

Representasi *Fujoshi* Dalam Anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)

Adelia Fahtin¹, Adrio Kusmareza Adim²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, adeliafahtin@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, adriokusma@telkomuniversity.ac.id

Abstract

In the Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii anime, there is a depiction of the activities of several women who are office workers who have a hobby of liking same-sex men's romance. The purpose of this study is to find out how fujoshi women are depicted in anime. Researchers in this study used qualitative research methods with Charles Sanders Peirce's semiotic approach. The researcher used Charles Sanders Peirce's trichotomy of signs, including representations (icon, index, symbol), objects (qualisign, sinsign, legisign), and Interpretants (rheme, decisign, argument). This anime has several scenes which give rise to the fujoshi phenomenon which is depicted with fujoshi women hiding and disguising their identities as fujoshis, enjoying free time to read and watch BL, collecting things about BL, making BL dōujinshi, discussing BL in the real world and fantasizing about men in the real world. The conclusion of this study is that there are activities of fujoshi women who are usually identified with women in this anime. Fujoshi women in this anime are usually viewed negatively by society. Therefore, this form of fujoshi, which is viewed negatively by society, makes fujoshi hide their identities.

Keywords-fujoshi, semiotics, anime, BL

Abstrak

Dalam anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* ini, terdapat penggambaran aktivitas dari beberapa wanita yang merupakan seorang pekerja kantoran yang mempunyai hobi menyukai percintaan laki-laki sesama jenis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana wanita *fujoshi* digambarkan dalam anime. Peneliti dalam penelitian ini, menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Peneliti menggunakan trikotomi tanda Charles Sanders Peirce, antara lain representasi (icon, index, symbol), objek (qualisign, sinsign, legisign), dan interpretan (rheme, decisign, argument). Anime ini memiliki beberapa adegan yang memunculkan fenomena *fujoshi* yang digambarkan dengan wanita *fujoshi* yang menyembunyikan dan menyamarkan identitas sebagai *fujoshi*, menikmati waktu luang untuk membaca dan menonton BL, mengkoleksi hal-hal tentang BL, membuat dōujinshi BL, membahas BL yang ada di dunia nyata dan berfantasi pada laki-laki di dunia nyata. Kesimpulan dari penelitian ini adalah, terdapat aktivitas wanita *fujoshi* yang biasanya diidentikan untuk kaum wanita dalam anime ini. Wanita *fujoshi* dalam anime ini biasanya di pandang negatif oleh masyarakat. Maka dari itu, bentuk *fujoshi* yang dipandang negatif oleh masyarakat ini membuat para *fujoshi* menyembunyikan identitasnya.

Kata kunci-*fujoshi*, semiotika, anime, BL

I. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, kehidupan berbudaya setiap negara atau bangsa seperti sudah tercampur. Kehidupan berbudaya yang seolah dipaksa bercampur ketika semakin banyaknya akses suatu masyarakat atau bangsa terhadap bangsa lainnya seperti budaya populer atau *popular culture*. *Popular culture* atau budaya populer sendiri memiliki pengertian yang sering didukung oleh klaim bahwa budaya populer adalah budaya komersial yang diproduksi secara massal. Budaya populer berkembang yang awalnya itu hanyalah sebuah istilah yang dipakai di

Amerika Serikat tetapi istilah budaya populer juga sudah sampai di negara-negara lainnya seperti Jepang. Budaya populer Jepang meliputi film, anime, *manga/comic*, *games*, serial tv, musik dan juga cara berpakaian. Dalam mempromosikan budayanya, Jepang memiliki Cool Japan sebagai strategi menyebarkan hal-hal mengenai budaya Jepang dan membuat dunia mengetahui hal unik yang ada di Jepang. Budaya populer Jepang juga sudah sampai di Indonesia, salah satu budaya populer Jepang yang paling tinggi popularitasnya atau memiliki banyak peminat adalah anime, *manga/comic* dan *games*.

Fenomena sosial di seluruh dunia mengenai komunitas LGBT. Walaupun tidak resmi diperbolehkan di Indonesia, tetapi banyak komunitas LGBT di Indonesia sendiri. Banyak negara yang sudah pro terhadap komunitas LGBT ini, yaitu Perancis, Belgia, Malta, Selandia Baru dan Australia (Tim Litbang MPI, 2022). Homoseksual merupakan salah satu jenis identitas seksualitas dimana yang berarti ketertarikan secara romantis atau seksual kepada sesama jenis. Di dalam serial anime ini terdapat suatu genre yang berkaitan dengan komunitas LGBT. Genre tersebut adalah *Yaoi (Boys love)* dan *Yuri (Girls love)*. Fandom atau penggemar dari genre tersebut memiliki sebutannya sendiri, yaitu seperti “*Fujoshi*” dan “*Fudanshi*”. *Fujoshi* yang berarti “gadis busuk” dan *fudanshi* yang berarti “anak busuk”. Istilah *fujoshi* dan *fudashi* digunakan dalam menyebutkan penggemar manga, novel dan anime yang menunjukkan hubungan romantis dan cinta antara sesama pria. *Fujoshi* bukan hanya sebutan untuk penyuka sesama pria untuk berbagai macam negara dan salah satunya Thailand. *Fujoshi* sendiri memiliki berbagai komunitas di media sosial dari Twitter, Instagram, Whatsapp dan bahkan Telegram.

