap keluarga maupun lingkungan pertemanan mereka untuk menghindari persepsi dan stigma buruk yang nanti akan dihadapi. Meski demikian persepsi dan stigma negative bukan menjadi penghalang bagi *fujoshi* tersebut untuk terus menikmati kesenangan "dunia *fujoshi"* mereka.

Kata kunci : *fujoshi*, dunia maya, persepsi, stigma

ABSTRACK

Misbach Ulchairi. 1510822004. Cyberspace of Fujoshi : Perseption and Stigma (Case Study : 5 Fujoshi in Comunity of Group Telegram "Raikantopeni") Advisor I Prof. Rer. Soz. Nursyirwan Effendi, Advisor II Dr. Sri Setyawati, M.A. Departement of Antrophology, Faculty of Social and Political Sciences.

Currently, a uniq epithet is starting to circulate among female social media users, especially fans of boys love, namely fujoshi, where the nickname is starting to sound familiar to some people's ears. Then what is fujoshi? Initially this nickname was intended for women who are yaoi fans in japan, which mean rotten woman. So it will be very interesting to be able to find aout more about the woman's background as a fujoshi. Apart from that, there are also many virtual fujoshi groups available from facebook, twitter, instagram, and telegram. Then the term fujoshi is no longer used only for japanese yaoi fans, but has expanded on global scale, and created new word for fans.

This reasearch is carried out using a qualitative method accompanied by a netnographic method. Data was collected through observasion and interview. And for the selection of informants using a purposive technique, namely by selecting informants based on certain criteria taken from the raikantoprni group.

Based on the life story method, the informants, reserchers get the overall story of how the informans understand about the "virtual world of fujoshi" they understand, the factors behind the padang femele informants from the virtual community "raikantopeni" to become fujoshi and the perceptions and stigmas they face as fujoshi. Then this research shows that there are many reasons why 5 girl are attracted to boys love genre content. The similarity between them is that there is an attempt to cover up their hobbies, both to their family and friends, to avoid bad perception and stigma that will be faced later. However, negative perceptions and stigma do not prevent these fujoshi from continuing to enjoy the plasures of their "fujoshi world".

Keyword : fujoshi, cyberspace, perception, stigma

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 deteritorisasi sosial, yaitu interaksi sosial yang dilakukan di dalam teritorial yang nyata akan tetapi dalam sebuah halusinasi teritorial. Dunia maya menciptakan perubahan mendasar terhadap pemahamankita 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 demokratik 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 mengkosumsi 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 *hastag* 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 tranding 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.

Gambar 1

Trending Indonesia tentang *series boys love* Thailand yang sedang populer

Sumber : aplikasi *twitter*

Stigma negatif yang dikhawatirkan 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 bertebaran 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 menyenangi prilaku 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 waktuhingg amencapai jumlah maksimal 30.000 anggota. Didalam grup ini tidak hanya dinaungi oleh para *fujoshi* daja 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 memasuk 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 peneltitian 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 dimedia 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 dimedia 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 streotip 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 dijuliki 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 melaui 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 menyenangi 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 (*experiental 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 *cybercultur* 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 judgmantet of taste, distiction*" yang menjelaskan bagaimana **selera** dibentuk secara sosial dan sekaligus menjadi pembeda status sosial.[1]

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

[1] Bourdieu dan selera (dalam http://medhydayat.com/bourdieu-dan-selera/#)

dalam buku *distiction*-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 antaranggota komunitas virtual itu melangsungkan kegiatan. Jika merujuk pada pendapat Hummel & Lechner (2002), komunitas online didefenisikan 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 ber*genre 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 proposional, 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 lebel sebagai orang yang abnormal atau sesuatu yang memalukan. Yang mana **stigma** merupakan suatu lebel negatif yang melekat pada seseorang. Menurut *The American Heritage Dictionary* mendefinisikan stigma sebagai sebuah aib atau ketidak setujuan 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 menggunankan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatanmanusia serta penelitian tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikandata kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikiantidak menganalisi 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

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

menunjukkan keterlibatan *setting* dan dinamika sosial suatu permasalahan dan kehidupan sehari-hari para *fujoshi* di internet, sehingga akan mampu 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 mengkontruksikan 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 terfregmentasi 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 sebgai 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 penelian 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-depthinterview*), 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, mengomentarinya 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 tujuaannya 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 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 *chating* 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 di interpretasikan (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 menganai 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 diperolehlah 5 informan yang namanya peneliti samarkan menjadi Lili, Elena, Bebii, Ayaka, dan Kyuri dari grup *raikantopeni*. Kelima informan ini mememiliki 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 memillih 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 meraka, 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.

BAB II
GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Bab ini mendeskripsikan tentang gambaran-gambaran umum mengenai penelitian dan serta seting lokasi penelitian dilakukan. Gambaran lokasi penelitian yang dilakukan di kota Padang. Dalam bab ini menjelaskan letak geografis, kondisi alam dan kependudukan dari Kota Padang sebagai lokasi penelitian. Kota Padang sebagai salah satu ibukota dari Provinsi Sumatera Barat yang menjadi pusat dari pemerintahan sehingga sangat memungkinkan untuk masuknya budaya baru dan menjadi bagian dalam masyarakat. Dan dunia maya menjadi lokasi riil yang digunakan dalam penelitian ini.

A. Gambaran Umum Kota Padang

Kota Padang menjadi salah satu kota besar yang menjadi Ibukota dari Provinsi Sumatera Barat. Provinsi Sumatera Barat terletak di pantai bagian Barat pulau Sumatera dan berada diantara 0° 44’ 00” dan 1° 08’ 35” lintang selatan serta antara 100° 05’ 05” dan 100° 34’ 09” bujur Timur. Secara geografis kota Padang terletak di pantai Barat pulau Sumatera dengan garis pantai sepanjang 68,126 km di daratan sumatera. Untuk daratannya sendiri, kota Padang memiliki luas ± 694,96 Km, dengan ketinggian wilayah dataran yang sangat bervariasi yaitu antara 0 m sampai 1853 m diatas permukaan laut. Dari keseluruhan daratan, sebagian besarnya merupakan hutan lindung 51,01% dan perumahan 10,08% (atau tercatat 7.006,92 km). Selain daratan pulau Sumatera, Kota Padang memiliki 19 pulau dimana yang terbesar adalah pulau

bintangur seluas 48,12 ha dan pulau toran dikecamatan Padang selatan seluas 33,67 ha.

Wilayah Kota Padang tergolong beriklim tropis dengan rata-rata suhu udara berkisar antara 26,90 hingga 28,50 °C dengan suhu udara tertinggi terjadi pada tahun 2020 mencapai 35,90 °C. Curah hujan tertinggi di Kota Padang pada tahun 2018 terjadi pada bulan oktober yaitu 562 mm^3 dan curah hujan terendah pada januari yaitu 162 mm^3. Untuk tingkat curah hujan pun kota Padang mencapai rata-rata 421,13 mm perbulan dengan rata-rata hari hujan 17 hari perbulan, sehingga tingginya curah hujan membuat kota ini cukup rawan terhadap banjir.

Secara administratif, Kota Padang terdiri dari 11 kecamatan dengan 104 kelurahan, dan memiliki banyak sungai yaitu 5 sungai besar dan 16 sungai kecil, dengan sungai terpanjang yaitu batang kandis sepanjang 20 km. Dan sebagai pusat pendidikan Kota Padang memiliki fasilitas pendidikan yang lengkap baik negeri maupun swasta dari tingkatan PAUD, TK,SD,SMP,SMA sampai perguruan tinggi. Penduduk adalah dasar dalam menentukan kegiatan pembangunan serta perencanaan dan evaluasi. Jumlah penduduk di Kota Padang pada tahun 2020 mencapai 909.040 jiwa. Sejak tahun 2015 sampai tahun 2020 meningkat dari sebelumnya. Penyebaran penduduk tidak merata menurut wilayahnya, seiring dengan bertambahnya penduduk kepadatan penduduk kota Padang meningkat.

Pada tahun 2020 jumlah penduduk di kota Padang berjumlah 973 152 jiwa,[3] naik dari tahun sebelumnya yang berkisar 939.112 jiwa pada tahun 2018.

Tabel 1.
Jumlah penduduk tahun 2021

No.	Kecamatan	Jumlah penduduk
1.	Bungus teluk kabung	27.408
2.	Lubuk kilangan	57.489
3.	Lubuk begalung	122.593
4.	Padang selatan	60.996
5.	Padang timur	77.755
6.	Padang barat	42.957
7.	Padang utara	55.171
8.	Nanggalo	58.535
9.	Kuranji	146.111
10.	Pauh	62.228
11.	Koto tangah	197.797
	Padang	909.040

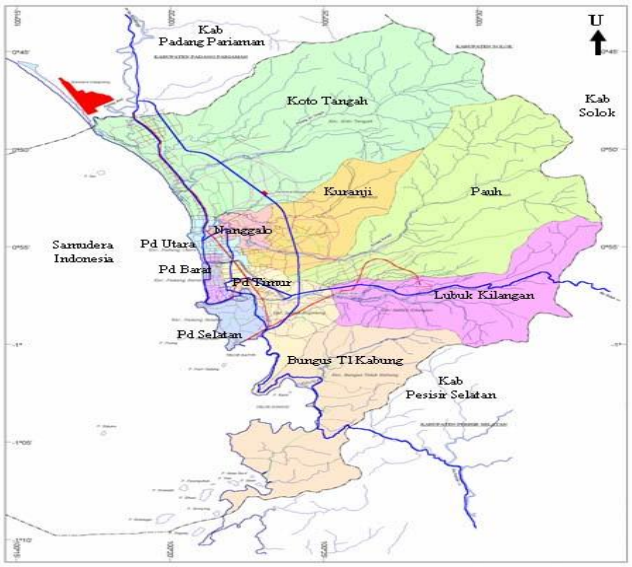
Sumber : Katalog BPS "Kota Padang dalam angka 2021"

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjukan bahwasanya populasi dikota padang terpantau tidak merata. Dilihat dari daftar tabel wilayah yang paling kecil

[3] Dari data BPS. https://www.bps.go.id

penduduknya berada di bungus teluk kabung, sedangkan populasi terbanyak berada di Koto Tangah.

Gambar 2
Peta Kota Padang



Sumber: Laman SCRIBD (http://id.scribd.com/dokumen/356373049/peta-kota-padang)

Sementara itu gambar 2, Kota Padang mempunyai batas-batas wilayah yaitu sebelah utara berbatasan dengan kabupaten Padang Pariaman, sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Solok/Kota Solok, sebelah selatan berbatasan dengan kabupaten Pesisir Selatan, dan sebelah Barat berbatasan dengan Samudera Hindia.

B. Gambaran Umum Dunia Maya (*Cyberspace*)

Ruang media, di level ini dapat mengungkapkan bagaimana struktur yang ada dari medium internet. Medium ini merupakan lokasi atau tempat budaya terjadi di komunitas berinteraksi. Inovasi digital mendorong terbentuknya format baru

eksistensi masyarakat, baik secara ekonomi, budaya, sosial, politik, dan gaya hidup. *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 *cyberspace* bukanlah antar fisik didalam sebuah wilayah atau teritorial tertentu, maka ia menciptakan semacam deteritorisasi sosial, yaitu interaksi sosial yang dilakukan di dalam teritorial yang nyata akan tetapi dalam sebuah halusinasi teritorial.

Cyberspace 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 *cyberspace* adalah permainan identitas : identitas baru, identitas palsu, identitas ganda, identitas jamak. Yang dengan kata lain dunia cyber mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi para individu dalam hal ini *fujoshi*, sehingga tanpa disadari mereka telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu individu dalam dunia nyata dan individu dalam dunia maya. Bahkan masyarakat kita punya kecendrungan untuk menghabiskan harinya bersama gadged kesayangan mereka, hingga tidak menutup kemungkinan bahwa para *fujoshi* pun juga lebih *eddicted* di dunia maya ketimbang dunia pribadi mereka.

Cyberspace dapat menciptakan satu model komunitas demokratik 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.

Komunikasi yang terjadi di internet atau komunikasi yang termeditasi komputer interaksi terjadi berdasarkan teks semata. Internet tidak hanya terbatas pada pengertian teknologi yang menghubungkan antarkomputer semata, tetapi juga terkadang di dalam istilah tersebut terkandung fenomena-fenomena sosial sebagaimana yang terjadi dalam interaksi antarindividu secara tatap muka, meski dalam beberapa kasus internet memberikan kerumitan dan perbedaan yang mencolok dibandingkan fenomena sosial pada umumnya. Nasrullah menyatakan bahwa *cybercultur* merupakan sebuah praktik sosial maupun nilai-nilai dari komunikasi dan interaksi antar pengguna yang muncul di ruang siber dari hubungan antara manusia dan teknologi maupun antar manusia dangan perantara teknologi. Budaya itu diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi melalui jaringan internet serta jaringan yang terbentuk antar pengguna.

Ruang virtual menjadi lokasi dimana interaksi sosial berjalan dan *virtual society* ada. *Telegram*, *whatsapp*, *facebook*, *twitter*, dan *youtube* tidak hanya medium untuk mengunggah konten (teks, audio, atau video). Media sosial juga menjadi arena pemaknaan sebuah realitas virtual yang seiring berjalannya waktu menjadi semacam budaya di internet. Masing- masing invividu *fujoshi* itu sendiri punya kesenangan dunia maya yang berbeda, diantaranya ada yang lebih senang membaca fiction, ada yang lebih senang menonton film, drama, series, bahkan juga menyukai semua konten yang tersuguhkan.

C. Gambaran Umum *Telegram*

Telegram yang kita kenal pada saat ini pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan *telegram* yang kita kenal pada masa dahulu, yaitu sama sama bertujuan mengirimkan pesan. Akan tetapi, semenjak *telegram* diambil nama kembali oleh perusahaan *startup* sebagai julukan sebuah aplikasi yang mereka kembangkan. Fungsinya sama dengan *telegram* terdahulu, hanya saja dengan fitur *interface* dan melalui perangkat *smartphone*, *tablet*, *komputer* dengan berbagai macam sistem operasi diantaranya *android*, *ioswindows* dan lainnya. Maka *telegram* itu sendiri adalah aplikasi pesan instan berbasis *cloud* yang berfokus pada kecepatan dan keamanan yang dirancang untuk memudahkan para pengguna untuk saling berkirim pesan, audio, video, gambar dan stiker dengan aman.

Telegram diprakarsai oleh dua bersaudara asal Rusia, Nikolai dan Pavel Doruv. Telegram pertama kali diluncurkan pada 14 Agustus 2013, masih tergolong baru namun prestasinya cenderung cukup memukau.

Fitur Andalan Telegram, diantaranya:

1. *Secret Chat*

Selain fitur pesan teks standar, fitur secret chat mempunyai tampilan dan juga tool yang sama dengan pesan standar hanya saja pesan pada secret chat dienkripsi dengan prosedur *client-to-client* menggunakan protokol MTProto, yang mana isi pesan tidak dapat diakses oleh siapapun di perangkat lain, hanya oleh

pengirim dan penerima diperangkat yang digunakan, dan selanjutnya isi pesan secara prinsip akan dihapus dengan penggunaan waktu yang telah ditentukan.

2. *Channel*

Fitur ini dapat difungsikan untuk kegunaan yang lebih luas, seperti untuk *brand* atau perusahaan. Disana mereka dapat memperoleh keanggotaan yang tak terbatas, menyebarkan informasi dan menjangkau anggota dengan cepat dan gratis.

