

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan negara yang terkenal dengan budaya populer seperti, *anime* (animasi), *manga* (komik), film, permainan video, dan musik pop. Di Indonesia sendiri, peminat budaya populer Jepang cukup tinggi. Hal ini bisa dilihat dari padatnya pengunjung yang mendatangi festival Jepang yang diselenggarakan di Jakarta. Salah satu contohnya adalah acara tahunan Little Tokyo Blok M atau biasa disebut Ennichisai. Pengunjung yang mendatangi Ennichisai pada bulan Mei 2016 mencapai 250.000 orang dan dengan angka tersebut menjadikan Ennichisai sebagai *event* Jepang terbesar di Indonesia ([www.akibanation.com](http://www.akibanation.com)).

Indonesia menduduki peringkat pembaca *manga* terbanyak kedua di dunia ([www.tribunnews.com](http://www.tribunnews.com)). Hal ini menunjukkan tingginya minat membaca *manga* di Indonesia. Berdasarkan target pembacanya, *manga* terbagi dalam beberapa kelompok besar, yaitu *manga shoujo*, *manga shounen*, *manga seijin*, dan *redi komi* atau *redisu*. *Manga shounen* dan *shoujo* dianggap sebagai genre paling populer di kalangan pembaca remaja (Li, 2009:1). *Manga shounen* menargetkan pembaca remaja laki-laki, sedangkan *manga shoujo* menargetkan pembaca remaja perempuan. Dua genre tersebut terbagi menjadi beberapa sub, salah satu subgenre *manga shoujo* adalah genre *Boys' Love* atau biasa disingkat BL (Welker, 2006).

*Boys' Love* adalah genre yang menceritakan hubungan percintaan antar laki-laki. Dalam penokohnya, terdapat istilah *seme* dan *uke*. Istilah ini berasal dari bahasa Jepang *seme* (攻める) yang berarti menyerang dan *uke* (受ける) yang berarti menerima. Kedua istilah tersebut merujuk pada posisi saat berhubungan seks, apakah dalam posisi yang “menyerang” atau posisi yang “menerima”. Para tokoh digambarkan dengan gaya *bishounen*. Pada umumnya, karakter *seme* terlihat tinggi, kuat, mata yang kecil, rahang yang tegas, serta

gaya yang maskulin. Sedangkan karakter *uke* lebih feminin, seperti mata besar, badan kecil, manja, dan emosi yang ke-perempuanan.

Namun, ada kalanya *seme* dan *uke* sama-sama digambarkan dengan karakter yang maskulin atau sama-sama feminin. Untuk membedakannya mana karakter *seme* dan mana yang *uke*, maka dalam cerita akan terlihat dari perilaku dan sikap karakter tokoh dalam cerita. Umumnya *seme* mendominasi *uke*, sedangkan *uke* bersikap *submissive* (patuh).

Pada umumnya, dari segi cerita *Boys' Love* terbagi dua, yaitu *shounen-ai* (arti literal *Boys' Love*) dan *yaoi*. *Shounen-ai* adalah *manga* yang isi ceritanya berpusat pada sisi romantis dan emosional. Dalam *manga* ini tidak diperlihatkan adegan seks.

Sedangkan *yaoi* adalah *manga* yang di dalamnya terdapat adegan seksual. Penggambaran adegan tersebut pun sering kali terlihat jelas/vulgar. Istilah *yaoi* merupakan akronim dari *yama nashi*, *ochi nashi*, *imi nashi* (山 [場]なし、落ちなし、意味なし) yang berarti “tanpa klimaks, tanpa akhir (cerita), tanpa makna” (Dru Pagliassotti, Kazumi Nagaike & Mark McHarry, 2013:2). Oleh karena itu, *manga* dengan label *yaoi* terkadang tidak memiliki alur atau jalan cerita karena intinya adalah adegan seksual tersebut.

