

**FENOMENA MANGA BOYS LOVE DALAM KEBUDAYAAN POPULER
JEPANG**

**“Sebagai Cerminan *Image* dan Peran Perempuan Jepang untuk Mewujudkan
Keinginan dan Pemikiran Mereka”**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana



Disusun Oleh :

YENI PURWANTI

2008110119

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2012

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

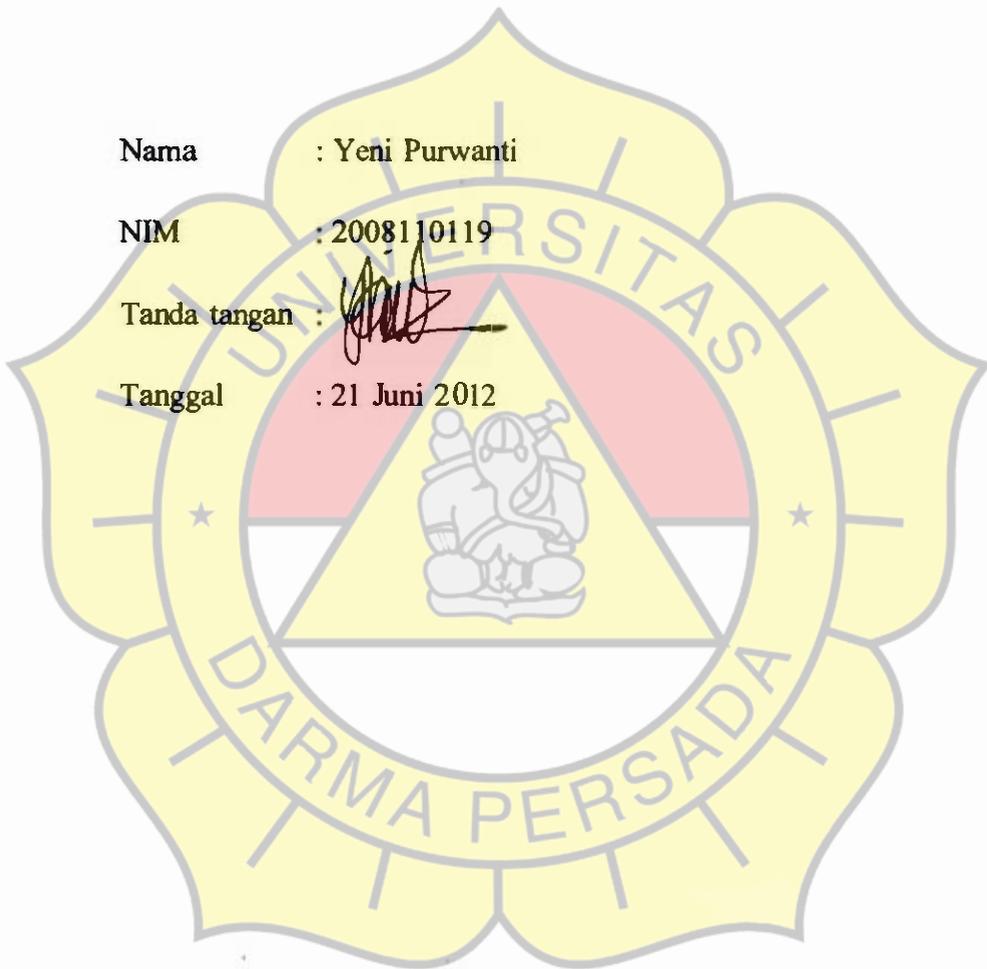
Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Yeni Purwanti

NIM : 2008110119

Tanda tangan : 

