

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini akan berfokus untuk melihat narasi pesan seksualitas alternatif melalui karya *slash pairing* yang dilakukan oleh *fandom* K-pop. Pesan seksualitas alternatif yang dibagikan dalam bentuk karya *slash pairing* ini sendiri merupakan sebuah karya dalam bentuk tulisan dan gambar yang disebarakan lewat media sosial twitter. Sebuah fenomena di mana penggemar ikut serta dalam produksi dan penyebaran karya di Internet lewat media sosial twitter.

Penulisan karya *slash pairing* ini sendiri merupakan salah satu hal yang dilakukan oleh *fandom* dalam menuangkan kesukaan mereka terhadap idola mereka dengan memasang dan menuliskan cerita fiksi romantis tentang tokoh laki-laki dengan sesama jenis (Jenkins, 1992). Cerita fiksi yang menggambarkan hubungan romantis layaknya sepasang kekasih, baik itu mengandung muatan seksualitas atau tidak. Karya *slash pairing* sendiri dapat dengan mudah ditemukan di media sosial seperti twitter, facebook, instagram hingga pada platform daring tempat membaca dan menulis cerita, seperti wattpad dan ao3. Seksualitas itu sendiri merupakan kebutuhan biologis yang bersifat kodrati, sama halnya seperti makanan, pemahaman seksualitas itu sendiri tidak terlepas dari konteks budaya yang ikut mengaturnya (Raharjo, 1997).

Yulfita Raharjo juga mengatakan dalam jurnalnya bahwa di semua kebudayaan masyarakat, perilaku seksual anggotanya diatur, dalam bentuk

peraturan, larangan, petunjuk, upacara, tabu, moral, etika dan nilai, yang mana jika melanggar akan mendapatkan sanksi sosial (Raharjo, 1997). Hal itu sendiri tentu saja bertentangan dengan fenomena pembuatan karya *slash pairing* yang menggambarkan hubungan antara laki-laki yang mengandung unsur seksualitas alternatif.

Seksualitas alternatif sendiri didefinisikan sebagai kebiasaan, identitas, dan komunitas yang bertentangan dengan seksualitas dominan secara sosial dan budaya (The Commite on LGBT History, 2021) dan pembuatan karya *slash pairing* ini terjadi karena teks mengenai seksualitas alternatif masih tabu dan dilarang untuk ditampilkan pada media populer arus utama seperti televisi (Rahmawati,2017). Karena itu *fandom* mulai melakukan aktivitas tekstual tersebut dan membagikannya pada kalangan *fandom* lainnya. Hal inilah yang menjadi fokus dari penelitian, sebuah narasi dari *fandom* yang menyampaikan pesan seksualitas alternatif melalui karya *slash pairing*.

Pembuatan karya *slash pairing* ini tentu saja bertentangan dengan nilai heteronormatif yang mendominasi. Boellstrosrff dalam jurnalnya mengatakan bahwa di Indonesia nilai heteronormatif dengan asumsi bahwa heteroseksualitas merupakan satu-satunya norma yang normal dan pantas, berperan penting dalam pembentukan negara (Boellstrosrff, 2006). Pembatasan pengertian bentuk keluarga inti yang terdiri atas ayah, ibu dan anak juga menjadi mekanisme dalam mempertahankan nasionalisme di Indonesia. (Boellstrosrff, 2006), karenanya ketika terjadi pengucilan homoseksualitas sebagai bentuk reaksi, dimaknai sebagai bentuk dari gagasan sentral tentang Indonesia (Boellstrosrff, 2006). Hal ini sejalan

dengan Komisi Penyiaran Indonesia yang melarang setiap penyiaran di Televisi maupun di radio yang memiliki unsur lesbian, gay, bisexual, dan transgender (LGBT) (Fazhry, 2016).

Pelarangan penayangan penyiaran tayangan yang memiliki unsur seksualitas alternatif atau juga terasa pada susahya akses film, serial, hingga acara hiburan dengan pesan seksualitas alternatif dapat dilihat dari adanya penolakan dari MUI terhadap acara fanmeeting yang diadakan oleh dua aktor Thailand, PP Krit dan Billkin di Indonesia. Keduanya mendapat penolakan karena pernah berperan sebagai pasangan Gay dalam serial Thailand *I Told Sunset about You* (2020) yang berujung pada pembatalan acara *fanmeeting* tersebut (Sumarni, 2023). Lalu selanjutnya, adanya pelarangan tayangnya film *Kucumbu Tubuh Indahku* (2018), di beberapa bioskop di Indonesia pada masa penayangannya di beberapa kota, seperti di kota Depok, Bekasi, Garut, Palembang, Pontianak, Kubu Raya, Pekanbaru dan Padang, karena dianggap mengangkat budaya LGBT secara berlebihan (Ayomi. Amindoni, 2019). *Kucumbu Tubuh Indahku* (2018) sendiri merupakan sebuah film bertema gender yang menceritakan tentang perjalanan hidup dari seorang penari lengger lanang yang merasakan bagaimana dirinya menjadi seorang penari yang lekat dengan dandanan feminin.

