PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.3, No.1, Desember 2023

Gambaran Psikologis Mahasiswa Laki-Laki Penyuka *Anime Genre Yaoi (Fudanshi)* di Kota Makassar

Saffana Mustafani[1], **Ahmad Ridfah**[2], **Sitti Hadjar Nurul Istiqamah**[3]
Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
E-Mail: Bubblegumfru@gmail.com[1], ahmad.ridfah@unm.ac.id, hadjaristiqamah@unm.ac.id

Article History:
Received: 01 Desember 2023
Revised: 08 Desember 2023
Accepted: 10 Desember 2023

Keywords: *Anime, Fudanshi, Yaoi*

Abstract: *Fudanshi is a male fan of yaoi (Boy's love) anime. Fudanshi realize that their liking is a taboo in society, but still watch yaoi anime because they have various reasons, both from the psychological aspect of fudanshi, and from the closest people to fudanshi. This study aims to see the psychological picture and background of people around from fudanshi. The research method used in this research is qualitative with a case study approach. The data collection technique used in this research was interviews of one male student aged 19 years. The results of the research show that family background influences respondent to know and watch yaoi anime. From the cognitive aspect, in the form of views towards the yaoi anime, which does not have a big difference from other anime genres, from the affective aspect, there are feelings of fear and sadness regarding the public's response, while in terms of conation, there are changes in behavior before dan after getting to know the yaoi anime. The results of this research can be a source of information regarding the psychological picture of individuals who like the yaoi anime.*

PENDAHULUAN

Masyarakat dapat menikmati berbagai jenis hiburan pada era globalisasi yang semakin berkembang dari tahun ke tahun. Salah satu hiburan yang bisa dengan mudah diakses untuk dinikmati sehari-hari ialalah menonton animasi. Animasi merupakan media hiburan dengan mengubah atau memanipulasi gambar statis menjadi gambar yang bergerak (Arifin, 2013). Salah satu animasi popular adalah animasi khas Jepang yang disebut juga sebagai *anime*. *Anime* dicirikan dengan gambar berwarna-warni, menampilkan tokoh, lokasi serta alur cerita yang beragam.

Adapun jenis *genre* yang biasa ditemui, yakni *romance, slice of life, horror, action* dan masih banyak lagi. Di antara beragamnya *genre*, terdapat beberapa *genre* yang cukup unik, yakni *genre* yang mengangkat kisah mengenai percintaan sesama jenis. *Genre* mengenai percintaan sesama jenis terdiri dari *shounen-ai*, *shoujo-ai*, *yaoi* dan *yuri*. Selain memiliki kesamaan yakni menyediakan kisah percintaan antara sesama jenis, ke-empat *genre* tersebut memiliki perbedaan yang terletak pada tokoh dan umur penontonnya. *Shounen-ai* dan *yaoi* merupakan *anime* yang menceritakan percintaan antara laki-laki dengan laki-laki. Sedangkan *shoujo-ai* dan *yuri*

menceritakan percintaan antara perempuan dengan perempuan. Perbedaannya, *shounen-ai* dan *shoujo-ai* menampilkan kisah romansa pada umumnya dan tidak menampilkan adegan seksual, sedangkan *yaoi* dan *yuri* menampilkan kisah romansa homoerotis dan fokus pada adegan seksual (Japanesseofficial, 2018).

Penonton dari *anime genre shounen-ai* dan *yaoi* disebut sebagai *fujoshi* dan *fudanshi*. *Fujoshi* memiliki arti 'wanita busuk', hal ini dikarenakan masyarakat Jepang menganggap bahwa perempuan tidak semestinya menyukai cerita cinta laki-laki dengan laki-laki karena dianggap hal yang tabu. Penonton perempuan *anime genre yaoi* disebut sebagai *fujoshi*, dan *fudanshi* untuk penonton laki-laki (Dewi, 2012). Penonton dari *anime genre yaoi* ini sebenarnya diperuntukkan untuk perempuan atau *fujoshi*. Hal ini didasari oleh pencetus dari *genre* itu sendiri, yakni Takemiya Keiko dan Hagio Moto yang mengharapkan bahwa dengan adanya *genre yaoi* dapat menggambarkan dualisme pada diri manusia. Sehingga, perempuan diharapkan tidak lagi menjadi objek seksualitas yang biasa terjadi pada *anime* dengan tokoh heteroseksual, melainkan perempuan menjadi subjek yang dalam hal ini penonton dari *anime* tersebut (Sheva & Roosiani, 2022).