Tanggal : 21 Juni 2012

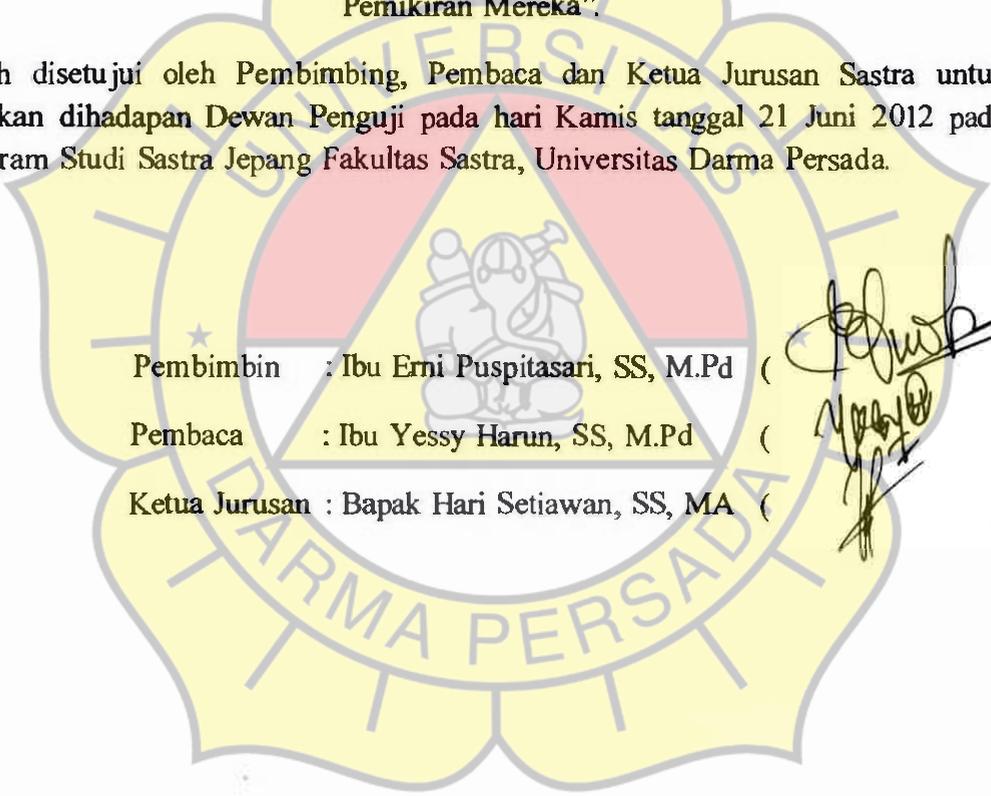


HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini telah diajukan oleh:

Nama : Yeni Purwanti
NIM : 2008110119
Program Studi : Sastra Jepang (S1)
Judul Skripsi : Fenomena *Manga Boys Love* dalam Kebudayaan Populer Jepang.
"sebagai Cerminan *Image* dan Peran Perempuan Jepang untuk mewujudkan Keinginan dan Pemikiran Mereka".

Telah disetujui oleh Pembimbing, Pembaca dan Ketua Jurusan Sastra untuk diujikan dihadapan Dewan Penguji pada hari Kamis tanggal 21 Juni 2012 pada Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.



Pembimbing : Ibu Erni Puspitasari, SS, M.Pd ()
Pembaca : Ibu Yessy Harun, SS, M.Pd ()
Ketua Jurusan : Bapak Hari Setiawan, SS, MA ()

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Kamis tanggal 21 Juni 2012.

Oleh

DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari:

Pembimbing : Erni Puspitasari, SS, M.Pd

Pembaca : Yessy Harun, SS, M.Pd

Ketua Penguji : Syamsul Bachri, SS, M.Si

Disahkan pada hari Kamis tanggal 21 Juni 2012

Ketua program studi

Dekan



Hari Setiawan, SS, MA



Syamsul Bachri, SS, M.Si

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Fenomena *Manga Boys Love* dalam Kebudayaan Populer Jepang (sebagai Cerminan *Image* dan Peran Perempuan Jepang untuk mewujudkan Keinginan dan Pemikiran Mereka)” dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari dorongan dan bantuan materil maupun moril banyak pihak. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Erni Puspitasari, SS, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan saran dan masukan serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Yessy Harun, SS, M.Pd selaku dosen pembaca yang sedia meluangkan waktu untuk membaca skripsi serta memberikan saran dan masukan.
3. Bapak Syamsul Bachri, SS, M.Si selaku Dekan Fakultas Sastra.
4. Bapak Hari Setiawan, SS, MA selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang S1.
5. Ibu Rini Widiarti, SS, M.Si sebagai pembimbing akademik yang selalu memberikan motivasi dan dukungan selama masa perkuliahan sampai saat pembuatan skripsi ini.
6. Kedua orang tua tercinta, serta keluarga, yang tidak pernah berhenti memberikan perhatian, kasih sayang dan doa sehingga menjadi kekuatan bagi penulis untuk terus semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Teman-teman yang selalu memberi dukungan dan menghibur penulis selama proses penulisan skripsi.
8. Semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan sebuah manfaat bagi yang membacanya. Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Terima kasih.

Jakarta, 21 Juni 2012

Penulis



ABSTRAK

Nama : Yeni Purwanti
Progam Studi : Sastra Jepang S1
Judul : Fenomena Manga Boys Love Dalam Kebudayaan Populer Jepang.
"sebagai Cerminan Image dan Peran Perempuan Jepang untuk Mewujudkan Keinginan dan Pemikiran Mereka".

Skripsi ini membahas tentang fenomena *boys love* dalam kebudayaan populer Jepang. Di Jepang, kehidupan perempuan sering dibatasi oleh kebijakan-kebijakan yang dibuat pemerintah. Oleh karena itu, muncul ketidakpuasan dalam diri perempuan Jepang yang tidak dapat mewujudkan keinginan dan pemikirannya secara langsung. Untuk mewujudkan keinginan dan pemikiran tersebut, maka diciptakan suatu media sebagai tempat penggambaran *image* dan peran perempuan Jepang dalam kehidupan, yang disebut dengan *manga boys love*. Dengan menggunakan tokoh laki-laki dalam media tersebut, dapat memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

Kata Kunci:

Fenomena, Manga, Boys Love, Budaya Populer, Image, dan Peran.

