

Fujoshi* remaja dan kenikmatan bermedia *yaoi
(Studi kasus pada remaja putri penggemar fiksi romantis homoerotis
Jepang)

Septia Winduwati

Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara

septiawinduwati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengalaman kenikmatan bermedia dengan konten fiksi *boy(s)'s love Romance* asal Jepang atau yang lebih dikenal dengan *yaoi* oleh remaja putri. Dengan menggunakan kerangka pemikiran dalam perkembangan teori *entertainment*, penelitian ini mengkaji pengalaman kenikmatan yang diperoleh remaja putri penggemar *yaoi* dalam mengonsumsi fiksi *yaoi* secara individual. Penelitian ini adalah studi kualitatif dengan paradigma konstruktivis dengan *indepth interview* sebagai metode pengambilan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fiksi *yaoi* memberikan pengalaman kenikmatan berupa *engagement feeling* seperti perasaan terhanyut ke dalam cerita serta *pleasant joy* yang membuat individu *fujoshi* mengalami perasaan emosional seperti bahagia, sedih dan marah. Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa pemilihan media *yaoi* yang mereka konsumsi didasari atas pertimbangan unsur-unsur di dalam media *yaoi* (seperti *artwork*, tema cerita, dan gaya bahasa), maupun di luar individu (seperti teknologi, pergaulan dan lingkungan sekitar). Secara akademis, penelitian ini memberikan pandangan baru terhadap pengaplikasian kerangka pemikiran teori *entertainment* dan konsep media *enjoyment* dalam media yang diakses melalui *on line* serta jenis konten bermuatan pornografi yang menentang norma asusila di masyarakat Indonesia pada umumnya.

Kata Kunci: *fujoshi* remaja; *yaoi* ; *entertainment*; *online* media

Fujoshi* remaja dan kenikmatan bermedia *yaoi
(Studi kasus pada remaja putri penggemar fiksi romantis homoerotis
Jepang)

Pendahuluan

Demam budaya pop Jepang ini membuat remaja-remaja di Indonesia membentuk sebuah komunitas, misalnya pada komunitas remaja dengan ciri khas model pakaian dan rambut khas pemuda-pemudi trendi di jalan Harajuku Jepang, atau yang sering disebut sebagai Harajuku style. Gaya pakaian dan rambut ini juga sering digunakan oleh artis ataupun band Indonesia (www.kompasmedia.com dalam jurnal *Solidarity: Journal of Education, Society, and Culture* 2 (1) (2013) Universitas Negeri Semarang <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/solidarity>). Di antara banyak minat dan kesukaan remaja akan bacaan dan informasi yang mereka cari di internet, *manga* atau komik buatan Jepang merupakan salah satu yang hingga saat ini cukup populer.

Dalam *manga* sendiri, pornografi merupakan salah satu muatan yang banyak dimuat khususnya pada *manga* yang diperuntukkan bagi pembaca dewasa. Namun, kini walaupun implisit banyak pula yang dimuat dalam *manga* yang ditujukan bagi remaja, misalnya pada *manga* dengan genre khusus seperti *yaoi*. *Yaoi* merupakan salah satu subgenre dari genre komik Jepang yang ditujukan untuk remaja perempuan (*shoujo manga*) berisi fiksi gay romantis yang sangat populer di antara kaum perempuan di Jepang dan berkembang sejak tahun 1970-an (Utami, 2011).

Yaoi yang bermuatan fiksi gay romantis atau *boy(s)'s love* hadir dengan unik dan berbeda karena menampilkan dua (atau lebih) tokoh karakter lelaki yang menjalin kisah cinta romantis (hingga erotis). *Manga* dengan *genre yaoi* tersebut telah memiliki tempatnya sendiri di antara para penggemar *manga* di Indonesia tidak hanya di kalangan perempuan dewasa tapi juga di kalangan remaja putri. Para perempuan yang menggemari *manga*, anime dan produk turunannya yang bermuatan *yaoi* atau fiksi romantis antarlelaki ini (*boys'love romance*) sering disebut *fujoshi*.

Selain komunitas di dunia nyata, dari beberapa hasil pencarian di Internet melalui situs Google, ada beberapa komunitas pembaca *Yaoi online* di Indonesia yang berkembang dalam beragam situs dan forum diskusi. Beberapa situs tersebut antara lain: *Fujoshi Land Indonesia Forum* (<http://www.facebook.com/pages/Indonesia-Fujoshi-Forum-yaoi/161024260585116> atau <http://fujoshi-land.forumotion.com/>) serta forum *Fujo Desire* (http://s4.zetaboards.com/Fujo_Desire/index/) (Utami, Tesis 2011). Selain itu, mereka juga

mengadakan diskusi terkait topik *manga yaoi* atau *fan art* bermuatan *boys' love* tersebut di forum-forum diskusi *on line* seperti Kaskus dan forum komunitas seni virtual seperti DevianArt.

Menurut pandangan masyarakat, membaca muatan pornografi merupakan penyimpangan yang seharusnya tidak dilakukan. Seperti yang diungkapkan Sugiyanto (2009) membaca bacaan pornografi merupakan salah satu contoh kenakalan remaja, terlebih lagi oleh remaja putri. Di dalam masyarakat, khususnya pada budaya patriarki, terdapat permisifitas yang seolah memaklumi jika seorang remaja laki-laki membaca bacaan porno karena hal itu dianggap merupakan bagian dalam proses perkembangan mental dan orientasi seksual mereka. Namun, lain halnya jika yang membaca muatan tersebut adalah remaja perempuan. Sebagai bagian dari kelompok masyarakat, remaja perempuan mendapat tekanan yang lebih kuat untuk memenuhi kriteria tertentu tentang seksualitas dirinya baik itu karena pengaruh agama, norma, budaya atau keyakinan lainnya (Aqurini, 2004: 289).

“Beban” tersebut bertambah ketika para remaja perempuan ini menggemari bacaan erotis laki-laki yang berarti menikmati sajian erotisme homoseksual. Terlebih lagi karena mengingat bahwa di Indonesia homoseksualitas belum bisa diterima karena dianggap sebuah penyimpangan dari patokan normal hubungan romantisme dan erotisme manusia. Homoseksualitas kemudian digambarkan sebagai dosa atau penyakit yang harus disembuhkan (Aqurini, 2004).

