

REPRESENTASI BOYS LOVE DALAM SERIAL ANIME YURI!!! ON ICE

Oleh: Mufrida Ardiana

(mufridaardiana@gmail.com)

Pembimbing: Nita Rimayanti, M.Comm

Konsentrasi Manajemen Komunikasi – Jurusan Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas Km 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

ABSTRACT

Yuri on ice is a television anime series about ice skating that is widely discussed by critics about packaging boys love in anime in a different way than most boys love genre anime. Boys love can be briefly explained as a term used to refer to love between man and man. Love between man and men in Indonesia is often referred to as homo, which slowly begins to blend in our society. Therefore, this research aims to find out how boys love is represented in the anime series Yuri!!! On Ice seen from the level of reality, the level of representation and the level of ideology.

This research uses qualitative research methods and supported by John Fiske's semiotic analysis theory. The subjects and objects in this research were observations of audio and visual displays in scenes from the anime series Yuri!!! On Ice with data collection techniques used are, observation, documentation, and literature study.

The results of this research indicate that there is a representation of boys love in the anime series Yuri!!! On Ice. Boys love representation in the anime series Yuri!!! On Ice obtained using John Fiske's semiotic analysis through the level of reality, the level of representation, and the level of ideology are: metrosexual men, beautiful men, people who don't care about other people's views, people who have romantic personalities, and eternal partners.

Keyword: Boys Love, Anime, Representation, Semiotic

PENDAHULUAN

Hubungan sesama jenis atau lebih sering disebut dengan homo/gay, gay merupakan istilah yang digunakan secara umum untuk menggambarkan laki-laki yang memiliki ketertarikan erotik, emosional, dan kasih sayang terhadap sesama jenisnya yang juga laki-laki. Di sebagian besar negara di Eropa hubungan sesama jenis dianggap sah-sah saja, bahkan beberapa diantaranya melegalkan pernikahan sesama jenis layaknya pernikahan pasangan heteroseksual pada umumnya. Beberapa negara di Asia pun dapat dikatakan sebagai negara yang ramah bagi para pasangan sesama jenis, diantaranya ialah India, Thailand, dan Jepang. Di Jepang kita bahkan dapat menemukan bar atau klub Gay pada kota-kota besar seperti Tokyo dan Kyoto.

Pada dasarnya individu di setiap negara memiliki pandangan serta sikap yang berbeda terhadap suatu fenomena yang terjadi. Di Indonesia sendiri, homoseksual dianggap sebagai suatu hal yang tabu mengingat adat serta norma yang berlaku di masyarakat Indonesia. Namun secara informal-realitas, perilaku homoseksual cenderung diakui dan diterima oleh sebagian besar masyarakat modern (Oetomo, 2001:38). Hal ini terbukti dengan munculnya organisasi-organisasi yang menaungi serta melindungi hak-hak asasi homoseksual.

Perubahan yang terjadi dalam lapisan masyarakat Indonesia ini tidak terlepas dari pengaruh media yang terus berkembang pesat ditengah masyarakat modern saat ini. Media yang terus berkembang memungkinkan masuknya budaya-budaya asing ditengah masyarakat Indonesia, salah satu contohnya ialah budaya populer Jepang yang merupakan sebuah budaya berasal dari Jepang yang diakui, dinikmati, disebarluaskan dan merupakan jalan hidup mayoritas masyarakat Jepang secara umum yang meliputi, *fashion*, anime, idola, *manga*, permainan komputer dan sebagainya. Budaya populer Jepang di Indonesia sendiri bukan lagi hal yang asing, hal ini terbukti dengan banyaknya anime atau animasi Jepang yang banyak diminati tidak hanya kalangan anak-anak tapi juga kalangan dewasa. Anime bahkan sudah masuk pertelevisian Indonesia dari sejak lama,

Doraemon dan Naruto merupakan salah satu contoh anime yang pernah tayang di Indonesia dan sampai sekarang masih sangat digemari.

Meskipun anime kini tidak banyak lagi tayang di pertelevisian Indonesia, namun anime masih menjadi tontonan yang digemari terutama oleh para remaja dan anak-anak. Terlebih lagi saat ini anime dapat dengan mudah diakses melalui internet. Dalam hasil penelitian pada komunitas *Japan Club East Borneo* oleh Venny Zafitri dijelaskan bahwa dari semua responden, 94% sering mengakses internet untuk menonton atau *men-download* anime, 84% dari mereka sering menonton anime melalui website resmi maupun blog dan *fan-sub*, dan 88% rutin menonton atau *men-download* anime di internet setiap bulannya (Zafitri, 2018:21). Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa internet sangat memudahkan dalam proses mengakses anime. Dengan adanya kemudahan yang disediakan internet, maka semakin mungkin pula konten-konten negatif dalam anime dapat diakses oleh anak-anak, salah satunya adalah anime-anime bergenre *boys love* yang memuat konten-konten homoseksual.

