

**KONSTRUKSI MAKNA GAY BAGI PENGGEMAR MANGA YAOI
(FUJOSHI) PADA ANGGOTA KOMUNITAS OTAKU DI PEKANBARU**

By : Dara Ayudyasari

Email : dara_ayudyasari@yahoo.co.id

Counsellor : Dr. Welly Wirman S.IP, M.Si

Jurusan Ilmu Komunikasi – Konsentrasi Hubungan Masyarakat
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12.5 Simpang Baru Pekanbaru
28293
Telp/Fax. 0761-63272

Abstract

Japan's pop culture phenomenon has growth in Indonesia. It shown with fans communities/groups that appear which likes Japan's typical comic "manga". The existence of fans groups not only appear in the real world, but also in the virtual world. One of manga fans that really develop in virtual world is fujoshi. Fujoshi is a term for manga yaoi female fans, which manga yaoi itself is one of manga genre focusing on man relationships which are homoromantic and homoerotic. This study aims to determine the motive and meaning for fujoshi on loving yaoi manga in Pekanbaru city.

This study used qualitative research methods with phenomenology approach. The subjects of this study consist of five people whose joined on Otaku community in Pekanbaru. To determine informants of this study researcher used purposive sampling technique. On collecting data using deep interview, observation, also documentation. The result of this study shown that because motive of Fujoshi on loving yaoi manga is jealousy motive of female character presence, bored of straight lover, and many bishounen.

Whereas in order to motive in this study shown that informants still wants become fujoshi, and want to add the same fujoshi friends, and wishing yaoi manga publish in Indonesia. The meaning that given by fujoshi to gay relationship on yaoi manga was seeing love story in different perspective, gay relationships more romantics than straight story, also life was not like in fairy tale, and their imagination on objects expressed their sexuality.

Keywords : Phenomenology, Japanese Pop Culture, Yaoi, Fujoshi

Pendahuluan

Penelitian ini berawal dari ketertarikan penulis terhadap fenomena budaya penggemar di Indonesia, terutama dalam budaya pop Jepang seperti *manga*, *anime* (kartun/film animasi khas Jepang), games, musik, film, *cosplay*, *fashion* dll. Beberapa tahun terakhir keberadaan kelompok penggemar tersebut tidak hanya tampak di dunia nyata saja namun juga di dunia *cyber*, hal tersebut ditandai dengan muncul dan berkembangnya komunitas-komunitas pecinta budaya Jepang di beberapa media sosial. Salah satu bentuk kegemaran dalam kebudayaan Jepang yang sangat populer di internet adalah komik khas Jepang atau istilah dalam bahasa Jepang disebut "*manga*".

Fenomena penggemar *manga* pada riset ini berfokus pada salah satu genre *manga* yaitu *manga yaoi* yang cukup populer di Indonesia. *Manga yaoi* merupakan istilah populer dalam bahasa Jepang yang merujuk pada genre penerbitan media fiksi (*manga*) yang berfokus pada hubungan percintaan sesama pria yang bersifat homoromantis dan homoerotis. Ketertarikan penulis terhadap fenomena ini karena melihat semakin berkembangnya penggemar *manga yaoi* yang saling membuka diri menunjukkan status kegemarannya yang ditemukan diantara penggemar kebudayaan pop Jepang di dunia maya, selain itu penggemar *yaoi* tersebut didominasi oleh remaja putri hingga dewasa. Terlebih komik yang pada umumnya dikenal sebagai media baca untuk anak-anak, namun ketika melihat kepopuleran komik lebih jauh terdapat juga komik dengan konten dewasa yang menyertakan unsur

pornografi hingga percintaan sejenis sebagai bagian dari tema cerita komik tersebut, seperti pada komik khas Jepang *Manga*.

Keberadaan kelompok penggemar *manga yaoi* ini berkembang diantara pecinta kebudayaan pop Jepang, sekilas jika melihat bahwa terdapat orang yang awam atau tidak begitu mengetahui atau mengikuti perkembangan budaya pop Jepang khususnya pada *manga* akan terasa begitu asing, sehingga fenomena *manga yaoi* hanya populer dan berkembang di dalam lingkaran kelompok penggemar pop Jepang. Meskipun tidak semua menyukai *manga yaoi*, namun sesungguhnya penggemar fiksi *manga gay* tersebut ada disekitar kita dan menikmati genre ini secara diam-diam. Berdasarkan pengalaman penulis ketika mengunjungi salah satu situs komunitas pecinta *manga* dan anime, disana penulis melihat berbagai informasi dan perbincangan seputar perkembangan *manga* dan anime, namun diantara informasi-informasi tersebut terdapat postingan yang cukup menarik perhatian penulis, yaitu mengenai rekomendasi *manga yaoi* disertai gambar beberapa tokoh laki-laki dalam hubungan gay yang tergambar dalam tindakan seksual.

Cerita dalam *manga yaoi* sendiri tidak berbeda dengan cerita *romance* antara pria dan wanita pada umumnya, tema serta alurnya beragam dari kehidupan sekolah dan sosial, mengenai dunia pekerjaan, hingga gangster dan yakuza. Namun yang membedakannya adalah tokoh karakter yang memerankannya, jika pada *manga yaoi* hampir seluruhnya melibatkan laki-laki sebagai tokoh ceritanya dan tentunya kisah

percintaan sesama pria yang menjadi ciri khas dan tema utamanya. Selain cerita yang jelas dan kuat yang tergambar melalui konflik yang terjadi serta perasaan emosional yang terjalin, dalam *manga yaoi* sendiri juga menggambarkan kegiatan seksual sesama pria yang sangat vulgar dan erotis. Pengarangnya sendiri juga tidak malu dan sungkan untuk menggambar alat vital pria secara jelas dan terang-terangan. Serta perilaku seksual gay dalam *manga yaoi* sendiri juga sangat banyak dan sering ditunjukkan meskipun hanya untuk satu judul *manga*.

