

---

## Pengaruh Genre *Boy's Love* pada Komunitas Fujoshi di Indonesia

Venya Nazia Sheva<sup>1)</sup> dan Indun Roosiani<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Darma Persada, Jakarta, Indonesia

<sup>\*)</sup>Surel Korespondensi: [iroosiani@gmail.com](mailto:iroosiani@gmail.com)

Kronologi naskah

Diterima: 10 Maret 2022; Direvisi: 26 Maret 2022; Disetujui: 13 April 2022

---

**ABSTRAK:** Pada penelitian ini, penulis membahas mengenai pengaruh *genre boy's love* pada komunitas *fujoshi* di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh, dampak positif dan negatif dari keseharian para *fujoshi* mengakses konten *boy's love*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif analisis melalui pendekatan kualitatif dan metode pengumpulan data dengan cara menyebar kuesioner melalui *google form* di media sosial Twitter akun @jodanspace. Koresponden dibagi menjadi beberapa kriteria, yaitu berumur 18-30 tahun, pengikut akun Twitter @jodanspace, dan merupakan seorang *fujoshi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para *fujoshi* merasakan perbedaan sebelum dan sesudah mengakses konten *boy's love* dan lebih menghargai bahwa ada kisah percintaan sesama lelaki di dunia nyata. Walaupun tidak semua berdampak pada orientasi seksual, namun beberapa *fujoshi* menjawab bahwa dengan mengakses konten *boy's love*, orientasi seksual mereka dapat berubah'.

**Kata kunci:** pengaruh, genre, boy's love, komunitas, fujoshi

---

**ABSTRACT:** In this study, the author discusses the influence of the boy's love genre on the fujoshi community in Indonesia. The purpose of this study was to determine the influence, positive and negative impacts of fujoshi's daily access to boy's love content. The method used in this study is a descriptive analysis method through a qualitative approach and a data collection method by distributing questionnaires via google form on social media Twitter account @jodanspace. Correspondents were divided into several criteria, namely 18-30 years old, followers of the Twitter account @jodanspace, and a fujoshi. The results show that fujoshi feel the difference before and after accessing boy's love content and appreciate more that there are love stories between men in the real world. Although not all have an impact on sexual orientation, some fujoshi answered that by accessing boy's love content, their sexual orientation can change.

**Keywords:** *Influence, genres, boy's love, community, fujoshi*

---

## PENDAHULUAN

Jepang merupakan salah satu negara yang terkenal dengan banyaknya budaya yang unik dan menarik. Keunikan itu dapat terlihat baik dari budaya tradisional maupun modern. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, budaya pun ikut berkembang menjadi budaya populer. William dalam (Storey, 2009: 5) mengatakan bahwa budaya merupakan pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, ataupun kelompok. Budaya dapat merujuk pada karya dan praktik intelektual khususnya aktivitas artistik. Dengan definisi budaya yang merujuk pada praktik intelektual ini maka memungkinkan untuk membahas tentang musik pop, dan komik sebagai contoh budaya pop. Budaya ini biasanya disebut dengan teks budaya. Beberapa orang biasa memakai definisi ini untuk berpikir tentang budaya populer.

Selanjutnya, William juga menjelaskan bahwa budaya populer memiliki 4 makna: banyak disukai orang, termasuk jenis pekerjaan yang lebih rendah, dibuat untuk menyenangkan orang, dan budaya yang dibuat masyarakat untuk komunitasnya sendiri. Salah satu budaya populer di Jepang adalah *otaku*. Budaya ini sangat populer bukan hanya di negara Jepang saja, namun sudah menyebar hingga ke beberapa negara lainnya.

*Otaku* merupakan sebuah definisi sederhana dari istilah umum yang mengacu pada mereka yang mendalam suatu subkultur yang berkaitan dengan *anime*, *video games*, komputer, sains fiksi dan lain sebagainya (Azuma, 2009: 3). Istilah *otaku* ini pertama kali dikenalkan oleh penulis esai bernama Nakamori Akio pada tahun 1983 dalam artikelnya yang berjudul "*otaku no kenkyuu*" 「オタクの研究」 (Terjemahan oleh Matt, 2008). Selain komunitas *otaku* yang mendalami anime, manga, idol ataupun cosplay, terdapat pula komunitas penggemar *genre boy's love*.