Kesan tersebut termuat dalam komentar dalam forum Kaskus yang sempat diamati peneliti. Terdapat beberapa user yang dengan jelas memberikan komentar kontra mereka terhadap mereka yang pro dan menggemari *yaoi*. Mereka menilai bahwa bacaan *yaoi* tidak normal dan merusak mental pembacanya. Selain itu mereka juga menilai bahwa membaca bacaan *yaoi* jelas dosa besar karena isinya bertentangan dengan nilai agama dan budaya Indonesia yang menjunjung tinggi norma susila serta melarang keberadaan percintaan sesama jenis (<http://archive.kaskus.co.id/thread/241502/40>).

Selain itu, dalam perjalanan sejarah perkembangan keberadaan *manga* dan *anime yaoi* di Indonesia, Abraham (2010: 52) dalam buku *Boy's Love Manga* yang membahas perkembangan *yaoi* di dunia, menyatakan bahwa peredaran *manga yaoi* di Indonesia memang sejak awal telah menimbulkan beragam kontroversial sejak kemunculannya. Selain terancam pasal pornografi KUHP 281 dan 282, penerbit yang mengedarkannya pun mendapat protes keras dari kaum ibu dan kalangan praktisi agama yang menilai bahwa muatan *manga yaoi* dikhawatirkan dapat merusak moral anak-anak dan remaja Indonesia. Hal tersebut membuahkan pemberhentian cetak dan distribusi beberapa judul *manga* dengan genre *yaoi*

dan *shounen ai*. Akhirnya, para *fujoshi* dan *fudanshi* Indonesia pun lari ke media sosial dan situs *on line* untuk mencari media *yaoi* yang mereka sukai.

Di tengah-tengah kontroversi tersebut, keberadaan *fujoshi* remaja di Indonesia menunjukkan bahwa bacaan dan tontonan *yaoi* tetap tak sepi peminat. Berbeda dengan *fujoshi* dewasa yang sudah memiliki pemikiran matang dan sikap dalam memaknai muatan *yaoi* yang mereka baca atau tonton, *fujoshi* remaja tentu memiliki pertimbangan-pertimbangan dan kondisi tertentu sehingga mereka dapat menikmati tayangan yang menurut pandangan masyarakat umum merupakan hal yang tabu, dosa dan asusila. Karena itulah, peneliti dalam penelitian ini berminat untuk meneliti lebih dalam mengenai pengalaman kenikmatan yang diperoleh para *fujoshi* remaja ketika mereka menikmati muatan hiburan *yaoi* tersebut.

Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah dan fokus masalah penelitian tersebut, maka pertanyaan utama dari penelitian ini adalah:

Bagaimana kenikmatan bermedia yaoi (Japanese boy(s)'s love romance) yang dialami oleh para fujoshi remaja?

Tinjauan Pustaka

Mary Beth Oliver (2009) memfokuskan bahasan mengenai hiburan dengan mengkonseptualisasikan “hiburan” sebagai muatan media yang dirancang untuk dikonsumsi demi kesenangan (ketimbang untuk khusus perolehan informasi, pembelajaran atau persuasi). Nabi & Oliver (2009) membagi bahasan teori hiburan ke dalam tiga bagian besar, yakni penggunaan hiburan, preferensi dan pemilihan; hiburan sebagai lebih dari pencarian kenikmatan; serta peluang kajian media hiburan di masa depan. Manajemen *mood* berpendapat bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi pemilihan terhadap hiburan adalah kecenderungan individu untuk mengatur lingkungannya dalam mengatur *mood* atau hal afektif (Oliver, 2003; Zillmann, 1988, 2000). Teori ini mengemukakan bahwa *hedonistic concern* adalah motivasi penting dari banyak perilaku, individu diprediksi memilih media hiburan yang berhasil memperpanjang atau memperkuat *mood* positif (dan mungkin yang lebih penting) mengurangi atau menghilangkan *mood* negatif. Namun, lebih jauh lagi teori ini tidak berasumsi bahwa individu sadar motivasi mereka terhadap perilaku tersebut, tapi mereka bertindak sesuai dengan keberhasilan perilaku mereka di masa lalu.

Voderer, Klimmt dan Ritterfield (2004) mengajukan model media hiburan yang bersituasikan kenikmatan sebagai “inti” pengalaman. Pengalaman ini tidak dikonseptualisasikan sebagai pengalaman kebahagiaan atau *joy*, tapi sebagai keadaan menyenangkan dihasilkan dari pengalaman yang berhubungan dengan menyenangkan panca indera, ketenangan, pencapaian atau ketegangan, dan lainnya. Lebih jauh lagi, pengalaman kenikmatan sebagai respon dari media hiburan dianggap menjadi hasil dari sejumlah kondisi sebelumnya, termasuk “prasyarat (*prerequisites*) pengguna” (seperti, empati), “alasan” (seperti escapism, kompetisi) dan “prasyarat media” (seperti teknologi dan estetika).

Istilah kenikmatan (*enjoyment*) disarankan Zillmann dkk (Oliver, 1993a; Raney, 2003; Zillmann, 1988b, Zillmann & Bryant, 1994) untuk mengindikasikan sebuah disposisi positif dan menyukai muatan media. Kenikmatan diartikan sebagai bagian dalam menyukai muatan media, istilah menyukai (*liking*) seringkali digunakan untuk menilai evaluasi positif dari sebuah program atau karakter (Hoffner, 1996; Krcmar & Kean, 2004; Valkenburg & Cantor, 2000). Menyukai (*liking*) merefleksikan reaksi (kognitif, afektif, atau keduanya) terhadap pesan media, kenikmatan bisa merefleksikan reaksi terhadap pesan sama halnya dengan pengalaman bermedia, termasuk elemen situasional dan kontekstual.