Anime yang dibahas dalam penelitian ini merupakan anime dengan genre *romance comedy* dan memiliki kaitan erat dengan Otaku maupun *Fujoshi*. *Romance comedy* merupakan salah satu jenis dari genre serial anime. Genre *romance comedy* merupakan kisah romantis yang juga di penuhi oleh hal-hal konyol. Tidak sepopuler genre *action*, *adventure* dan *fantasy* tetapi genre *romance comedy* menjadi salah satu dari banyaknya genre yang disukai oleh para laki-laki maupun perempuan. Anime ini mengisahkan mengenai pasangan otaku yang bekerja di perkantoran. Tokoh wanita yang bernama Narumi Momose merupakan seorang wanita kantoran yang menyembunyikan fakta bahwa dia adalah penggemar *yaoi*, berganti pekerjaan, dia bertemu kembali dengan Hirotaka Nifuji, teman masa kecilnya yang menarik dan berbakat tetapi kecanduan game hardcore. Mereka memutuskan untuk berkencan sementara, tetapi sebagai otaku, keduanya canggung, jadi hubungan romantis yang serius sangat sulit bagi mereka. Di dalam anime ini juga banyak disuguhkan dengan hal-hal positif ditambah dengan kekonyolan pasangan otaku ini menambah kesan cerita yang menarik untuk di tonton oleh semua kalangan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengungkapkan tanda-tanda *fujoshi* yang terdapat pada serial anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* sebagai salah satu budaya populer yang memberikan pengaruh di masyarakat terkait dengan *fujoshi*. Dari fenomena anime *BL* sedang naik dan juga banyak masuk di Indonesia, juga *genre romance* masuk dalam 10 besar *subgenre* digital original paling banyak diminati dan ditunjukkan dengan jumlah *fujoshi* yang terdapat dalam Grup Telegram dengan nama "World Of Yaoi" yang memiliki pengikut sebanyak 81.163 anggota maka menjadi menarik dan penting untuk memahami representasi *fujoshi* dalam anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii*. Dalam serial anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* ini merupakan media populer yang dapat menyampaikan pesan dan menampilkan tanda-tanda fenomena sosial, yaitu *fujoshi*, dimana tanda-tanda tersebut terdapat dalam dunia *fujoshi* melalui adegan-adegan di dalam serial anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii*. Maka, dalam penelitian ini penulis akan menggunakan kajian semiotika untuk dapat menemukan makna yang memperlihatkan fenomena *fujoshi* dalam serial anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii*. Melalui tanda-tanda tersebut Kajian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kajian semiotika milik Charles Sanders Peirce. Charles Sanders Peirce dalam kajiannya yaitu, trikonomi tanda. Trikonomi tanda yang terdiri dari *Representamen (qualisign, sinsign, legisign)*, *Object (Icon, an Index, or a symbol)*, *Interpretant (a Rheme, a Dicent Sign, or an Argument.)*. Peneliti menggunakan kajian semiotika Charles Sanders Peirce, agar peneliti dapat mengamati dan menjelaskan mengenai perilaku sosial yang dilakukan oleh *fujoshi* melalui tanda-tanda *fujoshi* dalam anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* berdasarkan teori kajian semiotika. Charles Sanders Peirce dalam penelitian yang berjudul “Representasi *Fujoshi* Dalam Anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)”.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah sebuah pesan: cara pesan-pesan itu disampaikan adalah komunikasi massa. Dalam banyak hal, komunikasi massa lebih bergantung pada kuantitas daripada kualitas, sedangkan komunikasi interpersonal lebih bergantung pada kualitas daripada kuantitas. Komunikasi massa dapat menjangkau lebih banyak orang pada saat yang sama (jumlah lebih besar) dari komunikasi. Berkat komunikasi elektronik global, surat kabar dan majalah berita juga dapat mencetak berita saat terjadi, meskipun transmisi media cetak menyebabkan keterlambatan dalam transmisi informasi ini. Pemirsa, pembaca, atau calon pendengar dapat mengapresiasi hampir semua orang di dunia.

Sarjana media David Buckingham mengatakan: Mereka menyediakan saluran dimana representasi dan gambar dunia dapat secara tidak langsung ditransmisikan. Media campuran, dimana media memberi kita versi selektif dunia daripada akses langsung kesana. Media yang termasuk dalam komunikasi massa adalah film.

B. Film

Film merupakan karya seni yang berupa gambar dan menjadi hiburan populer juga diproduksi dan dipasarkan oleh studio komersial besar. Terlepas dari subjeknya, film ini bagus untuk ditonton karena pada setiap bingkai dipoles dengan sempurna oleh para seniman dan teknisi yang terampil. Animasi sering diklasifikasikan sebagai jenis lain dari motion pictures. Bahkan acara seperti Academy Awards memisahkan penghargaan tertinggi untuk film fitur naratif menjadi "Best Picture" dan kategori "Best Animated Feature". Di antara kemungkinan jenis dan kombinasi yang tidak terhitung jumlahnya animasi, tiga tipe dasar digunakan secara: digambar tangan (juga dikenal sebagai tradisional atau cel animation), animasi stop-motion, dan animasi komputer (juga dikenal sebagai animasi 3-D). Salah satu animasi yang memiliki nama lain adalah animasi Jepang atau biasa disebut dengan anime.