3. Grup

Telegram dapat menampung keanggotaan lebih dari 5000 orang bahkan mampu mencapai angka 30.000 orang anggota. Pesan dalam anggota group akan terenskripsi. Yang mana dimanfaatkan oleh berbagai komunitas atau club demi menampung banyak anggota.

4. Keamanan dan Kapasitas Data

Telegram dapat menjadi salah satu aplikasi media sosial yang baik dalam tingkat kemanannya, yangmana telah menerapkan skema enkripsi simetrik bernama MTProto yang dikembangkan oleh Nikolai Durov beserta tim. Serta dapat saling mengirimkan data seperti foto, audio serta vidio berukuran besar hingga mencapai 1,5GB.

5. *Sticker*, Emoji, dan Gif

Semua stiker, emoji dan gif yang tersedia pada telegram nyaris disediakan secara gratis.Dilihat dari fitur-fitur yang tersedia, telegram tergolong aplikasi sederhana yang mudah untuk digunakan,karena pada dasarnya telegram juga aplikasi pengiriman pesanberbasis skala global. Dengan demikian aplikasi telegram tersebut

mampu untuk mempermudah penyebaran informasi komunikasi dengan sesama tanpa harus bertemu serta bertatap muka, dan semua orang juga mampu memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan, salah satunya penggunaan *group telegram* sebagai tempat berdiskusi serta menunjang kemudahan berkomunikasi dalam proses aktivitas menikmati perfujoan.

D. Gambaran Umum *Fujoshi*

Fujoshi diambil dalam bahasa Jepang yang berarti *Fujoshi* **(腐女子)** yang di artikan sebagai perempuan busuk atau *rotten girl* berasal dari dua kata, yaitu *fu* (腐) yang berarti busuk dan *joshi* (腐) yang berarti wanita atau gadis. *Fujoshi* merupakan penyebutan bagi para perempuan penyuka konten romansa sesama lelaki atau yang disebut "*yaoi*". Kata *yaoi* tersebut merupakan singkatan dari tiga frase Jepang yakni, "*yama nashi*" atau yang berarti "tanpa kelimak", "*ochi nashi*" yang berarti "tanpa dialog pemukul" dan "imi nashi" yang berarti "tanpa makna"(Mizoguchi, 2008 : 54).

Kehadiran *Fujoshi* tak terlepas dari peran tren budaya J-Pop. Namun seiring berjalannya waktu, *fujoshi* di Indonesia tidak hanya berasal dari penggemar budaya Jepang namun juga muncul dari para *k-poplovers* bahkan kini yang terbaru muncul karena mulai menjamurnya series-series baru dari *boys love* Thailand. Tidak mudah untuk mendeteksi para *fujoshi* secara statistik, hal ini dikarenakan para *fujoshi* cenderung menutup diri terhadap lingkungan keluarga, pertemanan apalagi lingkungan pekerjaannya. Biasanya, *fujoshi* akan terbuka ketika dia berada di dunia

maya dengan sebuah akun palsu yang sengaja dibuatnya namun tidak semua yang melakukan ini di beberapa *fujoshi* juga ada yang masih menggunakan akun aslinya. Tidak ada syarat apapun untuk menjadi seorang *fujoshi*, lebel ini melekat murni dari perempuan itu sendiri untuk menjadi seorang *fujoshi* atas dasar ketertarikan dari beberapa aspek, entah itu gemar membaca *manga*, *anime*, *fiction*, *series* maupun film.

Setiap *fujoshi* juga punya pahamnya sendiri sendiri tentang stigma dan persepsi yang akan mereka hadapi, terlebih tentang hal-hal yang berbau LGBT yang masih sangat tabu di mata masyarakat Indonesia terlebih itu masyarakat padang sumatera barat yang domianan bersuku Minangkabau yang masih berpegang teguh dengan nilai adat dan agama.

Menurut Naim (2006: 51) perempuan di Minangkabau ditempatkan pada posisi kedudukan yang paling kuat. Kedudukan perempuan di Minangkabau pada penggambaran idealnya adalah kukuh, kuat dan anggun. Pentingnya perempuan di Minangkabau tidak terlepas dari kodratnya, baik secara agama maupun sebagai garis keturunan di Minangkabau. Mengingat bahwa masyarakat Minangkabau menganut sistem kekerabatan materilineal, dimana ikatan kekeluargaan didasarkan pada hubungan darah yang ditarik dari garis keturunan ibu, maka keberadaan seorang perempuan juga penentu kehormatan dan keberadaan nyata kaum tersebut dilingkungan adat Minangkabau. Di dalam Minangkabau peran dan kedudukan perempuan ditentukan oleh adat.

Demikianlah gambaran umum mengenai penelitian ini, pada bab berikutnya akan dibahas bagaimana awal mula 5 informan *fujoshi* masuk ke dunia *boys love*,

profil komunitas serta profil dari para informan dan penuturan mereka mengenai kehidupan mereka dalam menghadapi stigma dan persepsi tentang aktivitas dunia *fujoshi*.

BAB III
KOMUNITAS VIRTUAL GRUP *RAIKANTOPENI* : AWAL TERBENTUK DAN AKTIVITAS

Pada bab ini, sedikit banyaknya akan menggambarkan sedemikian rupa tentang gambaran terbentuk dan aktivitas dalam komunitas "*raikantopeni*", serta akan menceritakan latar belakang 5 perempuan dari grup *raikantopeni* bisa menjadi *fujoshi*, dan juga faktor-faktor yang memunculkan ketertarikan mereka terhadap konten *boys love* dengan mengunakan metode *life story*. Sehingga kelima informan dapat menceritakannya secara lebih mendalam mengenai latar belakang mereka bisa menjadi *fujoshi*.

A. Profil Komunitas

Gambar 3
Foto Profil Grup Telegram *Raikantopeni*

Sumber : Data Primer

Gambar 3 di atas merupakan salah satu *background* foto profil yang dipasang pada grup telegram *raikantopeni*. Gambar ini didesain khusus oleh salah satu admin grup *rainkantopeni*. Pada dasarnya gambar tersebut bukan lah gambar yang permanen, sesekali para admin akan mengganti secara random foto profil tergantung keinginan para admin tersebut. Admin menjelaskan bahwa foto profil di atas menjadi salah satu yang paling lama digunakan. Pada desain foto profil ini bisa dilihat bahwa gambar rumah di tengah merupakan salah satu bentuk bangunan tradisional dari negara Thailand serta di belakangnya terdapat potongan bendera Thailand yang dikelilingi lingkaran berbentuk bendera Indonesia. Secara langsung itu menjelaskan bahwa tempat atau komunitas ini merupakan rumah atau wadah yang menampung para penggemar *boys love* Thailand dari Indonesia.

1. Awal Terbentuknya Komunitas

Grup *raikantopeni* merupakan salah satu komunitas virtual berbasis aplikasi telegram yang tergolong cukup besar jika dilihat dari jumlah anggota yang terbilang lumayan banyak lebih kurang beranggotakan 27.500 anggota dan cenderung meningkat setiap harinya. Komunitas ini didirikan oleh seorang "*owner*" yang sebut saja namanya Alex. Berdasarkan penjelasan dari admin yang bersedia untuk diwawancarai ini, bahwa grup sudah terbentuk semenjak akhir bulan Juni tahun 2020, dan masih terbilang aktif hingga saat ini sebagai tempat untuk berkomunikasi antar sesama penikmat series *boys love* Thailand baik bagi *fujoshi* maupun *fudanshi*.

Para admin menjelaskan bahwa grup ini dibentuk oleh Alex atas dasar kesukaan mereka pada series Thailand, dan berpikir bahwa pasti banyak orang-orang yang berlandaskan kesukaan yang sama memiliki keinginan yang untuk dapat saling mengenal dan berbaur satu dengan yang lainnya. Dan karena telegram merupakan salah satu aplikasi yang menampung keanggotaan dalam jumlah besar maka Alex lebih memilih telegram sebagai wadah menampung para *fujoshi* dan *fudanshi*. Hingga secara mengejutkan terkumpul lah puluhan ribu anggota saat ini.

Awal mulanya anggota *raikantopeni* tidak berjumlah sebanyak ini namun seiring berjalannya waktu keanggotaan dalam *raikantopeni* ini semakin meningkat saja seiring berjalannya waktu, para admin sendiri pun tidak menyangka akan berkembang secara pesat seperti ini. Namun ia mengakui bahwa meski keanggotaan puluhan ribu orang namun tentu keaktifan mereka tidak akan aktif secara keseluruhan. Kadang dari 27.500 anggota yang saling aktif disaat yang bersamaan hanya mencapai kisaran seribuan orang dalam waktu yang bersamaan. Dan memang kadang sedikit sulit untuk mengimbangi obrolan didalam grup tersebut maka tidak sedikit dari para anggota yang berinisiatif untuk mengajak para anggota lain untuk membentuk grup lagi di *Whatsapp*, maka terbentuklah grup di dalam grup. Namun memang kembali lagi kepada keanggotaan itu sendiri mereka bebas berekspresi dan mementukan pilihan di dalam sana. Karena alasan dasar grup dibentuk memang untuk ajang hiburan. Mereka bebas saling berbaur didalam grup ini.

2. Arti Nama dan Lambang

Arti dan lambang yang dihadirkan dari grup ini yaitu dari nama "*raikantopeni*" itu sendiri merupakan potongan cuplikan *opening* atau pembuka dari *series* Thailand yang yang bertujuan sebagai suatu pengingat atau peringatan batasan umur yang diperbolehkan untuk menonton siaran tersebut oleh negara Thailand yang berguna sebagai pengkategorian umur penonton.

Sebelum menjabarkan secara mendetail peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu apa itu *raikantopeni* secara singkat. Dalam bahasa Thailand *raikantopeni* dibaca "*raaykaan to pai nii*" yang artinya "tanyangan berikut/setelah ini". Secara keseluruhan *raikantopeni* ini sendiri memiliki beberapa kategori, 3 diantara nya seperti berikut:

1. "*Raaykaan to pai nii pen raaykaan thuapai samaart rab chom dai thuuk way*"

   Translate bahasa Indonesia :

   Acara berikut ini adalah tayangan umum yang dapat disaksikan oleh setiap kalangan.

Gambar 4
Ikon *Opening* series Thailand Reting umum

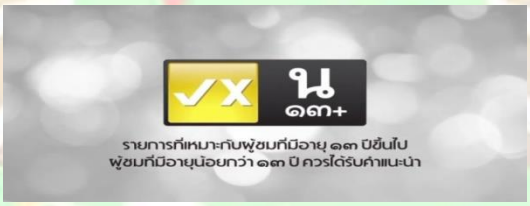
Sumber : *Tread twitter* dari akun Naa (@taynew*ie)

2. "*Raaykaan to pai nii pen raaykaan thii mo samrab phuuchom thii mi aayu sipssam pii kheun pai, at mii phaap, siang, reu neuhaa thii tong chai mii aayu noy gwwaa sipsam pii, khuan dai rab kham naenam*"

   Translate bahasa Indonesia :

   Tayangan berikut ini adalah tayangan yang cocok umtuk pemirsa yang berumur 13 tahun keatas,yang mungkin memiliki gambar, suara, atau konten yang harus menggunakan wawasan atau pengawasan dalam menyaksikan, pemirsa yang dibawah umur 13 keatas, yang harus mendapatkan pengawasan orang tua.

Gambar 5
Ikon *Opening* Series Thailand Reting 13+



Sumber : *Tread twitter* dari akun Naa (@taynew*ie)

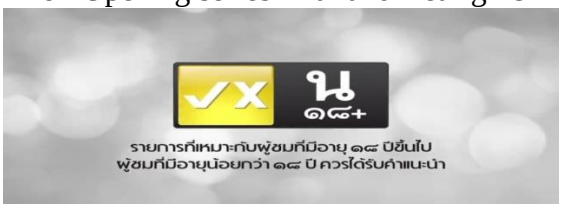
3. "*Raaykaan to pai nii pen raaykaan thii mo samrab phuuchom thii mii aayu sip ped pii kheun pai, at mii phaap, siang, reu neuhaa thii mai mo som daan pritikaam khwam run raeng, phet, lae gan chai phasa saung tong chai wijaranayan nai gan rabchom phuuchom thii mii aayu noi gwaa sip ped pii, khuan dai rab kham naenam*"

   Translate bahasa Indonesia :

   Tayangan berikut ini adalah tayangan yang cocok untuk pemirsa yang berumur 18 tahun keatas, mungkin memiliki gambar, suara, atau konten yang tidak cocok dari sisi perilaku dengan kekerasan gender dan penggunaan bahasa, jadi harus menggunakan kebijaksanaan

dalam menyaksikan, penonton yang kurang dari 18 tahun harus dalam pengawasan.

Gambar 6
Ikon Opening series Thailand Reting 18+



Sumber : *Tread twitter* dari akun Naa (@taynew*ie)

Pada dasarnya *raikantopeni* yang dikenal banyak kalangan pecinta *boys love* terkhusus Thailand hanya lah sebait potongan kalimat dari *opening* atau pembuka dari series ataupun tayangan yang mereka tonton. Akan tetapi karena merasa candu dengan kalimat tersebut membuat mereka memutuskan untuk menjadikannya nama komunitas virtual yang mereka bentuk.

Jika dilihat berdasarkan profil yang disematkan di grup, para admin menjelaskan tidak ada arti khusus dalam profil tersebut. Gambar yang digunakan babas dan cenderung berganti-ganti, yang mana asal tetap menggunakan negara bawaan, itulah alasan kenapa diantara nama disematkan bendera Negara Thailand didepan nama dan bendera Indonesia diakhiran nama grup.

3. Sistem Perekrutan

Admin menjelaskan ketika pertama kali grup dibentuk promosi dilakukan dengan cara menyebarkan link akun keberbagai media sosial yang mereka punya kemdian orang lain akan menyebarkan kembali secara suka rela hingga perlahan-

lahan anggota mulai bertambah seiring waktu. Cara itu diakuinya cukup efektif karena dapat mengumpukan ratusan anggota dalam beberapa hari.

Perekrutan juga dilakukan oleh anggota di lakukan dengan cara mengundang teman-teman sesama pengguna media sosial untuk mengikuti tautan yang diberikan dan secara bebas dapat diikuti oleh orang yang memiliki ketertarikan untuk masuk kedalam komunitas tersebut, yang mana setiap individu memiliki tanggung jawab penuh untuk ingin bergabung atau tidak kedalam grup ini. Dan grup ini disetting dengan sistem terbuka maka grup ini akan dengan mudah ditemaukan hanya dengan mengetik nama "*raikantopeni*" di pencarian bahkan bisa ditemukan dengan tidak sengaja ketika anggota lain sedang mencari series di pencarian telegram.

4. Aktivitas Anggota *Raikantopeni*

Aktivitas yang terjadi di dalam grup seperti pada umumnya selalu melakukan *chating* antar anggota dan kadang kala didukung dengan kegiatan *bot-bot* yang tersedia dalam grup, seperti bot tebak-tebakan, bot *truth or dare*, bot kata bersambung, *bot blackWerewolf*, ajudanraikanbot. Dengan adanya *bot-bot* tersebut diakui sedikit membantu dalam kekosongan kegiatan para anggota. Bot sendiri adalah aplikasi perangkat lunak yang mampu menjalankan tugas otomatis dan bertujuan untuk bertindak sebagai orang sungguhan bisa dikatakan juga semacam robot buatan. Bentuk *bot* yang paling umum adalah *chatbot*.