★ Perempuan yang menyukai *Boys' Love* disebut *fujoshi* (gadis busuk), sedangkan laki-laki disebut *fudanshi* (laki-laki busuk). Karena merupakan subgenre dari *manga shoujo*, *Boys' Love* dipasarkan untuk perempuan. Banyak yang berasumsi bahwa semua perempuan yang menyukai *Boys' Love* adalah heteroseksual. Pada kenyataannya, ada pula penggemar yang homoseksual dan biseksual (Zsila, 2017).

*Boys' Love* juga menuai pro dan kontra. *Manga Boys' Love* banyak mendapat kritik karena dianggap tidak realistis, kurangnya informasi tentang gay yang akurat, dan menghindari isu-isu penting terkait orientasi seksual (gay, lesbian, biseksual). Penggambaran tokoh gay yang kaya, tampan, dan berpendidikan hanyalah alat fantasi perempuan untuk kepuasan sendiri. Selain itu, karakter *uke* yang feminin akan menimbulkan stereotip gay yang “girly”. Para aktivis LGBT (Lesbian, Gay, Biseksual, Transgender) menganggap

penggambaran gay yang tidak realistis akan memunculkan stereotip dan menyulitkan mereka yang memperjuangkan hak-hak kaum gay. Akan tetapi, para penggemar dan seniman berargumen bahwa *Boys' Love* adalah hiburan untuk perempuan, bukan untuk edukasi mengenai gay, dan tokoh dalam *manga Boys' Love* tidak mewakili gay di kehidupan nyata.

Kini genre *Boys' Love* tidak hanya melekat pada *manga*. *Anime* dan *live action* dari adaptasi *manga Boys' Love* mulai banyak diproduksi. Penggunaan genre ini juga terdapat pada *video game* dan karya penggemar seperti *doujinshi* dan *fan fiction*. Di Indonesia sendiri *Boys' Love* bukanlah hal yang baru. Peneliti menemukan salah satu halaman penggemar *Boys' Love* Indonesia di Facebook. Halaman tersebut bernama *Indonesia Fujoshi Forum (pecinta yaoi)* dan telah diikuti lebih dari 18.000 orang. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi memudahkan akses menuju konten *Boys' Love*. Penggemar yang ingin membaca *manga* atau menonton *anime* / film, bisa dengan mudah menemukan situs-situs yang menyediakan layanan tersebut secara gratis seperti *mangafox* dan *mangago*. Sedangkan di Indonesia, *manga* atau novel *Boys' Love* dijual di toko tertentu saja.

*Boys' Love* adalah subgenre dari *manga shoujo*. Karena peneliti merupakan seorang mahasiswa Sastra Jepang, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai persepsi mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap *Boys' Love*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Indonesia menduduki peringkat pembaca *manga* terbanyak kedua di dunia.
2. *Boys' Love* adalah genre yang menceritakan hubungan percintaan antar laki-laki.
3. Dalam penokohnya, terdapat istilah *seme* dan *uke*.
4. *Boys' Love* terbagi dua, yaitu *shounen-ai* dan *yaoi*.
5. Perempuan yang menyukai *Boys' Love* disebut *fujoshi* (gadis busuk), sedangkan laki-laki disebut *fudanshi* (laki-laki busuk).
6. akses menuju konten *Boys' Love* semakin mudah.

7. Persepsi mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap *Boys' Love*.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu luas maka pokok masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah persepsi mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap genre *Boys' Love*.

### 1.4 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana persepsi mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada mengenai *Boys' Love*?
2. Apa dampak yang timbul setelah mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada membaca / menonton *Boys' Love*?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui persepsi mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada mengenai *Boys' Love*.
2. Mengetahui dampak yang timbul setelah mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada membaca / menonton *Boys' Love*.