がいよう
概要

名前 : イエニ・プルワンティ

文学部 : 日本文学

題名 : 日本のポップカルチャーの中でボイスラブ漫画の現象『日本女性のイメージと役割の反映としての欲望や思考を実現する』。

この論文は日本のポップカルチャーに基づいて、『ボイスラブの現象』を論じる。日本の女性の生活は政府が作った政策によって決定され、制限されてきた。だから、直接の欲望や思考を実現することができないで、その不満が表現される。そして、イメージと役割の反映としては『ボイスラブ漫画』と言うメディアを作成した。このメディアには男性の主演ではつきり伝えたいメッセージである。この論文が読む人に役に立てればよいと思う。

キーワード :

現象・漫画・ボイスラブ・ポップカルチャー・イメージ・欲望

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Pembatasan Masalah.....	4
1.4. Perumusan Masalah.....	4
1.5. Tujuan penelitian.....	5
1.6. Landasan Teori.....	5
1.7. Metode Penelitian.....	12
1.8. Manfaat Penelitian.....	12
1.9. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II FENOMENA GENRE BOYS LOVE DALAM KEHIDUPAN PEREMPUAN JEPANG	
2.1. Fenomena Boys Love.....	14
2.2. Peran dan Image Perempuan dan Laki-laki Jepang.....	21
2.2.1. Image dan Peran Laki-laki Jepang.....	22
2.2.2. Image dan Peran Perempuan Jepang.....	23
2.3. Perubahan yang Terjadi Terhadap Perempuan Jepang.....	26
2.4. Alasan Perempuan Jepang Menyukai Genre Boys Love.....	27

BAB III MANGA BOYS LOVE DALAM KEBUDAYAAN POPULER

3.1. Manga Seagai Kebudayaan Populer.....	30
3.2. Manga Boys Love Sebagai Kebudayaan Populer.....	33
3.3. Image dan Peran Dalam Tokoh Boys love.....	35
3.4. Image dan Peran pada Manga Boys Love.....	38
3.4.1. Yama Arashi no Yuuwaku.....	39
3.4.2. Warui Otoko Demo li.....	41
3.4.3. Megane wo Hazusu Toki 1.....	43
3.4.4. Megane wo Hazusu Toki 2.....	45
3.4.5. 110 Ban ha Uketsukemasen.....	47
3.4.6. Asobi Jyanai no.....	49
3.4.7. Kohitsuji Tachi no Kemono Michi.....	50
3.4.8. Junjou Romantika.....	52
3.4.9. Renai Dokusenyoku.....	54
BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
GLOSARI.....	59
LAMPIRAN.....	62

Daftar Lampiran:

Gambar 1: Cover Komik I 10 Ban ha Uketsukemasen!.....	62
Gambar 2 : Cover Komik Warui Otoko demo li.....	62
Gambar 3 : Cover Komik Megane wo Hazusu Toki.....	63
Gambar 4 : Cover Komik Renai Dokusenryoku.....	63
Gambar 5 : Cover Komik Junjou Romantika	64
Gambar 6 : Cover Komik Sumanai Masumi.....	64



BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan kemajuan teknologi telah membawa dunia internasional kepada kebudayaan populer yang banyak diminati oleh berbagai lapisan masyarakat dunia. Kebudayaan populer selalu ada di setiap masyarakat, yakni kebudayaan yang menyebar luas dan dikonsumsi oleh banyak orang. Menurut Sugimoto dalam bukunya *Japanese Popular Culture Reconsidered* (Sugimoto, 1997: 220), kebudayaan populer memiliki ciri-ciri diketahui atau setidaknya dikenal oleh banyak orang, dan dipopulerkan atau diperkenalkan melalui media massa, namun kebudayaan populer bukan hanya kebudayaan massa belaka, yang merupakan kebudayaan dari sebuah komunitas imajiner, kebudayaan populer adalah kebudayaan yang dikonsumsi dengan berbagai cara oleh berbagai orang. Kebudayaan populer Jepang telah menyebar luas ke seluruh dunia. Hampir semua orang mengetahui atau setidaknya satu-dua orang mengenal kebudayaan populer Jepang, seperti anime (animasi Jepang), manga (komik Jepang), video game, dan lainnya. Menurut Craig dalam *Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture* (Craig, 2007:7), asal dari kebudayaan populer dapat ditelusuri dari kebudayaan borjuis (masyarakat kota) yang nyata, yang lahir dari orang biasa dan ditunjukkan pada kelas menengah urban yang baru, dan berkembang pesat pada jaman Edo (1603-1867).