Entertainment (hiburan) baik sebagai konstruksi dan sebagai area kajian sering digunakan untuk menyatakan kenikmatan. Seperti halnya kenikmatan, hiburan bisa mencakup relaksasi psikologis, perubahan dan diversifikasi, stimulasi, kesenangan dan sebuah atmosfer pengalaman yg positif (Bosshart & Macconi). Di era saat ini, alat komunikasi, Internet, perangkat lunak komputer telah secara radikal mengubah lanskap hiburan sedemikian rupa. Ada tiga rangkaian dari variabel yang secara khusus merupakan konsekuensi dari kajian masa depan dalam psikologi hiburan. Pertama, lanskap perkembangan dan media baru menawarkan kesempatan yang luar biasa untuk **selektivitas**, **interaktivitas** dan **mobilitas**. Tidak hanya karena adanya efek penting dan unik dari konteks pengguna lokal dalam respon pengguna, tapi penggunaan individu dari hiburan dalam *setting* “bukan untuk hiburan” (misalnya dalam kelas, transportasi publik) berdampak pasti pada interaksi sosial, gagasan terkait ruang publik-privat dan perilaku *multitasking*.

Yaoi dan Fujoshi

Yaoi merupakan singkatan dari tiga frase yakni, *yama nashi*, *ochi nashi*, dan *imi nashi* yang berarti "tanpa klimaks, tanpa penyelesaian, tanpa makna" yang biasanya digambarkan dengan minim struktur naratif, yang merupakan ciri khas *manga* amatir dari pertengahan tahun 1980an. (Imidasu, 1993: 1094 dalam Kinsella, 2000:112-116). *Yaoi* dicirikan dengan

materi subyek utamanya yakni homoerotis dan romantisme homoseksual antara dua laki-laki (atau lebih) dengan karakter khusus seperti anak sekolahan dari sekolah negeri khas Eropa, atau kurus, lelaki muda berotot dengan tubuh proporsional, berambut panjang dengan wajah feminin. Di sisi lain, kisah cinta antara lelaki cantik biasa disebut sebagai *bishoumen-ai* (Kinsella, 2000: 117). Genre *manga* amatir ini mengekspresikan perasaan problematis dari orang muda yang terkait dengan peran genre dan asosiasi lelaki sebagai bentuk seksualitas yang ada di masyarakat.

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

Fujoshi merupakan sebutan untuk perempuan penggemar muatan fiksi *yaoi* yang secara harafiah diartikan sebagai *rotten girl* (gadis busuk). *Fujoshi* umumnya tertutup atas identitas kesukaan mereka ini, namun ketika mereka menemukan teman sesama penyuka *yaoi*, mereka akan dengan senang hati membuka diri dan berbagi. Berdasarkan pengamatan peneliti, usia *fujoshi* pun kini mencakup usia remaja. Remaja menurut Piaget dalam Rola, (2006) adalah masa individu mulai berintegrasi dengan masyarakat dewasa. Mereka tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama. Perasaan inilah yang membuat *fujoshi* remaja menolak dikatakan masih anak-anak dan mereka merasa pantas mengonsumsi *yaoi* yang berisi muatan pornografi. Selanjutnya Kartono (1990) mengatakan bahwa masa remaja merupakan masa penghubung atau masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Perubahan yang cukup menonjol pada periode remaja ini adalah kesadaran yang dalam mengenai diri sendiri bahwa remaja meyakini kemampuannya, potensi dan cita-cita sendiri. Batasan usia remaja sangat beragam.

Metodologi penelitian

Paradigma penelitian adalah paradigma *konstruktivis* dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan studi kasus (*case study*) sebagai strategi penelitian. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan strategi penelitian ini karena peneliti melihat keunikan dalam apa yang akan dikaji yakni fenomena keberadaan *fujoshi*

remaja dengan mempertimbangkan personalitas remaja perempuan yang secara aktif memilih dan menggunakan media bermuatan *yaoi*. Hasil yang didapat pun hanya terjadi pada informan dalam konteks atau karakter dan pengalaman yang relatif hampir sama. Penelitian ini juga berfokus di tataran level individu yakni pada diri *fujoshi* remaja perempuan untuk bisa menggali bagaimana individu *fujoshi* remaja tersebut menginterpretasikan pemahaman dirinya terhadap media bermuatan *yaoi* sehingga memunculkan kepuasan dan konsumsi lanjutan yang mendatangkan pengalaman kenikmatan. Unit observasi dari penelitian ini adalah remaja putri yang merupakan pembaca setia media bermuatan *yaoi* atau *fujoshi* 13 hingga 21 tahun, berstatus pelajar dan mahasiswa yang merupakan orang Indonesia dan tinggal di daerah Jabodetabek. Informan tersebut dipilih dengan menggunakan teknik *snowball sampling*. Peneliti meminta narasumber kunci yang berasal dari salah satu klub pecinta hal-hal terkait budaya populer Jepang di SMA di Jakarta serta komunitas pecinta budaya Jepang di sebuah perguruan tinggi di Jakarta. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam (*In-depth Interview*).

Hasil Penelitian

Berikut adalah tabel informasi hasil wawancara dengan para informan,

Kategori	Informan A	Informan B	Informan C	Informan D
Profil individu dan keluarga	15 tahun, SMA Ibu Sunda, Bapak Manado; sulung dari tiga bersaudara adik (laki2 dan perempuan; keluarga religius moderat	16; SMA; Bekasi Anak tunggal, tinggal dengan nenek dan tante, ibu meninggal, ayah kerja di luar kota, keluarga moderat	15 tahun; SMA Cikeas, Bogor Bapak Klaten, Ibu Solo (alm); Anak tunggal, keluarga religius	20 tahun; Mahasiswa s1; Bogor Ibu Sunda, bapak Indramayu (poligami); sulung dari 2 bersaudara. (adik perempuan lulusSMA), keluarga religius
Karakter informan	Mood swinger, berpikiran terbuka, dekat dengan keluarga	Introvert, tidak dekat dengan keluarga; menjalin relasi romantis dengan perempuan	Introvert, tidak dekat dengan keluarga (ayah)	Berpikiran terbuka, bersikap sesuai situasi, tidak terlalu dekat dengan keluarga. Mengaku biseksual

Tabel 1. profil dan karakter para informan

Perilaku Bermedia Yaoi

Dalam bagian ini dibahas mengenai perilaku bermedia dengan bermuatan *yaoi* oleh para informan dengan spesifik pada bagaimana asal mula atau pengalaman awal para informan mengenal *yaoi* serta media yang mereka gunakan serta frekuensi dan durasi waktu konsumsi media bermuatan *yaoi* tersebut.