Boys love secara singkat dapat dijelaskan sebagai istilah yang digunakan untuk menyebut percintaan antara pria dan pria. Istilah *boys love* juga banyak digunakan baik itu dalam anime, novel, atau bahkan juga dalam *game*. Dengan kata lain *boys love* dapat juga kita sebut homo atau gay. Menurut McLelland (2005:10) *boys love* yang juga dikenal sebagai *yaoi*, adalah genre sastra yang terdiri dari *manga*, yaitu novel grafis, serta kisah dan puisi bergambar yang didedikasikan untuk penggambaran *bishounen* atau laki-laki cantik yang sangat romantis yang pertama kali muncul di Jepang pada tahun 1970an.

Yuri!!! *On Ice* adalah anime TV series bergenre olahraga tentang *figureskating*. Anime ini diproduksi oleh MAPPA, di sutradarai oleh Sayo Yamamoto dan desain karakter asli oleh Mitsurou Kubo. Yuri!!! *On Ice* ditayangkan pada Oktober-Desember 2016, dengan total 12 episode yang berdurasi kurang lebih 23 menit. Karakter utama dalam

anime ini adalah seorang bernama Yuri Katsuki yang merupakan perwakilan Jepang dalam lomba seluncur es. Namun sayangnya ia mengalami kekalahan pada *final grand prix* yang sangat menghancurkan hatinya sehingga ia kembali pulang ke Kyushu, kediaman orang tuanya. Dengan perasaan 'galau' antara pensiun atau tetap lanjut berseluncur, Yuri mengisolasi dirinya dari sekitar. Sampai pada akhirnya datang peseluncur es dari Rusia peringkat ke-lima dunia bernama Victor Nikiforov yang membuat Yuri akhirnya kembali ambil posisi dalam *Grand Prix* (akibanation.com).

Serial ini mendapat ulasan positif dari beberapa kritikus dan tokoh skater profesional. Di antaranya, dalam *Anime News Network's "Best and Worst Anime of Fall 2016"*, lima dari kesembilan kritikus menyebut Yuri!!! *On Ice* sebagai acara terbaik musim ini pada saat itu. Di tahun 2017 anime ini menyabet 3 penghargaan di *Tokyo Anime Award Festival* (dalam kategori *Television Animation Division, Best Animator* dan *Anime of The Year: Anime Fan Award*), dan juga memenangkan penghargaan untuk 7 kategori sekaligus di *Crunchyroll's Inaugural Anime Awards (Anime of The Year, Best Boy, Best Animation, Most Heartwarming Scene, Best Couple, Best Opening, dan Best Ending)*. Yuri!!! *On Ice* juga banyak diperbincangkan tentang hubungan sesama jenis kedua protagonisnya, dengan beberapa kritik yang memujinya untuk mengemas homoseksual dalam cara yang berbeda dari kebanyakan anime *boys love* (animenewsnetwork.com).

Anime sebagai salah satu bagian dari media tentunya memiliki peran yang sama dengan media itu sendiri. Peran media sangat penting karena menampilkan sebuah cara dalam memandang realita yang ada. Pemaknaan terhadap pesan yang disampaikan media pun dapat berbeda pada setiap individu. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengkaji makna pesan dari anime Yuri!!! *On Ice* ini.

Penelitian ini menggunakan representasi untuk menyeleksi penggambaran-penggambaran dari *boys love* sesuai dengan kriteria penulis. Penelitian ini juga menggunakan metode analisis semiotika John Fiske dengan tiga tahap yang akan

digunakan yaitu level realitas, representasi dan ideologi. Pendekatan semiotika John Fiske dirasa tepat untuk membantu proses analisis karena objek kajian penelitian berupa video yang terdiri dari gambar dan suara, terutama karena penulis ingin mengungkapkan pesan yang tersirat dari anime ini. Dari latar belakang tersebut maka penulis memberi judul pada penelitian ini "Representasi *Boys Love* dalam Serial Anime Yuri!!! *On Ice*".

Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Representasi *Boys Love* dalam Serial Anime Yuri!!! *On Ice*?"

Identifikasi Masalah

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana level realitas *Boys Love* dalam serial anime Yuri!!! *On Ice*?
2. Bagaimana level representasi *Boys Love* dalam serial anime Yuri!!! *On Ice*?
2. Bagaimana level ideologi *Boys Love* dalam serial anime Yuri!!! *On Ice*?

TINJAUAN PUSTAKA

Homoseksual dan Gay

Homoseksualitas dapat didefinisikan sebagai orientasi atau pilihan seks yang diarahkan kepada seseorang atau orang-orang dari jenis kelamin yang sama atau ketertarikan orang secara emosional dan seksual kepada seseorang atau orang-orang dari jenis kelamin yang sama (Oetomo, 2001:6). Gay merupakan istilah yang digunakan secara umum untuk menggambarkan laki-laki yang memiliki ketertarikan erotik, emosional, dan kasih sayang terhadap sesama jenisnya yang juga laki-laki. Dalam mewujudkan seksualitasnya, ada yang bertindak sebagai pihak pasif (seperti peran perempuan dalam hubungan seksual) dan ada yang bertindak sebagai pihak aktif (seperti peran laki-laki), tetapi masing-masing tetap menganggap diri sebagai laki-laki, baik secara fisik maupun psikis.