Untuk dapat mengerti kebudayaan populer Jepang modern dan kontemporer, dapat dilihat dari tingginya tingkat “melek huruf” pada populasi Jepang sangat penting. Melalui kebudayaan populer ini dapat dilihat perubahan-perubahan yang terjadi dalam masyarakat Jepang, salah satunya terjadi pada wanita Jepang. Sumiko Iwao menjelaskan bahwa sampai di awal Muromachi (1336) masyarakat Jepang merupakan masyarakat yang matrilineal. Diantara rakyat biasa (petani,

nelayan, dan pedagang) yang merupakan 80% masyarakat Jepang. Pada zaman pramodern ini perempuan biasa hidup bebas, setara, dan kuat dalam pekerjaan mereka yang mempunyai kondisi yang sama dengan laki-laki. Tapi, kehidupan kelas elit (terutama samurai) dibakukan selama berabad-abad oleh etika konfusianisme. Pada jaman Meiji (1868-1912) yaitu awal modernisasi Jepang, kebudayaan kelas samurai menembus seluruh lapisan masyarakat, akibatnya secara keseluruhan perempuan kehilangan kekuatan dan kesetaraan dengan adanya modernisasi, sehingga terbentuklah masyarakat yang berstruktur vertikal dan didominasi oleh laki-laki.

Perubahan ini masih melewati beberapa fase, terlebih lagi setelah Perang Dunia Kedua perempuan Jepang mengalami beberapa perubahan dan pergeseran peran. Dengan gerakan feminisme peran perempuan menjadi jelas terlihat dan mereka tidak hanya puas menjadi ibu rumah tangga yang baik dan ibu yang bijak untuk anaknya. Feminisme adalah gerakan pefamaan kedudukan perempuan untuk mendapatkan hak yang sama dengan laki-laki. Selain gerakan feminisme ini ada pula faktor lain yang mempengaruhi perubahan yang terjadi pada perempuan Jepang, contohnya dengan adanya UUD Meiji yang menyatakan semua orang setara, pengaruh internasional, perubahan siklus kehidupan dengan angka harapan hidup perempuan Jepang yang meningkat dan berkurangnya angka rata-rata kelahiran bagi tiap perempuan serta perubahan industri dan lapangan kerja di masa pasca-industri (Sumiko, 1993: 24-27).

Sebagai akibatnya, Sumiko dalam bukunya *The Japanese Women: Traditional Image and Changing Reality* menyatakan bahwa perubahan-perubahan drastis yang dialami perempuan Jepang selama beberapa dekade ini menyebabkan timbulnya kebingungan serta menimbulkan keinginan-keinginan yang sulit tercapai pada kehidupan nyata, yang diwujudkan dalam bidang kreatif (Sumiko, 1993: 5). Salah satu bidang kreatif yang dapat dilihat dengan jelas terletak dalam kebudayaan populer, yakni dalam genre *Boys Love*.

Boys Love merupakan genre yang menceritakan cerita cinta sesama laki-laki yang diciptakan oleh perempuan, diterbitkan oleh penerbit buku perempuan dan dikonsumsi oleh perempuan. Genre *boys love* yang selanjutnya disingkat menjadi BL merupakan bagian dari *shoujo manga* atau komik bagi anak perempuan yang juga bagian dari lingkup besar *manga* dalam kebudayaan populer Jepang. Pada dasarnya bila dilihat dari segi tokoh-tokoh yang ada di dalamnya adalah para lelaki, namun yang menjadi pelaksaana utama adalah perempuan Jepang yang mencurahkan pemikiran dan perasaan mereka di dalamnya. Pada awalnya jenis cerita ini disebut dengan *shounen-ai*, contohnya adalah kisah *touma no shinzou* karya Moto Hagio di tahun 1974 serta serial kisah *kaze to ki no uta* karya Takeyama Keikodi tahun 1976. Kemudian, cerita ini terus berkembang luas dalam masyarakat Jepang dengan menyajikan cerita cinta antara sesama laki-laki yang ditulis oleh perempuan baik secara *eksplisit* maupun *implisit* yang memiliki arti ada atau tidak adanya adegan seksual di dalamnya. Ternyata genre *boys love* banyak disukai oleh para konsumen, maka genre *boys love* ini dijadikan suatu bisnis yang menguntungkan dan sekarang ini diproduksi secara massal.

