

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang adalah negara kepulauan yang terletak di Asia Timur dan merupakan negara besar yang memiliki beragam budaya, budaya tradisional dan budaya modern. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni (Koentjaraningrat, 1990:181).

Budaya tradisional adalah kebudayaan yang dibentuk dari beraneka ragam suku-suku di dunia, yang merupakan bagian integral dari pada kebudayaan manusia nantinya secara keseluruhan. Budaya modern adalah secara bahasa kata modern berasal dari bahasa Latin, yaitu *modernus*, yang berarti: saat ini; sekarang; masa kini; dan akhir-akhir ini. Kata modern itu kemudian muncul beberapa kata lainnya, yaitu *modernitas*; *modernisme* dan *modernisasi*. *Modernitas* berarti realitas kemodernan yang kongkrit sementara itu *modernisme* berarti paham mengenai kemodernan yang berada dalam tatanan konseptual atau ideologi. Sedangkan *modernisasi* adalah suatu proses aktivitas masyarakat dari statis menuju dinamis, dari tradisional menjadi rasional, dari feodal menjadi kerakyatan, dengan jalan mengubah cara berfikir masyarakat sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi segala aparat dan tata cara semaksimal mungkin.

Charles Baudelaire diakui sebagai pencipta istilah "*modernitas*" (*modernité*) dalam esainya tahun 1864, "The Painter of Modern Life". Ia menciptakan istilah tersebut untuk menyebut pengalaman hidup yang cepat usai di tengah kota dan tugas seniman untuk menggambarkan pengalaman tersebut. Artinya, *modernitas* mengacu pada hubungan terhadap waktu, hubungan yang ditandai oleh terputusnya seseorang dengan masa lalu, keterbukaan terhadap hal-hal baru pada masa depan, dan naiknya tingkat kesadaran terhadap hal-hal unik pada masa kini (Kompridis: 2006).

Budaya populer atau pop culture adalah (Sunarti: 2003) mengatakan bahwa budaya populer adalah budaya yang lahir atas kehendak media. Di Jepang, budaya populer tidak hanya berkembang di negaranya tetapi juga telah menarik simpati dari

luar negeri yang memberikan pujian terhadap dampak budaya Jepang baru di dunia. Animasi dan komik Jepang telah membangun hubungan global yang sangat besar. Budaya populer Jepang sekarang ada dimana-mana, hangat diperbincangkan dan semakin berpengaruh ke negara lain. Jepang memberikan kontribusi bukan hanya untuk kehidupan materi saja tetapi untuk kehidupan kebudayaan juga. Terdapat mengatakan satu aspek yang membuat budaya populer Jepang hangat diperbincangkan karena memiliki kemampuan seni yang tinggi dan memiliki keterampilan.

Salah satu budaya populer tersebut adalah *anime* dan *manga*. *Anime* adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang (Aeschliman, 2007). Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa *anime* dapat diproduksi di luar Jepang. Beberapa ahli berpendapat bahwa *anime* merupakan bentuk baru dari orientalisme (Ruh dan Brian: 2014). Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter *katakana* (アニメ).

Manga (漫画) merupakan komik yang dibuat di Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang pada akhir abad ke-19. *Mangaka*(漫画家) adalah orang yang menggambar manga. Awalnya *anime* dan *manga* ditujukan hanya untuk anak-anak. Namun seiring perkembangan teknologi dan ekonomi Jepang yang semakin maju, *genre anime* dan *manga* menjadi lebih beragam.

Genre adalah aliran atau gaya atau jenis sebuah cerita, sama dengan ragam. Ragam adalah pembagian suatu bentuk seni atau tutur tertentu menurut kriteria yang sesuai untuk bentuk tersebut (<http://bitread.id/blog/2014/09/macam-macam-genre>). Lingkup kata *genre* biasanya dibatasi pada istilah dalam bidang seni dan budaya. Dan salah satu *genre* khusus dewasa yang terkenal adalah *Yaoi*.

Yaoi (やおい / ㇿ) juga dikenal dengan nama *Boys Love*, adalah sebuah istilah populer dalam bahasa Jepang yang merujuk pada *genre* penerbitan media fiksi yang berfokus pada hubungan antar pria yang bersifat homoerotis maupun homoromantis. Homoerotis adalah ketertarikan seksual kepada sesama

jenis, baik laki-laki dengan laki-laki ataupun perempuan dengan perempuan (Younger, 2005). Homoromantis adalah daya tarik romantis dari jenis kelamin yang sama (Barker dan Meg, 2013).