Budaya Populer Jepang

Jepang merupakan contoh negara yang sukses mempopulerkan budayanya ke pasar internasional yang dikemas kedalam produk

budaya pop Jepang. Jepang yang telah dikenal sebagai salah satu negara industri 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. *Soft power* yang dimaksud berupa *manga*, *anime*, *character*, *fashion*, makanan, dan lain sebagainya (Iwabuchi, 2008:125).

Anime

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi/kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon* [アニメーション]. Kata tersebut kemudian disingkat menjadi *anime* [アニメ]. Meskipun pada dasarnya anime tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan nonJepang.

Anime yang saat ini telah menjadi komoditas internasional, semakin menarik perhatian banyak akademisi maupun praktisi dari berbagai bidang maupun negara. McWilliams (2008:5) menyebut dua urgensi penelitian mengenai anime. Pertama, anime merupakan bagian kunci dalam budaya visual populer di Jepang. Kedua, anime berperan penting dalam pembentukan mediascape global, baik cetak maupun elektronik. Sontag (2003) sebagaimana dikutip dalam McWilliams (2008:3) menyebut Jepang sebagai “*image world*” dimana media massa Jepang yang sangat visual dikonsumsi oleh tidak hanya masyarakat Jepang sendiri, namun juga kini oleh masyarakat global.

Boys Love

Boys love secara singkat dapat dijelaskan sebagai istilah yang digunakan untuk menyebut percintaan antara pria dan pria. Istilah *boys love* sendiri muncul pertama kali sebagai genre dalam *manga* atau komik. Dalam *Boys Love manga*, yang menjadi sorotan adalah karakter dua lelaki homoseksual dan romansa yang terjadi di antara keduanya (Nurizky, 2012). Genre ini pertama kali dipublikasikan pada tahun 1970-an tapi tidak terlalu populer sampai pada tahun 1990-an (Lunsing, 2006)

Istilah *boys love* juga banyak digunakan baik itu dalam anime, novel, atau bahkan juga dalam *game*. Selama itu berhubungan dengan percintaan antar pria, maka digunakan istilah *boys love*. Selain *BL* yang merupakan singkatan untuk *boys love* terdapat istilah lain yang juga sering digunakan untuk menyebut kisah-kisah percintaan antar sesama pria yaitu *yaoi*. *Yaoi* pada dasarnya merupakan *subgenre* dari anime/*manga* yang digunakan pada cerita percintaan antar pria yang memuat konten-konten dewasa.

Yaoi sendiri 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. Terkadang akronim *yaoi* dijadikan bahan candaan yaitu “*Yamete Oshiri Ga Itai*” yang berarti “*stop, my butt is hurt*” (McLelland, 2005:13).

Selain *yaoi* adapula *genre* lain yang digunakan dalam cerita percintaan antar pria, yaitu *shounen-ai*. Beberapa orang menganggap *yaoi* identik dengan *shounen-ai*, tetapi *shounen-ai* biasanya tidak grafis dalam penggambaran homoseksualitasnya. Lainnya bersikeras bahwa *shounen-ai* adalah *genre* yang lebih tua yang harus dianggap benar-benar terpisah dari *yaoi*. Kedua kategori tersebut sekarang lebih sering disebut sebagai *boys love* di Jepang (Sfetcu, 2014).

Boys love dapat disimpulkan sebagai hubungan romantis antara pria dengan pria lainnya yang dapat kita temui dalam anime, *manga*, *game*, dan lain sebagainya. Definisi

mengenai hubungan romantis atau cinta romantis sendiri sangat beragam, dalam buku *Romantic Love and Sexual Behavior: Perspectives from the Social Science* disebutkan bahwa cinta romantis dikonseptualisasikan sebagai proses biologis yang telah dirancang oleh evolusi untuk memfasilitasi keterikatan antara pasangan. Pasangan kekasih romantis juga berusaha menghabiskan waktu bersama serta menjaga kontak fisik dengan pasangan mereka; khususnya, mereka memeluk, menyentuh, membelai, berciuman, bercinta, dan tersenyum pada pasangannya.

Ada juga istilah lain dalam dunia *boys love* yang juga cukup populer di kalangan penggemar anime dan *manga* yaitu *fujoshi*. *Fujoshi* sendiri adalah sebutan untuk wanita para penyuka atau penggemar cerita *boys love* ataupun *yaoi*. Seperti yang dijelaskan Hester dalam McLelland, et al (2015) bahwa kata *fujoshi* berasal dari bahasa Jepang yang artinya mengacu pada “wanita” atau “perempuan dan anak perempuan”. Dengan mengganti karakter sino-Jepang untuk “wanita” dengan yang digunakan dalam komponen “busuk”, “korup” atau kata ejekan untuk “perempuan busuk atau rusak”.

Pendekatan Semiotika John Fiske

Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana tanda dan makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

John Fiske mengemukakan teori tentang kode-kode televisi (*the codes of television*). Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini pula, sebuah relitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan sesuai referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda juga. Pada perkembangannya, model dari John Fiske tidak hanya digunakan dalam menganalisis acara televisi, tetapi dapat juga digunakan untuk menganalisis teks media yang lain, seperti film, iklan, dan lain-lain.