Kategori	Informan A	Informan B	Informan C	Informan D
Asal mula tahu yaoi	rasa penasaran dan hasil interaksi dengan teman-temannya	rasa penasaran dan hasil interaksi dengan teman-temannya	Tanpa sengaja saat browsing anime porno di internet	Hasil penelusuran di Internet dan rasa penasaran
Waktu konsumsi	Setiap pulang sekolah	Tidak tentu (hari libur)	setiap pulang sekolah; saat ayah dinas keluar kota	Setiap sebelum tidur; dalam perjalanan
Pilihan jenis isi	Fanfiction; <i>shounen ai</i> ; artwork dan narasi	Fanfiction, manga <i>shonen-ai</i> , artwork	Anime; <i>smut</i> , <i>lemon</i> ¹	Fanfiction dengan narasi yang ekspresif, <i>smut</i> , <i>lemon</i>
Situasi yang melatari/ suasana hati	Saat sedang bosan	Saat sedang bosan	Saat moody, saat sedang bergairah.	Galau, stres, bosan
Alasan konsumsi	Penasaran, pergaulan, menghabiskan waktu	Eskapisme dari konflik keluarga	Penasaran, pergaulan, menghabiskan waktu	Eskapisme dari konflik personal dan sosial
Akses/ media	Membaca on line tanpa disimpan; akses dari PC dan ponsel	Membaca on line tanpa disimpan; akses dari PC dan ponsel	Mengunduh banyak lalu dibaca kemudian; akses dari PC dan ponsel	Mengunduh banyak lalu dibaca kemudian; akses dari PC dan ponsel

Tabel 2. Asal mula informan mengenal *yaoi* dan pola konsumsinya

Tabel3. Kepuasan menikmati media bermuatan *yaoi*

Kategori	Informan A	Informan B	Informan C	Informan D
Engagement feeling	sedih, marah dan kesal; menangis sehabian;	Yaoi adalah hal yang normal da natural	Yaoi adalah hal yang normal da natural; suka berimajinasi lanjutan	sedih, marah dan kesal; menangis baca fanfiction; merasa terwakili
Pleasant joy	Bahagia, gemas, ingin diperlakukan sama di dunia nyata	Gemas sampai ingin menculik karakter yang ada di cerita	Bahagia, gemas, ingin diperlakukan sama di dunia nyata	merasa memiliki dunia baru sendiri dan merasa spesial saat menikmati fiksi <i>yaoi</i> ; membuat tidur nyenyak

Tabel 3. *Engagement feeling* dan *pleasant joy* yang dialami informan

Analisis

Dari hasil temuan yang berasal dari wawancara mendalam empat narasumber di atas, peneliti dalam penelitian ini melihat bagaimana pengalaman kenikmatan atau *enjoyment* yang dialami oleh keempat informan dalam penelitian ini bisa mereka rasakan dan alami sebagai berikut: Dengan menggunakan kerangka konseptualisasi *media enjoyment* Nabi dan Krcmar (2004), dalam memperoleh kenikmatan mengonsumsi media bermuatan *yaoi*, terdapat dua

- ¹ Lemon (レモン *remon*): Berasal dari seri antologi *hentai Cream Lemon* (くりいむレモン *Kurīmu Remon*). Materi dengan muatan eksplisit dalam hal seksual.

sumber valensi untuk menelusurinya, yakni yang terkait dengan pesan (*message-related*) dan yang terkait dengan pengalaman (*experience-related*) terhadap isu kekhususan kenikmatan (*enjoyment specificity*) yang dituju.

Message-related

	Komponen kognitif (penilaian tindakan karakter)		Komponen afektif			Komponen behavior		
	Penilaian cerita	Evaluasi personal (moral judgment)	Empati	mood	Specific affective states (emosi)	Pengalaman masa lalu/ saat menonton	Behavioral intention terkait pesan	Perilaku saat membaca/menonton
Informan 1	Anime: artwork bagus, cerita lebih kompleks Fanfic: lengkap dan deskriptif (tergantung pengarang)	Punya batas toleransi terhadap konten lemon; mengakui agamanya melarang yaoi, p tak masalah karena ini hanya ada di fiksi; Walaupun pikirannya jadi kotor tapi pola pikirnya jadi terbuka	berempati pada perjuangan cinta dan upaya para karakter yaoi dan yuri yang ada di manga, fanfic, anime; punya teman biseksual sehingga ia berempati terhadap gay couple dan menjunjung tinggi freewill; bisa paham rasanya diceramahi dan ditentang orang lain	membaca yaoi tergantung mood, saat sedang ingin M, dia akan cari smut, saat fluff dia cari T		Membaca online (tanpa mengunduh), berawal dari rekomendasi teman, juga membaca novel gay romantis; dinamika dan dilematis konflik percintaan karakter didalamnya karena terbiasa baca novel romance dari kecil	Membaca fanfic untuk belajar menulis fiksi yang baik	Membaca fanfic tiap pulang sekolah (di PC), menonton yaoi saat liburan di TV keluarga, bisa sehari penuh
Informan 2	Menyukai fanfic karena mudah didapat, banyak variasi, , cerita tdk umum, gmarnya bagus dan tema cerita tidak lebay seperti sinetron	yaoi memang ditujukan untuk perempuan karena aneh jika dibaca lelaki;	Bisa berempati karena menjalin hubungan dengan senior perempuannya	tekadang merasa kurang saat membaca sho-ai, sehingga membaca yaoi	Menyukai konten fluff dalam shounen-ai, menyukai yaoi, hentai, sho ai	Membaca online (tanpa mengunduh), berawal dari rekomendasi teman	Membaca fanfic untuk menghabiskan waktu	Bisa mengikuti cerita sampai berminggu-minggu
Informan 3	Tidak butuh plot cerita, suka dengan suara seiyyu yang menggairahkan, penggambaran	Tidak ada nilai moral yang bisa diambil karena hanya untuk kesenangan saja;	-	Membaca fanfic, menonton anime, juga	Menikmati suara seiyyu dalam anime yaoi (smut); menyukai yaoi karena di dalamnya	Maksudnya ingin bertobat dari hetsex malah jatuh ke anime yaoi ;	Membaca atau menonton sesuai mood untuk menyalurkan gairah; berburu	Menonton yaoi (smut) saat sendirian di rumah, dengan loud speaker Membaca seharian