C. Sejarah dan Perkembangan Anime

Matsumoto Natsuki menemukan sebuah kotak antik perlengkapan film di ibu kota kuno Jepang, Kyoto pada bulan Desember 2004. Kotak antik tersebut berisikan beberapa bagian perfilman, yaitu kamera, tabung film, dan sampah lainnya. Matsumoto mengambil potongan kecil film 35mm, yang dimana potongan film tersebut terdiri dari 50 bingkai – cuplikan yang cukup untuk disambung menjadi satu lingkaran dan lebih penting lagi, film tersebut berisi gambar dengan tinta merah dan hitam yang digambar langsung ke seluloid. Menurut Matsumoto dalam buku 'Anime A History', jika dijalankan melalui proyektor pada norma awal abad kedua puluh enam belas frame per detik, potongan film akan bertahan hanya di bawah tiga detik. Urutan gambar yang digambar tangan akan menghadirkan kesan yang istik, bergaya tetapi urutan yang dapat dikenali: seorang anak laki-laki dengan baret, mencoret-coret kata Katsudō Shashin (moving pictures) dipapan tulis, dan membungkuk.

Sebagian besar tidak disebutkan dalam sejarah animasi Jepang, *The New Adventures of Pinocchio* adalah tonggak sejarah yang nyata. Sebuah studio Jepang berhasil membuat dan mengeksport 12,5 menit animasi setiap minggu selama satu tahun, tiga tahun sebelum upaya 'pelopor' Tezuka Osamu dengan *Astro Boy* yang banyak dibahas. Itu benar-benar setengah jalan menuju gagasan dua puluh lima menit per minggu yang akan diperlukan untuk serial televisi 'setengah jam'. Menurut Ōtsuka, karena animator di Tōei sudah memberi tahu bos mereka bahwa jadwal seperti itu 'tidak mungkin', menarik untuk melihat bahwa Tōei telah menemukan, dan mencoba merekrut, seseorang yang tampaknya dapat bertemu tuntutan seperti itu.

D. Representasi

Menurut Stuart Hall, representasi juga mengatur makna dan bahasa budaya. Representasi adalah bagian penting dari proses dimana makna dihasilkan dan dipertukarkan antara anggota suatu budaya. Termasuk penggunaan bahasa, simbol, atau gambar untuk mewakili atau mewakili sesuatu. Jawaban singkatnya adalah bahwa bahasa bekerja dengan representasi. Mereka adalah "sistem ekspresi". Intinya ini semua praktek tidak "bekerja seperti bahasa" tetapi karena mereka semua menggunakan beberapa elemen untuk mewakili atau mengungkapkan apa yang ingin kita katakan, untuk mengekspresikan atau menyampaikan pemikiran, konsep, ide, atau perasaan itu.

Namun, dalam sebagian besar disiplin ini, representasi diperiksa sebagai cara untuk menggoda keluar tertanam, makna yang mendasari teks. Bagaimana wanita itu direpresentasikan dalam sebuah film, misalnya, dapat terlihat

menyampaikan baik sikap pembuat film untuk wanita, dan cara umum wanita dilihat, dipahami, atau 'diketahui' dalam konteks tertentu – konteks di mana film itu dibuat dan didistribusikan. Bagaimana seseorang merepresentasikan sejarah pribadi mereka atau perasaan memberikan wawasan tentang kesejahteraan psikologis mereka, atau bagaimana mereka membuat indra dunia – bagaimana otak mereka berfungsi, dan bagaimana mereka memahami diri mereka sendiri dan lingkungan mereka. Dalam konteks politik dan hukum, kata menggambarkan proses dimana agen berdiri untuk – mewakili – konstituen atau klien. Ini digunakan oleh ahli bahasa untuk menjelaskan bagaimana suara dapat berdiri untuk suatu objek atau konsep. Ini digunakan oleh para ilmuwan sosial untuk menentukan bagaimana sangat dekat karakteristik sekelompok orang sesuai dengan karakteristik populasi secara keseluruhan, dan dengan demikian seberapa luas temuan proyek penelitian dapat diaplikasikan.

E. Gaya Hidup *Fujoshi*

Fujoshi "busuk" karena mereka menyukai hubungan "abnormal" dari manga dan anime cinta anak laki-laki, memproduksi fanzine yang menampilkan karakter laki-laki yang menggambarkan mereka dalam hubungan romantis atau seksual, yang merupakan bagian dari genre *yaoi* dan mereka cenderung memiliki imajinasi aktif yang ditunjukkan untuk "menggabungkan" anak laki-laki dan laki-laki, nyata dan fiksi, manusia dan bukan manusia. *Fujoshi* mendefinisikan diri mereka dalam ekonomi hasrat dan kerangka imajinasi aktif yang berbeda atau menyimpang dari "kenyataan": Saat seorang *fujoshi* menikah, mereka dapat membayangkan suaminya dalam hubungan romantis dan seksual dengan pria lain. Seperti yang dikatakan seorang wanita, *fujoshi* memiliki "imajinasi yang kaya," yang lain menjelaskan, memungkinkan mereka untuk "berfantasi tentang apa saja". Jadi, karakter manga dan anime, orang, hewan, benda mati, dan bahkan konsep dapat diubah menjadi karakter kemudian digabungkan. "Otaku" umumnya merupakan istilah yang sangat menghina, digunakan untuk menunjukkan orang-orang dengan budaya atau psikologi yang menyimpang. Itu komunitas *fujoshi* menghadapi konteks budaya yang sama, dimana non anggota memandang *fujoshi* secara negatif. Ini telah berkontribusi pada konstruksi unik identitas *fujoshi* sebagai kombinasi pembuatan identitas seseorang baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat. Konstruksi identitas *fujoshi* merupakan contoh dari subkultur dan identitas feminin oposisional yang dibangun dalam sikap mencela diri sendiri dan mode "menyamar". Sementara *fujoshi* mengembangkan identitas mereka dalam oposisi ke arus utama seperti yang dilakukan banyak subkultur lainnya, mereka melakukannya sebagai banyak pekerjaan untuk menghapus, atau membuat tidak terlihat, identitas *fujoshi* mereka seperti yang mereka lakukan dalam membuatnya terlihat secara selektif. Proses visualisasi ini dan penghapusan bekerja bersama-sama untuk menciptakan identitas subkultural yang unik.