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske, bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah diencode oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level.

- Pada level pertama adalah realitas (*reality*), yakni peristiwa yang ditandakan (*encoded*) sebagai realitas, seperti tampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, gestur, ekspresi, suara, dan sebagainya. Dalam bahasa tulis berupa, misalnya, dokumen, transkrip wawancara, dan sebagainya. Misalnya, jika peristiwa Bom Bali dianggap realitas, maka harus ada tanda-tanda peristiwa pemboman itu: kubangan bekas bom, saksi mata, dan sebagainya.
- Pada level kedua disebut representasi (*representation*). Realitas yang terencode dalam *encoded electronically* harus ditampilkan pada *technical codes*, seperti kamera, *lighting*, *editing*, musik, suara. Dalam bahasa tulis ada kata, kalimat, proposisi, foto, grafik, dan sebagainya. Sedangkan dalam bahasa gambar atau televisi ada kamera, tata cahaya, *editing*, musik, dan sebagainya. Elemen-elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan, antara lain karakter, narasi, *action*, dialog, *setting*, dan sebagainya. Ini sudah tampak sebagai realitas televisi.
- Level ketiga adalah ideologi (*ideology*). Semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarki, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya. Ketika kita melakukan representasi atas suatu realita, menurut Fiske, tidak dapat dihindari adanya kemungkinan memasukkan ideologi dalam konstruksi realitas (Vera, 2014:34-36).

Ideologi

Menurut Kaelan (2015:32), ideologi adalah suatu perangkat prinsip pengarah (*guiding principle*) yang dijadikan dasar serta memberikan arah dan tujuan untuk dicapai dalam melangsungkan dan mengembangkan

hidup dan kehidupan nasional suatu bangsa dan negara. Ideologi memiliki sifat futuristic, artinya mampu memberikan suatu gambaran suatu masa depan yang ideal. Dengan kata lain ideologi merupakan suatu konsep yang mendalam mengenai kehidupan yang dicita-citakan serta yang ingin diperjuangkan dalam suatu kehidupan yang nyata.

Ideologi dapat juga didefinisikan sebagai seperangkat ide yang membentuk keyakinan dan paham untuk mewujudkan cita-cita manusia. Kata ideologi di susun atas “*ideo*” yang artinya ide, cita-cita, melihat, memandang, dan “*logi*” yang artinya logika atau rasio. Di sini, ideologi adalah seperangkat gagasan (ide) sebagai alat untuk melihat realitas dari berbagai aspek. Ideologi berada pada alam pikiran yang tidak akan pernah mati sepanjang manusia ada.

Representasi

Representasi berasal dari kata “*Represent*” yang bermakna *stand for* artinya “berarti” atau juga “*act as delegate for*” yang bertindak sebagai perlambang atas sesuatu (Kerbs, 2001:456). Representasi juga dapat berarti sebagai suatu tindakan yang menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang lain diluar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol (Pilliang, 2003:21).

Representasi menurut Chris Barker adalah konstruksi sosial yang mengharuskan kita mengeksplorasi pembentukan makna tekstual dan menghendaki penyelidikan tentang cara dihasilkannya makna pada beragam konteks. Representasi dan makna budaya memiliki materialitas tertentu. Mereka melekat pada bunyi, prasasti, objek, citra, buku, majalah, dan program televisi. Mereka diproduksi, ditampilkan, digunakan, dan dipahami dalam konteks sosial tertentu (Vera, 2014:97). Yasraf Amir Pilliang menjelaskan, representasi pada dasarnya adalah sesuatu yang hadir, namun menunjukkan sesuatu di luar dirinya yang dia coba hadirkan. Representasi tidak menunjuk kepada dirinya sendiri, namun kepada orang lain (Vera, 2014:97).

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotik. Penelitian kualitatif adalah

penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara *holistic* (utuh) dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan berbagai metode alamiah (Moleong, 2005:6). Sedangkan metode analisis semiotika sendiri merupakan, teori untuk mengkaji tanda. Dalam penelitian ini yang akan dikaji adalah tanda-tanda yang terdapat dalam *scene-scene* pada serial anime Yuri!!! *On Ice*.

Dalam mengkaji tanda-tanda tersebut peneliti menggunakan pendekatan semiotika John Fiske dengan tiga tahap penelitiannya, yaitu:

- Level Realitas. Kode sosial yang termasuk didalamnya adalah penampilan, kostum, riasan, lingkungan, kelakuan, cara berbicara, gerakan, dan ekspresi.
- Level Representasi. Kode – kode sosial yang termasuk didalamnya adalah kode teknis, yang melingkupi kamera, pencahayaan, previsian, musik, dan suara. Serta kode representasi konvensional yang terdiri dari naratif, konflik, karakter, aksi, percakapan, layar, dan pemilihan pemain.
- Level Ideologi. Kode sosial yang termasuk didalamnya adalah liberalisme, individualisme, feminisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain – lain.

Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Pekanbaru, dimana penelitian ini bersifat analisis. Penelitian dilaksanakan selama periode waktu Februari - Mei 2018, dan penulisan hasil penelitian peneliti lakukan selama periode waktu 2018 - 2019.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek Penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya dalam penelitian (Arikunto, 2006:152). Subjek penelitian dapat berupa benda, hal atau orang. Dalam hal ini peneliti menetapkan subjek penelitian berupa *scene-scene* serta audio dalam serial anime Yuri!!! *On Ice*.

Menurut Sugiyono (2012:38) Objek Penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau

nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sifat keadaan yang dimaksud bisa berupa sifat, kuantitas dan kualitas (benda, orang, dan lembaga), bisa berupa perilaku, kegiatan, pendapat, pandangan penilaian, sikap pro-kontra atau simpati-antipati. Oleh karena itu objek dalam penelitian ini yaitu representasi *boys love* yang terangkum dalam serial anime Yuri!!! *On Ice*.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan 3 teknik pengumpulan data, yaitu:

- Observasi, pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati secara langsung peristiwa atau kejadian yang secara sistematis. Pada penelitian ini penulis melakukan observasi dengan mengamati langsung *scene-scene* yang terdapat di dalam serial anime Yuri!!! *On Ice*, lalu penulis memilih *scene-scene* yang merepresentasikan *boys love* untuk dianalisis menggunakan pendekatan semiotika John Fiske.
- Dokumentasi. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Studi dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik. Dokumen yang telah diperoleh kemudian di analisis (diurai), dibandingkan dan dipadukan (sintesis) membentuk suatu hasil kajian yang sistematis, padu dan utuh. Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data penelitian berupa file video dengan isi konten serial anime Yuri!!! *On Ice*, serta data lainnya yang berkaitan dengan penelitian serial anime Yuri!!! *On Ice* ini.
- Studi Pustaka, merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi lewat buku, majalah, koran, dan literatur lainnya yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori (Arikunto, 2006). Studi pustaka pada penelitian ini penulis mengambil dari makalah, buku-buku, internet dan

sumber-sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

Teknik Analisis Data (Unit Analisis Data)

Dalam penelitian ini menggunakan unit analisis data berupa *scene* dan juga audio pada serial anime Yuri!!! *On Ice*. Untuk melihat gambaran *boys love* yang ditampilkan dalam serial anime ini, peneliti menggunakan metode analisis isi. Analisis isi merupakan suatu langkah yang ditempuh untuk memperoleh keterangan dari isi komunikasi yang disampaikan dalam bentuk lambang. Analisis isi pada film ini menggunakan unit analisis isi per *scene*, dari *scene-scene* tersebut dipilih *scene-scene* yang menampilkan aspek-aspek *boys love*.

Pemilihan *scene* pada penelitian ini berdasarkan definisi *boys love* yang dapat disimpulkan sebagai hubungan romantis antara pria dengan pria lainnya, dan juga didukung dengan konsep cinta romantis dari Shaver, Hazan dan rekan-rekannya yaitu “....pasangan romantis berusaha menghabiskan waktu bersama serta menjaga kontak fisik dengan pasangan mereka; khususnya, mereka memeluk, menyentuh, membelai, berciuman, bercinta, dan tersenyum pada pasangannya” (de Munck, 1998:97). Oleh karena hal tersebut, maka penulis memilih 5 *scene* dalam 3 episode dari total 12 episode serial anime Yuri!!! *On Ice* untuk dianalisis. Diantaranya penulis memilih episode 5, 7, dan 10 yang dirasa sudah cukup untuk mewakili keseluruhan *scene* lainnya yang berkaitan dengan penelitian penulis yaitu representasi *boys love* dalam serial animi Yuri!!! *On Ice*.

Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam menetapkan keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain (Moleong, 2005:320). Ada empat jenis triangulasi, yaitu sebagai teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori. Metode Penelitian Kualitatif mengatakan bahwa cara terbaik untuk menguji keabsahan data suatu penelitian yaitu dengan jalan membandingkannya dengan berbagai sumber, metode atau teori (Moleong, 2005:332). Dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan metode triangulasi sumber, yaitu membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Peneliti membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan (Moleong, 2005:331).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan observasi penulis dengan mengamati serial anime Yuri!!! *On Ice* maka penulis memilih 3 episode dari total 12 episode serial anime Yuri!!! *On Ice*, dan dari ketiga episode tersebut penulis mendapat 40 *shot* dari 5 *scene* yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan dengan dasar kajian pustaka yang membahas tentang *boys love*.

Pada level realitas, pada aspek penampilan Victor dan Yuri diperlihatkan memiliki penampilan yang rapi, terlihat sangat merawat diri dengan baik. Yuri juga diperlihatkan tidak segan memakai pakaian yang terkesan feminin. Selain itu Victor dan Yuri terlihat memakai perhiasan cincin pasangan di jari manis mereka seperti layaknya pasangan suami istri yang sudah menikah.