	<p>karakter seme-uke yang menggemaskan</p>	<p>tahu bahwa menikmati yaoi adalah salah, dosa besa; Meskipun merasa salah, tetap menikmati dan membaca yaoi; merasa agamanya tidak melegalkan yaoi; persimisif terhadap konten dan cerita homoerotis di tv tp tidak di dunia nyata</p>		<p>menulis (dan mempublish nya) jika sedang mood</p>	<p>lelaki bisa melawan dan ia menyukai saat ukenya pun bisa melawan (mengungkapkan ekspresinya) berbeda dengan romance lelaki perempuan. Selain itu ceritanya tidak mudah ditebak</p>	<p>Mengunduh banyak-banyak, menyimpan untuk dibaca di waktu-waktu khusus, mencari sampai dapat di web cina</p>	<p>anime yaoi di youtube sesuai seiyuu-nya; mencari yaoi secara acak (random)</p>	<p>di kamar dengan ponsel;</p>
<p>Informan 4</p>	<p>memilih fanfic karena menurutnya kata-kata lebih tidak terbatas sehingga lebih memuaskan; yaoi itu seksi, berisi drama dengan muatan sidelif, dengan fokus cerita ke karakter tokoh; penggunaan metafora dalam fanfic dan sastrawi; suka yaoi smut yang tida berseri karena memang bertujuan untuk melihat adegan yaoi seksual tanpa terbelit alur cerita</p>	<p>merasa harus bertobat dari bacaan yaoi; menganalogikan bacaan yaoi sebagai jebakan setan</p>	<p>terbuka terhadap keberadaan kaum LGBT karena memiliki teman dengan beragam orientasi seksual;</p>	<p>Saat sedang bosan atau ada masalah, ia mencari bacaan yaoi porn</p>	<p>menyukai fanfic karena bisa membebaskan imajinasinya terkait karakter di dalam cerita tersebut</p>	<p>Mendapatkan fanfic (pertama tahu) tentang boyband korea dari teman Kini: mengunduh banyak-banyak untuk dibaca sewaktu-waktu; membaca fluff di perjalanan atau di waktu umum, informan paranoid jika baca smut di angkutan umum</p>	<p>Membaca fanfic untuk menambah kosakata tulisan, Ia mmbaca yaoi smut malam sebelum tidur supaya bisa tidur</p>	<p>Membaca yaoi smut setiap sebelum tidur (sampai tertidur), membaca fanfic shonen-ai di perjalanan dengan ponsel;</p>

Tabel 4. Tabel sumber valensi positif message-related

Experience-related

	Faktor social	Faktor lingkungan
Informan 1	Memiliki teman-teman sesama penyuka fanfic yaoi dan forum internasional; tergabung di forum roleplay yaoi di internet;	Keluarga mengetahui kesukaan yaoinya dan memberikan fasilitas berupa laptop, ponsel dan televisi pribadi; kenal yaoi karena penasaran (pertemanan)
Informan 2	Memiliki teman-teman sesama penyuka yaoi	Keluarga individualis sehingga lebih banyak waktu sendiri (me-time)
Informan3	Ikut tergabung di yaoi forum internasional dan fandom nasional	Ayah sering keluar kota sehingga lebih punya waktu sendiri (me-time)
Informan 4	Tergabung di komunitas livejournal dan pacar perempuan yang juga penulis	Orang tua memberikan privasi dan tidak ikut campur urusan pribadi

Tabel.5 Tabel sumber valensi dari experience-related

Specificity-related

	genre	Program spesifik	Episode khusus	Elemen dalam program
Informan 1	Yaoi, shounen ai	Fanfic, anime (berawal dari anime Jonjou romantica)	penggambaran ekspresi perasaan karakternya dan konflik batin yang mereka alami harus ada bagian mereka saling mengekspresikan rasa sayang dan perasaannya Informan lebih suka non canon karena imajinasi fans sangat liar	Gaya penceritaan, artwork, tema cerita, ekspresi kasih sayang, kompleksitas cerita
Informan 2	Yaoi, shounen ai	Fanfic, anime, manga	shoai dengan cerita tdk umum, gambarnya bagus dan tema cerita tidak lebay, (membatasi diri melihat tampilan homoerotis sampai pada adegan buka celana, namun tak apa jika mendengar suara karakter berhubungan badan)	Tema cerita, artwork, pengungkapan ekspresi sayang
Informan 3	Yaoi, ecchi, smut, shounen ai	Anime, game, fanfic	tipe karakter posesif dan uke sadomasokis posesif; smut dengan konten daily life, school life, dan punya cerita yang bagus	BDSM, suara seiyuu (khususnya di adegang ranjang), tema cerita, kompleksitas cerita, adegan hubungan intim yang vulgar (untuk smut)

Informan 4	Yaoi, smut, shounen ai,	Fanfic, anime, manga	harus ada penggambaran power exchange; bertemakan keseharian; cerita yang tidak berlebihan; penggambaran uke yang memiliki kesempatan untuk memilih pasangannya, berkacamata; penggambaran adegan ML yang tertutup seperti dibalik selimut dengan siluetnya supaya dia tahu apa yang terjadi	Tema cerita, penggambaran karakter yang unik dan menarik, dilematis, gaya penceritaan, adegan hubungan intim yang vulgar (untuk smut)
------------	-------------------------	----------------------	--	---

Tabel 6. Specificity dari isi yaoi yang dinikmati

1. Dalam konteks penelitian ini, maka valensi terkait dengan pesan (*message-related*) berupa: Muatan-muatan dalam fiksi *yaoi* yang dievaluasi yakni :
 - *artwork* dan pembahasan cerita yang ekspresif dan mengedepankan penggalan yang dalam dari emosi dan perasaan karakter tokoh *yaoi* (*seme*² dan *uke*³) baik di dalam bentuk media *manga*, *anime*, *doujinshi* maupun *fanfiction* menjadi hal yang positif dievaluasi penikmatnya. Dengan demikian sebaliknya, jika penggambaran dan pembahasan cerita tidak kaya dan cenderung memaksakan alur serta lebih mengedepankan hubungan intim homoerotis dari karakter yang ada dalam *yaoi PWP* atau *porn without plot*, maka para informan melihat hal tersebut sebagai evaluasi negatif.
 - banyaknya alternatif cerita dan *pairing* karakter yang tersedia di dunia maya baik yang *canon*⁴ maupun *noncanon* buatan penggemar sehingga dapat memenuhi kebutuhan informan akan kenikmatan bermedia *yaoi* sebagai evaluasi positif dari para

2. ² Seme (攻め): Secara harfiah berarti "penyerang", pasangan yang "dominan" dalam *Boys' Love*. Biasanya digambarkan sebagai karakter maskulin yang perkasa

3. ³ Uke (受け): Secara harfiah berarti "penerima", pasangan yang "pasif" dalam *Boys' Love*. Biasanya digambarkan sebagai karakter yang cenderung lebih feminin dan lemah.