Para *fudanshi* yang menyadari bahwa kesukaannya merupakan hal tabu di masyarakat akan tetapi tetap menonton *anime genre yaoi,* tentu mempunyai berbagai alasan, baik itu dari dalam diri, maupun dari lingkungan sekitar. Dari dalam diri *fudanshi* dapat dilihat dari aspek psikologis, sedangkan dari lingkungan sekitar dapat dilihat dari orang-orang di sekitar *fudanshi*. Walgito (2010) mengemukakan terdapat beberapa aspek pada diri manusia yang dapat memengaruhi dan membentuk perilaku yang berkaitan dengan psikologis individu. Aspek psikologis *fudanshi* dapat berupa bagaimana cara berpikir, memandang, dan penyelesaian masalah atau biasa dikategorikan pada aspek kognitif. Selain aspek kognitif, para *fudanshi* juga menyatakan ketakutan akan respon masyarakat mengenai kesukaan mereka, akan tetapi masih tetap menonton *anime yaoi,* sehingga selain aspek kognitif, aspek perasaan, emosi atau afektif juga menarik untuk ditelaah lebih jauh, seperti apa saja yang dirasakan para *fudanshi* selama menyukai *anime genre yaoi.* Aspek perilaku atau konatif juga merupakan hal yang penting ditelaah, seperti apa saja motif yang mendorong para *fudanshi* menyukai *anime genre yaoi.* Perilaku *fudanshi* dalam melakukan sesuatu dapat dipengaruhi pula dengan lingkungan di sekitar mereka, sehingga orang-orang yang berada di sekitar *fudanshi* mempunyai pengaruh dalam pembentukan perilaku *fudanshi.*

Dari pemaparan yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat urgensi penelitian yaitu, penelitian pada ranah *fudanshi* di Kota Makassar masih sangat terbatas, sehingga mendorong peneliti untuk meneliti pada ranah tersebut. Selain itu, peneliti ingin melihat bagaimana gambaran psikologis individu yang menyukai *anime genre yaoi* dari segi kognitif, afektif dan konasi di tengah masyarakat yang masih menganggap tabu homoseksual, dan bagaimana latar belakang orang-orang di sekitar *fudanshi* yang mempunyai ketertarikan dalam kesukaannya menyukai *anime genre yaoi*.

LANDASAN TEORI

1. *Anime*

Anime berasal dari bahasa Inggris yaitu *animation* yang kemudian dipersingkat dan menjadi kata serapan di Jepang menjadi *anime*. *Anime* merupakan istilah yang digunakan pada animasi khas Jepang yang dicirikan dengan gambar berwarna-warni dan menampilkan tokoh-tokoh, lokasi serta alur cerita (Perdana & Rachmah, 2018). *Genre anime* sangatlah beragam, bahkan disesuaikan dengan usia, dan jenis kelamin penontonnya. Namun, pada dasarnya *genre anime* dapat dibagi menjadi beberapa jenis, *yaitu romance, action, slice of life, adventure* dan *horror*.

Genre anime romance terbagi menjadi beberapa jenis (Japanesseofficial, 2018), yaitu :

a. *Shoujo* merupakan *anime* yang diperuntukkan bagi remaja perempuan berumur 10-18 tahun dengan kisah percintaan remaja dan pengembangan karakter.
b. *Shoujo-ai* merupakan *genre* yang menampilkan kisah mengenai hubungan asmara sesama jenis antara perempuan dengan perempuan, namun tidak menampilkan atau sampai pada adegan seksual.
c. *Yuri* merupakan tahap selanjutnya dari *genre shojou-ai*, *genre* ini menyajikan cerita sesama jenis antara perempuan dengan perempuan. Perbedaanya terletak pada hubungan asmara di *genre yuri* sampai pada tahap hubungan seksual dan menampilkan adegan, serta tokoh yang vulgar.
d. *Shounen* merupakan *genre anime* yang diperuntukkan bagi remaja laki-laki berumur 10 – 18 tahun. *Shounen* merupakan *genre* yang paling banyak diminati oleh laki-laki hingga perempuan.
e. *Shounen-ai* merupakan *genre anime* yang menampilkan hubungan asmara sesama jenis antara laki-laki dengan laki-laki. Akan, tetapi *anime* ini hanya menampilkan interaksi romantisme yang ringan, sehingga tidak mengandung unsur vulgar dan tidak sampai pada tahap seksualitas.
f. *Yaoi* merupakan tahap selanjutnya dari *genre shounen*-ai. *Genre* ini memiliki alur cerita asmara sesama jenis antara laki-laki dengan laki-laki, dan memiliki fokus cerita romansa yang lebih vulgar hingga sampai ke tahap seksual.
g. *Hentai* merupakan *anime* yang menyajikan alur cerita orang dewasa dengan unsur-unsur pomografi. *Anime* ini juga seringkali memperlihatkan adegan seksual yang tidak disensor, sehingga *anime* ini khusus bagi mereka yang telah dewasa atau di atas 21 tahun.