Pada aspek cara bicara, Victor memiliki cara bicara yang tegas dan jelas terkadang ia juga berbicara dengan intonasi rendah, sedangkan Yuri seringkali berbicara dengan tergegas. Pada aspek gerak tubuh, banyak diperlihatkan gerakan yang mengartikan kedekatan Yuri dan Victor seperti mereka berpelukan, saling menggenggam tangan dan bahkan berciuman. Selain itu juga diperlihatkan bahwa Yuri dan Victor sangat memperhatikan penampilan mereka, seperti terlihat pada adegan dimana Victor mengaplikasikan pelembab bibir pada Yuri.

Pada aspek ekspresi, Victor diperlihatkan memiliki ekspresi yang tegas dan juga percaya diri namun ekspresinya seringkali melembut di hadapan Yuri, wajahnya tersenyum dan pandangannya lurus menatap ke arah mata Yuri. Sedangkan Yuri diperlihatkan memiliki ekspresi yang malu-malu menundukkan kepala seakan kurang percaya diri dan wajah Yuri juga akan memerah saat berdekatan dengan Victor. Selain itu juga terdapat ekspresi orang-orang

yang melihat kedekatan Yuri dan Victor, beberapa bagian besar orang diperlihatkan dengan pipi memerah saat melihat Yuri dan Victor berpelukan atau berciuman, beberapa lainnya diperlihatkan dengan ekspresi wajah yang tidak suka.

Pada aspek lingkungan, sebagian besar latar dalam anime ini adalah arena pertandingan seluncur es dengan banyak penonton, terdapat wartawan dan juga juri pertandingan. Selain itu ada juga yang berlatar di gereja, yaitu adegan dimana Yuri dan Victor saling bertukar cincin dan berjanji satu sama lain. Ada yang berlatar di sebuah restoran tenda pinggir jalan di Barcelona, ini adalah adegan dimana Victor mengutarakan bahwa ia dengan Yuri akan menikah dan kemudian teman-teman dan juga para penduduk lokal yang berada di lokasi tersebut sontak bertepuk tangan untuk menyelamati pernikahan Yuri dan Victor.

Pada level representasi, pada aspek kamera *medium shot*, *close-up*, dan *extreme close-up* banyak digunakan dari kelima *scene* yang telah penulis teliti. *Medium shot* menunjukkan situasi dan posisi karakter dalam suatu adegan. *Close-up* digunakan untuk memperlihatkan ekspresi dan kedekatan dari satu karakter dengan karakter lainnya. *Extreme close-up* digunakan untuk lebih memperdalam kesan suatu adegan dan juga memberikan detail lebih jelas mengenai objek ataupun ekspresi.

Pada level ideologi, dari realitas yang penulis temukan kemudian ia direpresentasikan, maka hal tersebut dapat membentuk ideologi tertentu terutama bagi penulis, yaitu ideologi homo, ideologi metroseksual dan juga ideologi liberal. Ideologi homo yang penulis maksud disini adalah saat menonton serial anime ini kita seakan diajak untuk terbiasa kedekatan dan keintiman seorang pria dengan pria lainnya. Ideologi metroseksual disini ialah bagaimana penampilan karakter-karakter dalam serial anime ini ditampilkan. Kemudian ideologi liberal atau bebas, hal ini penulis dapati melihat dari keintiman Yuri dan Victor yang mereka tunjukkan tanpa mempedulikan pandangan orang lain dan juga bagaimana ekspresi orang-orang terhadap pengumuman pernikahan yang diutarakan oleh Victor.

Pembahasan

Representasi *boys love* dalam serial anime *Yuri on Ice* yang telah penulis teliti menggunakan analisis semiotika John Fiske dengan tiga tahap yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi yang penulis dapatkan adalah sebagai berikut:

- Pria metroseksual, seperti disebutkan Mulyana (2015) bahwa ciri pria metroseksual ialah yang berprofesi sebagai apapun dengan akses mencakupi untuk mempercantik dirinya dan mengkonsumsi produk-produk mahal, dalam anime ini diperlihatkan penampilan Victor dan Yuri yang rapi bahkan mereka juga merias diri.
- Pria cantik, dalam dunia anime pria yang terlihat cantik atau laki-laki yang nampak feminin disebut dengan *bishounen*. Jika kita perhatikan karakter-karakter dalam anime ini digambarkan memiliki mata bulat besar, bulu mata yang lentik, bibir yang berkilau, kontur wajah yang lembut hingga lebih mendekati definisi cantik.
- Orang yang tidak peduli dengan pandangan orang lain, hal ini diperlihatkan dari adegan Yuri dengan Victor yang bermesraan di depan publik tanpa sembunyi-sembunyi ataupun merasa bersalah.
- Orang yang memiliki kepribadian romantis, seperti disebutkan dalam buku *Romantic Love and Sexual Behavior: Perspectives from the Social Science* pasangan kekasih romantis berusaha menghabiskan waktu bersama serta menjaga kontak fisik dengan pasangan mereka; khususnya, mereka memeluk, menyentuh, membelai, berciuman, bercinta, dan tersenyum pada pasangannya. (de Munck, 1998:97)
- Pasangan abadi, seperti halnya pernikahan yang merupakan komitmen seumur hidup untuk mengikat janji antara dua insan untuk hidup bersama sebagai suami-istri, dalam anime ini Yuri dan Victor digambarkan saling bertukar cincin bahkan menyebutkan bahwa mereka akan menikah setelahnya.