Melalui kebudayaan populer Jepang khususnya genre *boys love*, dapat dilihat berbagai keadaan yang muncul dalam masyarakat Jepang. Genre ini sangat menarik untuk ditelaah lebih lanjut, karena pada dasarnya genre ini menceritakan hubungan antara laki-laki, namun di dalamnya terdapat pula *image* dan peran perempuan Jepang. Dengan pengaruh perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat dapat dilihat apa yang menjadi keinginan mereka di tengah perubahan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa dalam kebudayaan populer dan genre *boys love* digunakan perempuan Jepang sebagai media untuk bersikap dan menunjukkan ekspresi diri mereka yang menempatkan dirinya dalam posisi atau *image* dan peran laki-laki, namun dapat terlihat pula peran dan *image* perempuan di dalamnya. Bagaimana *image* dan peran tersebut bisa terlihat dalam genre *boys love* akan dijelaskan lebih lanjut dalam skripsi ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah adalah kebudayaan populer Jepang yang menyebar luas melalui berbagai cara, salah satunya adalah *manga* bergenre *boys love*. Dalam masyarakat perkotaan Jepang khususnya perempuan Jepang menjadikan *manga* bergenre *boys love* sebagai media pengekspresian atau cerminan dari *image* dan peranan diri mereka pada masa ini. Serta peranan perempuan Jepang yang terdapat di dalamnya sebagai produsen, distributor, dan konsumen. Dengan melalui genre *boys love* ini para perempuan Jepang berkeinginan untuk mewujudkan keinginan dan pemikiran dalam kehidupan yang tidak bisa diwujudkan secara langsung, serta sebagai tempat perlindungan atas kesukaan perempuan Jepang terhadap genre *boys love*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian pada kebudayaan populer Jepang yang berkembang pada masyarakat Jepang saat ini, salah satunya adalah fenomena genre *boys love* dalam kehidupan perempuan Jepang. Serta menganalisis *manga* bergenre *boys love* yang merupakan salah satu contoh bentuk pengekspresian atau cerminan dari perempuan Jepang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah selanjutnya dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah genre *boys love* termasuk ke dalam kebudayaan populer yang dikonsumsi secara massa oleh perempuan Jepang?
2. Apakah genre *boys love* merupakan fenomena kebudayaan populer yang mencerminkan *image* dan peran perempuan Jepang?
3. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi fenomena genre *boys love* yang berkembang pada masyarakat khususnya perempuan Jepang?
4. Apakah fenomena *boys love* dapat mencerminkan keinginan dan pemikiran perempuan Jepang yang tidak dapat diwujudkan secara

langsung dalam kehidupan dengan menganalisis *manga* bergenre *boys love*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji lebih lanjut mengenai fenomena genre *boys love* dalam kebudayaan populer Jepang yang banyak dikonsumsi secara massa oleh perempuan Jepang, untuk meneliti apakah genre ini merupakan cerminan *image* dan peran perempuan Jepang, untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi genre *boys love* yang berkembang luas di masyarakat khususnya perempuan dengan cara mengambil contoh analisis *manga* bergenre *boys love*, serta mengkaji lebih lanjut mengenai *image* dan peran perempuan Jepang dalam hubungannya dengan genre *boys love*.

1.6 Landasan Teori

Berdasarkan Tujuan Penelitian diatas, konsep dan definisi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1. Kebudayaan populer

a. Budaya

Budaya bisa berarti pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu. Budaya pun bisa merujuk pada “karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik.” Dengan kata lain, teks-teks dan praktik-praktik itu diandaikan memiliki fungsi utama untuk menunjukkan, menandakan (*to signify*), memproduksi, atau kadang menjadi peristiwa yang menciptakan makna tertentu. Menurut Williams, budaya dapat digunakan untuk mengacu pada “suatu proses untuk perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis.” Misalnya, kita bisa berbicara tentang perkembangan budaya Eropa Barat dengan merujuk pada faktor-faktor intelektual, spiritual, dan estetis para filsuf agung, seniman, dan penyair-penyair besarnya (Storey, 2004: 2-3).

b. Populer

Setelah kita membahas tentang budaya, maka selanjutnya kita akan bahas istilah “populer”. Terhadap istilah ini Williams memberikan tiga makna yaitu “banyak disukai orang”, “karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang”, “budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri” (Storey, 2004: 10).

Jadi, dari definisi di atas kebudayaan populer adalah kebudayaan yang dikonsumsi oleh orang banyak, dengan kata lain diproduksi secara massal oleh banyak orang serta dikonsumsi oleh banyak orang dalam kurun waktu tertentu. Oleh karena itu, dalam kebudayaan populer dapat dilihat latar belakang, pemikiran, budaya, sosial, dan sebagainya dari masyarakat itu sendiri.

Berbeda dengan D. P. Martinez dalam bukunya *The World of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries, and Global Cultures* mengatakan kebudayaan populer bukan hanya kebudayaan massa yang merupakan kebudayaan dari sebuah komunitas imajiner; kebudayaan populer adalah kebudayaan yang dikonsumsi dengan berbagai cara oleh berbagai orang, yang banyak terdapat dalam bentuk yang dapat diperoleh kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja (Martinez, 1998: 6).

Dalam bukunya yang berjudul *Communication, Cultural and media Studies: The Key Concepts, 3rd edition* Hartley mengatakan bahwa kebudayaan populer sebagai hal yang menyangkut orang-orang secara umum, atau disukai oleh orang-orang secara umum. Menurutnya, asal dari kata “populer” digunakan untuk membedakan orang-orang massal (bukan orang-orang secara umum) dari kelas ningrat, kaya, ataupun terpelajar. Akibatnya, “populer” disinonimkan dengan kata kasar, rendahan, kotor, murahan, biasa, vulgar, dan lainnya (Hartley, 2002: 178-179).