Para penggemar *manga yaoi* juga memiliki sebutan yang menunjukkan status kegemaran mereka terhadap *manga yaoi* yaitu *fujoshi* dimana kata *fujoshi* merupakan istilah populer dalam bahasa Jepang untuk sebutan bagi wanita yang menggemari *manga yaoi*. *Fujoshi* (腐女子), yang bila diartikan dari kanjinya berarti wanita yang busuk, merupakan sebutan bagi wanita yang menyukai cerita percintaan sesama pria (Sugiura, 2006:8).

Saat penulis mengamati perilaku penggemar dari portal-portal forum online bagi penggemar *manga yaoi*, melalui komentar yang mereka berikan, para *fujoshi* tersebut sangat antusias bercerita mengenai *manga yaoi* dan menunjukkan sikap pro terhadap keberadaan *manga yaoi*. Mereka bercerita mengenai kesenangan terhadap tokoh karakter yang diperankan dalam *manga yaoi* yang disebut *seme* (tokoh laki-laki dalam *manga yaoi* yang digambarkan maskulin, bertubuh besar dan *cool*), serta *uke* (karakter laki-laki dalam *manga yaoi* yang bertindak sebagai

wanita dalam hubungan seksual gay, bertubuh lebih kecil dari *seme*, dan menunjukkan sisi pemalu dan lemah), selain itu para *fujoshi* juga berbicara mengenai *art work* atau kualitas gambar yang menunjang cerita, *chemistry* atau hubungan yang terjalin diantara tokoh tersebut, berkomentar mengenai *mangaka* (pengarang) *yaoi* yang disukai, menanggapi setiap cerita dalam *manga yaoi* yang tergambar dari keinginan para *fujoshi* untuk kelanjutan cerita (imajinasi *fujoshi*) dll.

Para *fujoshi* lebih banyak menghabiskan waktu untuk kegemaran mereka di internet, karena kemudahan dalam mendapatkan *manga* maupun anime *yaoi* yang tersedia dalam situs baca *manga* online baik berbahasa Inggris maupun Indonesia, serta terdapatnya forum virtual bagi penggemar *manga yaoi*, sehingga mereka lebih banyak berinteraksi didunia *cyber* dengan orang-orang yang juga memiliki kesenangan dan hobi yang sama untuk membahas hal-hal seputar *manga yaoi* dan mereka sangat mudah ditemukan di internet. Sebagaimana dijelaskan McHarry & Pagliassotti (dalam *Boys' Love Manga: Essays on the Sexual Ambiguity and Cross-Cultural Fandom of the Genre*, 2010) bahwa:

“Internet adalah media yang sangat penting sebagai tempat berkontribusi kepopuleran *boy's love*, penggemar dan penulis *boy's love* berhasil mengeksplor cerita *boy's love*, mempopulerkan serta menikmatinyadiam–diam dengan menggunakan media internet”

Perkembangan era digital seperti sekarang ini, *manga* tidak hanya dinikmati dalam bentuk buku saja, namun juga dapat dibaca dengan mengakses website online tertentu yaitu melalui digital *manga* online. Maraknya peredaran digital *manga online* membawa perkembangan baru bagi penyebaran *manga*. Kini telah banyak beredar situs *manga* online, yaitu berupa *manga scan*. *Manga scan* diproduksi melalui proses yang disebut *Scanlation* (*scanning, translating, dan editing*) yaitu proses memindai halaman per halaman dari buku *manga* yang telah diterbitkan, setelah itu baru diterjemahkan kedalam bahasa yang diinginkan, *manga scan* tersebut merupakan hasil terjemahan dari orang-orang yang disebut “*tim scanlation*” Kelebihan dari digital *manga* online tersebut adalah dapat diakses secara cuma-cuma atau gratis serta *manga* yang tersedia tidak terbatas dan tersedia dalam semua genre.

Fenomena *manga yaoi* di Jepang sendiri muncul sejak tahun 1970-an, ketika pelopor *manga yaoi* di Jepang Takemiya Keiko dan Hagio Moto, mulai menerbitkan *manga* berjudul *Ki no Uta* dan *Tomasu no Heart*. Kemudian di tahun 1985 majalah *manga June* (penerbit novel dan majalah komik yang terbit bulanan) terbit untuk menampung ekspresi dan kreativitas para *manga-ka* dalam genre ini. Takemiya Keiko, sebagai pelopor *manga yaoi* di Jepang, mengatakan alasan dia membuat *manga* dengan tema percintaan sejenis ini karena menurutnya di dalam diri manusia terdapat dua identitas gender yaitu feminin dan maskulin, dan dengan menggunakan *manga yaoi* Takemiya

bisa menggambarkan dualisme gender yang ada dalam diri setiap manusia (Thorn, 2004).

Pada penelitian ini penulis mencoba mengkaitkan fenomena *manga yaoi* dengan menggunakan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz untuk mengkonstruksikan makna gay terkait dengan motif dan pemaknaan bagi *fujoshi* menggemari cerita fiksi percintaan sesama pria dalam *manga yaoi*. Di Indonesia khususnya di Pekanbaru sesuatu yang berkaitan dengan gay masih menjadi kontroversi, meskipun demikian terdapat orang-orang (*fujoshi*) yang menyukainya dan ditemui di antar penggemar kebudayaan Jepang.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana Konstruksi Makna Gay Bagi Penggemar *Manga Yaoi* (*Fujoshi*) pada Anggota Komunitas Otaku di Pekanbaru?”