*Boy's love*, merupakan sebuah *genre* yang fokusnya menceritakan hubungan romantis antara sesama jenis laki-laki. *Genre boy's love* mempunyai *sub-genre* yang berbeda, yaitu *yaoi* 「ヤオイ」 dan *shounen-ai* 「少年愛」. *Yaoi* 「ヤオイ」 yang merupakan *boy's*

*love* secara harfiah merupakan akronim dari frasa Jepang yaitu *yama nashi* 「ヤマなし」 tidak ada klimaks, *ochi nashi* 「オチなし」 tidak ada poin, *imi nashi* 「意味なし」 tidak ada makna. *Genre* ini berisikan percintaan antara lelaki dengan materi hubungan seksual (homoseksual) yang lebih eksplisit, terkadang *genre* ini tidak mempunyai alur cerita yang pasti karena inti dalam cerita ini adalah adegan seksual. Sedangkan untuk *shounen ai* 「少年愛」 lebih menunjukkan kisah romantis dan perasaan emosional sang karakter daripada hubungan seksual (Youssef, 2004: 11).

Dalam *genre boy's love* terdapat dua peran kepribadian karakter yang disebut dengan *seme* dan *uke*. *Seme* 「攻める」 yang berarti menyerang, merupakan karakter pria yang dominan atau bergender maskulin dan lebih kuat, dan karakter *uke* 「受ける」 yang berarti menerima merupakan karakter pria yang penurut atau cenderung bergender feminin dan membutuhkan perlindungan. *Uke* hampir selalu digambarkan dengan kepribadian yang ramah, memiliki wajah imut, emosional, sedangkan untuk karakter *seme* digambarkan dengan kepribadian yang protektif, tegas, rahang yang kuat dan biasanya lebih tinggi daripada karakter *uke* (O'Brien, 2008: 15).

Perempuan yang menyukai *genre boy's love* disebut *fujoshi* dan untuk laki-laki disebut *fudanshi*. Menurut Sugiura (2006) secara harfiah *fujoshi* adalah *rotten women* atau perempuan busuk yang berasal dari kanji 「腐」 *kusa/fu* yang berarti busuk dan 「女子」 *joushi* yang berarti perempuan. Istilah *fujoshi* merujuk pada perempuan untuk membedakannya dengan para *otaku* perempuan karena tidak semua *otaku* perempuan menyukai *genre boy's love*.

*Fujoshi* bukanlah sebuah istilah baru di Jepang, istilah ini sudah muncul sejak awal tahun 1970-an dimana *manga boy's love* pertama kali diterbitkan oleh Takemiya Keiko dan Hagio Moto, mereka berdua merupakan pelopor utama dalam menerbitkan *manga boy's love* yang berjudul *Kaze to Ki no Uta* 「風と木の詩」 dan *Heart of Thomas* 「トーマの心臓」. Alasan Takemiya Keiko membuat *manga*

dengan *genre boy's love* agar mampu menggambarkan dualisme dalam diri manusia.

Di Jepang untuk membaca *manga* ataupun *anime boy's love*, *fujoshi* dapat dengan mudah menemukannya di toko buku maupun internet. Namun, di Indonesia, *genre boy's love* masih sangat sulit untuk ditemukan karena perkembangan *boy's love* di Indonesia masih terpengaruh oleh politik, sejarah, agama dan budaya. Maka dari itu, masih sangat sulit untuk menemukan hal yang berkaitan dengan *boy's love*.