Penolakan, larangan serta sanksi yang diberikan pada tayangan-tayangan yang mengandung pesan alternatif seksual di atas menjadi salah satu alasan minimnya tayangan berbau dengan pesan alternatif seksual tayang pada media populer arus utama. Dan hal itu pula yang menyebabkan media sosial menjadi salah satu pilihan alternatif untuk menerbitkan karya buatan penggemar seperti *fanfiction*.

Padahal setiap orang berhak mengekspresikan diri mereka melalui tulisan, lisan, audio visual serta ekspresi lisan, selagi tidak menyalahi hak milik orang lain, mendukung kebencian, dan memicu diskriminasi atau kekerasan (Amnesty Indonesia Internasional, 2017)

Menurut Lavenia, keberadaan *fanfiction* merupakan respon belum tersedianya ruang inklusif pada media populer arus utama (Lavenia, 2022) dan terbuka terhadap kelompok masyarakat. Hal ini terjadi juga karena Internet sendiri ikut menyediakan tempat untuk menyebarkan cerita buatan sendiri dengan *genre* yang beragam tentang fantasi seksual mereka juga tanpa adanya sensor dari pihak ketiga, (Mousoutzanis dkk, 2010).

Pada perkembangannya, *fanfiction* sendiri memiliki bagian yang dinamakan *slash pairing*. Sebuah istilah dari karya *fiksi* buatan *fans* yang digunakan untuk menggambarkan dua karakter dengan jenis kelamin yang sama dengan sebuah keintiman romantis atau seksual buatan penggemar (Jenkins, 1992). Karya *slash* yang berisikan kisah cinta antara dua orang laki-laki pun sendiri tidak selamanya tertuang dalam bentuk cerita erotis, pada beberapa kasus, karya *slash* tampil dengan cerita ringan yang menunjukkan hubungan yang seolah terlihat seperti hubungan remaja *heteroseksual* pada umumnya, tetapi yang membedakan adalah kedua tokoh yang diperankan oleh pria. Hal itu menjadi salah satu contoh bahwa karya *slash* merupakan sebuah karya yang menggambarkan hubungan ideal yang diharapkan oleh perempuan yang diterapkan pada tubuh laki-laki (Mousoutzanis dkk, 2010).

Sebuah karya *fiksi* dalam bentuk tulisan yang dibuat dan disebar oleh penggemar dan dinikmati pula oleh penggemar dengan ciri bahwa aktor yang

menjadi pemeran dalam karya *slash* merupakan sosok yang dinilai menarik dan menarik secara seksual bagi pembaca dan penulis (Mousoutzanis dkk, 2010). Tokoh yang dinilai menarik dan jalan cerita yang memuat imajinasi mengenai apa yang diinginkan oleh penulis perempuan yang ditampilkan pada tubuh laki-laki membuat cerita *slash* dengan muatan pesan seksualitas alternatif banyak beredar dan memiliki pembacanya sendiri di internet.

Sifat tabu yang melekat pada karya dengan muatan pesan seksualitas alternatif membuat *fandom* atau komunitas penggemar membuat karya *slash* secara rahasia. Penulis cerita dengan muatan pesan seksualitas alternatif akan membuat akun anonim yang membuat mereka tidak dikenali secara nyata. Hal tersebut dapat dilihat gambar 1.2 hingga gambar 1.3 yang menunjukkan bahwa akun yang menyajikan karya *slash pairing* tidak menggunakan foto pribadi dan nama pribadi, melainkan menggunakan identitas baru yang menunjukkan bahwa dirinya merupakan penggemar dari idola tersebut. *Fandom di sini* telah mengubah dan bahkan menciptakan pengalaman budaya baru dari teks media populer (Sullivan, 2022) dengan melakukan proses produksi dan penyebaran karya *slash*. Hal ini juga menunjukkan *Participatory Culture* dalam kegiatan yang penulisan karya *slash*.

Penelitian ini dikaji dengan model analisis naratif model Todorov. Dipilih karena menjelaskan bahwa narasi memiliki struktur yang terdiri dari awal, tengah hingga akhir (Eriyanto, 2017). Pada penelitian ini, peneliti akan melihat bagaimana proses berkarya dari penulis *slash pairing*. Proses awal dari mengenal konten *slash pairing*, komunikasi ketika memutuskan untuk membuat karya *slash* berupa