Grup ini juga rutin melakukan *voicecall* atau *videocall* atau yang mereka sebut sebagai "VCG" dan para anggota bebas untuk dapat bergabung dalam panggilan

tersebut. Mereka akan saling mengobrol tentang banyak hal mengenai dunia *boys love* bahkan saling bercerita tentang ranag pribadi, seperti curhat tentang kehidupan pribadi. Kegiatan ini sering dilakukan pada malam hari menjelang tengah malam karena memang jam segitu *fujoshi* dan *fudanshi* sering aktif secara bersama, mungkin juga karena tidak lagi ada kegiatan di kehidupan nyata mereka.

Kemudian sesekali grup ini juga melakukan aktivitas nobar yaitu nonton bersama dengan memilih satu *series* atau film yang akan ditonton bersamaan dengan cara menggunakan jalur *zoom*. Jumlah maksimal kehadiran anggota tergantung berdasarkan kesediaan individu itu sendiri ketika ingin bergabung. Mereka hanya akan mendiskusikan di grup semisal *series* apa yang sedang populer atau bagus untuk dinobarkan dan kemudian para anggota bebas untuk bergabung setelah para admin membagikan alamat *zoom* tersebut.

B. Latar Belakang Menjadi *Fujoshi*

Dalam kamus bahasa besar Indonesia, latar belakang adalah dasar atau alasan dari suatu tindakan dan motif dari perbuatan. Latar belakang sangatlah diperlukan untuk mengatahui alasan para informan masuk dalam grup virtual *raikantopeni* serta cerita awal mereka tertarik dan menjadi *fujoshi*.

1. Profil Informan

a. Lily (24 tahun)

Lily adalah seorang anak perempuan yang lahir dari keluarga sederhana. Ibunya berasal dari Pesisir Selatan dan memutuskan untuk merantau ke Kota Padang

dan kemudian berjodoh dengan ayahnya yang sudah lama berdomisili di Kota Padang. Saat ini ibunya berperan sebagai tulang punggung keluarga dikarenakan ibunya bekerja sebagai buruh disalah satu PT yang tergolong cukup besar di Kota Padang, sedangkan keseharian ayahnya beternak ayam, itik, dan juga kambing milik pribadinya.

Saat ini umur Lily berkisar 24 tahun, bersuku sikumbang dan belum lama ini ia menamatkan kuliahnya di salah satu Universitas Negeri di Kota Padang. Bila dilihat dari ciri fisik nya Lily tergolong perempuan yang tinggi dengan badan yang sangat kurus dan kulit yang sedikit putih. Lily sudah berhijab semenjak ia SMP namun tidak cukup dikatakan syar'i.

Lily juga adalah pribadi yang punya kreativitas yang tinggi. Ia mengaku terkadang gemar menggambar, gemar menulis dan hobi bernyanyi lagu asing baik itu Korea, Jepang, bahkan China. Lily juga pernah menjadi seorang author di ffn dulunya.

> "...Dulu pernah sempat jadi author di ffn, tapi sudah sangat lama di masa-masa SMP sampai SMA.. sekarang ini sudah tidak lagi. Apalagi situs ffn sudah *kena* internet positif wkwk.. gak tau juga masi ada atau tidak situs itu..."

Dulunya ffn adalah singkatan dari *fanfiction.net* yang merupakan sekumpulan cerita fiksi skala International, tidak hanya fiksi atau cerita dalam bahasa Indonesia, banyak ragam bahasa hingga *genre* yang tersedia disana. Secara kebetulan Lily menemukan banyak cerita bagus dan menarik tersedia disitus tersebut. Di situs itu pula lah Lily secara tidak sengaja menemukan cerita *boys love* pertamanya.

> *"*...Dulunya, waktu aku masih seorang *elf* garis keras, sangat suka baca *fanfiction* tentang suju.. juga pernah iseng membuat cerpen sendiri. Lalu tanpa sengaja bertemu *fanfic suju* di *ffn*, awalnya memamg merasa aneh.. karena itu pertama kalinya baca dengan *genre* yang seperti itu.. tapi tetap memaksakan diri untuk melanjutkan membaca karena keseruan dari cerita tersebut, begitupun alurnya yang berbeda dari cerita lain yang biasa aku baca.. hingga akhirnya jadi keterusan sampai tamat. Setelah itu jadi terbiasa mencari-cari genre serupa itu lagi..."

Dulu dan bahkan sampai sekarang Lily adalah seorang ELF (*everlasting friend*) sebutan bagi *fandom* Super Junior atau disingkat Suju. Dia sudah menjadi *Kpopers* sebelum menjadi seorang *fujoshi*. *Super Junior* adalah sebuah *boyband* dari Korea Selatan yang beranggotakaan 13 orang, tidak hanya pandai bernyanyi mereka juga lincah menari terlebih parasnya juga sempurna. Tidak heran banyak para remaja yang jatuh hati kepada *boygroup* tersebut tak terkecuali Lily. Bentuk kecintaanya itu, ia tunjukan dengan mencari tahu lebih dalam mengenai apa pun tentang *boy* grup tersebut baik tentang keseluruhan grup hingga satu persatu anggota personil *boy* grup tersebut.

> "...Waktu suju sedang naik, aku sering mencari-cari *funfact* tentang mereka, semua akun memeber ku *follow*, bahkan semua akun-akun tentang mereka juga aku *add*.. kala itu memang sedang jaman nya *facebook*. Lalu sangat nge-*fans* sekali ke Yesung salah satu member yang punya suara paling bagus diantara semua, Kyuhyun juga bagus *banget*!..."

Dari kesukaannya akan *boy band* Suju tersebut Lily mulai aktif bersosmed terutama *facebook* pada waktu itu. Lambat laun Lily mulai memiliki beberapa teman media sosial yang sesama penyuka *Super Junior*. Dan suatu ketika atas ketidak sengajaannya menemukan *fanfiction* Suju di *ffn*, terlebih yang ternyata ber-*pairing*

kyusung singkatan dari Kyuhyun dan Yesung, Lily semakin menyukai *fanfiction* tersebut.

> "...Pertama kali nya aku baca *fanfiction* YeWook, sayangnya tidak lagi ingat apa judul dan ceritanya seperti apa karena sudah sangat. namun itulah *fanfiction boys love* pertama yang buat aku jadi ketagihan baca *fanfic boys love*, tapi yang terakhir pairing terfavorit itu *pairing* KyuSung waktu itu.. mungkin karena *bias* favorit aku lebih kemereka berdua..."

Kemudian lama kelamaan karena kesenangan membaca *fanfiction boys love* lambat laun Lily memutuskan untuk membuat *fanfiction* sendiri di *ffn* dan lumayan mendapat respon yang positif. Lily juga mendapatkan banyak teman satu frekuensi dari sana. Dan Lily menjelaskan bahwa dia tidak aktif berada di grup, dia tidak ada alasan khusus saat bergabung di grup *raikantopeni*.

> "...waktu itu lagi masanya UWMA *series* Thailand, dan sedang mencari-cari *series* di telegram, dan kebetulan sekali di *chanel* tempat aku download botnya promosikan grup itu dan aku masuk aja.. tapi tidak pernah *nimbrung* disana..."

Bagi Lily mem-*follow* akun *raikantopeni* hanya sebatas keisengannya saja dan guna mempermudah dirinya dalam mencari *series* dan film *boys love* yang sedang naik daun. Di masa-masa remajanya lily mengungkapkan bahwa ia sangat candu bermain *gadget* selain bersekolah dan mebantu pekerjaan rumah, 24/7 waktunya hanya dihabiskan untuk membaca *fanfiction* dan membuat *fiction*. Terlebih semenjak ia punya banyak pembaca yang menunggu kelanjutan tiap *chapter* dari ffnya.

> "...waktu masa remaja memang candu banget membaca ff, apa lagi sejak jadi *author* dan punya banyak pembaca buat aku merasa dikejar hutang untuk harus menamatkan *story* aku, jadi dulu tuh kayak tiada hari tanpa internet *deh*.. Berinteraksi dengan banyak viewer juga jadi kebahagiaan tersendiri untuk aku..."

Namun seiring bertambahkanya umur Lily juga mengakui bahwa dirinya mulai mengurangi itensitasnya bermain *gadget* dan tidak lagi terlalu fokus membaca dan menulis *fiction* lagi. Hal ini karena Lily sudah mulai dapat memilah prioritas apa yang harus dia kerjakan saat ini terlebih ketika memasuki masa perkuliahan yang memakan banyak waktu dan energinya, tapi tetap saja dia selalu punya waktu tersendiri dalam menikmati konten disela-sela waktu luangnya.

b. Elena (23 Tahun)

Elena perempuan yang lahir pada bulan Oktober tahun 1998 yang merupakan lulusan politeknik, Elena bersuku caniago berkulit sedikit gelap yang agak pucat, dahulu Elena bertubuh gemuk namun kini sudah bertubuh ideal sejak ia berhasil melakukan dietnya. Ibu Elena hanya sebagai ibu rumah tangga sedangkan ayahnya pekerja pabrik karet terbesar di Kota Padang. Dia merupakan anak pertama dari tiga bersaudara adik pertamanya seorang laki-laki dengan selisih lima tahun darinya sedangkan yang bungsu selisihnya agak jauh tujuh belas tahun.

Selain menjadi *fujoshi* Elena juga adalah seorang *kpopers* yang juga mencintai *boyband Suju* dimasa remajanya. Namun ketika dia menonton acara *realitity show Produce* musim ke empat Elena juga telah tergila-gila dengan salah seorang peserta *idol* disana.

> "...menurut ku, kecintaan ku terhadap *suju* yang membuat aku menjadi seorang *fujoshi*. Waktu itu tidak sengaja menemukan *fanfiction boys love* KyuMin.. dan menurutku lucu saja hingga menjadi keterusan *deh*.. kalau ff *boys love* pertama sudah tidak ingat lagi.. tapi ada satu ff KyuMin lama yang paling berkesan menurut ku yang berjudul *chiken*

> *soup of our family* karyanya Rainyheart dan sekarang aku sedang tergila gila sama Lee Jinhyuk dan Kim Wooseok jebolan *Produce...*"

Ternyata Elena memang benar-benar mencintai mereka hingga rela menabung untuk membeli album dan printilan-printilan barang tersebut. Elena mengaku banyak mengoleksi barang-barang yang berhubungan dengan *kpop* terlebih *Jinhyuk* dan *Weosook,* namun barang barang *idol* nya tidak hanya diperoleh melalui uang pribadinya sendiri namun juga hasil dari menang *give away* dan pemberian dari teman-teman dunia mayanya.

Meskipun Elena sudah cukup lama bergabung dengan grup *raikantopeni* telegram namun ternyata Elena juga mengaku tidak pernah beraktivitas didalam grup tersebut. Bagi dia grup tersebut tak sengaja di *follow* karena sedang senang menonton LBC dan UWMA kala itu menyebabkannya mengikuti grup tersebut.

> "...aku tidak pernah aktif di grup itu. Grup itu hanya *iseng* aku *follow* saja, karena lumayan untuk mempermudah aku mencari series dan film *boys love* waktu itu..."

Sejak itu ketika dia sedang tertarik menonton series Thailand yang sedang naik daun dia dapat masuk kesana dan mendownload langsung *series* tersebut maupun dengan *streaming*. Kemudian ternyata sejak dia mulai tergila-gila pada *Jinhyuk* dan *Weosook* Elena rajin mencari bacaan dengan *pairing* mereka berdua hingga akhirnya Elena tertarik untuk ikut bermain *Roleplayer* (Rp).

> "...awal aku ikut bermain *roleplayer* itu berawal dari cerita *boys love* di *wattpad*. Waktu itu *author* nya membuat grup bagi para *readers* guna untuk diskusi *gitu*. Setelah itu *author* nya ingin ceritanya dibuat *real*, untuk para *cast* nya punya *instagram real*. Jadilah para *readers* di grup itu jadi *cast* di *instagram* dan dibuatkan *grup* untuk *roleplayer* itu..."

Elena mengaku cukup menikmati kegiatannya saat melakukan *roleplayer* baginya hal itu cukup menyenangkan untuk dilakukan ketika itu. Dan cukup lama juga dia menggelutinya namun tidak lebih dari satu tahun. Untuk saat ini kegiatannya yang paling menarik untuk Elena adalah bermain *twitter*. Ruang lingkup pertemanannya di sosial media *twitter* terbilang cukup banyak baik dari kalangan *fujoshi* maupun kalangan *non-fujoshi*. Dia dapat membaca AU saling berbalas *retweet* atau bermain *give away*, dan banyak lagi yang dapat dia lakukan disana. Intensitasnya bermedia sosial terbilang cukup intens. Cara dia menikmati indahnya dunia fujoshi tidak hanya dengan menonton dan membaca *boys love* namun juga dengan berbaur bermedia sosial baik di *twitter instagram* maupun *faceebook*.

c. Bebii (21 Tahun)

Bebii adalah perempuan keturunan melayu bersuku bendang, saat ini dia masih manempuh pendidikan di salah satu Universitas Negeri Kota Padang dan sedang dalam masa sibuk sibuknya mengerjakan proposal skripsi. Untuk perekonomian keluarganya tergolong sederhana. Ayah dan ibunya bekerja sebagai tenaga pendidik. Kini Bebii berumur 21 tahun dan memiliki seorang adik lelaki yang berjarak 5 tahun lebih kecil darinya. Dilihat dari ciri fisiknya bebii merupakan perempuan berhijab berkulit sawo matang dengan tinggi berkisar 150 cm dan bertubuh sedikit berisi.

> "...pertama kali menonton *boys love* itu judulnya *love is siam*, yang diperankan oleh Mario Maurer dari Thailand, film yang sangat lama. Waktu itu suka nonton itu karena ceritanya memang sedih, selain

> karena pemainnya sangat ganteng juga sih kwkw, waktu itu aku msh SMP..."

Bebii menjelaskan bahwa meski film *love of siam* sebagai konten *boys love* pertama yang ditontonnya, namun ternyata bukan itu yang membuatnya menjadi *fujoshi*. Malah Bebii memasuki masa SMA baru lah dia mengetahui apa itu *fujoshi*. Sehingga semenjak itu mulai secara perlahan mamhami apa itu dunia *fujoshi*, yaitu dimana para perempuan penikmat konten romansa antar lelaki saling berbaur.

> "...aku menonton *boys love* pertama memang waktu SMP, tapi aku baru tahu *fujo* itu waktu SMA, ketika itu sempat pernah sangat suka dengan EXO, hingga sempat sempat mem-*pairing* BaekChan..."

Bebii mengaku pada dasarnya keluarganya tergolong kedalam keluarga yang agamais, bahkan ayahnya pun kadang kala mengajar sebagai guru mengaji. Karena hal ini juga yang membuatnya sempat insaf akan tetapi karena kesibukan dalam perkuliahan menjenuhkan membuatnya kembali menggeluti dunia *fujoshi* kembali. Dan Bebii menyebutkan ditahun lalu dia bergabung di grup *raikantopenik* Telegram.

> "...aku masuk ke dalam grup itu hanya karena ingin saja.. sekalian untuk ajang cari teman yang enak diajak ngobrol soal *series* yang lagi *hits*, karena orang orang disana pasti sangat *update* tentang itu. Dan yang paling penting ada orang disemesta sana yang juga *fujo* seperti aku, jadi tidak merasa sendiri lagi..."

Dari keseluruhan informan Bebii ini lah yang terbilang paling awal bergabung dalam grup *raikantopeni* tersebut. Meski tidak mengingat dengan scara spesifik kapan dia bergabung namun Bebii memastikan bahwa dia bergabung dua tahun lalu. Bebii mengaku ketika awalnya bergabung didalam grup ia mengaku cukup aktif, seperti senang menimbrung obrolan anggota anggota yang lain.