### 1.6 Landasan Teori

#### 1.6.1 Persepsi

Persepsi (dari bahasa Latin *perception*, *percipio*) adalah sebuah proses menyusun, mengenali, dan menafsirkan informasi sensoris. Pembentukan persepsi berlangsung ketika seseorang menerima stimulus dari lingkungannya. Stimulus itu diterima melalui panca indera dan diolah melalui proses berpikir oleh otak untuk kemudian membentuk suatu pemahaman (Alizamar, 2016:14-15). Dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah tanggapan, pendapat atau kesan tentang suatu objek.

#### a. Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi

Persepsi adalah tanggapan atau pendapat seseorang terhadap suatu objek. Tanggapan tiap individu pasti berbeda meski objek yang diamati sama. Menurut Alizamar dan Couto (2016:82-83) persepsi individu dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

- 1) Faktor fungsional, yaitu faktor-faktor yang bersifat personal, antara lain kebutuhan individu, usia, pengalaman, kepribadian, jenis kelamin, emosi, dan hal-hal lain yang bersifat subjektif.
- 2) Faktor struktural, yaitu faktor di luar individu misalnya lingkungan, budaya, dan norma sosial.

#### b. Tahapan Persepsi

Persepsi terbentuk dari sebuah proses. Menurut Walgito (dalam Hamka, 2002) persepsi terjadi melalui beberapa tahapan-tahapan sebagai berikut, antara lain adalah:

Tahap pertama, seleksi, merupakan tahapan yang dikenal sebagai proses kealaman atau fisik yang memiliki arti sebagai proses ditangkapnya suatu stimulus oleh alat indera yang dimiliki manusia.

Individu menseleksi informasi yang diterimanya.

Tahap kedua, organisasi, merupakan tahapan yang dikenal sebagai proses fisiologis yaitu proses diteruskannya stimulus yang sudah diterima sebelumnya oleh reseptor (alat indera) melalui saraf-saraf sensoris. Pada tahap ini individu mengorganisir informasi yang diterimanya.

Tahap ketiga, merupakan tahapan yang dikenal sebagai proses psikologi yang mana merupakan proses timbulnya kesadaran individu tentang stimulus yang diterima reseptor. Tahap ini juga disebut dengan tahap interpretasi atau pemahaman.

Tahap keempat, retensi, adalah pengumpulahan hasil yang diperoleh dari proses persepsi yaitu berupa tanggapan / kesan dan perilaku. Tahap ini

juga disebut dengan tahap retensi (penyimpanan) dan memori (Alizamar, Couto, 2016:128-129).

### 1.6.2 Budaya Populer

Budaya populer merupakan gabungan dari kata 'budaya' dan 'populer'. Williams menyarankan tiga definisi budaya secara luas. Pertama, budaya dapat digunakan untuk merujuk pada 'proses umum perkembangan intelektual, spiritual dan estetika'. Kita dapat, misalnya, berbicara tentang perkembangan budaya Eropa Barat dan hanya mengacu pada faktor-faktor intelektual, spiritual dan estetika; filsuf besar, seniman hebat dan penyair besar. Penggunaan kedua dari kata 'budaya' adalah untuk menyarankan 'cara hidup tertentu, baik dari orang, periode atau kelompok'. Dengan menggunakan definisi ini, jika kita berbicara tentang perkembangan budaya Eropa Barat, kita akan berpikir bukan hanya faktor intelektual dan estetika, tetapi pengembangan, misalnya, keaksaraan, liburan, olahraga, festival keagamaan. Akhirnya, Williams menunjukkan bahwa budaya dapat digunakan untuk merujuk pada 'karya dan praktik intelektual dan terutama aktivitas artistik'. Dengan kata lain, budaya di sini berarti teks-teks dan praktik-praktik yang fungsi utamanya adalah untuk menandakan, memproduksi atau menjadi kesempatan untuk menghasilkan makna. Dengan menggunakan definisi ini, kita mungkin akan memikirkan contoh-contoh seperti puisi, novel, balet, opera, dan seni rupa (John Storey, 2009:2).