Dengan hal ini banyak orang menyamakan kebudayaan populer dengan kebudayaan rendahan, dengan membandingkan dengan jelas kebudayaan populer

(kebudayaan rendah) dengan kebudayaan tinggi, yang dianggap sebagai pencapaian kebudayaan yang terbaik. Maksudnya adalah kebudayaan populer adalah kebudayaan komersial dampak dari produksi massal, sedangkan kebudayaan tinggi adalah kreasi hasil dari kreativitas individual. Karena itu, kebudayaan tinggi adalah kebudayaan yang mendapatkan penerimaan moral dan estetis yang lebih, sementara kebudayaan populer malah mendapatkan pengawasan secara sosiologis untuk mengendalikan sedikit yang bisa diberikannya, tetapi pada umumnya kebudayaan populer memfokuskan pada apa yang diinginkan massa, apa yang paling laku dijual pada massa, dan yang paling menghasilkan uang. Kebudayaan populer ini diproduksi secara komersial dan tidak ada alasan untuk berfikir karena kebudayaan populer bersifat berubah-ubah di masa yang akan datang. Storey mengatakan bahwa kebudayaan populer merupakan akibat dari kekosongan kategori konseptual, suatu kekosongan yang akan diisi oleh berbagai ragam cara yang seringkali bertentangan, tergantung pada konteks penggunaannya (Storey, 2004: 2).

Kebudayaan populer merupakan kebudayaan yang berasal dari “rakyat” sesuatu yang diterapkan pada “rakyat”. Ada aspek kebudayaan populer lain yang diangkat dengan pendekatan Neo-Gramscian yang maksudnya adalah teori dari konsep politik Gramsci untuk menjelaskan hakikat kebudayaan populer, atau hubungan antara hegemoni dengan kebudayaan populer, yaitu pernyataan bahwa kebudayaan populer adalah teori tentang konstitusi “rakyat”. Hall mengatakan dalam buku yang berjudul *Cultural Studies and Its Theoretical Legacies* bahwa kebudayaan populer merupakan tempat pergulatan konstruksi politik “rakyat” dan hubungan dengan “blok penguasa” (Hall, 1992: 21). Dalam bahasa Neo-Gramscian:

“Kebudayaan populer dibangun oleh kelas penguasa untuk memenangkan hegemoni, sembari membentuk oposisi. Dengan demikian ia terdiri bukan hanya dari pemberlakuan budaya massa yang sejalan dengan ideologi dominan ataupun budaya oposisional yang spontan, melainkan sebagai area negosiasi antara keduanya di mana beberapa teori budaya yang berbeda dari kebudayaan

populer, kebudayaan dominan, subordinan dan oposisional dengan segenap nilai-nilai dan unsur ideologis “tercampur” dalam suatu perubahan yang bersifat sekuensial (urutan).” (Hall, 1992: 22).

Keseimbangan kompromis hegemoni ini bisa juga digunakan untuk menganalisis tipe konflik yang terjadi di dalam dan antar-kebudayaan populer. Teori hegemoni pun dapat juga diterapkan untuk menggali dan menjelaskan tentang ras, genre, wilayah, generasi, dan sebagainya. Yang semuanya berjalan dalam bentuk usaha melawan hegemonisasi dan inkorporasi penguasa dan budaya dominan. Konsep pokok penggunaan perspektif Neo-Gramscian adalah konsep “artikulasi” (kata ini dipahami dalam arti ganda, yaitu *mengekspresikan* dan *menyatukan*). John Storey menambahkan bahwa kebudayaan populer merupakan kebudayaan yang berasal dari “rakyat” sesuatu yang diterapkan pada “rakyat”. Kebudayaan populer sama halnya kebudayaan daerah merupakan kebudayaan dari rakyat untuk rakyat, namun ada satu persoalan dengan pendekatan ini, yakni pertanyaan tentang siapa yang termasuk dalam kategori “rakyat”.

“Rakyat mengacu bukan pada seseorang atau kelompok tertentu dalam masyarakat, tetapi pada beberapa kelompok sosial yang berbeda antara atau sama lainnya (posisi kelas ataupun perjuangannya) berdasarkan bidang ekonomi, politik dan budaya sebagai kelompok penguasa, dan yang secara potensial bisa disatukan atau diatur menjadi “blok rakyat versus blok penguasa” kalau perjuangan mereka bisa dihubungkan.” (Bannet, 2004: 20).

Hal ini bisa menjelaskan kebudayaan populer sebagai suatu konsep politik;

“Kebudayaan populer adalah suatu tempat di mana konstruksi kehidupan sehari-hari dijalankan. Pelaksanaan ini tidak hanya secara akademis-yaitu usaha untuk memahami proses atau praktiknya-tetapi juga secara politis, yaitu mengamati hubungan antara penguasa yang menyusun bentuk kehidupan sehari-hari ini dengan menunjukan konfigurasi konstruksi kepentingan yang ada”. (Turner, 2004: 5-6).