⁴ Pasangan karakter tokoh di karya fiksi aslinya (bukan buatan fans)

informan. Sebaliknya, jika informan mengalami minimnya dan kesulitan mencari pairing karakter yang mereka sukai menjadi evaluasi negatif.

- pilihan topik dan tema cerita yang mengambil lingkup keseharian tanpa bumbu drama yang berlebihan membuat penikmatnya merasa dekat terhadap *setting* cerita dalam *yaoi* tersebut dan bisa menikmati dengan sewajarnya karena masih bisa diterima rasionalitas mereka menjadi nilai positif. Di sisi lain, tema-tema *yaoi* yang mengangkat tema cerita yang berlebihan, penggambaran fisik karakter tokoh yang berlebihan (misalnya yang terlalu berotot atau yang tidak rasional seperti penggunaan karakter monster, alien dan pohon bergerak) menjadi evaluasi negatif menurut para informan.
2. Valensi yang terkait dengan pengalaman (*experience-related*) adalah:
- Karakter psikologis diri sebagai remaja putri yang masih dalam proses pencarian jati diri menjadi dasar pembentukan pengalaman para informan dalam mengonsumsi media bermuatan *yaoi*. Pengalaman individu baik terhadap orang lain (dalam hal ini juga bisa terkait orang tua dan keluarga) maupun terhadap konsumsi media (dalam konteks ini adalah konsumsi media budaya populer Jepang dan media bermuatan pornografi yang sebelumnya sudah pernah para informan konsumsi) menjadi stimulus penting dalam proses pembentukan sikap menikmati media bermuatan *yaoi*.
 - Latar belakang keluarga dan lingkungan pertemanan individu menjadi faktor penting terhadap pengalaman kenikmatan yang bisa dialami oleh informan. Interaktivitas dalam keluarga dan sosial mendukung dampak adiksi terhadap muatan *yaoi* seperti yang dialami oleh para informan.
 - Ketersediaan dan kemudahan mengakses informasi mengambil peran penting dalam mendukung para informan menjadi penikmat media bermuatan *yaoi*. Kemampuan mengakses Internet 24 jam tanpa pengawasan ketat dari keluarga serta kepemilikan beragam gadget sebagai sarana privat untuk menikmati media bermuatan *yaoi* menjadi sarana para informan dalam memenuhi kebutuhan mereka akan media bermuatan *yaoi* kapan pun dan di mana pun.
 - Pertemanan dengan kelompok sesama penggemar menjadi faktor penting lain yang berperan dalam mengenalkan dan menguatkan kesukaan para informan terhadap media bermuatan *yaoi*. Lingkup pertemanan yang

cenderung eksklusif membuat kesukaan mereka terhadap media bermuatan *yaoi* menjadi semakin terpupuk.

3. Kekhususan (*specificity*) kenikmatan yakni pada spesifik genre yang menjadi isu kenikmatan para informan dalam penelitian ini adalah *yaoi*. Keberadaan fiksi *yaoi* yang menampilkan alternatif fiksi roman yang di luar *mainstream* dengan karakter utama sepasang laki-laki menjadi objek kenikmatan tersendiri. *Yaoi* yang diciptakan dan dibuat oleh perempuan serta memang ditujukan untuk perempuan hadir di tengah arus produk budaya populer yang umumnya ditujukan untuk laki-laki. Para pembuat *yaoi* yang adalah perempuan, tentu secara otomatis sangat peka terhadap apa yang target sasaran pasar mereka ingin dapatkan dalam sebuah fiksi romantis tanpa harus terjebak dengan pakem produksi karya budaya populer di lingkup budaya patriarki.

Diskusi

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan *fujoshi* remaja yang sedang tumbuh kedewasaan, antara lain perkembangan teknologi, termasuk teknologi komunikasi massa, stress atau emosional, situasi ekonomi, gaya hidup, mobilitas geografis dan kehidupan keluarga (Andelas 1995). Konsumsi fiksi *yaoi* oleh *fujoshi* remaja tentu memiliki dampak besar pada masa transisi menuju ke dewasa ini. Di balik itu semua, rasa penasaran yang khas dimiliki khas oleh remaja memacu mereka untuk mencari tahu lebih mengenai fiksi *yaoi*.

Kondisi psikologisnya yang masih terbilang labil dan membuat mereka mencari sarana hiburan yang bisa menggerakkan valensi emosi mereka menjadi positif, dan hal itu ternyata bisa didapatkan melalui media *yaoi*. Rasa penasaran yang ada merupakan hal yang umum terjadi pada remaja, karena masa remaja dikenal sebagai masa pencarian identitas, dan seperti penjelasan Hurlock dalam Sugiyanto (2009) remaja mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi menjadi sama dengan teman-temannya dalam segala hal.

Karakter psikologis individu menjadi faktor penting dalam stimulus pembentukan adiksi terhadap menikmati media bermuatan *yaoi*. Karakter diri tertutup, cenderung menyendiri, menghindari interaksi dengan orang lain serta karakter lain seperti dalam hal pengaturan *mood* (misalnya temperamental dan *moody*) memunculkan pola konsumsi serta pilihan mereka terhadap media bermuatan *yaoi* yang mereka sukai. Seksualitas dan perkembangan gender informan juga berperan besar dalam pandangan individu tersebut terhadap penggambaran dan penyajian cerita *yaoi* yang mereka minati. Perkembangan psikologis tersebut tentu terkait dengan lingkungan sosial tempat individu tersebut berada.