Sedangkan untuk kata 'populer' Williams menunjukkan empat arti, yaitu 'disukai banyak orang', 'jenis pekerjaan yang lebih rendah', bekerja dengan sengaja untuk memenangkan dukungan orang-orang', 'kebudayaan yang sebenarnya dibuat oleh orang-orang untuk diri mereka sendiri' (John Storey, 2009:5).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa budaya populer adalah budaya yang secara luas disukai atau disukai banyak orang (John Storey, 2009:5).

### 1.6.3 Genre

Genre berasal dari kata Prancis (dan aslinya Latin) untuk 'jenis' atau 'kelas'. Istilah ini banyak digunakan dalam retorika, teori sastra, teori media, dan baru-baru ini linguistik, untuk merujuk pada jenis 'teks' yang khas (Daniel Chandler, 1997:1). Definisi umum genre cenderung didasarkan pada gagasan bahwa genre merupakan konvensi sebuah konten tertentu (seperti tema atau latar) dan bentuk (termasuk struktur dan gaya) yang terdapat dalam teks-teks yang dianggap sebagai milik genre tersebut (Daniel Chandler, 1997:2).

Steve Neale menekankan bahwa genre bukan sistem, melainkan proses sistematisasi. Secara tradisional, genre (terutama genre sastra) cenderung dianggap sebagai bentuk tetap, tetapi teori kontemporer menekankan bahwa genre baik bentuk dan fungsinya bersifat dinamis. David Buckingham berpendapat bahwa genre tidak hanya diberikan oleh budaya, melainkan dalam proses negosiasi dan perubahan yang konstan (Daniel Chandler, 1997:3).

Genre berubah seiring waktu. Konvensi dari masing-masing genre bergeser, genre baru dan sub-genre muncul dan genre-genre lain terputus. Meski begitu, tampaknya genre-genre tertentu bertahan lama (Daniel Chandler, 1997:3). Thwaites melihat hubungan antara genre dan kondisi sosial sebagai hubungan timbal balik: genre berkembang sesuai dengan kondisi sosial; transformasi dalam genre dan teks dapat mempengaruhi dan memperkuat kondisi sosial (Daniel Chandler, 1997:4).

Genre dapat mencerminkan fungsi yang dalam kaitannya dengan televisi yang Horace Newcombe dan Paul Hirsch sebut sebagai 'forum budaya', di mana industri dan audiens merundingkan keyakinan dan nilai bersama, membantu menjaga tatanan sosial dan membantu dalam beradaptasi untuk berubah. Tentu saja, genre jauh dari netral secara ideologis. Sonia Livingstone berpendapat bahwa genre yang berbeda berkepentingan untuk membangun pandangan dunia yang berbeda (Daniel Chandler, 1997:4).

Genre menyediakan kerangka acuan penting yang membantu pembaca untuk mengidentifikasi, memilih dan menafsirkan teks (Daniel

Chandler, 1997:7). Pengetahuan tentang genre membantu mengarahkan pembaca dari genre ke arah sikap, asumsi, dan ekspektasi yang sesuai tentang teks yang berguna untuk memahami teks tersebut. Salah satu cara mendefinisikan genre adalah sebagai 'sekumpulan ekspektasi'. John Corner mencatat bahwa genre adalah faktor utama dalam mengarahkan pilihan dan ekspektasi pembaca. Selain itu, genre juga mengarahkan pengorganisasian kesesuaian untuk menonton, mendengarkan dan membaca berbagai macam hal. Pengakuan teks sebagai milik genre tertentu dapat membantu, misalnya, untuk memungkinkan penilaian dibuat tentang 'status realitas' dari teks yang utamanya adalah apakah itu fiktif atau non-fiktif (Daniel Chandler, 1997:8).

Genre media massa memainkan peran dalam konstruksi perbedaan dan identitas, khususnya berkaitan dengan perbedaan dan identitas seksual. Beberapa genre film dan televisi secara tradisional ditujukan terutama pada, dan secara stereotip disukai oleh, baik laki-laki atau penonton perempuan (Daniel Chandler, 1997:9).