*Fujoshi* Indonesia dapat dengan mudah ditemui melalui media sosial atau sesama penggemar kebudayaan Jepang. Media sosial memiliki peran yang penting dalam menyebar dan mempopulerkan *boy's love* di Indonesia, karena banyak *fujoshi* di Indonesia mengetahui *genre boy's love* ini melalui media sosial. Meskipun hal yang berkaitan dengan *boy's love* masih dianggap tabu, dilarang, dan dianggap buruk di Indonesia, namun para *fujoshi* di Indonesia tetap menyukainya. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, *genre boy's love* juga berkembang bukan hanya pada *manga* atau *anime* saja.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini akan membahas mengenai bagaimana pengaruh *genre boy's love* pada *fujoshi*, bagaimana pandangan para *fujoshi* terhadap *boy's love* dalam kehidupan mereka serta bagaimana dampak positif maupun negatif dari keseharian *fujoshi* dalam mengakses konten *boy's love*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis dengan cara memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel. Sampel dibuat dengan memberikan beberapa pertanyaan yang dibuat menjadi angket atau kuesioner yang disebarkan secara *online*, dengan mengambil responden dari pengikut akun @jodanspace dari media sosial twitter yang berusia 18-25 tahun.

## LANDASAN TEORI

Menurut Mc Millan dan Chavis (1986) komunitas mengacu pada sekumpulan orang yang anggotanya memiliki rasa saling memiliki, terikat satu sama lain dan percaya bahwa

kebutuhan para anggotanya akan terpenuhi selama mereka berkomitmen untuk selalu bersama. Bergabung dalam sebuah komunitas tentu saja akan memberikan manfaat bagi para anggotanya, di antara adalah sebagai sarana informasi dan memberikan dukungan yang kuat karena adanya kesamaan minat dan ketertarikan terhadap suatu hal.

Adanya komunitas ini tentu saja memberikan pengaruh yang cukup signifikan bagi para anggotanya. Menurut Yosi (2012) pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari orang, benda atau hal yang dapat mempengaruhi sekitarnya. Dalam sebuah komunitas juga berkembang adanya *self disclosure*. Devito (1997) menjelaskan bahwa *selfdisclosure* adalah teori pengungkapan diri dimana seseorang dapat mengungkapkan informasi tentang dirinya yang selama ini disembunyikan. Oleh karena itu, pengungkapan proses *selfdisclosure* dapat terjadi dengan 2 cara, yakni deskriptif atau evaluatif. Deskriptif berarti menceritakan berbagai fakta tentang diri sendiri seperti jenis pekerjaan, tempat tinggal dan usia, sedangkan evaluatif mengenai pendapat atau perasaan pribadi, seperti hal yang dibenci atau disukai.

Adanya komunitas ini tentu saja memberikan pengaruh yang cukup signifikan bagi para anggotanya. Menurut Yosi (2012) pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari orang, benda atau hal yang dapat mempengaruhi sekitarnya. Dalam sebuah komunitas juga berkembang adanya *selfdisclosure*. Devito (1997) menjelaskan bahwa *selfdisclosure* adalah teori pengungkapan diri dimana seseorang dapat mengungkapkan informasi tentang dirinya yang selama ini disembunyikan. Oleh karena itu, pengungkapan proses *selfdisclosure* dapat terjadi dengan 2 cara, yakni deskriptif atau evaluatif. Deskriptif berarti menceritakan berbagai fakta tentang diri sendiri seperti jenis pekerjaan, tempat tinggal dan usia, sedangkan evaluatif mengenai pendapat atau perasaan pribadi, seperti hal yang dibenci atau disukai. Blumer dan Katz (1974). Proses *selfdisclosure* membutuhkan media sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhannya. Teori

*uses and gratification* menjelaskan bahwa pada dasarnya media memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial. Dalam teori ini dijelaskan tentang sifat khalayak yang aktif dalam mengkonsumsi media sehingga mereka dapat selektif dalam memilih pesan media yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhannya (Nindariati, 2019).