PENUTUP

Kesimpulan

Adapun hasil analisis *boys love* dalam serial anime *Yuri on Ice* menggunakan analisis semiotika John Fiske, adalah sebagai berikut:

- Pada level realitas, *boys love* terlihat pada aspek penampilan, cara berbicara, ekspresi, dan lingkungan dalam serial anime *Yuri on Ice*. Hasil yang didapat adalah cara berpakaian yang rapi dan juga bersolek, cara bicara yang dominan lembut dengan intonasi rendah dan laju kata lambat saat sedang berdua, saat bersama salah satunya dominan dengan ekspresi malu-malu dan gugup sedangkan satu lagi dominan dengan ekspresi tegas, percaya diri seperti peran yang memimpin, dan pada anime juga ditampilkan bahwa lingkungan sekitar tokoh merupakan lingkungan yang dominan liberal, tidak terikat pada aturan agama seperti di Indonesia.
- Pada level representasi, *boys love* digambarkan melalui kode-kode teknis yaitu melalui aspek kamera dan suara. Pada aspek kamera, *boys love* diperlihatkan melalui teknik pengambilan gambar *medium shot* yang menunjukkan situasi dan posisi karakter dalam sebuah adegan, *close-up* digunakan untuk memperlihatkan ekspresi dan kedekatan dari karakter-karakter dalam sebuah adegan, dan *extreme close-up* dipergunakan untuk memperdalam kesan sebuah adegan dan juga memberikan detail lebih jelas mengenai suatu objek atau ekspresi.
- Pada level ideologi, penggambaran *boys love* dalam serial anime *Yuri on Ice* membentuk ideologi tertentu terhadap penulis, yaitu *boys love* adalah pasangan homo atau **gay** yang berpenampilan **metroseksual** dan mereka berada dalam lingkungan yang cenderung bebas atau **liberal**.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan analisis semiotika John Fiske melalui level realitas, level representasi, dan level ideologi, maka representasi *boys love*

dalam serial anime *Yuri on Ice* adalah: pertama, pria metroseksual. Mereka berpenampilan rapi dan juga tidak segan untuk bersolek. Kedua, pria cantik. Mereka ditampilkan sebagai seorang yang dapat dikatakan cantik dan angat rupawan. Ketiga, orang yang tidak peduli dengan pandangan orang lain. Mereka tidak mempedulikan bagaimana pendapat publik terhadap tindakan mereka. Keempat, orang yang memiliki kepribadian romantis. Mereka ditampilkan memeluk, menyentuh, membelai, dan bahkan berciuman. Kelima, pasangan abadi. Mereka diperlihatkan saling bertukar cincin dan akan menikah.

Saran

- Pengawasan dan pendampingan terhadap penggunaan teknologi ataupun media pada anak-anak dan remaja sangat diperlukan sehingga informasi yang diterima oleh anak dapat dikontrol dan pengaruh negatif media dengan begitu dapat di minimalisir.
- Penulis berharap studi terhadap literasi media dapat dilakukan atau dapat diperbanyak sebagai salah satu pengajaran bagi anak-anak dan remaja serta masyarakat awam, sehingga pada zaman canggih berteknologi seperti sekarang ini para generasi muda tidak mudah terjerumus dalam hal-hal negatif. Dengan begitu diharapkan pengaruh negatif media dapat lebih terkendali dan diminimalisir.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- de Munck, Victor C. 1998. *Romantic Love and Sexual Behavior : Perspectives from the Social Science*. [online]. London: Praeger Publishers.
- Fiske, John. 2012. *Introduction to Communications Studies*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- 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.
- Kaelan. 2015. *Liberalisasi Ideologi Negara Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kerbs, W.A. 2001. *Collin gem: Australian english dictionary, 3rd ed*. Sydney:Harper Collins Publisher.
- Lunsing, Wim. 2006. *Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context "Yaoi Ronso: Discussing Depictions of Male Homosexuality in Japanese Girls' Comics, Gay Comics and Gay Pornography"*. [online]. Murdoch University.
- McWilliams, Mark Wheeler. 2008. *Japanese Visual Culture: Explorations in The World of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe, Inc.
- McLelland, Mark J. 2005. *The World of Yaoi: The Internet, Censorship and the Global "Boys' Love" Fandom*. [online]. Australia: University of Wollongong.
- McLelland, Mark J, et al. 2015. *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*. [online]. Univ. Press of Mississippi.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Ahmad. 2015. *Gaya Hidup Metroseksual : Perspektif Komunikasi*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, Belli. Anuar Rasyid. 2018. *Implementation Of CSR Communication In Community Empowerment at PT. Energi Mega Persada*. *International Journal of Research In Social Sciences*. Vol. 27. No.1. http://www.ijsk.org/wp-content/uploads/2018/10/IJRSS_Vol27_P2_Sep18_Belli_Nasution.pdf
- Nasution, Belli. Anuar Rasyid. 2019a *Analyzing Communication Between Government and Community in The Flow Of Cross-Border Goods In The Regency of Meranty Island*. *International Journal of Research In Soacial Science*. Vol 31. No.1. http://www.ijsk.org/wp-content/uploads/2019/07/IJRSS_Vol31_P3_July19_Belli_Nasution.pdf
- Nasution, Belli. Anuar Rasyid. 2019b. *Komunikasi Sosial Pembangunan*. Taman Karya: Pekanbaru.