Identifikasi Masalah

1. Bagaimana motif *fujoshi* menggemari *manga yaoi*?
2. Bagaimana *fujoshi* memaknai percintaan sesama pria (gay) pada *manga yaoi*?

Teori Fenomenologi Alfred Schutz

Menurut Kuswarno Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Phainomai* yang berarti “menampak”. Sedangkan *Phainomenon* merujuk pada “yang menampak” dan merupakan fakta yang disadari serta masuk ke dalam pemahaman manusia (Kuswarno, 2009: 1).

Menurut Schutz dalam Kuswarno (2009), manusia berusaha mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses “tipikasi”. Hubungan antar makna ini kemudian diorganisasi menjadi sebuah proses yang disebut *stock of knowledge*. Inti pemikiran Schutz terletak pada bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Yang digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya. Hakikat manusia menurut Schutz adalah pengalaman subjektif yang mengambil sikap dan tindakan dalam kehidupan sehari-hari. Kehidupan sehari-hari merupakan sebuah kesadaran sosial sebagai bukti bahwa manusia adalah makhluk sosial. Dunia individu adalah dunia intersubjektif yang memiliki makna yang beragam, dan dirasakan sebagai bagian dari kelompok sehingga ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama. Dalam kehidupan totalitas masyarakat, setiap individu menggunakan symbol-simbol yang telah diwariskan untuk memberi makna pada tingkah laku individu tersebut (Kuswarno, 2009: 18).

Manusia yang berperilaku ini menurut Schutz disebut sebagai “aktor”. Ketika actor melakukan sebuah tindakan, maka orang disekitarnya akan mencoba untuk memahami makna dari tindakan tersebut. Hal ini dalam dunia sosial dikenal dengan istilah “realitas interpretif” (*interpretive reality*). Pemahaman Fenomenologi Schutz sesungguhnya memiliki tugas utama untuk merekonstruksi dunia kehidupan manusia “sebenarnya” dalam bentuk makna yang mereka

pahami dan alami sendiri. Realitas makna di dunia tersebut bersifat intersubjektif dimana anggota

masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi atau komunikasi (Kuswarno, 2009: 110).

Menurut Schutz ilmu sosial secara esensial tertarik pada tindakan sosial (*social action*). Tindakan sosial oleh Kuswarno diartikan sebagai tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang. Tindakan ini juga meliputi tindakan yang telah lengkap (*the completed act*) dan tindakan yang sedang berlangsung (*the action in progress*). dalam tindakan yang telah lengkap dikenal istilah “proyek” yang menurut Schutz merupakan sebuah makna yang rumit atau makna yang kontekstual. Karena kerumitan ini lah kemudian Schutz mengusulkan pemikirannya terkait dengan fase yang dapat menggambarkan tindakan seseorang secara keseluruhan. Dua fase yang diusulkan oleh Schutz ini diberi nama tindakan *in-order-to motive* (*Um-zu-motive*), yang merujuk pada masa yang akan datang; dan tindakan *because-motive* (*Weil-Motiv*) yang merujuk pada masa lalu (Kuswarno, 2009: 111).

Budaya Populer Jepang

Jepang merupakan contoh negara yang sukses mempopulerkan budayanya ke pasar internasional yang dikemas kedalam produk budaya pop (*pop culture*) Jepang. Jepang yang telah dikenal sebagai salah satu negara industry yang maju dengan sistem ekonomi yang kuat

tidak cukup hanya dengan menunjukkan *hard power* dengan keunggulan bidang teknologinya, melainkan dengan menggunakan kekuatan lunak atau "*soft power*" yang terwujud dalam budaya populer.

Joseph S. Nye Jr (2004:85-86) menjelaskan bahwa *soft power* sebagai kemampuan suatu negara untuk mencapai tujuannya dengan lebih menggunakan daya tarik (*attraction*), dari pada paksaan (*affection*) dan pembayaran (*payment*). Dalam konteks Jepang, salah satu daya tarik yang dimilikinya adalah budaya populer yang dapat dimanfaatkan sebagai *soft power* negaranya. Nye mengungkapkan bahwa Jepang memiliki sumber-sumber *soft power* yang lebih potensial dibandingkan negara-negara di Asia lainnya (2004:85-86). *Soft Power* yang dimaksud berupa *Manga, Anime, Character, Fashion*, makanan, dan lain sebagainya (Iwabuchi,2008:125).

Iwabuchi juga menegaskan bahwa animasi Jepang, game PC, serta karakter (*kyarakutaa*) merupakan karya orisinil khas Jepang dan jumlah pengkonsumsinya yang besar, tidak terlepas dari teknologi yang canggih; namun demikian, yang menarik minat dunia internasional terhadap budaya pop Jepang adalah sesuatu yang lain yang tak terlepas dari itu (Iwabuchi,2008:127). Didalam masing-masing produk terdapat faktor pematik yang tidak dimiliki produk negara lain, seperti kualitas dan kreatifitas, konten yang mengandung unsur kehidupan, mimpi dan hubungan antar manusia, tema yang berkisar mengenai hubungan antar manusia, kerja keras, dan perkembangan spiritual

(Craig,2000). Kinsella (2000:20) juga berpendapat bahwa *manga* adalah fenomena budaya kontemporer yang mencolok.