2. *Yaoi*

Yasuko Sakata dan Akiko Hatsu merupakan pencipta dari *genre yaoi*. Kata *yaoi* berasal dari gabungan kata *yama nashi*「ヤマなし」yang artinya tidak ada klimaks, *ochi nashi*「オチなし」yang artinya tidak ada poin, dan *imi nashi* 「意味なし」 yang artinya tidak ada makna. Istilah *yaoi* sebenarnya merupakan hasil cemohan untuk *manga* yang hanya menampilkan adegan erotis tanpa memiliki kisah yang bermakna. Akan tetapi, meskipun ungkapan *yaoi* berawal dari cemohaan, *manga* dengan *genre* ini rupaya cukup menarik minat dan segera mengambil alih kepopuleran *shounen-ai* sebagai sebuah *genre*. Apalagi akses pada *manga* ini dapat dikatakan mudah dijangkau dikarenakan masih produksi sendiri atau *doujinshi*. Semakin populernya *genre yaoi*, *genre* ini yang awalnya merupakan doujinshi, kini dipublikasikan di majalah-majalah. Pada tahun 1990, banyak majalah telah mendedikasikan *yaoi* untuk menarik langsung ke pasar baru. Hingga antara tahun 1990 dan 1995, 30 majalah yang didedikasikan murni untuk *yaoi* didirikan (Greenall, 2022).

Masyarakat Jepang mulai menunjukkan sikap protes akan adanya *genre yaoi* pada pertengahan tahun 1990an. Hal ini dikarenakan masyarakat Jepang menganggap bahwa *yaoi* membahayakan karena dapat memperkuat misogini masyarakat Jepang dan penggambaran pria gay yang tidak realistis. Sehingga, banyak *mangaka* yang mengubah penggambaran tokoh pria menjadi lebih sensitif terhadap penonton homoseksual (Greenall, 2022). Meskipun demikian, peminat dari *anime genre yaoi* masih banyak, meski dianggap tontonan tabu. Dalam *genre yaoi*, terdapat pembagian kepribadian karakter, yaitu Seme「攻める」dan uke「受ける」. *Seme* berarti menyerang, tokoh dengan karakter ini biasanya digambarkan lebih maskulin dan lebih kuat. Selain itu, karakter *seme* memiliki sifat keras, protektif, tegas, rahang kuat dan memiliki tinggi badan yang lebih tinggi dari karakter *uke*. Sedangkan *uke* berarti menerima, tokoh dengan

karakter *uke* biasanya digambarkan sebagai pria penurut, lebih feminim, dan membutuhkan perlindungan. Karakter *uke* juga digambarkan dengan kepribadian ramah, emosional, dan memiliki wajah yang imut (Sheva & Roosiani, 2022).