## HASIL PENELITIAN

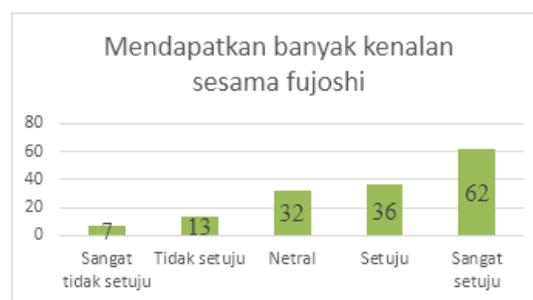
Akun @jodanspace merupakan sebuah akun yang berada pada media sosial *twitter*, dimana akun ini menyediakan layanan auto *menfess* untuk *fujoshi* maupun *fudanshi* yang menyukai fiksi mengenai *boy's love*, ikut menantikan suatu *project* terbaru, atau memberi info seputar *boy's love* baik dari *manga*, *anime*, novel maupun film. *Menfess* adalah sebuah akronim dari *mention confess*, dimana akun tersebut akan menyediakan layanan berupa mengirim, bertanya, dan menyampaikan pesan yang nantinya akan dijawab oleh para pengikutnya. Prinsip dari *menfess* adalah keterbukaan yang dirahasiakan. Jadi, orang yang mengirimkan *menfess* identitasnya akan dirahasiakan. Sistem pemakaian pada akun @jodanspace adalah *menfess* secara otomatis. Dimana semua pesan yang dikirim melalui pesan langsung (pesan yang dikirim secara personal) dengan tanda 'BL' akan terunggah secara otomatis ke *timeline jodanspace* oleh bot, bukan dikirim oleh admin. Admin atau *administrator* merupakan orang yang menciptakan akun dari @jodanspace dan membuat aturan, memantau, serta memberi peringatan atau sanksi terhadap pengirim maupun penjawab jika melanggar peraturan yang telah dibuat.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analisis melalui pendekatan secara kualitatif dan metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis menggunakan kuesioner dengan subjek utama temanya adalah *fujoshi*. Jumlah responden yang didapat dari penelitian ini adalah 150 orang untuk mengisi kuesioner berupa *google form* yang telah dibagikan pada akun *twitter* @jodanspace pada tanggal 6 Desember sampai 12 Desember 2021. Kuesioner dibagi ke dalam beberapa kriteria

yakni: seorang pengikut akun @jodanspace, seorang *fujoshi* dan berumur 18-30 tahun. Pertanyaan dibagi menjadi 2, yakni pengaruh *fujoshi* setelah mengakses konten *boy's love*, serta bagaimana dampak positif dan negatif bagi mereka yang mengakses konten *boy's love*. Hasil kuesioner yang diperoleh adalah sebagai berikut:

### 1. Mendapatkan banyak kenalan sesama *fujoshi*

Di bawah ini merupakan beberapa pengaruh para *fujoshi* setelah kesehariannya mengakses konten *boy's love*.



Gambar 1 : Gambar grafik pengaruh *fujoshi* setelah mengakses konten *boy's love* 1

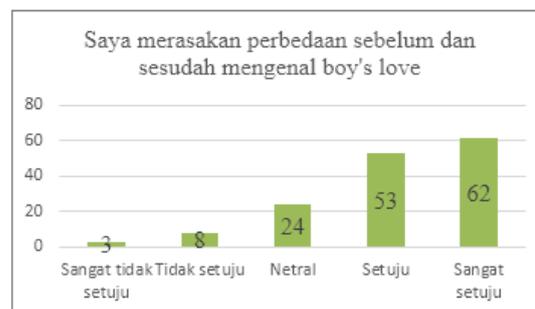
Sumber : docs.google.com (Hasil kuesioner google form)

Dari gambar 1 di atas dapat dilihat bahwa 98 orang yang setuju dan sangat setuju bahwa pengaruh dari keseharian mereka mengakses konten *boy's love* bisa mendapatkan banyak kenalan sesama *fujoshi*. *Fujoshi* hampir berada di setiap *fandom*, baik itu berada di *fandom* yang menyukai film, drama, musik, olahraga, maupun aktor. Dalam media sosial *Twitter* mereka akan saling bertemu dalam satu akun yaitu @jodanspace dimana mereka saling membuka diri. Hal ini sesuai dengan teori *self disclosure* yang menyebutkan bahwa media sosial merupakan salah satu sarana dimana para remaja dapat dengan bebas mengekspresikan dan mengungkapkan identitas dirinya. Perasaan ini didasari oleh adanya kesamaan orientasi, yakni menyukai *genre boy's love*. Kesamaan orientasi juga dapat menumbuhkan rasa saling

percaya dan berbagi informasi mengenai konten terbaru dari idola mereka.