Anggapan lain mengenai budaya pop Jepang yang banyak mendapatkan perhatian dewasa ini adalah konsep '*national cool*' yang diangkat oleh Douglas McGray, jurnalis asal Amerika Serikat. Konsep ini membahas penyebaran budaya pop Jepang secara internasional. Menurut McGray, "*national cool*" adalah sebuah variasi dari '*soft power*' Jepang yang pernah dibahas oleh Nye sebelumnya. Selanjutnya, McGray juga mengatakan, '*gross national cool*' sama dengan '*gross national product*', dalam arti dapat digunakan sebagai standar penilaian untuk membandingkan kekuatan sebuah negara (McGray, Foreign Policy, 2002).

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan budaya populer Jepang seperti *manga* dan anime dapat diterima dengan baik tidak hanya di Jepang, yaitu: Pertama, budaya pop Jepang memiliki kreatifitas dan kualitas yang tinggi, orang Jepang menuangkan kreatifitasnya yang tinggi dan ditunjang dengan kualitas yang sangat baik. Didalam *manga* dan anime yang dieksplorasi sangat beragam dan penggambaran karakter tokoh serta latar dibuat dengan sangat teliti dan detil hingga sangat menarik untuk dibaca ataupun ditonton.

Kedua, budaya populer Jepang juga mengandung unsur kehidupan, mimpi, dan relevansinya. Budaya populer Jepang mencakup kehidupan dengan semua dimensinya.

Tema yang diangkat kedalam *manga* dan anime sangat berhubungan dengan kehidupan manusia pada umumnya yang mencakup cinta kasih, kebaikan dan keburukan, hubungan manusia dengan alam, hingga mimpi untuk masa depan. Ketiga, budaya populer Jepang seperti didalam *manga* dan anime memiliki aspek hubungan antar manusia, pekerjaan, dan perkembangan spiritual (Timothy, 2000:6).

Manga Yaoi

Manga yaoi adalah salah satu genre *manga* yang memiliki tema dan fokus cerita pada kisah romansa percintaan sesama pria. *Yaoi* dicirikan dengan materi subyek utamanya yakni homoerotis dan romantisme homoseksual antara dua laki-laki (atau lebih). *Manga yaoi* secara gamblang menggambarkan kegiatan bercinta (*sexual intercourse*) antara dua orang pria, Tema tentang homoseksual muncul pertamakali pada tahun 1970, dimana para penulis *manga* di Jepang mulai menulis dan menggambarkan tentang “*beautiful boys*” (*bishoonen*) sebagai pemeran utama dalam cerita buatan mereka. *Bishoonen* adalah karakter lelaki yang digambarkan memiliki kecantikan seperti perempuan (McLelland, 2006).

Karya yang dibuat oleh dan untuk wanita ini dikukuhkan secara umum menjadi *yaoi* oleh Nakajima Azusa dalam bukunya yang berjudul *Tanatosu no Kodomotachi* (タナトスの子供たち、Anak-anak Thanatos). Pada buku tersebut Nakajima menggunakan istilah *yaoi* untuk menaungi genre ini secara keseluruhan. Hal ini bisa dilihat pada

kalimat “*Naze hito wa yaou no ka?*” 「なぜ人はやおうのか?」 di mana pada kalimat ini terdapat kata *yaou* (やおう) yang merupakan perubahan dari kata benda *yaoi* menjadi kata kerja oleh Nakajima sendiri (Mizoguchi, 2008:56). Pernyataan beliau memengang pengaruh yang besar karena posisi beliau sebagai salah satu pengarang besar *yaoi* dengan nama alias Kurimoto Kaoru.

Yaoi merupakan singkatan dari tiga frasa Jepang [ヤマなし, オチなし, 意味なし] [*Yama Nashi, Ochi Nashi, Imi Nashi*], yang berarti "Tanpa Klimaks, Tanpa Penyelesaian, dan Tanpa Makna" yang biasanya digambarkan dengan minim struktur naratif, yang merupakan ciri khas *manga* amatir dari pertengahan tahun 1980an (Imidasu, 1993: 1094 dalam Kinsella, 2000:112-116). Terkadang akronim *yaoi* dijadikan bahan candaan yaitu “*Yamete Oshiri Ga Itai*” yang berarti “*stop, my butt is hurt*” (hentikan, pantat saya sakit) (Cathy, 2006:24).

Mizoguchi (2008, 172-219) mengingatkan bahwa *yaoi* adalah fiksi yang menggunakan bingkai hubungan romantis antara tokoh laki-laki sebagai proyeksi dari fantasi seksual para penulis dan pembaca perempuan. Tidak ada tujuan untuk mengeksploitasi karakter *yaoi* dengan karakter laki-laki homoseksual di dunia nyata. Representasi laki-laki di dalam *yaoi* adalah sarana perempuan untuk memenuhi fantasi seksual homoerotis. Dengan kata lain, *yaoi* memberikan sarana pelarian bagi perempuan yang hidup di masyarakat dengan eksploitasi tubuh perempuan

untuk memenuhi hasrat laki-laki adalah norma yang berlaku umum.

Didalam *manga yaoi* tokoh pada cerita melibatkan dua pihak dalam suatu hubungan bercinta, sering kali disebut sebagai *Seme* (攻め) dan *Uke* (受け). Tokoh pria *seme* merupakan karakter pria yang memegang peran pria dan tokoh pria *uke* memerankan peran wanita dalam hubungan homoseksual mereka. *Seme* diturunkan dari kata kerja bahasa Jepang *semeru* (menyerang) dan *Uke* dari kata kerja *ukeru* (menerima). Walau istilah ini berasal dari ilmu bela diri, keduanya telah digunakan dalam konteks seksual selama berabad-abad dan tidak mengandung konotasi negative. Meskipun kaum gay biasanya menggunakan istilah "*Top*" dan "*Bottom*", *Seme* dan *Uke* juga memiliki artian yang sama.