F. Pesan *Fujoshi* dalam Anime

Anime sebagai media yang berbeda dan mencakup berbagai etnis produsen, merupakan definisi yang bersandar pada hubungan produk animasi dengan Jepang: anime adalah semua jenis animasi dari Jepang. Anime dipromosikan secara lokal dan global sebagai produk budaya pop Jepang yang diasosiasikan dengan media lain (manga, light novel, figurine, game) dan aktivitas (karya turunan, konvensi penggemar, cosplaying, dll.). Ini menghasilkan konsep anime sebagai produk lokal, dan dengan demikian anime diidentifikasi sebagai animasi populer Jepang.

"Otaku" adalah label yang digunakan untuk menanggapi pergerakan penggemar manga/anime, paling sering itu tergerak oleh interaksi dan hubungan dengan karakter. Di luar label, kemudian, adalah gerakan, yang dibagikan. Sejak tahun 1980-an, penggemar manga/anime mulai mengenal diri mereka sendiri dan orang lain sebagai "otaku". Mereka berbicara dengan dan sebagai "otaku", di istilah yang tersedia, dan dengan cara yang masuk akal bagi penggemar manga/anime. Selain istilah "otaku" terdapat istilah lainnya yang masuk ke dalam bagian penggemar manga/anime yaitu, istilah *fujoshi* yang dimana istilah tersebut kritis terhadap diri sendiri. Istilah ini secara harfiah berarti "wanita busuk" dan secara garis besar, "*fujoshi*" menggambarkan semua otaku wanita, tapi istilah ini lebih sering merujuk pada otaku wanita yang merupakan penggemar *yaoi*, manga dan anime "boys' love" (BL) yang menggambarkan hubungan percintaan antara laki-laki. Anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* di dalamnya terdapat karakter yang menyukai atau penggemar dari manga/anime *yaoi* yang bisa juga disebut dengan manga/anime *boys love*. karakteristik para penggemar *yaoi* tergambar jelas dalam anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii*, seperti membeli manga di toko buku untuk menghabiskan waktu setelah pulang bekerja, menonton anime, membaca manga lalu membahasnya bersama

anggota komunitas di waktu luang, membuat karya hasil tangan sendiri atau biasa disebut doujinshi (manga buatan penggemar), menghadiri acara para otaku serta mengantri untuk mendapatkan tanda tangan dari penulis yang disukai, melakukan cosplay karakter tertentu bahkan membayangkan para pasangan beradegan romantis seperti dalam manga/anime *yaoi* yang dibaca dan ditonton. Adegan tersebut mengandung informasi mengenai hal-hal yang dilakukan *fujoshi* bahkan menyembunyikan identitas mereka dan memilih tempat dalam membuka identitas mereka sebagai *fujoshi*. Tanda-tanda seorang *fujoshi* tergambar jelas dalam anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii*.

G. Semiotika Charles Sanders Peirce

Dalam buku yang ditulis oleh Indiwani Seto Wahyu Wibowo, Aart Van Zoest menjelaskan bahwa semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda. Cara suatu tanda bekerja, hubungannya dengan tanda lain, transmisinya, dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya. Pada dasarnya, analisis semiotik sebenarnya adalah upaya untuk merasakan sesuatu yang aneh, sesuatu yang perlu dipertanyakan lebih lanjut ketika kita membaca suatu teks atau cerita/wacana. Dalam perkembangan semiotika, beberapa tokoh ahli menonjol dan mempengaruhi laju perkembangannya, misalnya Ferdinand de Saussure, Roland Barthes, Eco dan Charles Sanders Peirce. Konsep Barthes sangat dipengaruhi oleh Saussure, sedangkan konsep Eco diwarisi dari Peirce. Dalam buku karangan Indiwani Seto Wahyu Wibowo, menurut Aart Van Zoest (1992), Saussure dan Peirce dinobatkan sebagai bapak semiotika modern.

Peirce memperkenalkan trikotomi semiotik yang mengklasifikasikan tanda menurut apakah tanda itu ditafsirkan sebagai tanda kemungkinan, fakta, atau hukum. Trikotomi itu merupakan tambahan untuk klasifikasi tanda yang telah lama dipegangnya menurut apakah tanda-tanda itu mewakili objek mereka berdasarkan kesamaan, hubungan eksistensial, atau hukum: ikon, indeks, atau simbol. Dalam "*Nomenclature and Divisions of Triadic Relations*", Peirce memperkenalkan trikotomi lain yang membedakan tanda-tanda menurut apakah, dalam dan dari dirinya sendiri, mereka adalah kualitas, keberadaan, atau hukum: qualisigns, sinsigns, dan legisigns. Dengan tiga trikotomi ini, Peirce mampu mengidentifikasi sepuluh kelas tanda yang berbeda. Ini adalah awal dari perkembangan pesat teori semiotika formalnya.