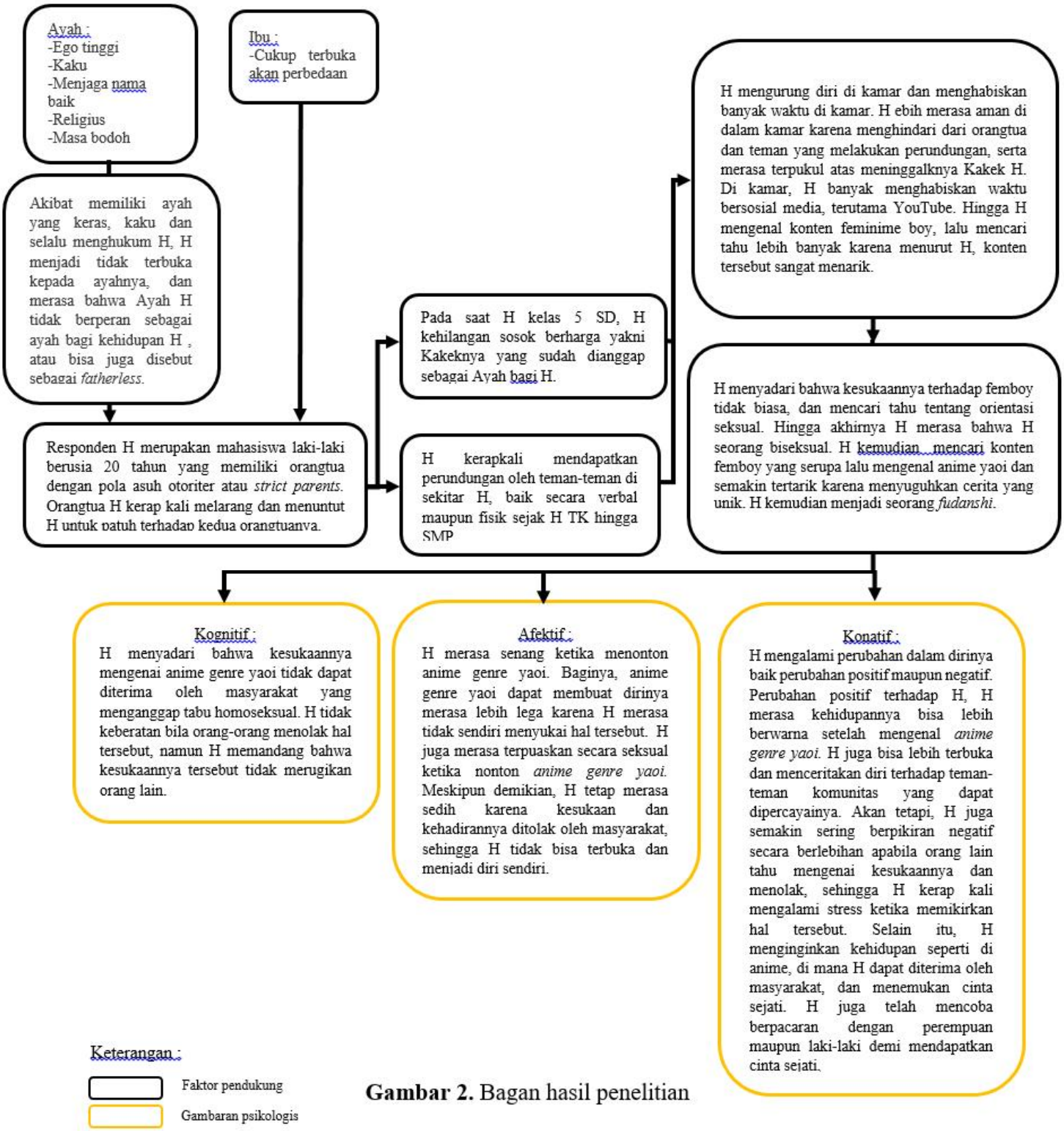
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara kepada satu responden berjenis kelamin laki-laki berusia 19 tahun yang berkuliah di salah satu universitas di Makassar. Proses wawancara dilakukan sebanyak lima kali. Adapun tujuan pada penelitian ini adalah menggambarkan latar belakang keluarga dan psikologis responden dari segi kognitif, afektif dan konasi.

Adapun teknik analisis data menggunakan analisis tematik, yaitu penelahaan terhadap pola-pola yang menonjol pada data yang diperoleh, lalu diinterpretasikan agar mendapatkan sebuah tema atau kesimpulan (Creswell, 2009). Tahap analisis data pada penelitian ini adalah mengorganisir dan menyiapkan data yang akan dianalisis, membaca dan memaknai data yang diperoleh, menganalisis melalui pengkodean untuk menghasilkan deskripsi, merepresentasikan deskripsi dan tema dalam bentuk naratif, kemudian menginterpretasikan hasil data yang diperoleh (Creswell, 2009).

Peneliti menggunakan metode keabsahan data berupa hasil wawancara, *significant other* dan *member checking.* Hasil wawancara merupakan kata-kata yang diucapkan oleh responden yang dituliskan kembali dalam bentuk verbatim. *Significant other* merupakan pengumpulan data melalui orang-orang terdekat dari responden, dalam penelitian ini yaitu teman satu komunitas responden. *Member checking* yaitu langkah dimana peneliti memperlihatkan hasil penelitian kepada responden untuk mengecek hasil penelitian telah sesuai (Creswell, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Bagan hasil penelitian