- Nasution, Belli. Anuar Rasyid. 2019c. *Komunikasi Sosial*. UR Press: Pekanbaru.
- Nasution, Belli. Anuar Rasyid. 2019d. *Komunikasi Konflik: Analisis Model dan Resolusi komunikasi Konflik Perjalanan Arus Barang Lintas Negara di Kabupaten Kepulauan Meranti*. Taman Karya: Pekanbaru.
- Nugroho, Prista Ardi. 2016. *Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta)*. [online]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurefni. 2015. *Media Sosial di Kalangan Komunitas Gay (Studi Kasus tentang Aktivitas Media Sosial Kelompok Gay di Pekanbaru)*. [online]. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Oetomo, Dede. 2001. *Memberi Suara Pada Yang Bisu*. Yogyakarta: Galang Press Yogyakarta.
- Piliang, Y. Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Rasyid, Anuar, Amiruddin Saleh, Hafied Cangara, Budi Wahyu Priatna. 2015a. The Rol Of Communication in Corporate Social Responsibility. *International Journal Of Research In Social Science*. Vol. 5, No.7 <https://www.ijsk.org/wp-content/uploads/2015/04/1-ROLE-OF-COMMUNICATION.pdf>
- Rasyid, Anuar, Amiruddin Saleh, Hafied Cangara, Budi Wahyu Priatna. 2015b. KOMunikais Dalam *Corporate Social Responsibility* Perusahaan : Pemberdayaan Masyarakat Dan Membangun Citra Positif. *Mimbar*, Vol. 31, No. 2. <http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mimbar/article/view/1564>
- Rasyid, Anuar. 2017. *Komunikasi Program Tanggung Jawab Sosial Perusahaan dalam Pemberdayaan Masyarakat untuk Membangun Citra dan Reputasi PTPN V di Pekanbaru*. Disertasi. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Rasyid, Anuar. 2019a. *Komunikasi CSR dalam Pemberdayaan Masyarakat*. Taman Karya: Pekanbaru.
- Rasyid, Anuar. 2019b. *Metode Penelitian Komunikasi*. UR Press: Pekanbaru.
- Rasyid, Anuar. Evawani Elysa Lubis. 2018. Correlation Among Communication Noise Corporate Social Responsibility Program With Community Empowerment And PTPN V Image In Pekanbaru. *International Journal of Research in Social Sciences*. Vol. 20 No. 1. http://www.ijsk.org/wp-content/uploads/2018/03/IJRSS_vol20_p2_Feb18_Anuar-Rasyid.pdf
- Sfetcu, Nicolae. 2014. *Animation & Cartoons*. [e-book]. Dalam <https://books.google.co.id/books?id=s52EAwAAQBAJ> [diakses 23 Maret 2018]
- Sobur, Alex. 2009. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- S. Nye Jr, Joseph. 2004. *Soft Power The Means Of Successes In World Politics*. New York: Public Affair.
- Vera, Nawiroh. 2014. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Yohana, Nova. Anuar Rasyid, Evawani Elysa Lubis, Nita Rimayanti. 2019. Communication of Community Participation in Implementation of Policy in Child-Friendly Regency (KLA) in Siak District. *International Journal in Research in Social Sciences*. Vol. 33. No. 1. http://www.ijsk.org/wp-content/uploads/2019/11/IJRSS_Vol33_P1_Nov19_Nova-Yohana.pdf
- Zafitri, Venny. 2018. *Pengaruh Menonton Anime Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda*. [online]. Universitas Mulawarman.

Internet

<https://www.akibanation.com/yuri-ice-anime-sports-yang-bertabur-seiyuu-seiyuu-kece/amp/> (diakses 28 Januari 2018)

<https://www.animenewsnetwork.com/feature/2016-12-23/the-best-and-worst-anime-of-fall-2016.110280> (diakses 20 November 2017)

<https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-02-23/yuri-on-ice-a-silent-voice-win-tokyo-anime-award-festival-top-prizes/.112594> (diakses 16 April 2018)

<https://www.animindo.net> (diakses 21 desember 2017)

<https://anisubindo.co/> (diakses 13 November 2017)

<https://bakabaka21.wordpress.com/2017/03/22/antara-bl-yaoi-mengapa-bl-sangat-populer/> (diakses 29 januari 2018)

<http://yurionice.com/en/sp/index.php> (diakses 25 April 2018)