Sugiura (2006) menjelaskan bahwa karakter *seme* adalah karakter yang bertindak sebagai pria dan karakter *uke* adalah karakter yang bertindak sebagai wanita dalam hubungan homoseksual *manga yaoi*. Juga adanya *stereotype* di mana karakter *seme* haruslah pria yang macho, kuat secara fisik, dan penampilan yang lebih maskulin dari pada *uke*, sementara karakter *uke* merupakan karakter yang lebih feminim, seringkali memiliki tubuh yang lebih kecil dan kadang-kadang secara tidak realistis memiliki perilaku yang cenderung seperti anak perempuan, meskipun karakter *uke* tersebut adalah seorang pria. Namun seiring perkembangan zaman, konsep ini mulai bergeser di mana para pengarang genre *yaoi* mulai menunjukkan realisme dalam karya mereka namun tetap menjaga konsep

bishounen (美少年, pria tampan/cantik).

Fujoshi

Fujoshi fandom (*fans kingdom*) merupakan istilah/sebutan bagi wanita yang menggemari *anime, manga, shounen-ai* dan *yaoi*. Pengertian dari *fujoshi* menurut Sugiura adalah wanita yang menggemari genre *yaoi*. Seorang *fujoshi* bisa dikategorikan sebagai seorang *otaku*, namun seorang *otaku* wanita belum tentu adalah seorang penggemar genre *yaoi*.

Kutipan:

“「腐女子」とは、広義の意味では女オタク全体を指し、狭義では「男性同士の恋愛やセックスを題材とした小説や漫画」を好む女性を指します”。(2006:8)

Terjemahan:

“*Fujoshi*, dilihat dari arti luas merujuk pada keseluruhan *otaku* wanita, dan pada arti sempitnya merujuk pada wanita yang menyukai novel maupun *manga* yang mengangkat cerita percintaan dan seks sesama pria.”

Fujoshi sendiri secara penulisan tidak menggunakan kanji 腐女子 sebagaimana biasanya akan otomatis keluar bila diketik pada komputer. *Fujoshi* ini ditulis menjadi 腐女子. Keduanya memiliki perbedaan makna yang jauh sekali, di mana kanji pertama 「腐」 merujuk pada wanita sedangkan kanji berikutnya 「腐」 menggunakan kanji くさる (腐る) yang berarti

“busuk”. Lebih lanjut, Suzuki (2013) menyatakan bahwa kata *fujoshi* awalnya dimaksudkan untuk menunjukkan ketertarikan perempuan pada tindakan unik terhadap imajinsi dan mengekspresikan hubungan romantis antar lelaki. Hal ini dijelaskan oleh Galbraith karena kesenangan mereka akan hubungan percintaan yang tidak seharusnya.

“*Fujoshi* dianggap busuk karena rasa antusias mereka terhadap *yaoi*, genre yang dihasilkan oleh fans berupa cerita fiksi dan gambar, biasanya *manga*, yang membawa tokoh-tokoh pria dari *anime*, *manga*, dan *video game* komersil ke hubungan percintaan yang tidak seharusnya...” (Galbraith, 2011:212).

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi fenomenologi sebagai desain penelitiannya. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang secara *holistic* bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian, baik itu perilaku, persepsi, motivasi maupun tindakannya, dan secara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moloeng, 2007:6).

Sebagaimana diungkapkan diatas, bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi untuk menjawab

pertanyaan atas fenomena yang terjadi dengan memperhatikan persepsi dan makna seseorang dalam memahami pengalaman yang mereka rasakan untuk kemudian dapat ditafsirkan.

Subjek penelitian adalah individu, benda atau organisme yang dijadikan sebagai sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Dalam penelitian kualitatif, istilah subjek penelitian sering disebut sebagai informan, yaitu pelaku yang memahami objek penelitian. Jadi informan yang dimaksud adalah orang yang memberi informasi tentang data yang dibutuhkan oleh peneliti, berkaitan dengan penelitian yang dilaksanakan (Bungin, 2009: 129). Pada penelitian ini yang menjadi informan penulis adalah *fujoshi* pada anggota komunitas Otaku Pekanbaru. Objek Penelitian, Menurut Arikunto (2010:29) objek penelitian merupakan variabel penelitian, yaitu sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah motif dan pemaknaan *fujoshi* terhadap percintaan sesama pria (*gay*) dalam *manga yaoi*.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di Kota Pekanbaru dan tidak terfokus pada lokus tertentu. Penentuan subjek penelitian dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik yang mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat periset berdasarkan tujuan riset

(Kriyantono,2010:158). Adapun jumlah informan dalam penelitian ini sebanyak 5 orang, yang merupakan penggemar *manga* yaoi di Pekanbaru, dengan rincian 5 orang wanita (fujoshi).

Dalam menganalisis data hasil penelitian, penulis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman. Model interaktif ini terdiri dari tiga hal utama, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan/verifikasi (Idrus, 2009: 148).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian merupakan data yang penulis kumpulkan selama penelitian yang kemudian direduksi berdasarkan pertanyaan-pertanyaan pada saat wawancara dengan informan penelitian, dengan memaparkan jawaban-jawaban informan serta data-data dari hasil penelitian yang berguna untuk nantinya dianalisa secara akademis sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Motif Fujoshi Menggemari *Manga* Yaoi

Menurut Schutz ilmu sosial secara esensial tertarik pada tindakan sosial (*social action*). Tindakan sosial oleh Kuswarno diartikan sebagai tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang. Schutz mengusulkan pemikirannya terkait dengan fase yang dapat menggambarkan tindakan seseorang secara keseluruhan. Dua fase yang diusulkan oleh Schutz ini diberi nama tindakan *in-order-to motive* (*Um-zu-motive*), yang merujuk pada masa yang akan datang; dan tindakan *because-motive* (*Weil-Motiv*) yang

merujuk pada masa lalu (Kuswarno, 2009: 111).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis menemukan tiga motif karena (*because motive*) yang menjadi latar belakang fujoshi menggemari *manga* yaoi. Pertama cemburu terhadap kehadiran karakter wanita, ditemukan bahwa motif yang melatar belakangi mereka menyukai *manga* yaoi adalah motif perasaan cemburu terhadap tokoh karakter wanita dalam *manga*. Mereka memendam rasa benci terhadap kehadiran wanita diantara laki-laki dalam *manga*.