H memiliki orangtua dengan pola asuh *strict parent*, di mana orangtua sering kali melarang H untuk keluar rumah, serta memberi hukuman yang berat apabila H tidak mendengar perintah dari orangtua H. Ibu H mempunyai karakteristik yang bisa lebih *open minded*, namun tetap melarang dan mengingatkan H. Sedangkan Ayah H memiliki karakteristik keras, mempunyai ego yang tinggi, kaku, religius, masa bodoh, dan sangat menjaga nama baiknya. Hal ini pula yang membuat H tidak begitu senang dengan Ayah H, dan merasa Ayah H tidak memenuhi perannya sebagai seorang Ayah. Malah H merasa bahwa Kakek H lebih memenuhi perannya sebagai Ayah dibanding dengan Ayah H sendiri. Sayangnya, Kakek H meninggal ketika H kelas 5 SD yang membuatnya sangat kehilangan sosok tempatnya berkeluh kesah. Selain mempunyai orangtua dengan pola asuh strict parents, H juga kerap kali mendapatkan perundungan oleh orang-orang di sekitar H. H mendapatkan perundungan sejak SD hingga SMP. Hal inilah yang membuat H lebih sering menghabiskan waktu di kamar. Terlebih lagi ketika SMP, H pernah di-bully, hingga mempunyai keinginan untuk bunuh diri.

H banyak menghabiskan waktu di kamarnya dengan menonton YouTube karena adanya rasa bosan dan tidak tahu harus menghabiskan waktu untuk apa jika di dalam kamar. Hingga pada awal SMK, H menemukan sebuah konten *feminime boy (femboy)* yang direkomendasikan oleh YouTube. H yang tertarik dengan konten tersebut, kemudian banyak menonton konten yang mengandung *femboy*. Ketika H mulai banyak menonton konten *femboy*, H tersadar bahwa orientasinya bukanlah heteroseksual, karena setiap melihat konten *femboy*, H tertarik secara seksual. H akhirnya mulai mencari tahu lebih banyak, hingga akhirnya menyadari bahwa selama ini H seorang biseksual.

H yang kala itu telah menyadari mengenai orientasi seksualnya, mulai mencari lebih banyak konten serupa dengan *femboy*. H kemudian tertarik dengan *anime*, lalu H mencari rekomendasi *anime* di google. H yang mulai banyak menonton anime, tanpa sengaja menemukan sebuah *anime genre shounen-ai* berjudul Sasaki to Miyano. H lalu menonton anime tersebut dan tertarik dengan alur kisahnya. H kemudian mulai mencari lebih banyak anime serupa, dan mulai mengetahui *anime genre yaoi.* Kemudian H menjadi fudanshi, yaitu individu laki-laki yang menyukai anime yaoi. H menyadari bahwa kesukaannya tidak dapat diterima oleh masyarakat dan dianggap tabu. H dapat memahami sikap dari masyarakat, namun juga merasa apa yang menjadi kesukaannya bukanlah urusan orang lain selama H tidak mengganggu dan membahayakan. Akibatnya, H terkadang merasa sedih atas penolakan yang ditunjukkan oleh masyarakat. Meskipun demikian, H tetap merasa senang dengan kesukaannya H dan merasa bahwa H mendapat kepuasan seksual ketika menonton *anime genre yaoi*. Selain itu, H juga kerap kali membayangkan memiliki hubungan percintaan seperti di *anime shounen-ai* maupun *yaoi*, kehidupan di mana H bisa diterima, dan dicintai oleh seseorang yang tulus serta dapat menerima dirinya apa adanya. Sehingga H kerap kali mencoba menjalin hubungan dengan beberapa laki-laki dan perempuan secara *online* agar dapat menemukan sosok yang tepat dan bisa menerima dirinya. H pertama kali menjalin hubungan secara online dengan laki-laki ketika awal menjadi mahasiswa. Selain menginginkan cinta sejati, H juga berharap kedepannya masyarakat dapat lebih terbuka dengan homoseksual, atau minimal tidak menghakimi individu yang menyukai hal-hal berbau homoseksual.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa responden yang menyukai *anime genre yaoi* mempunyai gambaaran psikologis sebagai berikut :

1. Latar Belakang Orang di sekitar

H merupakan seorang *fudanshi*, yaitu penggemar anime *genre shounen ai* dan *yaoi*. Adapun awal dari H menjadi *fudanshi* yaitu, H banyak menghabiskan waktu di kamar, dikarenakan sejak kecil H selalu di-*bully* dan memiliki orangtua dengan pola asuh *strict parents.* Orangtua H kerap