> "...dulu pas awal-awal sangat *riweh* (ribut), senang saja disana untuk *nimbrung-nimbrung* obrolan yang lain. Tapi makin kesini jadi malah jadi malas untuk *nimbrung*. Lebih sering sekrol-sekrol saja..."

Bagi Bebii meski pun dia sudah lama bergabung dalam grup tersebut akan tetapi bebii tidak begitu banyak menemukan anggota yang cocok dijadikan teman nya, tidak banyak *fujoshi* yang bergabung kesana melainkan didominasi oleh banyak *fudanshi*. Meski demikian mereka tergolong orang-orang yang cukup menyenangkan untuk diajak mengobrol terlebih semenjak Bebii masuk kedalam *fandom shipper* OffGun yaitu para pemain series *boys love* dari agensi GMM yang sempat memerankan beberapa series diantaranya berjudul *puppy honey*, *theory of love dan not me.*

d. Ayaka (25 Tahun)

Ayaka merupakan salah satu informan tamatan Universitas Swasta Kota Padang. Ayaka perempuan berhijab dengan tampilan gaya yang cenderung modis. Dia juga berkulit putih dengan bentuk wajah yang sedikit membulat. Dia merupakan anak kedua dari 3 bersaudara, dan mengaku sebagai orang Padang asli bersuku koto.

Papanya adalah pensiunan pegawai swasta sedangkan ibunya hanya menjadi ibu rumah tangga yang baik sembari berdagang atau yang orang Minangkabau sebut membuka *lapau* kecil-kecilan di depan rumah sendiri. kini dia menginjak umur 25 tahun ini. meski begitu Ayaka mengaku belum juga mendapatkan pekerjaan apapun meski telah melamar pekerjaan ke banyak tempat, sehingga sempat membuat Ayaka merasa *down*. Namun walaupun begitu Ayaka bersyukur kedua orang tuanya tidak

terlalu menuntutnya mengenai pekerjaan tersebut karena mereka paham bahwasanya ditahun pandemi ini merupakan masa masa yang sulit tidak hanya bagi putri mereka namun juga banyak anak diluar sana yang mengharapkan pekerjaan yang layak sebagaimana yang diharapkan putri mereka.

Menariknya dari Ayaka berdasarkan penilaian peneliti adalah dia satu-satunya informan yang cenderung enggan mengakui dirinya sebagai *fujoshi* karena merasa dirinya belum sepenuhnya menjadi seorang *fujoshi* karena tidak melulu hidupnya dipenuhi tentang konten *boys love*, akunya. Namun bagi peneliti ia tetaplah seorang *fujoshi* karena dapat sangat menikmati konten-konten *boys love* tertentu yang menurutnya menarik.

> "...sejujurnya aku tidak merasa sebagai seorang *fujoshi*, tapi anehnya kadang aku malah lebih *baper* menonton *boys love*..."

Ayaka menyebutkan bahwa ia masuk kedalam grup *raikantopeni* tidak bertujuan untuk hal apapun karena pada dasarnya Ayaka memang sering mem-*follow* banyak grup-grup yang serupa dengan *raikantopeni* ini dan tidak banyak berperan di dalamnya. Baginya bergabung kedalam grup *raikantopeni* juga dikarenakan hal yang tidak disengaja karena memang sedang mencari series *boys love* Thailand yang sedang populer disaat itu dan tidak sengaja masuk kedalam grup *raikantopeni* tersebut.

> "...tidak ada alasan khusus kenapa aku masuk ke grup *raikan* itu.. awalnya aku hanya sedang mencari *series* Thailand yang berjudul *sotus*. Di *youtube* sih ada hanya saja kebetulan aku memang ingin mengunduhnya sebagai simpanan ku. namun tanpa diduga aku menemukan grup itu, kemudian ku *follow* saja sekalian..."

Ayaka menyebutkan dibandingkan dirinya mungkin beberapa sahabat semasa SMA nya mungkin cenderung lebih *eddict* ketimbang dirinya, karena memang sudah menjadi *fujoshi* lebih dulu ketimbang dirinya.

> "...awal ku mengetahui *fujo* itu dari teman. Ada beberapa teman SMA yang memang sudah lebih dulu menjadi *fujoshi* dari aku, hanya saja awal mulanya aku pribadi tidak begitu tertarik dan tidak mau tahu juga soal dunia perfujoan itu, namun sewaktu kuliah, pernah *iseng* cari tontotan, kemudian aku tidak sengaja mendownload film *boys love*..."

Awal-awalnya Ayaka mengaku merasa aneh ketika menonton tontonan tersebut, namun lama kelamaan malah membuatnya merasa candu baik dari segi cerita maupun segi pemain nya. Namun begitu, seperti yang dia sebutkan di tidak terlalu begitu candu dngan *boys love* karena masih berusaha untuk tidak terlalu menyelam terlalu dalam terhadap kesenangan tersebut. Ayaka mengaku ketika dia sudah mulai merasa candu maka ketika itu juga Ayaka mencoba mengalihkannya, seperti contoh dia akan mencoba mencari tontonan lain apapun yang menurutnya menarik.

> "...Akhir-akhir ini aku pun sendang mencoba untuk menonton drama Turkey untuk mengalihkan kebaperan aku dari *series boys love*. meskipun *boys love* lebih bikin baper namun tetap saja itu tidak baik. Tapi tidak munafik juga *boys love* memang membuat candu. Makanya aku mencoba untuk tidak terlalu mendalaminya karena takut *khilaf*, wkwk..."

Ayaka tidak tergolong pada keluarga yang sangat taat pada agama. Namun, tetap saja Ayaka adalah perempuan yang beragama muslim yang menjunjung tinggi paham dan nilai agama dengan caranya sendiri. Suatu waktu Ayaka pernah mendengarkan kekhawatiran ibunya tentang adiknya yang selalu menghabiskan

harinya didalam kamar sehabis ibunya mendengarkan kajian tentang “prilaku anak muda yang masa kini” sepulang dari masjid.

> “...satu waktu sempat pernah merasa bersalah dengan orang tua, karena ibuku pernah bercerita tantang adik ku yang hobi dikamar terus menerus, beliau takut kalau anak bungsunya melakukan hal yang aneh aneh dikamar tapi nyatanya aku yg tidak di dalam kamar saja terkadang menonton yang lebih aneh-aneh didepan ibuku, sehingga kadang ku merasa lebih berdosa...”

Ayaka mengaku semenjak ia menamatkan kuliah kesehariannya hanya menghabiskan waktu dirumah sembari menjaga warung ibunya. Dan disela-sela waktu tersebut Ayaka sangat leluasa untuk bermain sosmed dan membaca *fiction* maupun menonton apapun yang ia suka tak terkecuali konten *boys love* tentunya.

e. Kyuri (17 Tahun)

Kyuri merupakan salah satu informan termuda diantara semuanya. Dia berasal dari keluarga menengah ke atas bersuku tanjung. Ayahnya asli Bukittinggi yang menetap di Kota Padang bekerja sebagai Pegawai Negeri, sedangkan ibunya adalah orang Pariaman yang juga seorang Pegawai Negeri Sipil. Sejak kecil Kyuri sudah tinggal di Padang, sesekali pulang kampung ke kampung ayah atau ibunya. Karena ia merupakan satu satunya informan yang berstatus sebagai pelajar sekolah berumur 17 tahun. Ia bersekolah disalah satu SMA Negeri Kota Padang, dan dibesarkan sebagai anak tunggal dikeluarga sederhana.

Kyuri memiliki penampilan seperti anak SMA pada umumnya, dimana Kyuri menggunkan hijab hanya pada saat sekolah. Pertama kali mengenal dunia *fujoshi*

adalah pada saat Kyuri menjalani belajar secara daring di rumah selama masa-masa pandemi. Selama masa pandemi ini, Kyuri merasa kegiatannya berkurang dalam kehidupan sosial bersama teman-temannya sehingga dia lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya. Pada suatu ketika, Kyuri melihat hastag trending *twitter* tentang sebuah series *boys love* yang berjudul *2gether* yang di bintangi oleh Bright and Win. Kyuri pun penasan dan mulai memeriksa setiap yang berkaitan dengan *2gether*, hingga akhirnya Kyuri memutuskan untuk menonton series tersebut.

> "...awalnya aku penasaran sewaktu melihat tagar aneh di *twitter*, lalu aku kepo dengan itu.. tadinya tidak sadar bahwa itu *boys love*, yang ku kira hanya salah satu *series* normal Thailand seperti yang biasa aku tonton, namun ketika ku tonton mulai lah ku merasa aneh dan agak beda dari yang biasa aku tonton. Dan terlebih pemeran nya berparas tampan-tampan, haha..."

Kesan pertama Kyuri adalah dia cukup terkejut karena orang-orang Thailand mampu membuat sebuah series seperti itu, hanya saja setelah selesai menontin *series* tersebut, Kyuri tidak begitu tertarik karena menurutnya tidak sebagus drama Korea yang memiliki kualitas akting, dan visual yang berkali-kali lipat lebih bagus. Akan tetapi Kyuri masih merasa penasaran dengan dunia baru yang ia temukan. Hingga dia menemukan sebuah series yang berjudul "*The Shipper*" yang bercerita tentang jiwa seorang wanita yang tidak sengaja bertukar dengan jiwa seorang pria lainnya. Series itu tidak bisa di katakan series *boys love* sepenuhnya tetapi memiliki unsur *boys love* di dalamnya. Kyuri menemukan bahwa dari series itu ketertarikannya akan dunia *boys love* menjadi meningkat, dan dia mulai mencari series *boys love* lainnya di *channel Youtube* GMM.

> "...memang pada dasarnya aku juga penyuka *series* Thailand.. aku juga sering menemukan di *youtube* series Thailand di *chanel* GmmTv, hanya saja tidak tahu bahwa disana juga memproduksi *series boys love* juga. Sehingga akhirnya kau menemukan beberapa series *boy love* Thailand disana bahkan *series* lama pun ada seperti yang berjudulnya *sotus*. *Sotus* tu, walaupun menjadi salah satu series yang cenderung lama tapi masih asik saja untuk ditonton, itu menceritakan anak baru baru kuliah gitu dan keliatan realate saja di aku. menontonnya seru.. sensasi menontonnya serasa berbeda dari pada series normal biasa..."

Dari sana, Kyuri pun mulai merambah ke series *boys love* di luar GMM dan merambah ke series China, Korea, Jepang hingga Taiwan yang sedang naik daun saat ini. Meskipun Kyuri mengaku sangat menikmati menonton film atau *series boys love*, namun Kyuri juga memiliki standar yang tinggi dengan *series* yang ia tonton, meliputi jalan cerita, visual dan akting. Kyuri tidak begitu mengikuti *series* di luar negara Asia karena menurutnya tidak sesuai dengan kriteria visual yang ia senangi. Kyuri menambahkan,

> "...aku tidak begitu suka melihat *series* yang salah satu pemainnya terlalu feminim dan gemulai, yang hempas sana hempas sini, menangis tidak jelas atau terlalu kewanitaan, atau keduanya terlalu berotot, malah terkesan liat gulat, aku malah ngeri liatnya. Aku lebih suka yang seimbang antara feminim dan machonya..."

Kyuri masuk ke grup *Raikan* di saat dia sedang mencari *series boys love* yang sedang bagus *telegram*. Dia menjadikan grup *raikan* untuk bertanya *series* apa yang kira-kira sesuai dengan kriteriannya di atas, baginya para anggota raikan cukup ramah dalam menanggapi pertanyaannya seputar *series* apa yang sedang populer dan obrolan dapat terus berkambang semakin menarik manakala dia menemukan

beberapa orang yang sefrekuensi menanggapi series populer yang menurutnya menarik

> "...karena aku termasuk pemilih soal *series*, tidak seperti yang lain semua pun ditonton, sehingga aku perlu pendapat teman-teman *raikan* mana yang sekiranya yang bagus dan sesuai dengan seleraku, aku nggak mau kena jebakan Batman, buang-buang waktu dan kuota untuk *series* yang menurut aku kurang berbobot..."

Namun begitu, Kyuri mengakui bahwa masuk kedunia *fujoshi* menjadi bagian dari kesenangan hidupnya. Menikmati konten *boys love* menjadi salah satu alternatif hiburan dari kejenuhan dia belajar. Terlebih ketika pandemi yang apa-apa serba belajar online membuatnya lebih intens bermain internet dan menemukan hal-hal baru yang lebih seru lagi. Dan dia mengaku sangat menikmati hal itu.

C. FAKTOR KETERTARIKAN MENJADI *FUJOSHI*

Banyak alasan yang dapat mendasari para perempuan dapat menjadi *fujoshi*, begitupun bagi para informan itu sendiri yang mana diantaranya sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal disini dimaksudkan bahwa faktor ketertarikan ini bisa muncul dari dalam diri individu itu sendiri, yang bisa disebabkan oleh beberapa hal diantaranya:

a. Bacaan

Lily dan Elena, bagi mereka membaca adalah faktor utama mereka menjadi *fujoshi*. bisa dari novel, *manga* maupun *fanfiction*. Mereka mengaku karena keasikan membaca *fanfiction boys love* membuat mereka kecanduan untuk terus membaca dan

membaca *genre* serupa. Tidak sulit untuk mendapatkan bacaan semacam ini di internet, sebelumnya kita akan dengan mudah menemukan blog-blog hanya dengan menggunakan keyword yaang tepat kita akan dengan mudah menemukannya, akan tetapi kini banyak diantara beberapa blog tersebut yang terkena internet positif yang artinya blog tersebut telah diblokir oleh provider internet yang berarti URL tersebut dianggap melanggar ketentuan seperti ffn contohnya.

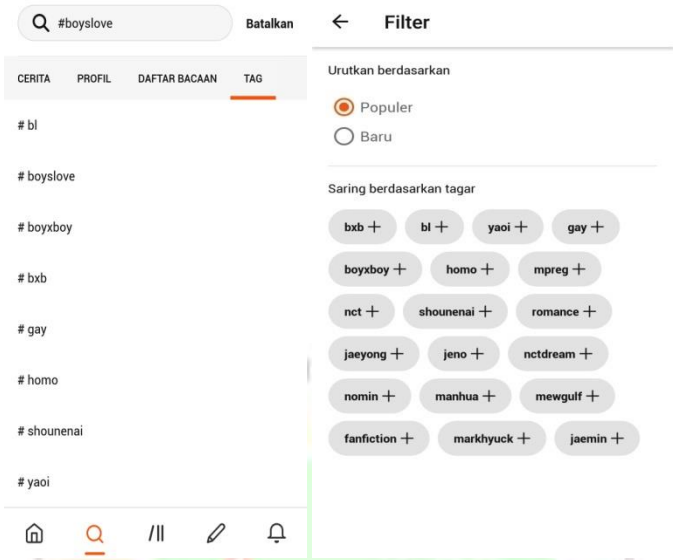
Namun bukan berarti benar-benar hilang karena jika kita menggunakan VPN blog tersebut masih bisa diakses kembali. Hanya saja blog-blog seperti itu cenderung sudah ketinggalan jaman karena kini sudah eranya aplikasi, dan *wattpad* menjadi salah satu piliha yang banyak dipilih sehingga para *fujoshi* banyak yang menjadikan *wattpad* sebagai alternatif pilihan utama.

Gambar 7
Ikon Aplikasi *Wattpad*

Sumber : Laman Wattpad (https:www.wattpad.com)

Gambar 7, *Wattpad* adalah salah satu aplikasi baca yang paling populer yang dapat di unduh dengan mudah melalui *playstore*. Tidak sedikit *fujo* yang menggunakan *wattpat* sebagai bagian dari aktifitas dunia *fujoshi*. Mereka bebas memilih bacaan yang mereka ingin kan dengan mudah hanya dengan mengetik *keyword* yang mereka ingin kan dipencarian.