Selain itu, fujoshi juga memendam rasa cemburu terhadap hubungan antara pria dan wanita yang memiliki suatu hubungan yang khusus secara emosional, terlebih tokoh karakter laki-laki *manga* tersebut memiliki paras yang tampan dan bersikap romantis dalam mendapatkan perhatian tokoh wanita, sehingga membuat mereka kesal dan cemburu terhadap karakter wanita karena ingin diperlakukan dengan hal yang sama. Informan juga menilai bahwa cerita persahabatan antara sesama laki-laki lebih menarik dari kisah percintaan antara pria dan wanita, ketika melihat interaksi persahabatan diantara sesama laki-laki dalam sebuah *manga* memberikan sensasi yang lebih menyenangkan, dan saat dihadapkan hadirnya tokoh karakter wanita ditengah-tengah laki-laki tersebut, mereka tidak suka karena seakan-akan mengancurkan *chemistry* yang terjalin diantara laki-laki tersebut.

Kedua, Jenuh Akan Percintaan *Straight*, Berdasarkan keterangan yang diberikan fujoshi dari hasil wawancara secara langsung, penulis menyimpulkan bahwa

kejenuhan fujoshi akan percintaan straight dikarenakan faktor budaya patriarki yang menonjol dalam dunia manga, dimana kurangnya egaliter antara peran tokoh pria dan wanita.

Isola juga menjelaskan bahwa, *yaoi* muncul sebagai hasil pemikiran wanita yang tidak menyetujui konsep patriarki yang terlalu melekat pada dunia *manga* (2008:89). Melihat bahwa ketertarikan fujoshi akan *yaoi* dipengaruhi adanya budaya patriarki yang kerap ditunjukkan dalam cerita romance antara pria dan wanita, menjadi penyebab fujoshi memiliki kejenuhan hingga mencari alternatif lain untuk mengatasi rasa kejenuhan tersebut dengan menyebrangi identitas gender yang dituangkan kedalam genre *yaoi*.

Pandangan umum yang biasa tergambar pada tokoh laki-laki sebagai sosok yang maskulin, gagah, sebagai pemimpin dan berkuasa, melalui manga *yaoi* sosok tersebut berubah menjadi lemah dan feminim yang kerap ditunjukkan dalam gambaran interaksi antar tokoh dan dalam hubungan seksual gay. Sehingga ketidakinginan fujoshi melihat bahwa peran wanita selalu menjadi pihak yang lemah, tergantikan dengan peran laki-laki yang biasanya tergambar maskulin dan pemimpin, menjadi pihak yang berperan sebagai wanita, meskipun identitas seksualnya tetap laki-laki namun gender/posisinya berubah sebagai pihak wanita.

Sehingga penulis menyimpulkan bahwa alasan kejenuhan fujoshi pada cerita percintaan *straight* karena faktor budaya patriarki. Dalam genre *yaoi* sendiri tidak melibatkan peran wanita sebagai tokoh utama dalam cerita, melainkan kehadiran peran laki-laki

yang dominan, sehingga fujoshi bisa menikmati dan berimajinasi dalam fiksi genre romance tanpa harus terkekang pada kodrat yang semestinya, seperti yang terdapat pada cerita romance antara pria dan wanita pada umumnya. Karena wanita merasa jenuh dengan peran gender, dan menikmati fiksi erotis gay membawa wanita untuk mencoba hubungan dimana peran gender sejajar/setara.

Ketiga, banyak laki-laki *bishounen*, Keberadaan konsep laki-laki *bishounen* dalam manga *yaoi* inilah yang menjadi motif lain fujoshi menggemari manga *yaoi*. Bagi informan, ketika melihat ada dua pria tampan atau *bishounen* secara bersamaan akan mengimajinasikan sebagai sesuatu yang seksi. Pada dasarnya wanita heteroseksual atau normal menyukai pria, terutama berparas tampan. Namun ketika fujoshi melihat dua pria tampan sekaligus dan memiliki hubungan homoseksual memunculkan fantasy erotis terhadap pria tersebut.

Informan juga menjelaskan bahwa melihat sepasang laki-laki gay itu seakan layaknya *fanservice* bagi para wanita terutama ketika dua laki-laki tersebut memiliki wajah *bishounen*. Dalam manga *yaoi* sendiri konsep *bishounen* ini sangat melekat dalam genre tersebut, hampir seluruh tokoh karakternya memiliki wajah *bishounen*, sehingga fantasy keseksian dan erotis ketika melihat dua pria tampan atau *bishounen* yang bersama terealisasikan dalam genre *yaoi*.