Hubungan triadik dalam tiga cara dibagi dengan trikotomi, terdapat *Representamen*, *Interpretant*, dan *Object* masing-masing, adalah kemungkinan belaka, wujud nyata, atau hukum. Ketiga trikotomi ini, secara bersama-sama, membagi semua hubungan triadik menjadi sepuluh kelas. Sepuluh kelas ini akan memiliki subdivisi menurut korelasi yang ada adalah subjek individu atau fakta-fakta individu, dan menurut korelasinya hukum-hukum itu adalah subyek-subyek umum, mode fakta umum, atau mode hukum umum. Selain itu akan ada pembagian serupa kedua dari hubungan triadik menjadi sepuluh kelas-kelas, menurut hubungan diadik yang mereka bentuk antara baik *Representamen*, *Interpretant*, dan *Object* bersifat kemungkinan, fakta, atau hukum; dan sepuluh kelas ini akan dibagi dengan cara yang berbeda.

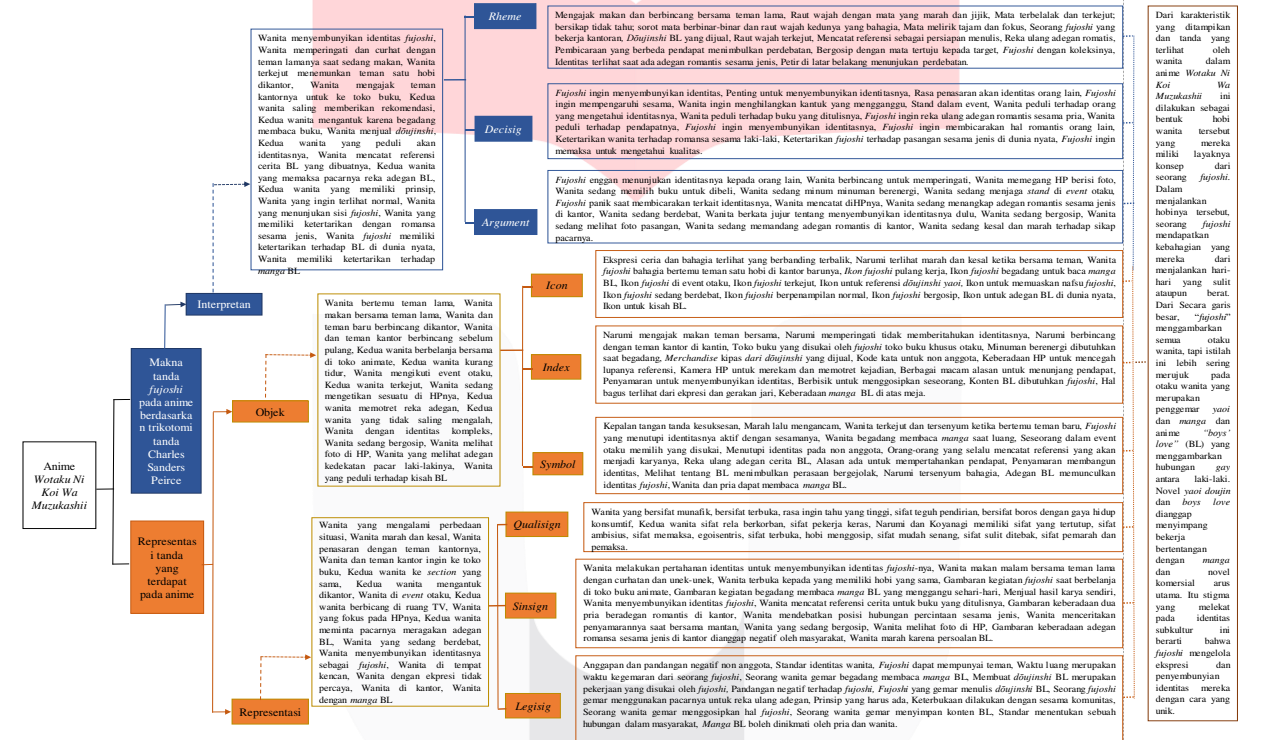
III. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce mempunyai trikotomi tanda, dimana trikotomi tanda akan diuraikan lagi menjadi *qualisign*, *sinsign*, *legisign*, *icon*, *index*, *symbol*, *rhema*, *decising*, dan *argument*. Trikotomi tanda yang terbagi menjadi Sembilan aspek tersebut digunakan oleh peneliti untuk meneliti dan mengamati serial anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii*. Dengan menggunakan paradigma konstruktivisme, peneliti berusaha menemukan makna pada objek penelitian berupa fenomena *fujoshi* dalam anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Paradigma konstruktivisme dipandang sesuai, karena paradigma konstruktivisme, peneliti dapat mengungkap fakta tentang fenomena *fujoshi* yang ada di dalam anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii*.

Dalam penelitian ini, peneliti menjadikan potongan-potongan scene yang terdapat pada serial anime yang berjudul *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* yang mengandung pesan *fujoshi* sebagai subjek penelitian. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan objek yang berupa tanda *fujoshi* dalam anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii*. Dengan ini membuat adanya serial anime berasal dari Jepang yang memunculkan tanda dari *fujoshi*, baik secara sikap dan juga perilaku bahkan hingga gaya hidup. Peneliti menggunakan serial anime yang berjudul *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* sebagai objek penelitian dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Peneliti dalam melakukan

penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu data primer yang dikumpulkan peneliti untuk memenuhi penelitian adalah informasi yang berupa tanda-tanda yang berhubungan *fujoshi* yang didapatkan dari serial anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* oleh Fujita sebagai pengarang yang dilakukan dengan observasi, dimana peneliti mengamati secara langsung dan data sekunder yang dikumpulkan didapatkan melalui studi kepustakaan atau studi litelatur melalui penelitian terdahulu yang berupa, jurnal nasional, jurnal internasional dan internet. Dalam analisis menggunakan pendekatan semiotika dari Charles Sanders Peirce, proses penelitian ini mengacu pada trikotomi tanda yang terdiri dari *Representamen*, *Objek*, dan *Interpreten*. Dengan trikotomi tanda yaitu analisis semiotika Charles Sanders Peirce, peneliti dapat menemukan makna mengenai *fujoshi* pada anime berjudul *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii*. hasil dari data yang di analisis oleh peneliti melalui proses analisis data menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data, yaitu peningkatan ketekunan dan triangulasi sumber.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN



Model Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang didapatkan pada keseluruhan dalam penelitian ini merupakan inti dari penelitian dan juga fokus dari permasalahan. Peneliti menemukan data berupa tanda-tanda yang mengandung atau menyimpan makna *fujoshi* dalam anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* oleh penulis yang bernama Fujita menggunakan analisis semiotika milik Charles Sanders Peirce.

Fujoshi memiliki karakteristik tertentu. Dalam anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* ini, seorang *fujoshi* digambarkan dengan karakteristik berupa:

A. Menyembunyikan dan menyamarkan identitas sebagai *fujoshi*

Ditunjukkan dengan adegan sosok wanita *fujoshi* yang sedang berusaha mengalihkan topik menghindari topik yang berkaitan tentang *fujoshi*. wanita tersebut juga memberitahu serta memperingati teman yang mengetahui identitasnya untuk tidak membocorkan ke orang lain. Disaat menyembunyikan identitasnya, wanita tersebut juga

membuat identitas lainnya di depan umum, seperti saat bersama mantan pacarnya dulu tidak memunculkan diri sebagai seorang *fujoshi*.

B. Menikmati waktu luang untuk membaca dan menonton BL

Dalam anime ini, ditunjukkan sosok para wanita *fujoshi* sedang ke toko buku khusus atau serba otaku. Kedua wanita tersebut berada di bagian buku-buku BL yang ditunjukkan lewat cover buku dan juga percakapan yang terjadi. Tidak hanya membeli, keduanya langsung membaca buku yang dibeli hingga kurangnya tidur ditunjukkan dari ekspresi dan minuman berenergi yang diminum oleh salah satu wanita tersebut di kantor.

C. Mengkoleksi hal-hal tentang BL

Ditampilkan dalam anime ini melalui sosok wanita yang membeli dan mengumpulkan hal-hal yang berkaitan dengan BL. Salah satu koleksi yang dimaksud merupakan manga yang dibelinya di toko buku saat pergi bersama teman kantornya. Tidak hanya manga tetapi juga hasil potret pasangan gay di dunia nyata yang disimpan dalam galeri fotonya ataupun potret pacarnya ketika beradegan romantis dengan pacar temannya.

D. Membuat *dōjinshi* BL

Meluangkan waktu dan mengahbiskan uang untuk hobinya sebagai *fujoshi*, wanita tersebut juga meluangkan waktu dan bekerja keras untuk membuat karya buatan sendiri lalu dicetak kemudian dijual. Salah satu tanda yang menunjukkan *dōjinshi* yang dibuatnya terlihat dalam scene, dimana wanita tersebut sedang menjual *dōjinshi* di sebuah event otaku.

E. Membahas BL yang ada di dunia nyata dan berfantasi pada laki-laki di dunia nyata

Ditunjukkan dalam anime ini, wanita tersebut senang membahas cerita cinta pasangan gay di dunia nyata yang salah satunya terjadi di depan matanya saat sedang mengantri untuk sebuah atraksi dalam kencannya. Tidak hanya membicarakan hal-hal BL di dunia nyata tetapi juga senang berfantasi pada laki-laki dunia nyata dan yang ditunjukkan dalam anime ini adalah para wanita yang membayangkan jika kedua pacar laki-lakinya tersebut berada dalam sebuah hubungan romantis kemudian juga meminta kepada salah satu pacar laki-lakinya tersebut untuk melakukan adegan romantis kepada laki-laki lainnya. Selain itu, perdebatan juga tidak luput ketika terjadi perbedaan diantara keduanya.

Karakteristik yang ditampilkan oleh wanita *fujoshi* dalam anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* ini dilakukan sebagai bentuk hobi wanita tersebut yang mereka miliki layaknya konsep dari seorang *fujoshi*. Dalam menjalankan hobinya tersebut, seorang *fujoshi* mendapatkan kebahagiaan yang mereka dari menjalankan hari-hari yang sulit ataupun berat. Dari Secara garis besar, "*fujoshi*" menggambarkan semua otaku wanita, tapi istilah ini lebih sering merujuk pada otaku wanita yang merupakan penggemar *yaoi* dan manga dan anime "boys' love" (BL) yang menggambarkan hubungan gay antara laki-laki. Novel *Yaoi doujin* dan BL dianggap menyimpang bekerja bertentangan dengan manga dan novel komersial arus utama. Itu stigma yang melekat pada identitas subkultur ini berarti bahwa *fujoshi* mengelola ekspresi dan penyembunyian identitas mereka dengan cara yang unik. Identitas *fujoshi* dibangun melalui proses relasional dan berkelanjutan interaksi sosial (Ito et al., 2012). Bagi masyarakat wanita atau seseorang yang menyukai percintaan sesama jenis merupakan hal yang tidak baik atau dipandang negatif, sehingga penyembunyian identitas dan juga memilih seseorang yang pantas untuk mengetahui identitasnya adalah hal dilakukan *fujoshi*.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pemaparan dan analisis yang dilakukan oleh peneliti pada bab sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan hal-hal yang memiliki kaitan dengan makna dan tanda mengenai keberadaan *fujoshi* yang terdapat pada adegan dalam potongan-potongan gambar pada anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* sebagai berikut:

Pertama wanita *fujoshi* pada *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* sebagai wanita yang mempunyai trust issue ketika ingin menunjukkan hobinya di depan orang lain yang bukan merupakan anggota komunitas. Peneliti beranggapan bahwa mereka mempunyai persepsi yang sama rata akan orang-orang non anggota komunitas. Wanita *fujoshi* memiliki ketertarikan terhadap hal-hal tentang *boys love* tersebut menjadi sebuah hobi yang digunakan untuk kesenangan dalam menyeimbangkan kehidupan sehari-hari yang berat. Hari-hari yang berat wanita sebagai pekerja kantoran dengan tingkat aktivitas yang tinggi setiap harinya di dalam anime ini dapat menimbulkan sebuah penyakit salah satunya seperti *mental health*. Kebiasaan yang dilakukan oleh seorang *fujoshi* terlihat dalam potongan-potongan gambar pada

bab sebelumnya seperti, menikmati waktu luang dengan membaca manga, menonton anime, membicarakannya dengan teman sesama anggota, mengkoleksi hal terkait dengan *boys love*, ada yang membuat *dōjinshi* dan berfantasi tentang apa saja yang dikaitkan dengan *boys love* tersebut. Wanita *fujoshi* dalam anime ini setelah membuat *dōjinshi* (karya buatan tangan sendiri), lalu menjualnya di sebuah event otaku yang didatanginya. Para *fujoshi* yang sangat imajinatif dan senang berfantasi dengan hal-hal nyata seperti yang terjadi pada wanita dalam anime ini, dimana memperdebatkan posisi dalam sebuah hubungan romantis laki-laki sesama jenis.

Berdasarkan semiotika Charles Sanders Peirce yang digunakan dalam menganalisis penelitian ini, karakter wanita *fujoshi* dalam anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* direpresentasikan sebagai wanita *fujoshi* yang menyembunyikan dan menyamarkan identitas sebagai *fujoshi*, menikmati waktu luang untuk membaca dan menonton BL, mengkoleksi hal-hal tentang BL, membuat *dōjinshi* BL, membahas BL yang ada di dunia nyata dan berfantasi pada laki-laki di dunia nyata. Karakter yang ditunjukkan oleh wanita *fujoshi* dalam anime ini biasanya di pandang negatif oleh masyarakat. Maka dari itu, bentuk *fujoshi* yang dipandang negatif oleh masyarakat ini membuat para *fujoshi* menyembunyikan identitasnya. Tidak hanya dipandang negatif oleh lapisan masyarakat tetapi juga dimata masyarakat seolah erat kaitannya dengan wanita sebagai penggemar padahal dapat dilihat dengan jelas adanya penggemar dari kaum laki-laki yang menyukai percintaan laki-laki sesama jenis ini.

B. Saran

Peneliti berharap setelah melakukan penelitian ini dapat membuat masyarakat lebih menerima hobi dan kegemaran dari orang lain karena hobi dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang dan mendapatkan keseimbangan dalam hidup. Diharapkan juga, masyarakat dapat menghilangkan pandangan bahwa yang mengkonsumsi *boys love*. Diharapkan penelitian selanjutnya akan adanya penelitian yang mengkaji fenomena *fujoshi* dalam anime *Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii* berdasarkan paradigma kritis agar bisa memberikan paradigma kritis untuk memberikan perspektif yang berbeda memaknai tanda.

REFERENSI

- Amal, B. K., Supsiloi, Daud, Ampera, D., & Natsir, M. (2021). The Analysis of Fantasy and Representation of Female on Gay and Male Homoerotic Relationships in the *Yaoi* Genre. *Asian Social Science and Humanities Research Journal (ASHREJ)*, 3(2), 57–66. <https://doi.org/10.37698/ashrej.v3i2.80>
- Barsam, R., & Monahan, D. (2016). *Looking at Movies An Introduction to Film* (Richard Barsam, Dave Monahan).
- Clements, J. (2014). *Anime: a history*. *Choice Reviews Online*, 52(02), 52-0660-52–0660. <https://doi.org/10.5860/choice.52-0660>
- Creswell, W. J., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. In *Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9)*. file:///C:/Users/Harrison/Downloads/John W. Creswell & J. David Creswell - *Research Design_ Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (2018).pdf%0Afile:///C:/Users/Harrison/AppData/Local/Mendeley Desktop/Downloaded/Creswell, Cr Ltd./Mendeley
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. In *SAGE Publications, Inc. (Vol. 195, Issue 5)*. <https://doi.org/10.1007/s11229-017-1319-x>
- Fanatisme. (2019). Kompasiana.Com. <https://www.kompasiana.com/achiatfadly2340/5ce448a995760e3f4c3c6369/fanatisme>
- Fernández-Bedoya, V. H., de Jesús Stephanie Gago-Chávez, J., Meneses-La-Riva, M. E., & Suyo-Vega, J. A. (2022). Exposure to Anime in Peru and Its Relationship with Demand for Goods and Services Related to Japanese Popular Culture. *Journal of Educational and Social Research*, 12(5), 11–19. <https://doi.org/10.36941/jesr-2022-0118>