kali melarang H untuk melakukan sesuatu, salah satunya dilarang keluar rumah dan akan menghukum H jika H tidak mendengar perintah dari orangtua H. Dikarenakan selalu di kamar, H jarang berkomunikasi dengan keluarga dikarenakan H menghindari diberi petuah-petuah oleh orangtua H. Selain itu, H yang takut di hukum oleh Ayah H jika sering keluar rumah, memilih selalu di kamar dan akhirnya menemukan rasa nyaman dan aman di dalam kamarnya. Menurut Santrock (2003), pola asuh *strict parent* atau otoriter merupakan pola asuh di mana orangtua banyak membatasi, menuntut kepatuhan, dan menghukum anak agar dapat mengikuti arahan dari orangtua. Menurut Santrock (2003), orangtua yang menerapkan pola asuh *strict parent* cenderung akan menghasilkan anak yang tidak bahagia, selalu membandingkan kehidupannya dengan orang lain, gagal memulai aktivitas, berperilaku agresif dan mempunyai komunikasi yang rendah. Selain pola asuh, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ansori (2022), terdapat faktor pendukung yaitu individu yang menyukai *anime yaoi* cenderung tertutup dengan orangtua, dan merasa bahwa orangtua mereka tidak akan setuju mengenai kesukaannya terhadap *anime yaoi.*

H mulai menghabiskan waktu di kamar, ketika Kakek H yang dianggap sebagai sosok ayah bagi H meninggal dunia pada saat H kelas 5 SD. H merasa dibandingkan dengan Ayah H, Kakek H lebih berperan sebagai ayah dalam kehidupan H. Hal ini dikarenakan sejak kecil, H sudah di rawat dengan Kakek H. Segala keperluan H akan diberikan oleh Kakek H. Selain itu, Kakek H juga kerap kali mengantar-jemput H ketika sekolah, dan membela H sewaktu mendapatkan perundungan oleh temannya. Hal ini pula yang menjadi alasan H merasa sangat kehilangan ketika Kakek H meninggal. Selain itu, H merasa kehilangan 'rumah' saat H butuh melampiaskan emosinya. Setelah Kakek H meninggal, H mulai jarang mengunjungi rumah Kakek Nenek H, dan semakin sering di kamar. H yang kehilangan sosok Ayah dapat disebut juga sebagai *fatherless. Fatherless* merupakan keadaan di mana hilangnya peran ayah dalam sebuah keluarga. Hal ini bisa terjadi karena faktor ayah yang meninggal, perceraian, hingga tidak berpartisipasinya dalam tumbuh kembang anak (Hidayati, Kaloeti, & Karyano, 2011). Di Indonesia, budaya patriarki masih sering diterapkan dalam keluarga. Banyak masyarakat menganggap bahwa ayah tidak semestinya mengasuh anak dan mempunyai tugas dalam mencari nafkah (Hidayati, dkk, 2011). Padahal, peran ayah dalam keluarga sangatlah penting, seperti memberi perlindungan, rasa nyaman dan aman bagi anak (Bukhari, 2015). Adapun anak yang kehilangan sosok ayah akan cenderung memiliki permasalahan psikologis seperti gelisah, sedih, suasana hati mudah berubah, fobia, dan depresi. Selain itu, hilangnya sosok Ayah akan menjadikan prestasi anak rendah, hingga menunjukkan sikap agresi (Bukhari, 2015).

Ayah juga berperan dalam memberikan contoh sikap maskulin pada anak. Anak yang tidak mendapat contoh sikap maskulin dari ayah, akan cenderung bingung dengan identitas gendernya. Bahkan, anak yang dibesarkan dengan sikap feminim yang dominan dari Ibu, akan mengikuti sikap feminim tersebut. Selain itu, anak yang kebingungan dengan peran gendernya cenderung tertarik dengan sesama jenis (Saefudin, Lisnawati, Sriwiyanti, 2022). Hal ini sejalan dengan apa yang terjadi pada H. H yang dapat dikatakan kehilangan sosok ayah atau mengalami *fatherless,* cenderung bingung dengan orientasi seksualnya, hingga akhirnya H mengambil kesimpulan bahwa H adalah seorang biseksual. H juga merasa bahwa seorang laki-laki tidak mesti mempunyai sikap maskulin, sehingga sikap maskulin dalam diri H sangatlah kurang. Bahkan H mengaku bahwa dia lebih senang bersikap manja terhadap pasangannya.