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 *mangaJune* (penerbit novel dan majalah komik yang terbit bulanan) terbit untuk menampung ekspresi dan kreativitas para *mangaka* 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).

Yaoi umumnya ditujukan dan dibuat oleh wanita. *Yaoi* merupakan singkatan dari frasa Jepang (ヤマなし、オチなし、意味なし), seringkali diterjemahkan menjadi tidak ada klimaks, tidak ada poin, tidak ada permasalahan (Imidasu, 1993). Terkadang akronim *yaoi* dijadikan bahan candaan yaitu *Yamete Oshiri Ga Itai* yang berarti *stop, is hurt!* (hentikan, sakit) (Cathy, 2006: 24).

Istilah ヤマなし、オチなし、意味なし dibuat oleh Yasuko Sakata dan Akiko Hatsu (Saitou Tamaki, 2007), dan pertama kali digunakan di Jepang sejak awal 1970-an untuk mendeskripsikan *doujinshi* berisi parodi humor yang berbeda dari konteks aslinya; namun kemudian merujuk hanya pada materi homoseksual antarlelaki yang eksplisit secara seksual. *Yaoi* bukan istilah umum di Jepang; melainkan hanya spesifik bagi subkultur *otaku*. Dalam *Yaoi*, ada dua posisi pasangan yang disebut *seme* dan *uke*. *Seme* dan *uke* merupakan sebutan pasangan kekasih yang keduanya laki-laki.

Seme adalah sebutan untuk tokoh pria yang lebih maskulin dibandingkan pasangan pria lainnya. Bisa dikatakan, *Seme* adalah sosok maskulin yang digambarkan sebagai pria bertubuh tinggi, berbadan gagah, memiliki rahang yang lebih kokoh, sepasang mata yang memiliki tatapan tajam, dan bersikap lebih *gentlemen*. Sedangkan *uke* merupakan sebutan untuk memerankan tokoh pria yang biasa digambarkan sebagai seorang pria yang tinggi badannya lebih rendah dari

tokoh *seme*, memiliki sepasang mata yang besar, wajah cukup imut, dan kepribadian yang *tsundere* atau pemalu.

Wanita yang menyukai *genre yaoi*, biasa disebut *fujoshi*. *Fujoshi* (腐女子 *wanita/gadis busuk*) adalah istilah Jepang yang digunakan untuk menyebut wanita penggemar manga dan novel yang menampilkan hubungan percintaan antara laki-laki (Sugiura, 2006:8).

Fujoshi (腐女子, lit. "rotten girl") is a self-mockingly pejorative Japanese term for female fans of manga and novels that feature romantic relationships between men. *Fujoshi* enjoy imagining what it would be like if male characters from manga and anime, and occasionally real-life male performers as well, loved each other. The label encompasses fans of the boys love genre itself, as well as the related manga, anime, and video game properties that have appeared as the market for such works has developed. The term "fujoshi" is a homophonous pun on *fujoshi* (婦女子), a term for respectable women, created by replacing the character 婦 (pronounced *fu*), meaning married woman or lady, with the character 腐 (also pronounced *fu*), meaning fermented or rotten. The name was coined by mass media, but was reclaimed by *yaoi* fans (Mizoguchi dan Akiko, 2010).

Fujoshi terdiri dari kata “腐” yang berarti “busuk”, sedangkan “女子” berarti perempuan. Jadi, *fujoshi* adalah istilah ejekan untuk perempuan yang menyukai manga *yaoi*. Kata *fujoshi* lama-kelamaan berubah menjadi julukan yang dibanggakan oleh para penggemar *manga yaoi* (Jaqueline, 2010)

Nama *fujoshi* awalnya diciptakan oleh media massa, namun menjadi julukan jati diri dari fans *yaoi*. Fans sendiri mengacu pada cara berpikir mereka, yang memandang hubungan homoseksual antara karakter laki-laki dalam cerita – cerita yang tidak termasuk tema homoseksual sebagai “busuk” (Mizoguchi dan Akiko, 2010). Ada juga sebutan untuk pria penggemar *yaoi*, yaitu *Fudanshi* walau biasanya pria *Fudanshi* jarang ditemukan dalam kalangan penggemar *manga Yaoi* (Allen dan Kate, 2009).