Pola komunikasi dan interaksi antaranggota keluarga juga menjadi faktor penentu dalam perkembangan psikologis *fujoshi* remaja ini terkait dengan pola pemikiran, penilaian terhadap media fiksi *yaoi* dan pola konsumsi mereka terhadap media tersebut. Interaktivitas dan pola komunikasi antaranggota keluarga berpengaruh terhadap durasi dan frekuensi konsumsi *yaoi*. Pergaulan menjadi faktor penentu yang penting dalam mengenalkan mereka ke dalam media bermuatan *yaoi*. Seperti disinggung sebelumnya, *fujoshi* remaja seperti para informan dalam penelitian ini mengenal *yaoi* melalui pertemanan yang didasari oleh rasa penasaran terlebih dahulu. Dan dari situasi tidak sengaja saat mencari *anime* dan *manga* di internet.

Selanjutnya, mereka bergabung ke dalam forum penikmat fiksi *yaoi* (baik *offline* maupun *online*) dan menjadikan *yaoi* sebagai modal bergaul (*social currency*) sehingga dengan para informan ikut mengonsumsinya maka mereka akan bergabung ke dalam pertemanan tersebut, atau istilahnya bergabung ke dalam lingkaran pergaulan mereka. Seperti hasil penelitian Galbraith (2011) yang menyatakan bahwa para *fujoshi* ini membentuk kelompok diri yang tidak hanya mengonsumsi, tapi juga memproduksi (sekaligus di dalamnya mereproduksi) dan berinteraksi satu sama lain tidak hanya demi kesenangan pribadi, tapi juga untuk saling mempublikasikan dan berdiskusi terkait kesukaan mereka akan media bermuatan *yaoi*.

Seperti yang dijelaskan oleh Abraham (2009: 54) pengaturan diri sendiri terkait waktu menikmati fiksi *yaoi* dengan situasi di sekitarnya ini terkait pada muatan fiksi *yaoi* yang termasuk ke dalam pornografi dan jelas dipandang sebagai hal asusila, amoral dan tidak sesuai dengan norma agama dan norma kesopanan di masyarakat Indonesia. Belum lagi para *fujoshi* remaja ini masih dalam rentang usia remaja yang dianggap belum waktunya menikmati hiburan dengan muatan “dewasa” tersebut. Dengan demikian, untuk bisa menikmati fiksi *yaoi*, para *fujoshi* remaja ini pun harus mengatur diri dan menyesuaikannya dengan keadaan sekitar sehingga mereka tetap bisa menikmati *yaoi* tanpa harus ‘terganggu’ dengan penilaian dan stigma negatif yang akan dikenai padanya.

Pemilihan jenis media fiksi *yaoi* dan genre spesifik di dalamnya terkait dengan perbedaan karakteristik dan kebutuhan masing-masing individu tersebut. Mereka mencari media yang sesuai dan dianggap bisa memenuhi kebutuhannya akan pengalaman kenikmatan dan kepuasan yang sebelumnya telah terpenuhi. Seperti yang dikatakan Oliver (2009) bahwa pengalaman dari kenikmatan, mendefinisikan gambaran karakteristik dan tipe hiburan yang paling prediktif dari kenikmatan yang ada.

Sedangkan dalam hal prasyarat media, keempatnya mengakses fiksi *yaoi* secara online karena pertimbangan kemudahan akses, ketersediaan variasi dan alternatif cerita, interaktivitas dan mobilitas. Tidak hanya karena adanya efek penting dan unik dari konteks pengguna lokal dalam respon pengguna, tapi penggunaan individu dari hiburan dalam setting “bukan untuk hiburan” seperti dalam perjalanan atau di kelas saat tidak ada guru atau dosen. Dampaknya adalah mereka kurang bisa berinteraksi dengan orang lain dan tidak bisa sadar lingkungan karena mereka terlalu fokus pada fiksi *yaoi* yang mereka baca.

Untuk *engagement feeling*, para informan bisa merasakan pergolakan emosi seperti sedih, marah dan kesal saat hanyut dalam cerita fiksi *yaoi* yang mereka baca, padahal di kesehariannya ia tidak pernah menangis. Adanya perasaan keterlibatan tersebut merupakan

salah salah satu efek konsumsi media, yang dalam hal ini media fiksi *yaoi*. Efek perasaan demikian merupakan komponen penting dalam pengalaman mereka mengonsumsi *yaoi* yang selanjutnya akan menentukan penilaian mereka terhadap media tersebut. Seperti yang telah dijelaskan oleh Green & Brock (2000) bahwa ketika pengalaman *transportation* itu terjadi, para pembacanya akan memiliki kesamaan arus atau merasa hadir di dalam cerita tersebut. Karena itulah konsep ini berfokus pada muatan naratif atau cerita yang merujuk pada keterikatan dalam sebuah cerita atau alur dalam sebuah dunia naratif hingga si pembaca (atau penonton) menjadi tenggelam (atau tersesat) dalam cerita tersebut dan menjadi tak sadar akan sekelilingnya.

Keadaan tidak sadar akan sekelilingnya seperti yang dialami para informan, misalnya mereka menjadi sangat fokus pada bacaan *yaoi*nya sehingga lupa waktu, lupa atau apatis terhadap kondisi sekeliling dan menampilkan emosi perasaan seperti yang dialami karakter dalam cerita tersebut. Seperti Green dan Brock (2002) gambarkan, transportasi adalah sebuah proses konvergen, yakni saat semua system mental dan kapasitas seseorang terfokus pada suatu event yang terjadi dalam sebuah tulisan” (halaman 324). Dengan demikian, bukti ini menunjukkan bahwa pengalaman transportasi ke dalam hiburan *yaoi* dan kenikmatan dalam perjalanan tersebut bisa terkait positif.

Pergolakan emosi yang dialami para informan tersebut adalah apa yang disebut sebagai proses *excitation transfer*, yakni ketika tokoh yang mereka sukai mengalami banyak hal buruk sebagai tantangan, melalui kejadian-kejadian yang menegangkan hingga akhirnya bisa lolos dari bencana. Hal ini mendukung hasil studi Zillmann (1980, 1991; Bryant & Miron, 2003; Zillmann, 1971; dalam Oliver, 2009) sehingga penonton tidak hanya mengalami pengalaman bahagia saat hasil yang diinginkan terjadi, tapi juga mengalami kesenangan yang lebih tinggi karena mengalami kecemasan yang intensif sebelumnya.