Motif masa mendatang/harapan (*in order to motive*). Terdapat tiga motif harapan, pertama, tetap

menjadi fujoshi, Beberapa informan mengaku bahwa alasan ingin tetap menjadi fujoshi karena manga yaoi memperoleh kesenangan, menurut mereka banyak media untuk mendapatkan hiburan dan beragam pula bentuknya karena setiap orang memiliki kebutuhan akan hiburan dengan cara yang berbeda-beda. Sehingga menyukai fiksi percintaan sejenis bukanlah suatu hal yang baru, karena banyak media yang mengangkat cerita percintaan sejenis hanya saja dengan kemasan yang berbeda-beda. Serta mereka menganggap bahwa menyukai hal-hal yang berkaitan dengan yaoi tidak selamanya bersifat negatif, karena cerita yaoi hanya pada tahap imajinasi di kepala mereka saja, tidak ada niat untuk mengikuti jejak percintaan sejenis. Dan yaoi sebagai pelarian akan cerita percintaan yang sudah biasa.

Kedua, Ingin punya banyak teman sesama fujoshi, dan yang terakhir ingin manga yaoi terbit di Indonesia.

Pemaknaan Gay dalam Manga Yaoi Bagi Fujoshi

Beberapa pakar komunikasi sering menyebut kata makna ketika mereka merumuskan definisi komunikasi. Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss (2006:6) mengatakan bahwa komunikasi adalah proses pembentukan makna yang berkaitan dengan komunikasi pada hakikatnya merupakan fenomena sosial. Makna sebagai konsep komunikasi mencakup lebih dari sekedar penafsiran dan pemahaman seorang individu saja. Makna selalu mencakup banyak pemahaman, aspek-aspek pemahaman dimiliki oleh komunikator.

Dari hasil wawancara mendalam yang penulis lakukan pada penggemar manga yaoi, ditemukan beberapa makna yang mereka berikan terhadap pemaknaan gay dalam manga yaoi. Pertama, melihat kisah cinta dari sudut pandang yang berbeda. fujoshi melihat hubungan asmara yang terjalin sesama pria dalam manga yaoi, membawa pandangan baru terhadap kisah percintaan yang lain. Melalui pemaparan yang diberikan oleh fujoshi, kecenderungan orientasi seksual dan emosional terhadap sesama jenis sejatinya memang ada, melalui penggambaran kisah dalam menghadapi pergolakan batin antara mengikuti kecenderungan orientasi dan lingkungan yang melarangnya hingga berujung pada perjuangan tokoh untuk memenangkan keinginan batin yang ditunjukkan dalam pengungkapan perasaan terhadap sesama jenis, merupakan salah satu faktor fujoshi memaknai gay dalam yaoi bahwa terdapat kisah cinta dari sudut pandang yang berbeda, yang tidak hanya terjadi pada pria dan wanita saja namun juga berlaku pada sesama pria. Berdasarkan keterangan yang diberikan informan, meskipun mereka mengetahui bahwa tidak ada kehidupan masa depan bagi kaum gay, namun mereka meyakini bahwa percintaan sesama pria itu ada.

Kedua, romansa percintaan gay lebih romantis dari percintaan straight, Perbandingan tersebut bagi informan ketika melihat kisah fiksi romance pria dan wanita dianggap kurang realistis karena sisi romantis yang disuguhkan tidak seperti realita, melainkan dibuat-buat untuk menunjukkan kesan romantis, berbeda pada cerita dalam yaoi dimana menggambarkan kehidupan

gay yang apa adanya sesuai dengan kenyataan, melalui tindakan, interaksi dan dialog antar tokoh dengan aksen dramatis yang disesuaikan dengan tema cerita, yang dinilai fujoshi lebih memiliki sisi romantis karena penyajian cerita yang sederhana namun natural dan realistis dengan kenyataan hidup. Melalui gambaran penceritaan tersebut, fujoshi juga menilai bahwa karakter pria dalam yaoi adalah tipe ideal dan gentle man, sehingga ketika melihat interaksi yang dilakukan antar tokoh, sosok yang gentle man dirasa penunjang kesan romantis.

Ketiga, hidup tidak selalu seperti kisah dalam fairy tale, Dalam cerita dongeng maupun cerita fiksi romance lainnya setiap menuju akhir cerita selalu memiliki plot dengan berbagai konflik sebelum akhirnya berakhir dengan happy ending, namun tidak bagi fujoshi yang melihat kisah romance gay dalam manga yaoi yang berakhir tanpa klimaks yang bahagia, meskipun menurut informan tidak semua berakhir dengan sad ending, namun informan penelitian ini menilai bahwa cerita percintaan tidak selalu seperti kisah dalam fairy tale, yang sering tergambar pada cerita-cerita cinta antara pria dan wanita pada umumnya.

Penggambaran cerita percintaan gay dalam manga yaoi sering tergambar apa adanya seperti sebuah realita nyata tanpa melebih-lebihkan, berkisar pada rumit dan pahitnya hidup menjadi kaum minoritas, kompleks dan simple tapi intens, karena memang unsur dan temanya mengenai *forbidden love*. Sehingga membawa pengalaman dan pandangan baru bagi fujoshi dalam memaknai kisah fiksi romantis.

Keempat, sebagai objek imajinasi mengekspresikan seksualitas, Menanggapi konten seksual didalamnya fujoshi memaknainya sebagai objek imajinasi dalam mengekspresikan seksualitas dalam artian bebas mengekspresikan fantasi seksual tanpa melihat pihak yang dominan dan ketika membaca konten yaoi fujoshi merasa lebih bergairah, sehingga terkadang fujoshi mampu menempatkan atau meposisi diri pada salah satu tokoh dalam manga yaoi tersebut. Fujoshi berfantasi bahwa ia adalah seorang pria dan menjalin hubungan fisik dengan pria pula, karena fujoshi adalah seorang heteroseksual atau wanita yang normal sehingga berfantasi sebagai seorang pria dengan pria lain tidak merasa begitu aneh karena secara emosional menyukai pria.