Indonesia, ada suatu komunitas pembaca manga *yaoi* di *facebook* bernama *Fujoshi Independence Day*. Grup tersebut berdiri pada tanggal 17 Agustus 2009, dan beranggotakan 2.760 orang dari seluruh Indonesia. Rata-rata usia para anggota

tersebut sekitar 18 sampai 27 tahun. Mereka mengaku mengetahui *yaoi* dari internet, kemudian info seputar *genre* tersebut menyebar melalui komunitas-komunitas. Sekian banyak anggota, yang aktif saat ini adalah 80 orang. Hingga sekarang, komunitas tersebut masih membahas mengenai *manga yaoi* yang terbaru.

Pada penelitian ini, penulis tertarik mengangkat tema yang berjudul **Motivasi Grup Facebook Fujoshi Independence Day Terhadap Minat Membaca Manga Yaoi**. Melalui grup facebook *Fujoshi Independence Day* sebagai narasumber.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Macam-macam budaya populer Jepang
2. Berbagai jenis *genre* dalam *manga*
3. Perbedaan karakter *Seme* dan *Uke*
4. Perbedaan *Fujoshi* dan *Fudanshi*
5. Penggunaan *facebook* sebagai komunitas pembaca *manga Yaoi*

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat lebih dilakukan dengan fokus, penulis membatasi pada tema **motivasi orang muda terhadap minat membaca *manga yaoi***.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apa motivasi para pembaca menyukai *Manga Yaoi*?
2. Karakter *uke* mana yang lebih disukai oleh pembaca *Manga Yaoi*?
3. Karakter *seme* mana yang lebih disukai oleh pembaca *Manga Yaoi*?

1.5 Tujuan Penelitian

Penulisan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui motivasi para pembaca terhadap *Manga Yaoi*
2. Mengetahui karakter *uke* yang lebih disukai oleh pembaca *Manga Yaoi*
3. Mengetahui karakter *seme* yang lebih disukai oleh pembaca *Manga Yaoi*

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Motivasi

Sutrisno (2013:109) mengemukakan motivasi adalah faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu, motivasi sering kali diartikan pula sebagai faktor pendorong perilaku seseorang. Motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak alasan-alasan atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia berbuat sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada dasarnya mempunyai motif termasuk tingkah laku secara reflek dan yang berlangsung secara otomatis mempunyai maksud tertentu, walaupun maksud itu tidak senantiasa disadari manusia (Swanburg Russel, 2000).

Motivasi adalah dorongan atau gejala yang timbul dari dalam diri manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhannya sesuai dengan keinginan masing-masing (Afin Murtie, 2012: 63).

Motivasi dapat didefinisikan sebagai suatu keadaan dalam diri seseorang yang mendorong, mengaktifkan atau menggerakkan dan yang mengarahkan perilaku kearah tujuan (Pujadi, 2007). Menurut Uno dalam Nursalam (2008), motivasi dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya hasrat dan minat untuk melakukan kegiatan, harapan dan cita-cita, penghargaan, dan penghormatan atas diri, lingkungan yang baik, serta kegiatan yang menarik.

Motivasi berasal dari kata motif yang berarti “dorongan” atau “daya penggerak” yang ada dalam diri seseorang yang menyebabkan seseorang melakukan suatu tindakan atau aktifitas (Notoatmodjo, 2007). Menurut Siagian (2008) Motivasi adalah daya pendorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan dalam bentuk keahlian atau keterampilan tenaga dan waktunya untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan yang menjadi tanggung jawabnya dan menuaikan kewajibannya dalam rangka pencapaian tujuan dari berbagai sasaran yang telah ditentukan sebelumnya.

1.6.2 Minat

Minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut (Walgito, 1981:38). Dalam belajar diperlukan suatu

pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami. Sehingga siswa dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan. Terjadilah suatu perubahan kelakuan. Perubahan kelakuan ini meliputi seluruh pribadi siswa; baik kognitif, psikomotor maupun afektif.

W. S Winkel mengatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang agak menetap untuk merasa tertarik pada bidang-bidang tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu (1983 : 38). Sedangkan menurut Witherington (1985 : 38) minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, seseorang, suatu soal atau situasi tertentu yang mengandung sangkut paut dengan dirinya atau dipandang sebagai sesuatu yang sadar.