Nabi dan Krcmar (2004 dalam Olver 2009) menyatakan bahwa enjoyment sebagai sebuah sikap (*attitude*), mengakomodasi afektif, kognitif dan respon perilaku terhadap objek sikap tersebut (misalnya media hiburan). Seperti yang terjadi saat para informan mengonsumsi fiksi *yaoi*. *Enjoyment* yang mereka alami mengakomodasi afektif, kognitif dan respon perilaku terhadap objek, yakni ketika para informan remaja ini merasakan efek emosional saat membaca fiksi *yaoi*. Perasaan senang, bahagia, bahkan kelegaan yang dirasakan informan setelah membaca *yaoi* menunjukkan bahwa kenikmatan dari hiburan yang mereka peroleh berdampak pada aspek psikologis mereka, misalnya saat informan membaca *smut yaoi* sebelum tidur juga membuatnya bisa merasa tenang dan tidur nyenyak. Dengan demikian, saat membaca fiksi BL *yaoi* para informan bisa mengalami sebuah atmosfer

pengalaman yang menyenangkan serta merasakan perubahan perasaan dari yang semula kalut menjadi kembali positif. Hal ini menunjukkan bahwa hiburan dari media fiksi *yaoi* ini memberikan relaksasi psikologis, perubahan dan diversifikasi stimulasi, kesenangan dan sebuah atmosfer pengalaman yang positif seperti yang dijelaskan oleh Bosshart dan Macconi dalam penelitiannya terkait kenikmatan dari konsumsi media hiburan.

Kesimpulan

Pergaulan menjadi faktor penentu yang penting dalam mengenalkan mereka ke dalam media bermuatan *yaoi*. *Fujoshi* remaja seperti para informan dalam penelitian ini mengenal *yaoi* melalui dua cara. Yang pertama adalah melalui pertemanan yang didasari oleh rasa penasaran terlebih dahulu dan yang kedua adalah dari situasi tidak sengaja saat mencari anime dan manga di internet. Mood berperan besar dalam frekuensi mereka mengonsumsi media *yaoi*, misalnya saat mendapat kabar terbaru dari fanfiction yang ia ikuti; saat merasa ingin menelusuri fandom fanfic dan roleplay kesukaannya di Internet; saat sedang bergairah; saat tidak bisa tidur atau sedang galau dengan masalah, mereka mengonsumsi *yaoi* mengonsumsi media *yaoi*.

Pemilihan jenis media fiksi *yaoi* dan genre spesifik di dalamnya ini terkait dengan perbedaan karakteristik dan kebutuhan masing-masing individu tersebut. Mereka mencari media yang sesuai dan dianggap bisa memenuhi kebutuhannya akan pengalaman kenikmatan dan kepuasan yang sebelumnya telah terpenuhi. *Fujoshi* remaja mengonsumsi fiksi *yaoi* dengan alasan penasaran, pergaulan dan menghabiskan waktu. Alasan escapism ditemukan karena adanya konflik antar anggota keluarga, dari pekerjaan rumah) dan dari masalah dan kegalauan emosi. Perasaan senang, bahagia, bahkan kelegaan yang dirasakan informan setelah membaca *yaoi* menunjukkan bahwa kenikmatan dari hiburan yang mereka peroleh berdampak pada aspek psikologis. Dengan demikian, saat membaca *yaoi* para informan bisa mengalami sebuah atmosfer pengalaman yang menyenangkan serta merasakan perubahan perasaan dari yang semula kalut menjadi kembali positif. Hal ini menunjukkan bahwa hiburan dari media fiksi *yaoi* ini memberikan relaksasi psikologis, perubahan dan diversifikasi stimulasi, kesenangan dan sebuah atmosfer pengalaman yang positif.

Daftar Pustaka

Ali, Muhammad dan Asori. 2009. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara

- Creswell, John W. 2010. *Research Design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- D. Gilles. 2000. *Illusions of Immortality. A Psychology of fame and celebrity*. London: Sage
- Hennink, Monnique. 2011. *Qualitative Research Methods*. London: Sage
- Kinsella, Sharon. 2000. *Adult Manga: Culture and power in contemporary Japanese Society*—(ConsumAsiaN book Series): University of Hawai'i Press.
- McQuail, Denis. 2010. *Mass Communication Theory, 6th Edition*. London: Sage
- McLuhan, M. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*: McGraw-Hill
- Nabi, Robin L, Marina Krcmar. 2004. *Communication Theory: conceptualizing Media Enjoyment as Attitude: implications for Mass Media Effect Research*. International Communication Association
- Rakhmat, Jalaluddin. 2001. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2006. *Psikologi Remaja*: Jakarta: Raja Grafindo
- Taryadi, Alfons. 1999. *Buku dalam Indonesia Baru*. Yayasan Obor Indonesia
- Vorderer, Peter. 2004. *Entertainment Theory*. University of Southern California
- West, Turner. 2010. *Introducing Communication Theory, fourth edition*. New York: McGraw-Hill.
- Zillmann, Bryant. 2002. *Media Effect: Advances in Theory and Research Second Edition*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Skripsi dan tesis:
- Herawati, Erni. 2005. *Pemaknaan Remaja Kelompok Laki-Laki dan Perempuan terhadap Cerita, Gambar dan Tema pada Manga Shonen*. Tesis. Universitas Indonesia
- Dewi Utami Savitri. 2011. *Pemaknaan Khalayak Media Berbasis Komunitas Interpretif (Studi Pemaknaan Fiksi Gay Romantis oleh Pembaca Perempuan Lajang)*. Tesis. Universitas Indonesia
- Ismi Pradnya Safeya. 2013. *Peran Fandom dama Transformasi Identitas Gender Fujoshi*. Skripsi. Universitas Indonesia
- Jurnal:
- Bjorn-Ole Kamm. 2011. *Uses & Gratification of Boys' Love Manga*. Oita University
- Bollman, Tuuli. *He-Romance for Her-Yaoi, BL and Shounen-ai, imaginary Japan: japanese Fantasy in Contemporary Popular Culture*. Edited by Eija Niskanen. Turku: University of Helsinki
- Mizoguchi, Akiko. 2008. *Reading and Living Yaoi: Male-male fantasy narratives as women's sexual subculture in Japan*. Rochester University