Gambar 8
Bentuk Gambaran Pencarian serta Memfilterkan Pencarian



Sumber : Aplikasi wattpad

Pada dasarnya banyak situs yang menyediakan bacaan-bacaan tentang *boys love* seperti *mangago*, *mangakuri*, ffn, web novel dan lain sebagainya. Hanya saja *wattpad* yang sangat banyak digandrungi oleh para perempuan tak terkecuali para *fujoshi*, yang tidak hanya tersedia *fiction*, dan terjemahan novel namun juga *manga* dalam terjemahan Indonesia.

b. Tontonan

Dalam hal ini Bebii, Kyuri dan Ayaka mengakui bahwa tontonanlah yang menjadikan mereka tertarik menjadi seorang *fujoshi*. Tontonan disini bisa berupa film, *series* serta *anime*, terlebih karena sempat buming nya series series Thailand di masyarakat Indonesia serta mudahnya diakses tontonan tersebut.

Gambar 9
Salah Satu Judul Film *Boys Love* Barat

Sumber : Laman Wikipedia (https://id.m.wikipedia.org)

Gambar 10
Beberapa Series Thailand, dengan Judul *Love By Change, The Shipper, Oxygen,* dan *End Of Love*

Sumber : Laman Sushi.id
(https://www.google.com/amp/s/sushi.id/drama-bl-thailand-2020/amp/)

Gambar 11
Beberapa Pilihan Anime Yaoi, dengan Judul *Love, Kyojinzoku No Hanayome,* dan *Spiritpact*

Sumber : Laman Dafunda.com
(https://www.google.com/amp/s/dafunda.com/otaku/rekomendasi-anime-shonen-ai/amp/)

Gambaran 8,9,10 diatas merupakan beberapa pilihan tontonan dari para *fujoshi*, tidak hanya sebatas dalam tontonan Asia namun juga dari Negara Barat

sekalipun. Hanya saja konten *boys love* sedang gencar gencarnya memasuki memasuki pasar Asia dikarenakan peluang pasar yang dinilai sangat menguntungkan, yang mana Negara Thailand, Korea, dan Taiwan sedang gencar nya memprosuksi *series boys love* di beberapa tahun belakangan ini.

c. Ketertarikan Visual Pemain

Sebagaimana sifat alami perempuan dalam menyukai paras yang menawan, hal ini menjadi faktor penentu pula bagi *fujoshi* dalam menikmati konten *boys love*. Berikut diantaranya:

Gambar 12
Picture Armie Hammer & Timothiee Chalamet

Sumber : Pinterest (https://id.pinteres.com/pin/501869952229533181/)

Berdasarkan gambar 12 diatas merupakan pemain film *boys love* yang berjudul *call me by your name* yang diperankan oleh aktor bernama Armie Hammer & Timothiee Chalamet. Di kedua aktor tersebut dapat kita lihat bahwa mereka meiliki paras yang tampan, berkulit putih, berhidung mancung, berbadan tegap dengan senyum yang menawan selayaknya pria barat pada umumnya. Tidak hanya daya pikat dari ketampanan visual mereka saja namun film yang merka bawa pun tak kalah hebat. Berlatar belakang kisah dari Itali di tahun 1983, yang mana tidak hanya

menceritakan kisah percintaan sesama jenis saja, namun juga terdapat unsur kekeluargaan yang lebih menjurus ke pencarian pengalaman jati diri terhadap orientasi seksualitas dari seorang remaja berumur 17 tahun yang diperankan oleh Timothiee.

Gambar 13
Picture Mew & Gulf

Sumber : Pinterest (https://id.pinterest.com/pin/622481979738203049/)

Berdasarkan gambar 13 di atas merupakan pemain series Thailand yang berjudul Tharntype. Kedua aktor tersebut bernama Mew Suppasit Jongcheveevat dan Gulf Kanawut Traipipattanapong. Keduanya terlihat tampan dengan kulit putih juga senyum menawan dan juga berbadan bagus. Untuk Gulf sendiri merupakan aktor pendatang baru yang menggebrak dunia *lakorn* bergendre *boys love* karena dinilai tidak hanya berparas tampan namun juga mampu membawakan perannya dengan cukup baik, berbeda dengan Mew yang memang sudah terjun ke dunia hiburan Thailand dari cukup lama dan sudah memerankan beberapa *series* bahkan juga sempat bermain *boys love* dengan judul yang berbeda, terlebih Mew tidak hanya dikenal sebagai seorang aktor, Mew dinilai sangat peduli terhadap pendidikannya karena diumur muda sudah dapat menamatkan pendidikan hingga sukses

mendapatkan gelar master & PhD di Universitas ternama Thailand, dia juga seorang penyanyi, penulis lagu, sutradara, model, dan sudah menjadi CEO dari perusahaan studio pribadi miliknya.

Gambar 14
Picture Yin & War

Sumber : Pinterest (https://id.pinterest.com/pin/619596861227521779/)

Berdasar gambar 14 diatas juga merupakan salah satu pasangan pemain dalam series Thailand yang berjudul *en of love* yang didalam satu judul cerita tersebut dibagi menjadi tiga cerita yang mana diantaranya *tossakan*, *love mechanic* dan *this is love story*. Kedua aktor diatas membintangi *en of love* dalam judul *love mecanic*. Yang berbaju biru muda bernama Yin Anan Wong sedangkan yang berkemeja putih bernama Wanarat Ratsameerat. Dalam masa penayangan *series* tersebut mereka cukup mendapatkan sorotan karena berhasil menduduki top tranding *twitter* di beberapa Negara tak terkecuali Indonesia. Secara khusus series tersebut sedikit banyaknya hanya menceritakan kisah percintaan sepasang kekasih yang berlatar belakang cerita mahasiswa, dengan bergelimangan lelaki berparas tampan didalamnya.

Gambar 15
Picture Jang Eui Soo & Han Gi Chan

Sumber : Soompi.com (https://www.soompi.com/article/1407088wpp/)

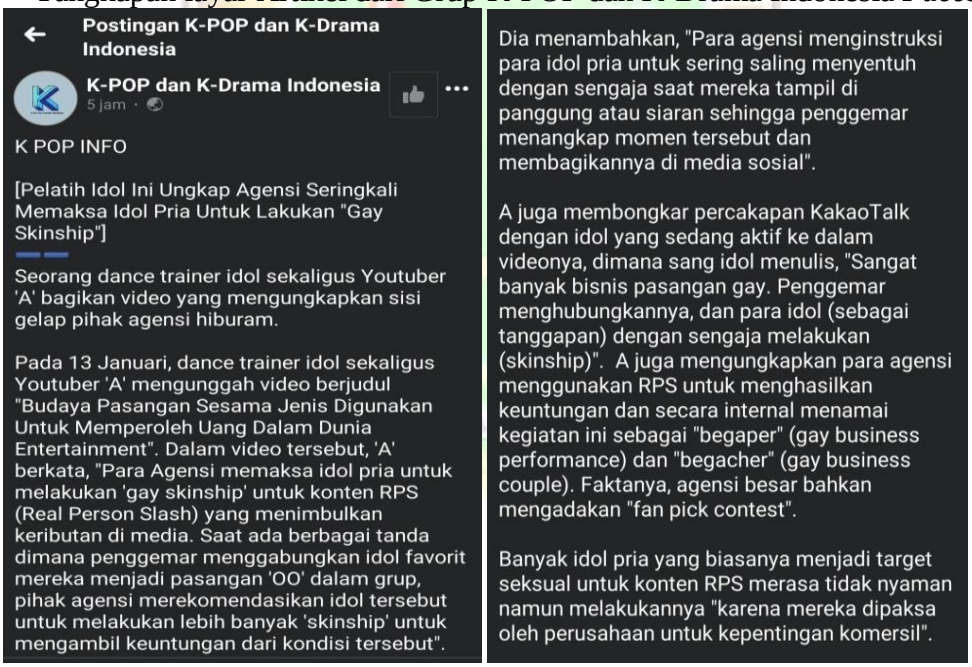
Gambar 15 diatas menampilkan pasangan pemain dalam web *drama* Korea yang dibintangi oleh aktor Korea Selatan yang membintangi drama berjudul *where your eyes linger* lelaki yang berjas bernama Jang Eui Soo sedangkan yang berkaos bernama Han Gi Chan. Dengan paras menawan lelaki Korea pada umumnya keduanya juga terlihat sangat tampan dimata para *fujoshi*. Mini web drama ini berjumlah 8 episode dengan durasi singkat yang berkisar 10 perepisode, namun meski demikian tidak mengurangi minat para *fujoshi* untuk menontonnya hal ini dikarenakan tidak hanya dinilai tampan dan berekting bagus, namun latar belakang cerita yang mengisahkan tentang seorang tuan muda dan bodyguardnya dirasa sangat menarik untuk di ikuti.

Gambar 12,13,14,15 diatas merupakan contoh yang dapat dilihat dari seberapa mempesonanya paras para pemain series *boys love* tersebut. Para informan mengakui bahwa ketampanan para aktor menjadi salah satu daya pikat mereka menonton *series* tersebut. Semakin tampan pemain semakin tergila-gila mereka.

d. Fanservise

Boys love memang tengah naik daun saat ini, hal ini tidak terlepas dari peran interaksi yang ditampil kan dari para pelaku peran tersebut. Namun bukan berarti ketika meraka menerima peran dalan serial *boys love* bukan berarti mereka juga seorang gay. Namun hal itu merupakan tuntutan peran yang harus mereka ambil. Kadang kala interaksi para pemain sendiri sudah di atur oleh kontak kerja yang mereka jalan kan begitu pun para *idol* yang dipaksa untuk melakukan interaksi tersebut sebagai salah satu *fanservise* bagi para penggemar.

Gambar 16
Tangkapan layar Artikel dari Grup K-POP dan K-Drama Indonesia *Facebook*



Sumber : Grup *facebook* K-POP dan K-Drama Indonesia

Dari gambar 16 menjelaskan bahwa *skinship* sengaja dilakukan sebagai penarik minat para perempuan sehingga menjadi keuntungan dari beberapa pihak,

dengan kata lain merupakan bagian dari strategi marketing industri tersebut. Elena menyebutkan,

> "...sebagai orang yang sudah dewasa, aku pasti tahu tentang hal-hal seperti ini, tapi mau bagaimana lagi karena itu memang tuntutan kerja mereka juga. Dulu, bahkan sampai sekarng masih sangat senang ketika idola aku sering *skinship* karena seperti sudah jadi semacam hiburan saja bagiku..."

Bahkan di China yang sangat ketat aturan dalam industri hiburannya, pada dasarnya negara China sudah lama melarang masyarakatnya terlibat dalam hal-hal yang berkaitan dengan LGBT. Negara China tidak akan ragu memboikot tontonan yang berbau LGBT, bahkan negara tersebut melarang keras masyarakat laki-laki mereka berpenampilan cantik cenderung feminin, namun minat yang besar terhadap konten semacam ini tidak dapat dihindari sehingga bermunculan konten-konten yang mereka sebut "*selling rot"*. Lily menjelaskan bahwasanya *selling rot* merupakan semacam konten yang sudah di-*setting* sebagai *fan servis* terhadap para penikmat *boys love*, biasanya berisikan potongan potongan cerita pendek, tarian atau interaksi romantis antar pertemanan lelaki, dan lain sebagainya.

> "...aku lumayan sering lihat tentang *selling rot* di novel-novel China yang aku baca. di medsos pun juga sering lihat konten-konten *selling rot* mereka. Terkadang kunilai itu cukup bagus namun jika yang terlalu berlebihan aku geli juga..."

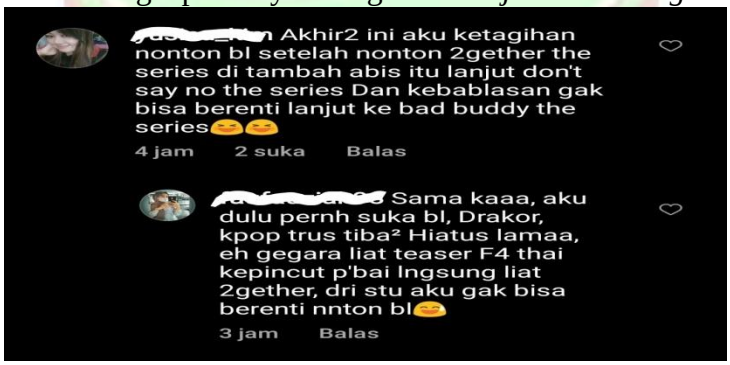
Namun di dalam salah satu novel di webnovel China karangan Gong Zi Yu Ge menjelaskan bahwa *selling rot* digunakan untuk meng-*higlight* suatu hubungan yang ambigu antara dua pria untuk menghebohkan dan menarik penonton atau *audiens*.

e. Tidak Sengaja

Kebanyakan para *fujoshi* mengakui bahwa alasan dasar mereka menjadi seorang *fujoshi* adalah karena faktor ketidak sengajaan, meskipun terkesan remeh namun faktanya ketidak sengajaan ini lah yang telah berhasil menjerat para perempuan tersebut, seperti tidak sengaja menemukan bacaan semacam itu maupun tidak sengaja juga menemukan tontonan menarik yang berujung candu.

kemudian ketertarikan *fujoshi* terhadap *boys love* seringkali muncul secara natural dari individu *fujoshi* itu sendiri. Jika kita tanyakan pada para *fujoshi* rata-rata mungkin mereka akan bingung menjawab pertanyaan seperti ini. Dan cenderung menjawab "*kesukaan itu timbul secara alami saja. Karna suka ya lanjut klo ngk ya skip saja.*" Ini menunjukan peran selera itu berlaku terhadap pemilihan minat dalam mengkonsumsi *genre* itu sendiri.

Gambar 17
Tangkapan Layar Pengakuan *Fujoshi* di *Instagram*



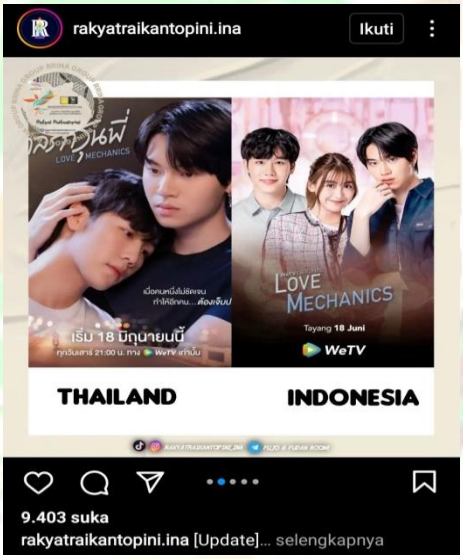
Sumber : Akun *instagram* @rakyatraikantopeni_indo

Dari gambar 17 terlihat seperti apa mereka mengakui bahwa menonton *boys love* jauh lebih menarik ketimbang menonton tontonan *straight* biasa yang yang

dirasa seringkali monoton, menoton *boys love* dirasa dapat memberikan nuansa baru yang lebih menyenangkan bagi para *fujoshi* tersebut. Bagi para *fujoshi* mereka cenderung menilai secara subyektif tentang percintaan yang normal. Hal ini dinilai karena percintaan perempuan dan laki laki cenderung membosankan dan mudah ditebak alur ceritanya. Sedangkan percintaan *boys love* dan *yaoi* cenderung lebih rumit dan menarik untuk di ikuti.