Kesimpulan

1. Motif fujoshi terbagi dua yaitu motif masa lalu, cemburu terhadap kehadiran karakter wanita, jenuh akan percintaan straight, dan banyak laki-laki bishounen, motif harapan, tetap menjadi fujoshi, punya banyak teman sesama fujoshi, dan manga yaoi terbit di Indonesia.
2. Pemaknaan gay yang diberikan fujoshi dalam manga yaoi, yaitu melihat kisah cinta dalam sudut pandang yang berbeda, romansa percintaan gay lebih romantis, hidup tidak seperti dalam kisah fairytale, dan objek imajinasi mengekspresikan seksualitas.

Daftar Pustaka

- Abraham, Yamila. (2010). "Boys' Love Thrives in Conservative Indonesia." In Levi, Antonia; McHarry, Mark; and Pagliassotti, Dru (Eds.) *Boys' Love Manga: Essays on the Sexual Ambiguity and Cross-Cultural Fandom of the Genre* (pp. 44-55). Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Ahmadi, Abu, 2002. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bungin, Burhan. 2005. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Bungin, Burhan. 2009. *Sosiologi komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana
- Bury, R. (2005). *Cyberspaces of Their Own: Female Fandoms Online*. New York : Peter Lang.
- Camper, Cathy. 2006. "Yaoi" 101: *Girls Love Boys' Love*. *The Woman's Review Of Books*, vol.23, No. 3; 24-26.
- Craig, Timothy J. 2000. ed. *Japan Pop Inside The World of Japanese Popular Culture*. New York: M.E. Sharpe
- Galbraith, P.W. 2011. *Fujoshi: fantasy play and transgressive intimacy among "rotten girls" in contemporary Japan*. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 37 (1), 211-232.
- Isola, M.J. 2008. *Yaoi and Slash Fiction: Women Writing, Reading, and Getting Off?*. Dalam Antonia Levi, Mark McHarry, Dru Pagliassotti (Eds). *Boys' Love Manga: Essays on the Sexual Ambiguity and Cross-Cultural Fandom of the Genre* (84-97). North Carolina: McFarland&Company, Inc.
- Iwabuchi, Koichi. 2008. "Symptomatic Transformation: Japan in The Media and Culture Globalization . " *A New Japanese For The Twenty – First Century*. Ed Rien T Siegers. Oxon: Routledge. 125-140
- Kinsella, Sharon. 2000. *Adult Manga: Culture and power in contemporary Japanese Society—* (ConsumAsiaN book Series): University of Hawai'i Press.
- Kuswarno, Engkus, 2009. *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi: Konsep, Pedoman, dan Contoh Penelitian Fenomena Pengemis Kota Bandung*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- L. Tubbs, Stewart & Sylvia Moss. 2000. *Human Communication*. Bandung: Remaja Rosada Karya
- Mclelland, Mark. J. 2000. *The love between 'beautiful boys' in Japanese women's comics*. *Journal of Gender Studies*, 9 (1).
- MacWilliam, Mark W. 2008. *Japanese Visual Culture*. New York: M.E. Sharpe

- Mizoguchi, A. (2008). *Reading and Living Yaoi: Male-Male Fantasy Narratives as Women's Sexual Subculture in Japan*.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Schutz, Alfred dalam John Wild dkk. 1967. *The Phenomenology of the Social World*. Illinois: Northon University Press.
- S. Nye Jr, Joseph. 2004. *Soft Power The Means Of Successes In World Politics*. New York: Public Affair
- Sugiura, Y. (2006). *Fujoshika Suru Sekai: Ikebukuro no Otaku Joshitachi*. Tokyo: Chuou Kouron Shinsha.
- Sugiura, Y. (2006). *Otaku Joshi Kenkyuu: Fujoshi Shisou Taikei*. Tokyo: Genshobou.
- Thorn, Matthew. (2004). *Girls and women getting out of hand: the pleasure and politics of japan's amateur comics community. Fanning The Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, 169 – 187. Albany: State University of New York
- Jurnal:**
- Dewi, P.A. 2012. *Komunitas Fujoshi dikalangan Perempuan Indonesia. Lingua Culture*, 6(2)
- Fatia, Nurizky. 2012. *Analisis Perubahan Perilaku Perempuan Penggemar Genre Boys Love Melalui Forum Virtual didalam Cyberspace. Jurnal Ilmiah Mahasiswa FIB*
- Tersedia: <https://lib.ui.ac.id>, diakses pada 5 Juni 2015
- Nice. 2013. *Analisis Penyebab Munculnya Minat Fujoshi Terhadap Genre Yaoi*. Jakarta. Universitas Bina Nusantara
- Winduwati. S. 2015. *Fujoshi Remaja dan Kenikmatan Bermedia Yaoi. Karya Ilmiah Dosen Fikom*
- Tersedia: <https://journal.tarumanagara.ac.id>, diakses pada 5 Juni 2015
- Wirman, Welly. 2012. *Pengalaman Komunikasi dan Konsep Diri Perempuan Gemuk*. Journal of Dialectics IJAD. Vol 2 No 1. Bandung : Pascasarjana Unpad
- Sumber lain:**
- <http://www.paradisearmy.com/doujin/pasok3n.htm>
- <http://andamjapanpopculture.blogspot.co.id/2009/02/manga-sebagai-budaya-populer-dalam.html?m=1>
- <http://gaytalk2011.blogspot.com/2013/01/wanita-suka-kisah-erotis-gay.html?m=1>
- <http://jayapoken.blogspot.co.id/p/dunia-manga.html?m=1>
- <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/21218/perempuan-dan-yaoi-dalam-budaya-doujinshi-jepang><https://www.kaorinusantara.or.id/?s=manga+yaoi>