2. Gambaran Psikologis

Morgan mengemukakan bahwa psikologi merupakan ilmu yang mempelajari mengenai perilaku manusia dan hewan (Sarwono, 2017). Sedangkan menurut Walgito (2010), psikologi merupakan ilmu yang mendalami tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif, maupun konotatif dan berasal dari dalam diri manusia. Dari pemaparan di atas mengenai psikologi peneliti dapat

menyimpulkan bahwa psikologi merupakan sebuah proses kejiwaan untuk mendorong tingkah laku individu yang mencakup beberapa aspek, yaitu pikiran (Kognitif), afektif (Perasaan), dan konotif (Motif). Jika dikaitkan dengan hasil penelitian, dari segi kognitif H memandang *anime genre yaoi* tidak terdapat perbedaan besar dengan tontonan *anime* romansa lainnya. H merasa bahwa perbedaannya hanya terletak pada karakter yang digambarkan pada *anime* tersebut yakni hubungan antara laki-laki dengan laki-laki. Meski demikian, H tetap menyukai *anime genre yaoi*. H mengakui bahwa tontonan *anime yaoi* dan orientasi seksualnya tidak dapat diterima di masyarakat, sehingga H berusaha untuk tidak menampakkan kesukaannya dan hanya memberitahu kesukaannya terhadap orang-orang yang diperkirakan oleh H dapat menerimanya. Salah satunya ialah teman komunitas H. H dapat terbuka pada teman komunitas dikarenakan mendapatkan respon positif meskipun teman komunitas tersebut tidak setuju dengan kesukaan H, namun teman komunitas H menerima H sebagai teman. Bagi H, hal yang wajar jika masyarakat menolak keberadaan H, akan tetapi H tidak begitu setuju apabila orang-orang mulai mengurusi kehidupan H.

H juga merasa sedih karena masyarakat masih menolak keberadaannya. Bahkan H kerap kali memikirkan kemungkinan terburuk apabila masyarakat tahu mengenai kesukaannya. Sehingga H sering merasa takut dan berhati-hati. Akan tetapi, H tetap ingin menjadi dirinya sendiri. Apa yang dirasakan oleh H, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rakhmahappin dan Prabowo (2014), di mana masyarakat Indonesia yang masih tabu dengan homoseksual membuat para gay dan lesbian takut untuk mengungkapkan diri serta mengalami kecemasan sosial. Selain itu, H juga merasa terdapat perubahan perilaku yang cukup besar dalam dirinya ketika menyukai *anime genre yaoi*. H dapat melihat dunia lebih berwarna, di saat sebelumnya dunia H terasa seperti hitam putih. H juga berkeinginan untuk memiliki kehidupan seperti di anime, di mana dapat diterima dan memiliki cinta sejati.

Kristanto, dkk (2018) menjelaskan mengenai makna menonton *yaoi*, yaitu para *fudanshi* dapat menemukan arti cinta yang sesungguhnya setelah menonton *yaoi* karena bagi mereka tontonan *yaoi* memiliki alur cerita romansa yang berbeda dari cerita romansa pada umumnya, serta memiliki makna cinta yang dalam. Selain itu, *fudanshi* yang menonton *yaoi* cenderung memiliki keinginan untuk mendapatkan perasaan cinta seperti dalam tontonan *yaoi*. Hal ini sejalan dengan apa yang dirasakan oleh H ketika menonton *anime shounen ai* maupun *yaoi*. Bagi H, *anime shounen ai* dan *yaoi* memiliki alur cerita yang unik dan mangandung romansa murni atau cinta sejati. H yang terpikat dengan alur cerita yang disuguhkan dalam *anime shounen-ai* dan *yaoi* kerap kali membayangkan memiliki kisah cinta yang serupa di kehidupannya. Hingga akhirnya, H mulai menjalin kisah dengan laki-laki agar mendapatkan apa yang dilihatnya melalui *anime shounen-ai* dan *yaoi*. H yang pada dasarnya membutuhkan cinta dalam kehidupannya, menemukan *anime shounen-ai* dan *yaoi* dalam penyaluran hasratnya. Berdasarkan hirarki kebutuhan Moslow (Wade, dkk, 2014), kebutuhan akan cinta berada di urutan setelah terpenuhinya kebutuhan fisiologis dan rasa aman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa hal yang mempengaruhi responden menyukai *anime genre yaoi.* Pertama, responden dapat mengenal *anime yaoi* karena pengaruh dari media sosial. Responden aktif dalam menggunakan YouTube, dan menonton apa saja yang menurut responden menarik, salah satunya adalah konten *femboy*.