Gambar 18

Sampul series *boys love* di *wetv*



Sumber : Akun *instagram* @raikantopeni.ina

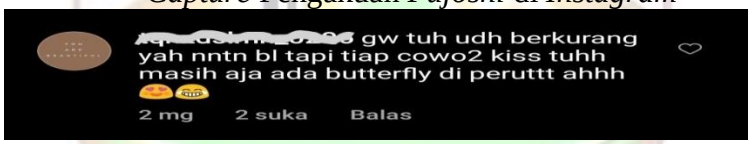
Ketidak sengajaan lain juga bisa timbul dari tidak bijaknya *WeTv* dalam membedakan sampul depan salah satu series *boys love* yang berjudul Love Mechanic. Sampul resminya sendiri adalah bagian gambar yangsebelah kiri sedangkan sampul sebelah kanan merupakan sampul yang khusus digunakan untuk di Negara Indonesia. Perbedaaan ini entah bertujuan untuk apa, barangkali ini merupakan salah satu bentuk

menormalisasikan tampilan untuk Indonesia yang dominan muslim sehingga tidak menimbulkan pro kontra. Namun hal ini dirasa menjadi langkah yang tidak biajak karena tidak sedikit yang akhirnya terjebak dan terlanjur menonton tontonan tersebut. sehingga sedikit banyaknya berhasil terkelabui dan menjadikan beberapa penonton yang terlanjur menontonnya, karena sudah terlanjur menonton dan memutuskan untuk melanjutkan tontonan *boys love* tersebut.

f. Kenyamanan

kekonsistenan para *fujoshi* terhadap kesukaan nya di dasari juga oleh kenyamanan para *fujoshi* itu sendiri, seperti yang terlihat pada gambar 19 dibawah ini.

Gambar 19
Capture Pengakuan *Fujoshi* di *Instagram*



Sumber : Akun *instagram* @rakyatraikantopeni_indo

Gambar 20
Capture Salah Satu Bentuk Meme Yang Mencerminkan Para *Fujoshi*

Sumber : Akun *instagram* @bl.fan.tamil

Layaknya meme yang ditunjukan gambar 20 diatas menggambarkan p emikiran kebanyakan *fujoshi* pada umumnya, dimana ketika sepasang pasangan dalam series *boys love* memiliki kemistri yang baik sehingga mudah dicintai oleh para *fujoshi* maka mereka punya harapan semu ketika di menyukai *same* dan juga menyukai si *uke* maka mereka berharap mereka akan selalu bersama.

1. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini merupakan faktor-faktor yang memunculkan ketertarikan *fujoshi* yang disebakan bukan dari diri informan itu sendiri, bisa dari ajakan teman, lingkunagan bahkan internet terutama media sosial seperti berikut :

a. Lingkungan

Faktor lingkungan dimaksudkan kepada individu *fujoshi* itu sendiri sudah biasa dikelilingi oleh dunia LGBTQ itu sendiri, contohnya seperti dia berteman dengan beberapa teman yang seorang homoseksual.

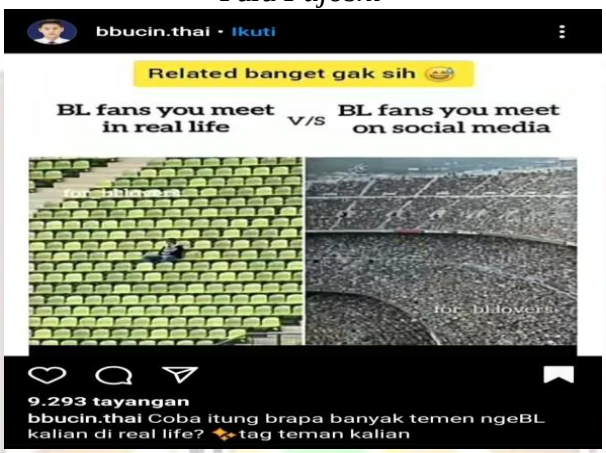
b. Ajakan Teman

Seseorang yang berteman dekat dengan *fujoshi* bisa jadi juga sering mendengar teman dekatnya bercerita tentang hobinya dengan dunia perfujoannya, sehingga lambat laun muncul rasa penasaran berujung ketertarikan untuk lebih mendalaminya.

c. Media Sosial

Perkembangan zaman dan media komunikasi yang pesat saat ini membuat para fujoshi dapat mengetahui dunia fujoshi lebih luas, baik itu dari *ig*, *twitter* bahkan *tik tok*.

Gambar 21
Capture Meme Yang Mengambaarkan Kehidupan Dunia Maya dan Kehidupan Nyata Para *Fujoshi*



Sumber : Akun *instagram* @bbucin.thai

Meme ganbar 21 diatas menunjukan di dalam kehidupan nyata para *fujoshi* tidak banyak menemukan teman sefrekuensi dengan mudah, beda halnya jika mereka berada di medsos, sangat mudah untuk menemukan orang-orang yang satu frekuensi dan menjadikannya teman.

Ini menunjukkan bahwa media sosial sangat berperan besar dalam interaksi sosial para *fujoshi* di dunia maya, dan menunjukan seberapa tertutupnya para *fujoshi* didunia nyata mereka sendiri.

BAB IV
PERSEPSI DAN STIGMA *FUJOSHI*

Pada bab ini, akan menjelaskan mengenai gambaran persepsi dan stigma dari kebanyakan *fujoshi* lebih terkhusus dari lima informan dari grup *raikantopeni*. Penjelasan akan dimulai dari penggambaran persepsi yang akan memperoleh pemahaman tentang persepsi dari sudut pandang *fujoshi* serta dari *non-fujoshi* dilanjut dengan penjabaran stigma, yang menghasilkan kekhawatiran dari stigma keluarga, lingkungan pertemanan hingga lingkungan kerja serta stigma yang mungkin akan diterima dari orang lain.

A. Persepsi Terhadap *Fujoshi*

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).

Objek persepsi ada yang bersifat intern dan ekstern. Dalam mempersepsi diri sendiri orang dapat melihat bagaimana keadaan dirinya sendiri, sehingga orang tersebut dapat mengevaluasi dirinya sendiri. Jika objek persepsi berwujud manusia maka disebut sebagai persepsi sosial. persepsi sosial merupakan suatu proses seseorang untuk mengetahui, menginterpretasikan dan mengevaluasi orang lain yang ada dalam diri orang yang dipersepsi. Sehingga terbentuklah gambaran orang yang dipersepsi (Khikmah, 2012 : 30-31).

Jika dilihat berdasarkan defenisi diatas maka persepsi dapat berasal dari persepsi internal (*fujoshi* itu sendiri) dan berasal dari persepsi eksternal (orang diluar *fujoshi*) diantaranya:

1. **Persepsi dari *Fujoshi***

ketika ditanyakan kepada kebanyakan para *fujoshi*, mereka akan secara serentak mengatakan bahwa *fujoshi* adalah sebutan untuk para perempuan penggemar hal-hal yang berbau homoseksual, baik dengan cara mengonsumsi konten dalam berbagai bentuk (film, *series*/*drama*, komik, novel bahkan *fiction*), senang melihat dan menjodohkan pasangan sejenis dalam artian khusus mereka para pecinta *BoyxBoy*. Bagi kebanyakan para *fujo* persepsi mereka tentang *fujo* itu sendiri cenderung menormalisasikan hal hal tentang dunia *fujoshi*. Bagi mereka menikmati

konten *boys love* tidakk jauh berbeda seperti para *kpopers* yang menggilai dunia *kpop* nya. Persepsi mereka tentang *fujoshi* itu sendiri diantaranya :

a. Biasa Saja

Sebagian dari *fujoshi* menganggap ini adalah hal biasa dan tidak menganggapnya sebagai prilaku yang buruk selama tidak merugikan pihak manapun, sehingga banyak diantara mereka akan menormalisasikan perilaku semacam ini dan menganggap biasa aktivitas tersebut. Bagi sebagian *fujoshi* hobinya tersebut cukup berguna dalam hal memperluas pergaulan, dimana mereka dengan mudah menemukan orang-orang dengan ketertarikan yang sama.

Gambar 22
Capture Salah Satu Cara Para *Fujoshi* Memperluas Pergaulannya

Sumber : Akun *facebook* @rakyat raikantopeni

Seperti cara di atas yang ditunjukan seperti gambar 22, mereka tidak akan segan-segan mengundang pertemanan antar sesama mereka baik malalui *facebook, intagram, twitter* dan media sosial manapun yang mereka miliki.

b. Pilihan Pribadi Masing-Masing Individu

Manusia adalah makhluk diciptakan tuhan dengan yang diberikan akal dan pikirannya sendiri, mereka bebas memanfaatkan itu selama dirasa baik dan tidak merugikan orang-orang disekitar mereka. Maka dari itu mereka beranggapan menjadi *fujoshi* adalah pilihan perempuan itu sendiri yang secara sadar dia lakukan dan akui.

Gambar 23
Capture Pengakuan *Fujoshi*

Sumber : Akun *instagram* @rakyatraikantopeni_indo

Dari gambar 23, Pada dasarnya para *fujoshi* terlebih mereka yang beragama muslim tahu dan sadar bahwa perilaku mereka yang menggemari konten *boys love* dan *yaoi* tidaklah perilaku yang bagus. Hal ini sekali lagi tidak terlepas dari penggambaran cerita yang mengarah ke LGBT yang mana merupakan hal yang tidak dibenarkan dalam agama mengenai adanya hubungan sesama jenis yang sering disebut sebagai homoseksual. Namun kesenangan serta kesesuaian selera yang dipilih

para *fujoshi* membuat mereka sulit untuk lepas dari kegemaran mengkonsumsi konten *boys love* tersebut.

c. Bukan Prilaku yang Salah

Selama tau dan masih dalam batasan yang wajar menjadi *fujoshi* tidak ada salahnya bagi mereka, itu kembali lagi atas dasar hal ini merupakan pilihan pribadi yang dipilih oleh *fujoshi* itu sendiri. Meski pun para *fujoshi* tidak menampik bahwa sanya setiap kali mereka menikmati momen para idolanya saling berinteraksi atau memberikan *fanservise* yang menyenangkan hingga menimbulkan harapan bahwa kedua karakter tersebut dapat saling bersatu atau berhubunggan, ini karena idola mereka adalah nonis dan bertempat tinggal dinegara yang memungkinkan hubungan sesama jenis di normalkan sehingga memungkinkan harapan itu ada,

Gambar 24
Capture Argumen Para *Fujoshi* Mengenai Prilaku Mereka

Sumbre : Akun instagram @rakyatraikantopeni_indo

Namun seperti yang dapat kita liat dari gambar 24 diatas, mereka dapat mengerti bahwa sang idola pun memiliki kehidupan nyata nya sendiri untuk mereka jalani sehingga ini kembali pada realitas kehidupan masing-masing.

d. Selera Pribadi Masing-Masing Individu

Dalam hal ini yang membedakan *fujo* dengan yang lain karena selera yang membedakannya. Kegemaran terhadap konten *boys love* ini sedikit banyak nya dipengaruhi oleh faktor selera. Konten *boys love* dapat diumpamakan seperti buah durian eksotis, yang mana sebagian orang menyukai keseluruhan dari buah baik rasa dan aroma sebagian lagi tidak menyukainya karena benci dengan rasa maupun aroma dari buah tersebut. Begitu pun para *fujoshi* yang menyukai konten tersebut mengakui bahwa konten yang yang mereka sukai pun juga tergantung selera mereka sendiri.

Ibarat kata selera tiap orang tidak bisa disama ratakan. Tiap orang berhak memilih apa yang mereka suka dan berhak untuk tidak menyukai apa yang mereaka tidak suka. Seperti Elena yang senang dengan series *love by change* karena mengakui bahwa para pemain terlihat sangat lah tampan dimatanya, namun bagi Lily series LBC tidak lah sebagus yang orang orang bilang karena penilaian nya terhadap aktor yang memainkan series tersebut sangat kaku sehingga ia tidak begitu menyukainya. Begitu pun dengan orang lain. Orang lain boleh saja tidak menyukai *boys love* karena menilai konten yang sarat akan unsur LBGT, tiap orang berhak manilai atas dasar selera mereka sendiri.

2. Persepsi Orang Lain (*Non-Fujoshi*) terhadap *Fujoshi*

Persepsi ini di tujukan khusus kepada perempuan yang bukan dari kalangan *fujoshi*, bisa dari orang biasa, mereka yang taat agama, homophobic, maupun para *fudanshi*.

a. Hobi Jalur Haram

beberapa diantara mereka menganggap bahwa penilaian terhadap kesukaan para *fujoshi* disebut sebagai kesenangan jalur haram, ini dinilai berdasarkan *boys love* itu sendiri adalah suatu konotasi yang negative di telinga masyarakat awan. Meski para *fujoshi* berdalih aktivitas mengonsumsi *boys love* itu sendiri dijadi kan sebagai hobi dan ajang hiburan yang tidak merugikan siapapun akan namun dimata orang awan juga tidak bisa menampik penilaian mereka bahwa lama-kelamaan para *fujoshi* tersebut akan memiliki perubahan pandangan terhadap hubungan sejenis dan mewajarkan hal itu sehingga menganggap hal tersebut sebagai hal yang biasa di kehidupan mereka.

b. Bukan Hal yang Merugikan

Bagi mereka sebagian orang juga menilai menjadi *fujoshi* tidak masalah selama tidak merugikan orang lain dan dirinya sendiri. Karena bagi mereka yang *non-fujo* berpikir menyukai konten *boys love* nyaris sama halnya seperti para penggemar *kpop* yang tergila-gila dengan idolanya. Yang berbedakannya hanya penggemar *boys love* mereka sebut jalur haram. Akan tetapi hal terbut tidak berdampak apapun bagi orang lain.

c. Abnormalisasi Orientasi

Tidak aneh apabila para *non-fujoshi* mempertanyakan orientasi kenormalan perempuan itu sendiri. Karena perbedaan selera yang bertolak belakang dari selera

masyarakat normal pada umumnya, sehingga para dominan cenderung meragukan orientasi seksual para *fujoshi* itu sendiri. Akan tetapi tidak mengherankan mengenai pemikiran tersebut ini sejalan dengan pengakuan salah seorang *fujoshi* yang seperti berikut:

Gambar 25
Capture Argumen Salah Seorang Admin Grup Rakyat *Raikantopeni Faceebook*

Sumber : Akun grup *facebook* @rakyat raikantopeni

Dari gambar 25 menunjukkan, Meski pun pada dasar nya perempuan tersebut masih dalam tahap mempertanyakan orientasi nya akan tetapi hal tersebut menunjukan bahwa tontonan yang ia tonton cukup berdampak pada kesadaran seksualnya. Namun barang kali hal ini sejalan dengan konsep performa gender oleh Judith Butler dalam tulisan terre, arivia, alimi, dan affiah, (2013:66) yang menyebutkan bahwa gender itu merupakan dasar dari performa diri yang ditunjukan oleh manusia itu sendiri. Karena pada dasarnya Judith menyadari bahwa semua gender adalah jadi-jadian yang menipu kita dengan menampakkan dirinya seolah dia yang asli. Mungkin ini juga yang dirasakan oleh salah seorang *fujoshi* yang

meragukan seksualitas dirinya sendiri. Barang kali bukan *boys love* yang menyebabkannya menjadi pribadi yang meragukan seksualitasnya akan tetapi *boys love* lah yang menjadi pemicu dia menyadari kecendrungan seksualitas nya yang berbeda.