Dalam teori *self disclosure* DeVito (1997) menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang melatarbelakangi mengapa para *fujoshi* melakukan tindakan *self disclosure*, yaitu karena adanya faktor diadik, dimana faktor ini merupakan komunikasi antar dua orang dengan melihat proses timbal balik, Dalam hal ini, pembicara melihat sikap dari lawan bicara, jika lawan bicara mengungkapkan diri mereka, maka pembicara pun akan mengungkapkan dirinya. Pada faktor topik pembahasan, mereka sama-sama membahas kesukaan yang sama yaitu saling menyukai *genre boy's love*. Pada faktor ukuran khalayak, komunitas *fujoshi* masih menjadi minoritas dalam masyarakat karena topik pembahasan mereka merupakan hal yang tabu jika dibicarakan pada khalayak umum, dan biasanya *self disclosure* terjadi pada kelompok kecil, karena penggemar dapat mengatur dengan siapa mereka ingin membuka diri dan bagaimana reaksi pada lawan bicara dibandingkan dengan kelompok besar. Pada faktor jenis kelamin, karena penggemar merupakan *fujoshi* dimana mereka semua adalah wanita, maka para penggemar merasa lebih nyaman untuk membuka diri mereka dibandingkan dengan lawan jenis. Pada faktor ras, usia, dan nasionalitas, para penggemar merupakan generasi millennial, dimana pada umur ini, biasanya mereka mendapatkan banyak kenalan karena pemikiran mereka yang terbuka.

## 2. Adanya perbedaan sebelum dan sesudah mengenal *boy's love*



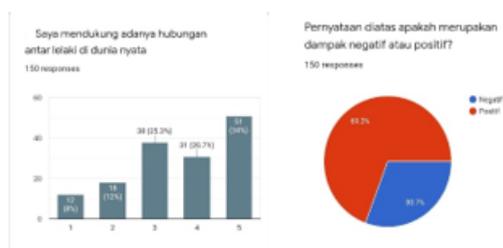
Gambar 2 : Grafik Pengaruh *fujoshi* setelah mengakses konten *boy's love 2*

Sumber : docs.google.com (Hasil kuesioner google form)

Dalam mengakses konten *boy's love* tentu saja ada perbedaan, dari yang sebelumnya mereka hanya mengetahui tema heteroseksual, namun ketika mereka mengenal *genre boy's love*, mereka merasakan adanya perbedaan bahwa ada *genre* yang tidak biasa, di mana dalam *genre* ini menceritakan hubungan asmara antara pria dengan pria bukan pria dengan wanita. Dalam penelitian ini para responden merupakan generasi millennial, di mana mereka lebih mudah menerima sesuatu yang berbeda dalam masyarakat. Seperti *boy's love*, perbedaan ini dapat berpengaruh pada pandangan mereka terhadap interaksi antara pria dalam dunia nyata. Karena merasakan adanya perbedaan ketika mengenal *boy's love*, maka setiap mengakses konten *boy's love* mereka merasa senang. Dalam penelitian Pagliassoti tahun 2008 menyatakan bahwa ada beberapa motif mengapa para *fujoshi* merasakan perasaan senang ketika mengakses konten *boy's love*, dikarenakan *genre* ini sama dengan *genre* lainnya. Walaupun memiliki perbedaan dalam preferensi seksual, *genre boy's love* memberikan kesempatan bagi perempuan sebagai subjek dan bukan objek seksual, karena *genre* heteroseksual masih sering dipenuhi dengan narasi yang mengobjektifikasi perempuan dan menseksualisasi diri para perempuan. Namun, dalam *genre boy's love*, hal ini tidak terjadi karena *genre boy's love* sedari awal memang ditujukan untuk perempuan dan juga diciptakan oleh perempuan, maka pembuat *genre* ini otomatis mengerti terhadap target pasar yang disukai oleh para *fujoshi*.