Kedua, dari segi kognitif, H memandang *anime yaoi* tidak begitu berbeda dengan *anime* pada umumnya. H menyadari bahwa masyarakat menganggap tabu kesukaannya, sehingga H

hanya terbuka pada orang-orang tertentu, termasuk teman komunitas. Dari segi afektif, H merasa takut apabila orang lain mengetahui kesukaannya dan menolak keberadaannya. Hal ini pula yang mengakibatkan H kerap kali berpikir negatif secara berlebihan dan mengakibatkan stress. H juga merasa sedih karena H tidak bisa menjadi diri sendiri. Dari segi konatif, H merasa terdapat perubahan besar pada dirinya. Sebelum mengenal *anime*, H mempunyai kehidupan yang membosankan, namun semenjak mengenal *anime yaoi*, H mempunyai kehidupan yang lebih berwarna. Selain itu, H mencoba untuk menjadi diri sendiri dengan membuka diri pada teman komunitas.

Ketiga, orangtua responden menerapkan pola asuh *strict parents*, sehingga responden merasa kamar merupakan tempat yang nyaman dan aman di dalam rumahnya. Selain itu, responden juga kehilangan sosok ayah atau *fatherless*, dan salah satu dampak dari *fatherless* ialah bingung dalam menentukan identitas gender. Hal ini pula yang mengakibatkan responden menjadi biseksual. Selain keluarga, alasan dari seringnya responden menghabiskan waktu di kamar ialah, responden kerap kali mendapatkan perundungan hingga akhirnya memilih untuk menghindari interaksi sosial.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik dengan adanya kerja sama dan dukungan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih terhadap responden penelitian yang telah bekerja sama dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih terhadap *significant other* dari responden yang telah mempertemukan peneliti terhadap responden, tanpa ada sumbangsih dari *significant other* peneliti akan kesulitan dalam menemukan responden. Peneliti juga ingin mengucapkan kepada keluarga dan teman-teman yang telah mendukung peneliti hingga penelitian ini selesai.

DAFTAR REFERENSI

Ansori, I. (2022). Dinamika Psikologis pada Remaja Fudanshi di Banjarmasin. Skripsi, Ushuluddin dan Humaniora.

Arifin, A., Z. (2013). *Pemanfaatan Media Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Shalat Kelas V Di SDN 2 Semangkak Klaten Tengah Jawa Tengah.* Skripsi thesis, Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Bukhari, I.N.I (2015). *Kiat Orangtua Shalih Menjadikan Anak Disiplin dan Bahagia.* Bandung : Mizan.

Creswell, J. W. (2009). Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *SAGE Publications, Inc.* (Vol. 3). SAGE Publications

Dewi, P.A. (2012). Komunitas *fujoshi* di kalangan perempuan Indonesia. *Jurnal Lingua Cultura.* 6(2). 173-182. doi: https://doi.org/10.21512/lc.v6i2.404

Hidayati, F., Kaloeti, D. V. S., & Karyano. (2011). Peran Ayah dalam Pengasuhan Anak. *Jurnal Psikologi Undip.* 9(1). doi: 10.14710/jpu.9.1.

Kristanto, A. B. D., & Alie, A. (2019). Studi Fenomenologi Tentang Laki-Laki (Fudanshi) Penggemar Bacaan Dan Tontonan Fiksi Romantis Homoerotis Jepang (*Yaoi*) Di Kota Surabaya. *Journal of Urban Sociology*, *1*(1), 58. https://doi.org/10.30742/jus.v1i1.564

Japanesofficial. (2018). *45* Genre *yang ada di Anime Jepang dan contohnya (Terlengkap)*. Japenesofficial.Com. https://japaneseofficial.wordpress.com/2018/04/19/45-genre-yang-ada-di-*anime* -jepang-dan-contohnya-terlengkap/

Rakhmahappin, Y. & Prabowo, A (2014). Kecemasan Sosial Kaum Homoseksual Gay dan Lesbian. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan.* 2(2)

Saefudin, W., Sriwiyanti, L. & Lisnawati, L (2022). Father's Role in Parenting : Case Study from Gay Student Perception. *Jurnal Psikologi Integratif,* 9(2), 225-252

Santrock, J. (2003). *Perkembangan Remaja Edisi Keenam*. Erlangga Jakarta

Sarwono, S. W. (2019). *Pengantar Psikologi Umum*. Rajawali Pers.

Sheva, V.N. & Roosiani, I. (2022). Pengaruh genre *boy's love* pada komunitas *fujoshi* di Indonesia. *Idea : Jurnal Studi Jepang*, 4(1), 52-59. doi: 10.33751/idea.v4i1.5212.

Wade, C., Tavris, C., & Garry, M. (2014). *Psikologi jilid 2 edisi kesebelas.* Penerbit Erlangga.

Walgito, B. (2010). *Pegantar Psikologi Umum*. Penerbit Andi Yogyakarta.