Sebelumnya peneliti sempat berpikir ketika semua perempuan diberikan pilihan untuk menonton *boys love* dengan *girls love* peneliti merasa yakin jika setiap perempuan akan cenderung lebih memilih tontonan *boys love* ketimbang *girls love* sama halnya seperti para *gay* yang akan lebih memilih menonton *boys love* ketimbang *girls love* namun ternyata peneliti keliru dengan argumen ini. Karena salah seorang informan peneliti yang merupakan perempuan *non-fujoshi* menyatakan bahwa dia akan lebih memilih menonton *girls love* ketimbang *boys love*, hal ini dikarenakan ia tidak ingin penilaian baiknya terhadap lelaki akan rusak setelah menonton konten tersebut, begitu pun dengan informan peneliti yang merupakan seorang *gay* yang menyatakan bahwa ia senang menonton *boys love* bukan berarti ia tidak menonton *girls love*. ini kembali pada selera dan kualiatas konten masing-masing individu tersebut konsumsi.

d. Prilaku Tidak Baik

perilaku yang tidak bagus, sehingga menyarankan untuk tidak berlebihan bahkan mengharapkan untuk menghentikan perilaku tersebut, seperti yang ditunjukan dari gambar 26.

Gambar 26
Capture Dari Seseorang Yang Berusaha Menasehati *Fujoshi*

Sumber : Akun *Instagram* @rakyatraikantopeni_indo

e. Pilihan Selera

Mereka menganggap hal ini merupakan kebebasan dalam memilih sikap, karena setiap manusia cenderung memilih berdasarkan kesesuaian seleranya. Lagipula manusia yang punya akal dan pikiran dapat berpikir mana yang baik dan buruk bagi mereka. Sehingga ini hanya tentang nilai kesenangan dan kepuasn yang berbeda diantara tiap individu. Sehingga tidak ada satu pun orang yang berhak membatasi standar kesenangin masing-masing. Dalam hal ini pun bagi kebanyakan orang para *fujoshi* berhak dengan dunianya sendiri selama mereka dapat bertanggung jawab akan hal itu.

B. Stigma Yang Dikhawatirkan *Fujoshi*

Pada dasarnya para *fujoshi* cukup dewasa untuk mengetahui bahwasanya mengonsumsi konten *boys love* bukan suatu tindakan yang dapat dibenarkan. Mereka

cukup memahami bahwa ada batasan norma yang dilanggar mereka, dimana *fujoshi* cenderung akan dipandang sebagai pihak yang mendukung LGBT. stigma disini adalah suatu cap negatif yang tersemat pada diri seseorang. Yang mana menurut Erving Goffman, stigma sebagai suatu proses mendiskreditkan seseorang individu dari individu lainnya, jika berdasarkan jenisnya prilaku *fujoshi* masuk kedalam *blessmishes of individual character* yaitu stigma yang berhubungan dengan kerusakan-kerusakan karakter individu. Maka dari itu beberapa jenis stigma yang dikhawatirkan *fujoshi* terlebih para informan adalah sebagai berikut:

1. Stigma dari Keluarga

Kekawatiran terbesar para *fujoshi* cenderung terhadap stigma keluarga. Karena pada dasarnya keluarga kemungkinan besar tidak akan mengerti tentang dunia semacam itu. Mereka takut jika kesenangan mereka akan dipandang sebelah mata oleh keluarga dan Kyuri mengakui hal itu, sama seperti anak sekolah pada umumnya begitu pun Kyuri. Dia tetap lah seorang remaja yang khawatir jika di nilai salah, kemudian dimarahi jika ketahuan menonton tontonan *boys love*.

Terlebih lagi mereka yang berasal dari keluarga yang sangat taat agama cenderung akan menganggap bahwasanya anak mereka merupakan bagian dari pro LGBT, sehingga berpikiran untuk meruqiyah hingga bahkan memasukan mereka dalam pesantren. Para keluarga bisa saja menganggap mereka tidak normal. Dan berujung menganggap mereka bukan sebagai panutan yang baik bagi adik-adik maupun saudara mereka lainnya.

2. Stigma Pertemanan

Pada stigma pertemanan sendiri para informan sangat mengkhawatirkan jika dikemudian hari teman-teman mereka akan mengolok hobinya tersebut. Seperti Ayaka yang khawatirkan mengenai kesenangannya yang akan diperolok oleh teman-teman yang tidak dekat dengannya, seperti dibilang aneh dan sesat oleh teman-temannya yang lain hingga berujung jadi bahan tertawaan.

Sedangkan dari Elena cenderung sedikit cuek tentang tanggapan temannya, karena dia tahu para sahabatnya tidak akan men-*judge* dirinya karena sudah memahami karakternya luar dalan namun tetap sedikit menghkawatirkan reaksi teman-temannya yang lain juga, terlebih dianggap sebagai perempuan yang aneh.

Begitupun Kyuri, sebagai informan termuda Kyuri masih menutup rapat hobinya dari teman-teman baik itu teman dekat maupun teman biasa, karena merasa tidak ingin menjadi bahan perolokan teman-temannya terlebih teman dekatnya juga tidak menunjukan tanda-tanda sebagai *fujoshi*.

3. Stigma Lingkungan Kerja

Stigma yang muncul pada lingkungan kerja tidak akan berbeda jauh dari stigma pertemanan, bedanya hanya dari profesionalismenya saja. Hal ini diungkapkan oleh Elena yang sudah masuk ke dalam dunia kerja, bagianya hobinya tentang mengonsumsi *boys love* tidak ada pengaruhnya terhadap lingkungan kerjanya namun ia pun tak menampik bahwa stigma negatif dari bagian LGBT cukup membuatnya

khawatir, apalagi jika ia diaggap sebagai seorang lesbian. Maka ia berusaha sebisa mungkin untuk menutupinya.

Begitupun dengan Lily yang meskipun belum bekerja akan tetapi diumurnya yang sepatutnya sudah bekerja ini dia membayang kan bahwa akan sebisa mungkin menutupi status *fujoshi*-nya karena akan terasa tidak profesional saja jika dilingkungan tempat dia bekerja mengetahui ia seorang *fujoshi*, karena juga khawatir dianggap sebagai pendukung LBGT.

Kelima *fujoshi* tersebut memang tidak menerima stigma secara nyata dari orang-rang sekitarnya, karena ketidak terbukaan mereka terhadap ke-*fujoshi*-an itu sendiri. Hanya saja mereka tidak menampik bahwasanya kekhawatiran tersebut tetap ada, sehingga kekhawatiran terhadap stigma yang akan diterima tersebut menjadi tolak ukur para *fujoshi* dalam pengambilan keputusan untuk menyembunyikan identitas *fujoshi* mereka dari lingkungan mereka itu sendiri.

Dari sepanjang penjabaran penulisan ini peneliti mendapati bahwasanya persepsi dan stigma dalam pemahaman para *fujoshi* sangat mempengaruhi mereka dalam menikmati indahnya dunia *fujoshi* yang mereka bentuk. Hal ini tercerminkan dari persepsi para informan yang sekalipun mereka menonton *boys love* namun mereka tidak dapat menerima hubungan sesama jenis di kehidupan nyata mereka, yang menunjukan bahwa perilaku gemar mengkonsumsi konten *boys love* tidak melulu berhubungan tentang orientasi seksual seseorang yang menyimpang, akan tetapi ini tentang nilai kesenangan dan selera *fujoshi* itu sendiri. Dalam grup *raikantopeni* itu sendiri pernah mendebatkan tentang bagaimana para "*fujoshi* yang

justru malah seorang *homopobic*". Pertanyaan semacam itu tentu sangat membingungkan bukan, akan tetapi sudah cukup sering dipertanyakan di beberapa forum grup *fujoshi*. Yang mana beberapa diantara *fujoshi* tersebut menilai hal itu mustahil terjadi namun diantaranya membenarkan adanya fenomena tersebut.

Hal ini sering ditemukan pada para *fujoshi* muslim yang mana mereka dapat menerima hubungan romansa tersebut didalam konten-konten *boys love* tersebut namun tidak dapat mentolerir hubungan LGBT dikehidupan nyata mereka. Beberapa diantaranya beralasan karena para pemain *boys love* tersebut bukan lah orang muslim dan tidak menyangkut pautkan tentang agama didalam cerita tersebut sehinga mereka dapat menormalisasikan batasan dan norma agama dari konten tersebut. Tidak hanya para anggota *raikantopeni* yang memperdebatkan hal tersebut, di beberapa forum lain pun ada yang memperdebatkan hal yang serupa, seperti berikut:

Gambar 27
Tangkapan Layar Forum Diskusi "Anda Bertanya LGBT Menjawab" Dalam Grup *Facebook*

Sumber : Grup *facebook* "Anda Bertanya LGBT Menjawab"

Argumen dari gambar 27, dapat kita lihat sisi lain dari keberagaman penilaian orang lain terhadap *fujoshi* itu sendiri. Menurut mereka fenomena *fujoshi* ini terjadi karena adanya standar ganda dari persepsi *fujoshi* itu sendiri. Yang mana mereka dapat sangat menikmati konten-konten dari *boys love* karena lebih leluasa menganggap ini hanya sebatas konten dan hiburan, lain hal nya jika bertemu dengan pasangan LGBT di di dunia nyata, barangkali mereka akan merasa risih dengan hal itu karena tuntutan adat dan agama yang dirasa masih tabu, seperti yang sempat dijelaskan oleh Elena, bahwa dia berteman dengan beberapa gay, namun walaupun dia sangat menyayangkan orientasi seksual temannya namun dirinya pribadi tidak bisa berbuat apa-apa akan hal tersebut namun sesekali tetap menasehatinya.

Dari pemikiran para informan peneliti menangkap bahwasanya kebanyakan *fujoshi* bukan lah *homophobic*, akan tetapi mereka memahami batasan prilaku yang untuk mereka terima. Seperti tidak masalah mengonsumsi konten *boys love* selama dalam batas wajar dan mampu bertangung jawab akan hal itu, sehingga mereka secara dewasa dapat memilah mana yang baik dan buruk dari apa yang mereka konsumsi.

C. Identitas *Fujoshi*

Semua informan peneliti mengaku bahwa mereka merupakan *fujoshi* yang sangat tertutup terhadap lingkungan *real life* mereka, mereka berusaha sebaik mungkin untuk menutupi dari lingkungan keluarga pertemanan dan begitupun lingkungan kerja. Karena bagi mereka status mereka yang sebagai *fujoshi* merupakan suatu hal yang terbilang tabu untuk disebar luas kan. Terlebih mereka sebagai

perempuan Minangkabau yang dibesarkan dengan nilai-nilai adat dan agama yang cenderung kental. Mereka tidak ingin jika para keluarga akan memandang perilaku mereka sebagai perilaku yang salah dan menganggap mereka tidak paham agama. Itu sebabnya para informan mengaku. Disosmed pun mereka sengaja membuat akun ganda yang mana yang satunya digunakan untuk kehidupan nyata guna bergaul senormalnya sedangkan akun yang lainnya akan digunakan untuk kebutuhan *fangirl* sepuasnya, seperti yang di ungkapkan Kyuri,

> "...aku pribadi yang cenderung tertutup untuk dunia aku yang satu ini. Aku sengaja membuat akun *fake* untuk keamanan dan kenyamanan aku. akupun juga tidak akan bercerita keteman apalagi ke keluarga, karena takut dihujat. Lebih baik diam-diam saja..."

Akan tetapi kadang kala mereka akan sedikit terbuka kepada para sahabat dekat mereka seperti para teman yang sudah menjadi temannya bahkan sebelum mereka menjadi seorang *fujoshi*. Seperti sahabat dekat mereka. Contoh Lily, dulu Lily mengaku sempat bercerita dengan temannya bahwa ia pernah menemukan *fiction yaoi* dan senang mengikutinya dan ternyata teman dekat Lily juga adalah seorang *fujoshi* karena juga menggemari hal yang sama.

> "...aku punya teman sesama *fujo* dari SMP, ketika pertama tahu aku hanya terkejut saja, tapi karena dari kesukaan yang sama itulah pertemanan kami menjadi awet hingga saat ini..."

Seperti Elena yang ternyata berteman dekat dengan seorang gay, karena ia seorang *fujoshi* dia tidak mempermasalahkan sedikitpun akan orientasi seksual temannya tersebut akan tetapi sebagai seorang teman yang baik Elena seringkali menasehati temannya untuk mencoba berubah kearah yang lebih baik.

> "...beberapa teman dekat aku ada yang *gay* di masa kuliah. Sebagai teman yang baik aku beberapa kali menasehati mereka, namun walau bagaimanapun setiap kendali tetap ada ditangan mereka..."

Dan Kyuri yang merupakan informan termuda yang sedang senang-senangnya dunia *fujoshi*. Kemudian Bebii yang mengaku ingin berhenti menjadi *fujoshi* namun ketika dia stres hobinya dalam dunia perfujoan malah menjadi pelariannya sebagai pelepas stres, begitupun Lily dan Elena yang sempat berpikiran untuk bertobat, namun ternyata tidak pernah benar-benar lepas dari dunia tersebut.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan metode *life story* para informan peneliti mendapatkan cerita keseluruhan bagaimana para informan memahami perihal "dunia maya *fujoshi*" yang mereka pahami, faktor yang melatarbelakangi informan Padang dari komunitas grup "*raikantopeni*" menjadi seorang *fujoshi* serta persepsi dan stigma yang mereka khawatirkan sebagai *fujoshi*.

Dilihat dari rangkaian penelitian tersebut, para informan masih cenderung memahami mana yang baik atau tidak dari perilaku dan tindakannya. Sebagai perempuan Minangkabau mereka cenderung berpegang teguh terhadap adat dan agama yang diajarkan sedari kecil oleh orang tua mereka, yang mana menyukai konten *boys love* akan cenderung dinilai negatif namun bukan berarti mereka menyimpang dan mendukung LGBT. Hanya saja ini berkaitan dengan *pleasure* atau yang kita sebut sebagai kesenangan mereka terhadap konten tersebut. Namun dibalik itu semua mereka menyadari dengan hidup di wilayah yang sebagian besar sangat kontra dengan hal-hal yang berkaitan dengan LGBT membuat mereka semakin berhati-hati dalam bertindak dan bertingkah laku. Terlihat bagaimana para *fujoshi* cukup siaga dengan menggandakan akun khusus untuk *fangirl* mereka, atau dengan tidak terlalu mengumbar kesukaan mereka terhadap sembarangan orang. Pada

dasarnya para *fujoshi* pasti cukup candu terhadap sosmed baik menggunakan *fb*, *twitter*, *instagram* maupun aplikasi sosmed lainnya.

Hal ini jelas disebabkan oleh persepsi dan stigma dari dua sisi masing-masing dalam hal ini dilihat dari sudut pandang *fujoshi* dan *non-fujo*. Meskipun para *fujoshi* cenderung menormalisasikan perilaku atau hobinya terhadap kesukaan nya itu akan tetapi mereka sadar akan stigma para dominan yang memandang *boys love* sebagai konten yang sarat akan unsur LGBT sehingga tidak mewajarkan kesenangan tersebut. Selain itu kemudahan teknologi pun juga mendorong para *newbe* dan *fujoshi* semakin mudah dalam akses mereka menikmati konten-konten tersebut. Mereka dapat mengakses berbagai hal tentang dunia *fujoshi* sesuai keinganan dengan mudah dan cepat serta makin mengembangkan eksistensi *boys love* akhir-akhir ini, maka dari itu diperlukan filterisasi dalam menilai baik dan buruknya manfaat bersosmed. Setiap orang haruslah dapat menelaahnya secara tepat dan benar sehingga tidak tersesat kedalam pilihan yang salah.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian mengenai *fujoshi* dari grup "*raikantopeni"* telegram ini peneliti memperoleh hasil temuan data, namun peneliti masih mengakui bahwasanya penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan baik dalam proses penelitian maupun karya tulis ini. Meski begitu peneliti masih berusaha untuk memberikan saran yang berkaitan dengan penelitian ini. Dalam dunia *fandom boys love* atau *yaoi*, pada dasarnya tidak hanya ada *fujoshi* didalamnya

bahkan juga tidak sedikit para *fudansi* yang terlibat didalamnya. Maka dari itu untuk penelitian kedepannya peneliti sangat mengharapkan jika peneliti selanjutnya kedepan dapat fokus tidak hanya untuk meneliti *fujoshi* saja namun juga akan lebih menarik jika ikut serta fokus meneliti sisi *fudanshi* nya.