Dalam buku mereka *Genre Knowledge In Disciplinary Communication*, Berkenkotter dan Huckin (dalam Caballero, 2008:18) mendefinisikan genre sesuai dengan ciri-ciri berikut:

★ Letak: genre tidak hanya merespon dan mencerminkan faktor kontekstual atau situasional, tetapi juga yang paling penting adalah pengetahuan kita tentang genre berasal dari partisipasi aktual kita di dalamnya.

Kepemilikan komunitas: genre merespon dan mencerminkan konvensi, epistemologi dan ideologi komunitas wacana tertentu.

Dualitas struktur: genre mengartikulasikan praktik sosial dan struktur yang berasal darinya, dan membantu mengabadikannya secara teratur.

Bentuk dan konten: terlibat dalam genre tertentu melibatkan pengetahuan konten atau topik yang paling sesuai dengan genre, dan sumber-sumber struktural dan struktural yang paling memenuhi tujuan genre dan kebutuhan mereka yang berpartisipasi di dalamnya.

Dinamisme: mengingat sifat sosial pada genre, perubahan dalam masyarakat mendorong perubahan dalam genre yang mengartikulasikannya.

### 1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif analisis. Secara harfiah, penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat deskripsi mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian. Dalam arti ini penelitian deskriptif adalah akumulasi data dasar dalam cara deskriptif semata-mata tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan, memeriksa hipotesis, membuat ramalan, atau mendapatkan makna (Suryabrata, 2010:76). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa deskriptif analisis merupakan gambaran hasil analisa data dengan apa adanya.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik studi kepustakaan dan angket. Angket atau kuesioner adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga dijawab di bawah pengawasan peneliti. Angket dapat berupa fakta yang diketahui responden atau juga mengenai pendapat atau sikap, Angket digunakan untuk mendapat keterangan dari beragam sampel atau sumber yang berasal dari ruang lingkup penelitian. Ada kalanya sampel tersebar di wilayah yang luas, baik nasional maupun internasional. Peneliti akan kesulitan bertemu muka secara pribadi dengan semua responden karena terkendala biaya dan waktu. Itulah mengapa angket mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data penelitian (Nasution, 2016:128)

Berdasarkan sifat jawaban yang diinginkan angket dibagi menjadi tiga, yaitu tertutup, terbuka, atau kombinasi dari tertutup dan terbuka. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup. Angket tertutup terdiri atas pertanyaan atau pernyataan dengan sejumlah jawaban tertentu sebagai pilihan. Responden lalu memilih jawaban yang sesuai dengan pilihannya. Responden tidak perlu mengekspresikan hasil pikirannya dalam bentuk tulisan.

Sehingga, mengisi angket ini tidak memerlukan banyak waktu (Nasution, 2016:129)

Data-data yang dikumpulkan untuk penelitian ini bersumber dari studi kepustakaan dan angket di mana responden merupakan mahasiswa program studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada.

### 1.8 Manfaat Penelitian

Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pengetahuan tentang budaya populer Jepang dan penulisan karya ilmiah. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai budaya populer Jepang, khususnya genre *Boys' Love*. Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lainnya.

### 1.9 Sistematika Penulisan

Bab 1, pendahuluan berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab 2, perkembangan genre *Boys' Love* berisi *Boys' Love*, awal mula genre *Boys' Love*, *yaoi*, karakter dalam *Boys' Love*, *doujinsji*, *fan fiction*, penggemar *Boys' Love*, potensi sosial dari *Boys' Love*, motivasi penggemar membaca *Boys' Love*, dan kritik pada *Boys' Love*.

Bab 3, persepsi mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap *Boys' Love* berisi persepsi, objek penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis persepsi mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap *Boys' Love*.

Bab 4, kesimpulan.