Hal ini sama dalam teori yang dikemukakan oleh Katz, Blumler, dan Gurevich yaitu teori *uses and gratification*, dimana pengguna media mencari sumber media yang paling baik dalam usaha untuk memenuhi kebutuhannya. Sumber media yang dipilih oleh para penggemar tersebut yaitu media sosial *twitter* untuk memenuhi kepuasan mereka dalam mengakses konten *boy's love*. Dalam media sosial *twitter*, para *fujoshi* dapat mencari berbagai sumber informasi tentang *boy's love*, *project* terbaru hingga mereka merasa senang dan puas ketika keinginan mereka tentang *boy's love* terpenuhi.

### 3. Mendapatkan sudut pandang baru tentang *genre boy's love*



Gambar 3 : Grafik dampak positif dan negatif *fujoshi* mengakses konten *boy's love* 1



Gambar 4 : Grafik dampak positif dan negatif *fujoshi* mengakses konten *boy's love* 1

Sumber : Sumber: docs.google.com (Hasil kuesioner google form)

Pada gambar 3, 82 orang mengakui bahwa dampak dari mereka mengakses konten *boy's love* membuat mereka mendukung adanya hubungan antar lelaki di dunia nyata. Menurut mereka setiap manusia terlepas dari gendernya mempunyai hak untuk saling mencintai sama seperti pasangan heteroseksual lainnya. Penggemar dapat memilah cerita yang

sesuai dengan preferensi mereka mulai dari konten yang biasa hingga cerita yang fantastis.

Lalu pada gambar 4, pada gambar grafik terlihat sebanyak 136 orang yang menjawab setuju dan sangat setuju bahwa dampak dari keseharian mengakses konten *boy's love* mereka mendapatkan sudut pandang yang baru. 94.7% koresponden setuju bahwa hal tersebut merupakan dampak positif, yakni setuju dan mendukung bahwa adanya hubungan antar lelaki bukan hanya dalam fiksi saja, namun juga ada di dunia nyata. Selain itu, para *fujoshi* juga memaknai *boy's love* dengan sudut pandang yang berbeda, seperti kisah romansa yang lebih menggemaskan atau hidup yang tidak seindah dalam dongeng, karena kisah hidup mereka yang lebih kompleks, lebih unik, dibandingkan dengan *genre* lainnya. Karena kesehariannya mengakses konten *boy's love*, maka secara tidak sadar para *fujoshi* melihat interaksi antar lelaki di dunia nyata sebagai hubungan *boy's love*. Hal ini sejalan dengan penelitian Henry Jenkins tahun 1992 yang berjudul *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture* yang menjelaskan bahwa mengidentifikasi sebagai bentuk nyata dari kekuatan penggemar yang disalurkan melalui idola mereka, yang kemudian digunakan sebagai bahan teks fantasi seksual sesama jenis, dan hal ini bergantung pada hubungan dua tokoh berjenis kelamin laki-laki.

Sama seperti penggemar idola lainnya, karena mereka membaca atau menonton *genre boy's love* yang mana di dalamnya terdapat adegan romantis antara lelaki, maka dapat berpengaruh pada pandangan mereka terhadap interaksi antara sesama lelaki di dunia nyata. Seorang aktivis *gay*, Masaki Sato berpendapat bahwa *boy's love* seharusnya tidak berfungsi sebagai pelarian wanita, namun berfungsi sebagai media yang berkontribusi pada tumbuhnya penerimaan sosial terhadap minoritas seksual tanpa menggambarkan pria *gay* sebagai objek tatapan wanita. *Fujoshi* seharusnya dapat membedakan antara dunia fiksi dengan dunia nyata.