GLOSARI

AU	Menurut urban dictionary adalah singkatan dari alternative univers yang sering digunakan di twitter sebagai penggambaran cerita idola dalam bentuk tread twitter.
Author	Artinya pengarang, atau sebutan bagi orang yang membuat maupun menciptakan karangan berupa cerita.
Avatar	Gambar tiga dimensi yang digunakan untuk menggambarkan seseorang dalam dunia maya
Bit	Singkatan dari binary digit, dapat dikatakan juga sebagai satuan kecepatan transfer data terkecil dalam sistem informasi
Boys love	Salah satu genre yang menampilkan romansa antar sesama lelaki
Bot	Merupakan singkatan dari robot yang dapat diartikan sebagai sistem untuk melakukan tugas tertentu secara otomatis dan repetitif
Blog (web blog)	Sebuah website atau jurnal online yang berisi informasi berbentuk tulisan yang dimuat sebagai postingan pada halaman web
Cyberspace	Adalah dunia maya atau disebut juga ruang siber
Cyberculture (budaya siber)	Praktik sosial maupun nilai-nilai dari komunikasi dan interaksi antar pengguna yang muncul di ruang siber dari hubungan antar manusia dengan perantara teknologi
Desktop	Keseluruhan tampilan layar monitor yang terdiri atas ikon yang tertata untuk memudahkan identifikasi program aplikasi
Drakor	Singakatan dari drama Korea
Enksripsi	Proses mengamankan informasi menjadi teks sandi, lebih jelasnya adalah proses teknis yang mengonversikan informasi menjadi kode rahasia, sehingga mengaburkan data atau pesan yang dikirim.
Fandom	Kumpulan fan, (artis, klub olah raga, film, dsb.)
Fanfiction	Sebuah cerita fiksi yang dibuat oleh penggemar berdasarkan kisah, karakter, latar yang sudah ada dari para idola
Fanfiction.net	Salah satu situs arsip fiksi penggemar

	otomatis.
Fanservis	Interaksi atau perhatian khusus yang diberikan oleh bintang idola kepada penggemar
Fetish	Ini dapat dikategorikan sebagai kelainan seksual, dimana pelaku memiliki kesenangan seksual terhadap hal-hal tertentu.
Fudanshi	Sebutan atau julukan yang diberikan pada laki-laki yang menggemari yaoi atau boys love
Fujoshi	Sebutan atau julukan yang diberikan pada perempuan yang menggemari yaoi atau boys love
Funfact	Semacam artikel mengenai fakta0fakta menarik seputar idola, dahulu sering tersedia di platform facebook
Genre	Jenis, tipe, kelompoksastra atas dasar bentuknya
Gif	Berupa kumpulan gambar-gambar yang dapat bergerak
Give away	Semacam kuis virtual yang memberikan hadiah berdasarkan persyaratan yang diajuakan
Gmm	Perusahaan stasiun tv besar di Thailand
Homoerotis	Ketertarikan seksual antara mereka yang sesama gender
Homoromantis	Ketertarikan seksual antara mereka yang sesama gender yang hanya dari sisi romantismenya
J-pop	Sebutan untuk genre pop jepang
Idol	Adalah idola, dikorea idol adalah selebriti populer kpop yang telah bertahun menjalani pelatihan dibawah naungan suatu agensi
Ios	Sistem operasi seluler yang dibuat dan dikembangkan oleh apple inc
k-pop	Sebutan untuk genre pop korea
k-popers /k-pop lovers	Sebutan untuk para penggemar genre pop korea
Konten	Informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik.
Lakorn	Merupakan sebutan untuk drama/series Thailand
LBC (love by change)	Salah satu series thailand
Nobar	Singkatan dari nont bareng,

Nonis	Merupakan singkatan dari non-islam
Newbe	Istilah atau bahasa gaul untuk pendatang baru atau seseorang yang belum berpengalaman dalam sesuatu
Otaku	Para pecinta atau hobi dalam hal-hal tantang jepang
Owner	Dapat diartikan sebagai pendiri awal
Pairing	Artinya memasangkan, dlam dunia boys love mempairing artinya memasangkan satu karakter dengan karakter yang untuk menjadi pasangan
Provider	Artinya penyedia jasa internet, yaitu suatu perusahaan atau badan yang menyediakan jasa sambungan internet.
Playstore	Aplikasi android yang menyediakan bermacam aplikasi lain yang dapat didownload dengan mudah
Persepsi	Suatu tanggapan atau penerimaan langsung dari sesuatu atau dapat diartikan sebagai proses seseorang menanggapi beberapa hal melalui pemikirannya.
Roleplayer (rp)	Semacam permainan memerankan peran, yang mana pemainnya dapat memainkan peran se\suai dengan pilihan peran yang tersedia dan kita dapat memerankannya seolah itu nyata
Selling rot	Suatu untuk menghiglight hubungan yang ambigu antara dua orang pria untuk menghebohkan dan menarik penonton dan audiens
Shipper	Pasangan yang menjadi target perjodohan dari para penggemar
Skinship	Tindakan sentuhan dari idol atau artis yang bertujuan untuk menarik perhatian pengggemar dan menyenangkan mereka
Smarthphone	Perangkat keras yang berbasis android
Startup	Perusahaan rintisan yang belum lama beroperasi, dengan kata lain sebuah perusahaan yang sedang dalam tahap pengembangan
Stigma	Cap negative yang melekat pada diri seseorang sehingga
Tablet	Salah satu perangkat keras yang menyerupai

	ponsel android dengan ukuran yang cenderung lebih besar dan lebar
Uwma (until we meet again)	Salah satu series thailand
Virtual society	Artinya komunitas maya, yang mana diciptakan untuk saling berkomunikasi diantara para pengguna internet dengan menggunakan platform internet
Vpn (virtual private network)	Aplikasi yang menjadi alternative aman untuk mengakses local area network yang berada pada jangkauan tertentu atau situs situs tertentu yang ilegal
Wattpad	Aplikasi android penyedia layanan bacaan berupa fiction dan novel
Windows	Adalah sistem operasi computer yang dibuat oleh Microsoft
Yaoi	Nama lain dari boys love hanya saja cenderung satu tingkat lebih vulgar

Daftar pustaka

Buku

Afrizal. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Dipsiplin Ilmu*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma Dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Bungin, Burhan. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif : Aktualisasi Metodologis Ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta : Rajawali Pers.

Burton, Graeme. 2017. *Media Dan Budaya Populer*. Yogyakarta : Jalasutra.

Effendi, Sofian dan Tukiran. 2012. *Metode Penelitian Survei.* LP3ES. Jakarta

Goffman, Erving 1963. Stigma : *Notes on the Management of Spoiled Identity*. England : Penguin Group.

Hills, Matt. 2002. *Fan Cultures*. New York : Routledge

Koenjaraningrat. 1990. *Metode Penelitian Masyarakat.* Jakarta: UI Press.

Koenjaraningrat, 2000. *Pengantar Antropologi 1*. Jakarta: Rineka Cipta.

McLuhan, Marshall. 1962. *The Gutuenberg Galaxy The Making Of Typographic Man*. Toronto : University Of Toronto Press

Nasrullah, R. 2020. *Etnografi Virtual (Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet)*. Bandung: simbiosa rekatama media.

Priyowidodo, gatut. 2020. Monograf Netnografi Komunikasi (aplikasi pada tiga riset lapangan). Depok: rajawali printing.

Soeitoe, Samuel. 1982. *Psikologi Pendidikan II.* Jakarta: FEUI

Spardley, james P. 2006. *Metode etnografi.* Yogyakarta : Tiara Wacana.

Terre, Edi Riyaldi dkk. 2013. *Manusia, Perempuan, Laki-laki (pengantar ke Pemikiran Hannah Arendt, Seyla Benhabib, Judith Butler, Ziba Mir-Hosseini).* Jakarta : Komunitas Salihara.

Vrendenbreght, J. 1978. *Metode dan teknik penelitian masyarakat.* Jakarta : Gramedia.

Yin. Prof. Dr. Robert. K. 2008. *Studi Kasus, Desain dan Metode.* Jakarta : Penerjemah Mudzakir, Raja Grafindo Persada.

Skripsi

Ammar, Izmi Wardah. 2018. *Eksistensi Fujoshi Dikalangan Pecinta Kebudayaan Jepang (Study Etnografi Terhadap Wanita Penyuka Fiksi Homoseksual Di Kota Medan, Sumatera Utara).* Skripsi, Departemen Antropologi Sosial Universitas Sumatera Utara.

Mopashari, Aimah. 2019. *Sikap Dan Perilaku Wanita Penggemar Cerita Cinta Homoseksual Di Facebook Dan Instagram Terhadap Stigma Masyarakat (Studi Kasus Dikalangan Fujoshi)*. Tesis, Universitas Muhammadiah Malang.

Dilla, Dwi Pharah. 2018. *Memahami Mekanisme Komunikasi Negosiasi Identitas Fujoshi Dalam Keluarga, Teman Kerja, Kelompok Dan Media Sosial*. Tesis, Universitas Diponegoro.

Hikmah, Nurul. 2012. *Hubungan antara dukungan sosial kawan sebaya dengan motivasi berprestasi alumni siswa-siswi SMAN 38 jakarta lulusan tahun 2011*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Program Sarjana Ilmu Kesejahteraan Sosial Universitas Indonesia

Islaniyah, Al. 2018. *Konstruksi Identitas Fujoshi Dimedia Sosial Instagram (Kasus Korean Lover Di Surabaya)*. Skripsi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Nurizky, Fatiya. 2012. Analisis *Perubahan Perilaku Perempuan Penggemar Genre Boys Love Melalui Forum Virtual Di Dalam Cyberspace*. Skripsi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Program Studi Jepang Depok.

Jurnal & Artikel

Ani, Yueni Andri. 2018. *Fujoshi Ala Indonesia Dalam Penciptaan Komik. Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia.* Jurnal INVENSI Vol 3, No 1.

Ayun, Primada Qurrota. 2015. *Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial Dalam Membentuk Identitas.* Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Jurnal CHANNEL, VOL 3, NO 2.

Azuraa, Widya. 2019. Jurnal Ilmu Komunikasi UPN "Veteran" Jawa Timur Vol 1 No 1: *Boy With Love (Komunikasi Pecinta Film Boys Love).* Universitas Muslim Indonesia.

Dewati, Cindy Dyaning. 2015. *Analisis Konsep George Herbert Mead Dalam Fenomena Perilaku Meyimpang Dikalangan Pelajar SMA Negeri 8 Surakarta*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi.

Dewi, Putri Andam. 2012. *Komunitas Fujoshi Dikalangan Perempuan Indonesia.* Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Jurnal LINGUA CULTURA Vol 6 No 2: 173-182.

Gusri, Latifah, Ernita Arif, dan Rahmi Surya Dewi. 2020. *Konstruksi Identitas Gender Pada Budaya Populer Jepang (Analisis Etnografi Virtual Fenomena Fujoshi Pada Media Sosial).* Ilmu Komunikasi Universitas Andalas. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol 3, No 1.

Mizoguchi, Akiko. 2008. "*Reading And Living Yaoi : Male-Male Fantasy Narratives As Women's Sexual Subculture In Japan*". Program in visual and cultural studies the college arts and sciences. University of rochester.

Retaminingrum, Amalia Novita. 2017. *Peran Parent Child Relationship Pada Orientasi Seksual Gay.* Universitas Tarumanegara. Jurnal Taman Cendekia Vol. 01, No. 01.

Retnowati, Putri Ayu. *Stigmatisasi Pada Pebasket Lesbian (Studi Deskriptif Mengenai Stigmatisasi Kalangan Komunitas Basket Pada Pebasket Lesbian Di Kalangan UKM Bola Basket Universitas Kota Surabaya.* Antropologi Universitas Airlangga. Artikel Jurnal RETNO.

Winduwati, Septia. 2015. *Fujoshi Remaja Dan Kenikmatan Bermedia Yaoi (Studi Kasus Pada Remaja Putri Penggemar Fiksi Romantis Homoerotis Jepang).* Karya Ilmiah Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanegara.

Zahid, A. 2019. *Sensualitas Media Sosial Di Era Globalisasi : Kajian Sosiologi Media Marshall McLuhan Sebagai Analisis Media Masa Kini.* Jurnal Sosiologi USK Vol 13, No 01.

Internet

http://communication.binus.ac.id/2018/09/24/etnografi-komunikasi-dan-netnografi : binus universityfaculty of economic & communication. Diakses pada tanggal 23 februari 2021 pukul 02:18 WIB

http://medhydayat.com/bourdieu-dan-selera/# : MEDHYDAYAT. Diakses pada tanggal 17 maret 2022 pada pukul 15:45

LAMPIRAN

Pedoman Wawancara

Identitas informan kunci

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
3. Umur :
4. Agama :
5. Domisili :
6. Suku :
7. Satus / Perkerjaan :
8. Jumlah Saudara :
9. Hobby :

Latar Belakang *Fujoshi*

a. Komunitas virtual grup raikantopeni

    1. apa itu raikantopeni?
    2. Bagaimana terbentuknya grup raikantopeni?
    3. Berapa jumlah anggota grup?
    4. Dari mana saja asal member grup raikantopeni?
    5. Siapa owner dari grup raikantopeni?
    6. Apa alasan owner membentuk grup tersebut?
    7. Apa saja aktivitas yang dilakukan di dalam grup raikantopeni?

8. Apa arti nama dan lambang dari grup raikantopeni?
9. Bagaimana sistem perekrutan anggota grub raikantopeni?

b. Latarbelakang dan Aktivitas fujoshi

1. Dimana anda berdomisili?
2. Darimana anda mengetahui konten B L?
3. Kenapa anda menyukai konten *boys love*?
4. Apakah keluarga, teman atau lingkunagan sosial anda mengetahui bahwa anda menyukai konten boys love?
5. Apa yang melatarbelakangi anda menjadi seorang fujoshi?
6. Apakah keluarga, teman atau lingkungan sosial anda mengetahui bahwa anda adalah seorang fujoshi
7. Apa kegiatan atau aktivitas yang anda lakukan selama menjadi seorang fujoshi?
8. Apa faktor yang menyebabkan anda tertarik menjadi seorang fujoshi?
9. Apakah anda menggunakan identitas asli di dunia maya?
10. Bagaimana anda memandang diri anda sebagai sorang fujoshi?
11. Apa alasan anda bergabung kedalam grup raikantopeni?
12. Apakah anda aktif di grup tersebut?
13. Seberapa sering anda bersosialisasi dengan anggota lain di dalam grub?

14. Kegiatan apa saja yang anda lakukan dengan anggota lain di dalam grub tersebut?
15. Stigma apa yang anda khawatirkan selama menjadi seorang fujoshi?
16. Apakah anda dapat menerima stigma yang akan yang diberikan orang lain kepada anda?
17. Bagaimana cara anda menghadapi stigma yang telah diberikan orang lain kepada anda?