Oleh karenanya, kebudayaan populer adalah kebudayaan yang dibuat oleh rakyat sebagai produk industri budaya atau budaya massa repertoar. Jadi, kebudayaan populer adalah apa yang dilakukan secara aktif dan benar-benar dilakukan oleh rakyat.

1.6.2. Genre

Genre merupakan pembagian atau klasifikasi antara perempuan dan laki-laki, seperti apa mereka dalam kacamata masyarakat, dan bukan secara biologis (yang disebut jenis kelamin). Genre adalah jenis, tipe, atau kelompok sastra atas dasar bentuknya atau ragam sastra (Iwao, 1993: 5) dalam bukunya yang berjudul *The Japanese Women: Traditional Image and Changing Reality*.

Dalam Cultural Studies, genre dapat dijelaskan sebagai proses bertutur atau bernarasi dengan tata dan aturan tertentu yang diproduksi dalam kesatuan utuh dan bias dipercaya lewat pola-pola kemiripan dan perbedaan (Sutrisno dkk., ed., 2007: 268). Dengan kata lain, genre adalah jenis cerita. Genre pula dipengaruhi oleh tempat, waktu/zaman/suku/ras/bangsa, budaya, status sosial, ideologi negara, politik, hukum, dan ekonomi. Oleh karena itu, genre tidak terbentuk dari lahir, melainkan dibentuk oleh faktor-faktor di atas. Dalam pembagian genre ini yang paling jelas terlihat adalah pembagian peran apa yang diharuskan dan dilakukan oleh laki-laki dan perempuan. Hartley mengatakan genre sebagai kategorisasi yang memisahkan laki-laki dan perempuan dengan dasar perilaku, nilai, sikap, dan keyakinan yang dilakukan atau dimiliki (Hartley, 2002: 95).

Berbeda dengan Barker dalam buku *Cultural Studies: teori & Praktik* mengatakan genre sebagai asumsi dan praktik budaya yang mengatur konstruksi sosial laki-laki, perempuan, dan relasi sosial mereka. Menurutnya feminitas dan maskulinitas adalah bentuk perilaku yang diatur secara budaya yang dipandang sesuai dengan sosial bagi jenis kelamin tertentu. Oleh karena itu, genre selalu

berupa masalah bagaimana laki-laki dan perempuan dihadirkan (Barker, 2004: 192). Secara universal terdapat keyakinan-keyakinan umum mengenai masalah genre tersebut, yang dibentuk oleh persamaan-persamaan fisik yang muncul karena jenis kelamin, seperti laki-laki yang tubuhnya lebih kuat dan perempuan yang bisa melahirkan.

Contoh lain dari genre secara umum adalah bahwa laki-laki diyakini “secara alamiah” (karena tubuhnya yang lebih kuat) lebih mendominasi, berorientasi hierarkis, dan haus kekuasaan; sedangkan perempuan dilihat sebagai pemelihara, pengasuh anak, dan berorientasi domestik (Barker, 2004: 240). Ada pula yang melihat nalar sebagai laki-laki dan emosi sebagai perempuan (Barker, 2004: 224). Dengan kata lain laki-laki dianggap lebih rasional dan perempuan dianggap lebih irrasional atau emosional.

1.6.3. *Boys Love*

Di dalam dunia *manga* di Jepang, khususnya dalam *shoujo manga* (komik anak perempuan) terdapat genre yang disebut dengan *boys love* disingkat menjadi BL. Genre *boys love* ini populer dalam bentuk *manga*, tetapi pada saat ini tidak hanya dalam bentuk *manga* melainkan banyak terdapat pula dalam bentuk *anime*, game, atau novel. *Boys Love* sendiri merupakan genre yang menceritakan cerita cinta sesama laki-laki yang diciptakan oleh perempuan, diterbitkan oleh penerbit buku perempuan dan dikonsumsi oleh perempuan (Sakakibara, 1998: 6) dalam *Yaoi Genron: 'yaoi' Kara Mieta Mono*.

Biasanya para pembaca genre ini adalah para perempuan yang masih berusia remaja. Hanya ada sedikit kaum *gay* yang membaca genre ini karena pandangannya yang berbeda. Untuk menjaga cara pandangan perempuan ini, maka para editor dari komik ini adalah perempuan, sama seperti dengan penulisnya atau pengarangnya (Johnson, 2007: 46).

Genre ini biasa lebih dikenal dikalangan para pembaca (komik atau novel Jepang) dengan istilah lain *tanbi*, *JUNE-mono*, *shounen-ai*, *yaoi* atau disingkat menjadi *BL*. Istilah-istilah di atas akan dijelaskan lebih lanjut dalam skripsi ini.