### 4. Perubahan pandangan terhadap orientasi seksual



Gambar 5 : Dampak positif dan negatif fujoshi mengakses konten *boy's love 2*

Sumber: docs.google.com (Hasil kuesioner google form)

Dalam pertanyaan terakhir ini terlihat pada grafik di atas bahwa jawaban terbanyak adalah tidak setuju dan sangat tidak setuju sebanyak 80 orang. Mereka tidak setuju bahwa kesehariannya dalam mengakses konten *boy's love* dapat merubah pandangan mereka terhadap orientasi seksual. Walaupun mereka mengakses konten *boy's love* bukan berarti orientasi seksual mereka juga ikut berubah, Sebanyak 43 orang menjawab setuju bahwa akibat mengakses konten *boy's love*, orientasi seksual mereka juga ikut berubah karena mendapat sudut pandang baru mengenai *genre boy's love*.

Sigmund Freud (2006) dalam penelitiannya menyatakan bahwa orientasi seksual akan dimulai pada tahap genital. Pada tahap ini, individu akan mengidentifikasi orientasi seksualnya secara tidak sadar sebagai akibat dari pengalaman yang terjadi dan ditekan pada masa kanak-kanak akan ditampilkan kembali pada tahap ini. Karena pengalaman yang terjadi pada masa kanak-kanak, dapat mempengaruhi orientasi seksual mereka di masa dewasa maka hal inilah yang mendasari mengapa 43 orang setuju bahwa orientasi seksual mereka berubah akibat pengaruh *boy's love*. Selanjutnya menurut 93 koresponden menyatakan bahwa adanya perubahan pandangan terhadap orientasi seksual mereka merupakan dampak positif bagi yang menyadari orientasi seksualnya.

## SIMPULAN

*Fujoshi* merasakan perbedaan sebelum dan sesudah mengenal *genre boy's love*, seperti adanya perasaan senang setiap mengakses

konten *boy's love*, menambah relasi pertemanan sesama *fujoshi*, dan adanya efek ketergantungan akibat kesehariannya mengakses konten *boy's love*. Adanya fasilitas media sosial *twitter* sebagai penghubung antara satu dengan lainnya, para *fujoshi* berani menunjukkan identitas mereka sebagai penggemar *genre boy's love*. Akibat seringnya para *fujoshi* mengakses konten *boy's love* dapat mempengaruhi pandangan mereka pada kehidupan nyata. Menurut para koresponden dampak positif dalam mengakses konten *boy's love* adalah mereka mendapat sudut pandang baru tentang *boy's love*, sedangkan dampak negatifnya mereka dapat membayangkan interaksi pertemanan sesama pria sebagai interaksi *boy's love*. Sebagian koresponden juga merasa bahwa walaupun keseharian mereka mengakses konten *boy's love*, maka hal ini tidak membuat mereka mengubah orientasi seksualnya.

## REFERENSI

- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals* (Jonathan E. Abel & Shion Kono, penerjemah.). London: University of Minnesota Press.
- DeVito, J.A. (1997). *Komunikasi Antar Manusia* (Agus Maulana, penerjemah.). Jakarta: Professional Books.
- Freud, S. (2006). *Pengantar Umum Psikoanalisis* (Haris Setiowati, penerjemah.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Katz, E., Blumler, J.G., & Gurevitch, M. (1973-1974). *Uses and Gratifications Research*. *Public Opinion Quarterly*, 509-523.
- O'Brien, A.A. (2008). *Boy's Love and Female Friendships: The Subculture of Yaoi as a Social Bond Between Women*. Thesis. Atlanta: Georgia State University.
- Storey, J. (2009). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (5<sup>th</sup> ed). New York: Pearson Longman.
- Winduwati, S. (2017). *Fujoshi Remaja dan Kenikmatan Bermedia Yaoi*.

<http://repository.untar.ac.id/426/1/2089-4551-2-PB.pdf>  
Youssef, S. (2004). Girls Who Like Boys Who Like Boys – Etnography of Online Slash/Yaoi Fans.  
<https://www.yumpu.com/en/document/read/28777809/girls-who-like-boys-who-like-boys-ethnography-of-yuuyamicom>.