- Fitriana, R., Darmawan, D. R., Efriani, E., & Apriadi, D. W. (2021). Gejolak *Fujoshi* Dalam Media Sosial (Peran Media Twitter Dalam Pembentukan Identitas Kelompok *Fujoshi*). *Kiryoku*, 5(2), 228–235. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v5i2.228-235>
- Galbraith, Patrick W. 2015. “*Moe Talk: Affective Communication among Female Fans of Yaoi in Japan.*” In *Boys love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, edited by Mark McLelland, Kazumi Nagaïke, Katsuhiko Suganuma, and James Welker, 153–68. Jackson: University Press of Mississippi.
- Golmohammadi, A., Khodabin, M., & Sabbar, S. (2021). Anime, Consume, and Participation: Iranian Instagram Users Participation in Anime Fandom Activities. *Journal of Cyberspace Studies*, 5(2), 163–176. <https://doi.org/10.22059/JCSS.2022.338904.1071>
- Harsana, I. N. A., Putra, K. A. S., & Putra, M. Y. S. (2020). Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(3), 299–303.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and signifying practices spectacle of the other*. In Sage Publication.
- Hidayati, M., & Hidayat, M. A. (2021). Dramaturgi Identitas Perempuan Penggemar Karya Fiksi Homoseksual (*Boys love*) di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 7(2), 159. <https://doi.org/10.23887/jiis.v7i2.39338>
- Ito, M., Okabe, D., & etc. (2012). *Fandom Unbound Otaku Culture in a Connected World* (Mizuko Ito, Daisuke Okabe etc.). In *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. <https://doi.org/10.12987/9780300178265-011>
- Jackson, F. (2010). *Understanding, Representation, Information*. In *Language, Names, and Information*. <https://doi.org/10.1002/9781444325362.ch2>
- Janto, D. D., & Ong, S. (2021). Religious Content in Anime “Enen no Shouboutai.” *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 6(1), 55–67. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v6i1.32942>
- Paxson, P. (2010). *Mass Communications and Media Studies An Introduction* (Peyton Paxson).
- Peirce, C. S. (1998). *The Essential Pierce Selected Philosophical Writings* (1893-1913).
- PR. (2022). Wotakoi: Love is hard for Otaku. <https://www.ichijinsha.co.jp/pr/wotakoi/>
- Petit, A. (2022). “Do female anime fans exist?” The impact of women-exclusionary discourses on rec.arts.anime. *Internet Histories*, August. <https://doi.org/10.1080/24701475.2022.2109265>
- Rahmawati, D., Anindhita, W., Decintya, Lusia, A., & Wisesa, N. R. (2020). An Ethnography of Shipping as a Communication Practice Within the *Fujoshi* Community in Indonesia. *426(Icvhe 2018)*, 440–450. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200331.178>
- Reysen, S., Plante, C. N., Packard, G., Roberts, S. E., & Gerbasi, K. C. (2022). “Bordering on excess”: Perceptions of fan obsession in anime fans, furies, and Star Wars fans. *The Phoenix Papers*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.31235/osf.io/zhvn5>
- Rorong, M. J. (2019). REPRESENTASI NILAI KEMANUSIAAN WEB SERIES KISAH CARLO (Analisis Semiotika dalam perspektif Charles Sanders Peirce). *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 13(1). <https://doi.org/10.30813/s:jk.v13i1.1792>
- Safitri, A. (2021). Peminat Penonton Anime dan Film Jepang Meningkat di AS Selama Setahun Terakhir. <https://cirebon.pikiran-rakyat.com/internasional/pr-042714773/peminat-penonton-anime-dan-film-jepang-meningkat-di-as-selama-setahun-terakhir>

- Salamoon, D. K. (2019). Studi Semiotika Karakter Monokuma pada Anime Franchise Series “Danganronpa.” ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 5(01), 24–36. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i01.2152>
- Shabrina, A., Lusiana, Y., & Suryadi, Y. (2020). Ambisi Tokoh Uchiha Itachi Dalam Anime Naruto Shippuden Karya Masashi Kishimoto. J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Budaya Jepang, 2(2), 99. <https://doi.org/10.20884/1.jlitera.2020.2.2.3144>
- Suan, S. (2021). *Anime's Identity: Performativity and Form Beyond Japan*.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Kedua). Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.
- Tim. (2020). Un succès éclatant pour l'édition virtuelle de Fantasia. Fantasiafestival.Com. <https://fantasiafestival.com/fr/nouvelles/un-succes-eclatant-pour-ledition-virtuelle-de-fantasia>
- Tim. (2022). 33 Macam Genre dan Subgenre di Anime, Kenali Sebelum Menonton. CNN Indonesia, 2. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20220629141814-225-815024/33-macam-genre-dan-subgenre-di-anime-kenali-sebelum-menonton/>
- Tim Litbang MPI, M. P. (2022). 5 Negara yang Menyatakan Pro-LGBT. Nasional.Okezone.Com. <https://nasional.okezone.com/read/2022/05/26/337/2600698/5-negara-yang-menyatakan-pro-lgbt?page=3>
- Vera, N. (2014). Semiotika dalam Riset Komunikasi (Pertama). Ghalia Indonesia.
- W. Galbraith, P. (2019). *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan* (Patrick W. Galbraith).
- Wibowo, Indiwani, S. W. (2013). Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Untuk Penelitian dan Skripsi Komunikasi (Vol. 4).
- Xu, S., Dutta, V., He, X., & Matsumaru, T. (2022). A Transformer-Based Model for Super-resolution of. 1–31.