1.6.4. Feminisme

Dalam buku yang berjudul *Teori, Metode, dan Penelitian Sastra feminisme* adalah gerakan wanita yang menuntut persamaan hak dan keadilan sepenuhnya antara kaum wanita dan pria. Teori ini berkembang sebagai reaksi dari fakta yang terjadi dimasyarakat, yaitu adanya konflik kelas, konflik ras, dan terutama adanya konflik gender. Feminisme mencoba untuk menghilangkan pertentangan antara kelompok yang lemah dengan kelompok yang dianggap lebih kuat. Lebih jauh lagi, feminisme menolak ketidakadilan sebagai akibat masyarakat patriarki, dan menolak sejarah dan filsafat sebagai disiplin yang berpusat pada laki-laki (Nyoman Kuta, 2004: 186).

1.6.5. Manga

Dalam kebudayaan populer yang mengalami perkembangan yang pesat, *manga* dan *anime* telah mendapat tempat tersendiri bagi para penggemar budaya pop Jepang. *Manga* (漫画) terdiri dari dua huruf kanji yaitu “*man*” (漫) yang berarti penuh atau tidak beraturan, “*ga*” (画) yang berarti gambar. Secara harafiah *manga* dapat diartikan penuh dengan gambar yang tidak beraturan. *Manga* terdapat beberapa jenis, seperti *shoujo manga* yaitu komik untuk perempuan, *shounen manga* yaitu komik untuk laki-laki, *kodomo manga* yaitu komik untuk anak-anak, dan *manga* dewasa. *Manga* berhasil menarik banyak perhatian dan menjadi populer, sehingga banyak disukai oleh orang banyak. *Manga* banyak disukai karena memiliki keberagaman dalam gaya, tema, isi, karakter, dan makna sehingga dapat dinikmati berbagai kalangan masyarakat. *Manga* juga mempunyai kekuatan untuk mengekspresikan harapan-harapan manusia dan dapat dinikmati sebagai kesenangan yang tidak mahal (Schodt, 2002: 5).

1.7 Metode Penelitian

Berdasarkan landasan teori di atas, penulis menggunakan sudut pandang hermeneutika yang merupakan ilmu penafsiran ungkapan-ungkapan dan anggapan dari orang lain, khususnya orang yang berbeda dalam lingkungan sosial budaya, atau yang berada jauh dalam lingkup sejarah. Menurut Verchaak hermeneutika dapat diartikan sebagai ilmu penafsiran teks tertulis yang berasal dari sosial budaya dan histori yang berbeda dalam lingkungan dan dunia pembaca (Imam, 1999: 175).

Manga Boys Love yang digunakan untuk metode penelitian ini adalah *manga Boys Love* karangan Nakamura Shungiku yang berjudul *Junjou Romantica*, *Megane wo Hazusu Toki* karya Miyashita Kitsune, *Warui Otoko demo Ii, Asobi Jyanai no* karya Sakuraga Mei, *Yama Arashi no Yuuwaku* karya Hashiba Noriko, *110 Ban ha Ketsukemassen* karya Kitazawa Kyou, *Kohitsuji Tocho wo* karya Yoichiro Kohga, dan *Renai Dokusenyoku* karya Fujikawa Ruri.

1.8 Manfaat Penelitian

Berdasarkan metode penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mereka yang berminat memperdalam pengetahuan mengenai kebudayaan populer Jepang khususnya genre *Boys Love*. Penelitian ini semoga dapat pula bermanfaat untuk menambah wawasan mengenai *manga boys love* yang menjadi bagian dari budaya populer yang berkembang luas di masyarakat, serta karena dilakukan dengan cara menganalisis *manga* tersebut yang tercermin dalam *image* dan peran perempuan Jepang kita dapat memahami tentang keinginan dan tujuan perempuan Jepang dalam kehidupan. Diharapkan penelitian ini terbuka untuk penelitian selanjutnya.

1.9 Sistematika Penyusunan Skripsi

Berdasarkan manfaat penelitian di atas, sistematika penyajian penelitian ini disusun sebagai berikut :

BABI : PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan Teori, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penelitian.

BAB II : FENOMENA GENRE BOYS LOVE DALAM KEHIDUPAN PEREMPUAN JEPANG

Pembahasan mengenai fenomena *boys love* dalam kehidupan perempuan Jepang dalam kebudayaan populer, serta peran dan *image* yang terkandung di dalamnya, dan faktor-faktor pendorong yang menyebabkan fenomena ini muncul dalam kehidupan masyarakat. Konsep-konsep di atas tampil dalam beberapa sub-bab.

BAB III : ANALISIS MANGA BOYS LOVE DALAM KEBUDAYAAN POPULER

Sekilas tentang pembahasan *manga* dalam kebudayaan populer. Menganalisis *manga boys love* dalam kebudayaan populer yang merupakan salah satu contoh dari cerminan *image* dan peran perempuan Jepang.

BAB IV : PENUTUP

Kesimpulan.