1.6.3 Budaya Populer

Menurut Mukerji dalam Adi (Adi : 2011 : 10), istilah budaya populer mengacu pada kepercayaan, praktik, atau objek yang tersebar luas dimasyarakat seperti dikatakannya bahwa: *Popular culture refers to the beliefs and practices and objects through which they are organized, that are widely shared among a population. This includes folk beliefs, practices and object generated and political and commercial centers.* Budaya populer mengacu pada kepercayaan, praktek-praktek dan objek yang menyatu dalam kesatuan yang hidup dalam masyarakat. Hal ini termasuk kepercayaan adat, praktek-praktek, dan objek yang diproduksi dari pusat-pusat komersial dan politik. Jadi, kata populer yang sering disingkat *pop*, mengandung arti dikenal dan disukai orang banyak (umum), sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya, mudah dipahami orang banyak, disukai dan dikagumi orang banyak. (KBBI:1989).

Subandy menyatakan bahwa budaya pop adalah budaya yang berasal dari rakyat. Melalui pendekatan yang beranggapan bahwa budaya pop adalah sesuatu yang diterapkan pada rakyat dari atas. Budaya pop adalah budaya otentik rakyat. Budaya pop seperti halnya budaya daerah merupakan dari rakyat untuk rakyat. Tidak peduli berapa banyak kita memakai definisi ini, fakta membuktikan bahwa rakyat tidak secara spontan mampu menghasilkan budaya dari bahan-bahan material yang mereka buat sendiri (Subandy dalam Tressia: 20: 40)

Hebdige (Subandy, 2011: xxvii), sebagai contoh memandang budaya populer sebagai sekumpulan artefak yang ada, seperti film, kaset, acara televisi, alat

transportasi, pakaian, dan sebagainya. Budaya Pop selalu berubah dan muncul secara unik di berbagai tempat dan waktu.

1.6.4 Manga

Manga adalah komik buatan Jepang yang dibaca dari kanan ke kiri. Menurut Frederick L. Schodt (1983:28), tidak ada yang tahu persis kapan orang Jepang pertama kali mencoba menggambar Manga, tapi bentuk gambar yang diperkirakan asal muasal Manga di Jepang adalah pada abad ke-12 dalam bentuk lukisan gulung yang disebut *Choujuugiga*, yang berisi cerita bergambar dengan ditambahkan unsur humor dan gambar-gambar binatang di dalamnya. Dalam manga khususnya *manga yaoi*, ada nama pasangan yang disebut *seme* dan *uke*.

1.6.4.1 Seme dan Uke

Seme adalah pasangan dominan dalam laki-laki gay, pada hubungan romantis laki-laki di Jepang. Yaoi dalam *anime* dan *manga*, *doujinshi* dan *fanfiction*. Seme dikatakan 'top' untuk uke-nya. Seme sering (tetapi tidak selalu) yang lebih tua atau lebih serius/misterius, dan memiliki wajah lebih tampan daripada lucu. Sedangkan *uke* seringkali mengacu pada manga yaoi. Uke biasanya yang berada di posisi 'bawah'. Berlawanan dengan *seme*, *uke* biasanya imut, memiliki lebih sedikit pengalaman dengan seks, dan hal-hal semacam itu (Dalziel, 2003).

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif analitis. Adapun pengertian dari metode deskriptif analitis menurut Sugiono adalah, suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul, sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiono, 2009: 29).

Kuesioner adalah alat riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui wawancara pribadi atau melalui pos; daftar pertanyaan (KBBI V, 2016). Penulis mengambil data penelitian melalui kuesioner yang disebar dalam grup Facebook Fujoshi Independence Day. Penyebaran kuesioner dimulai pada tanggal 8 April 2018 pukul 11:00 siang, sampai tanggal 13 April 2018 pukul 07:57 malam.

1.8 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis
Mengetahui lebih dalam mengenai *Yaoi*.
2. Bagi pembaca
Menambah wawasan tentang *Yaoi* dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.9 Sistematika Penulisan

Bab I, berisi pendahuluan yang memuat latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, berisi tentang teori penunjang tema yang dimuat.

Bab III, berisi analisis penelitian berdasarkan data-data yang dikumpulkan.

Bab IV, berisi kesimpulan penelitian.