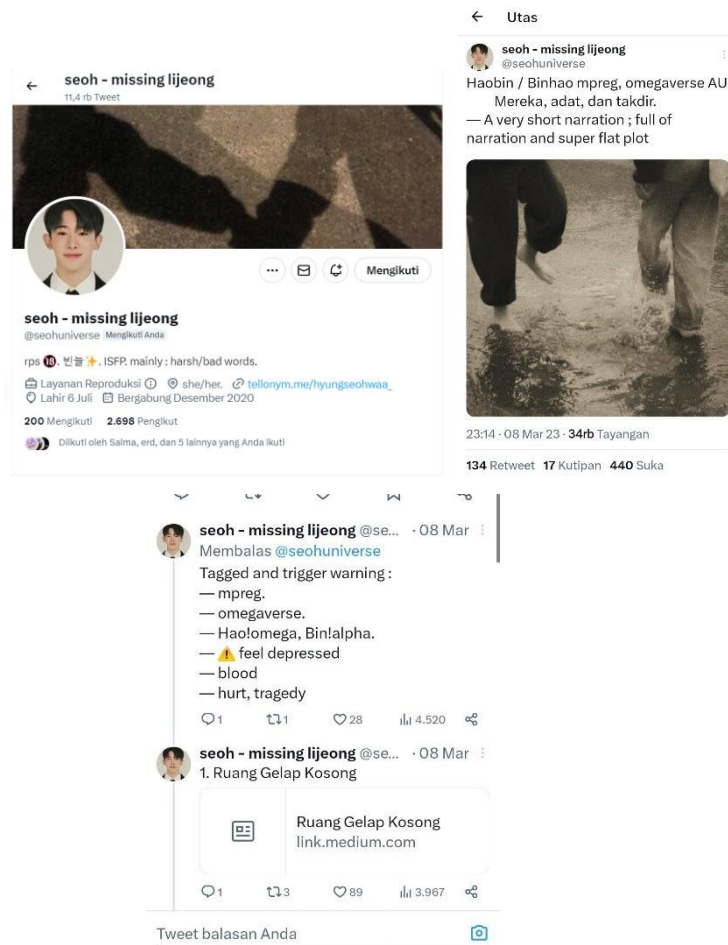
*fanfiction slash pairing*, hambatan dalam tiap proses, bagaimana mereka mengatasi hal tersebut, hingga kisah akhir dari tiap narasumber.

Informan yang akan dipilih sendiri merupakan perempuan di Indonesia yang merupakan penggemar K-Pop yang juga menggemari menggemari karya *slash pairing*, serta menjadi penulis karya *slash pairing* di twitter, yang merupakan salah satu media sosial yang mampu membagikan tulisan, gambar, juga video. Pada penelitian ini, peneliti mendapatkan tiga narasumber, yaitu Din, Seoh, dan Sya. Ketiganya merupakan penulis cerita *slash* yang mempublikasikan cerita mereka di twitter dengan pengikut twitter lebih dari 1.000.



Gambar 1. 1 Tangkapan layar dari sosial media twitter narasumber satu

Din atau pemilik akun @monowz96 sebagai narasumber satu sebelumnya pernah menulis beberapa karya *fanfiction slash pairing* dengan Jihoon dan Soonyoung Seventeen sebagai tokohnya. Dalam akun twitter tersebut Din melakukan produksi dan publikasi cerita *slash* yang menggambarkan kedua anggota *boyband* tersebut memiliki hubungan romantis.



Gambar 1. 2 Tangkapan layar dari sosial media twitter narasumber dua

Salah satu bentuk dari penulisan karya *slash pairing* yang dilakukan oleh kalangan fans itu terlihat dalam akun twitter @seohuniverse yang merupakan salah satu narasumber dari penelitian ini. Seoh sebagai penggemar *boyband* Zerobaseone (ZB1) menggambarkan Sung Han Bin dan Zhang Hao yang merupakan anggota dari ZB1 sebagai sepasang kekasih dan memiliki kemampuan untuk hamil serta melahirkan pada salah satu tulisannya yang berjudul *Mereka, adat, dan takdir*. Seoh sendiri merupakan penulis produktif yang telah menulis 14 karya *fanfiction slash pairing* di akun twitternya dan masih melakukan kegiatan produksi tulisan hingga sekarang.



Gambar 1. 1 Tangkapan layar dari sosial media twitter narasumber tiga

Akun @ikeumeong sebagai narasumber dua juga menggambarkan hubungan romantis antara laki-laki dalam tulisannya. *Cupid Series* (2023) menggambarkan Jake dan Heesung dari *boyband* Enhypen sebagai sepasang remaja yang menjalin hubungan romantis sebagai sepasang kekasih. Sya sendiri telah menulis 19 *fanfiction slash pairing*.

Ketiga penulis *slash pairing* di atas memiliki beberapa alasan yang membuat penulis memutuskan untuk memilih mereka menjadi narasumber. Menceritakan cerita perjalanan mereka sebagai perempuan yang menulis cerita *slash pairing*, antara lain, ketiga penulis di atas merupakan penggemar *boyband* K-Pop, dan pernah atau sedang menulis karya *fanfiction slash pairing* dengan tokoh laki-laki, dan berjenis kelamin perempuan.

Pemilihan perempuan sebagai narasumber dalam penelitian ini berdasarkan keunikan dari *fanfiction* itu sendiri yang kebanyakan ditulis dan dibaca oleh perempuan (Koehm, 2018). Dalam penelitian yang sama pula dijelaskan bahwa *fanfiction* dianggap sebagai wadah aman bagi perempuan untuk mengungkapkan



suara yang diabaikan dan dihilangkan dari media yang didominasi oleh pengalaman heteroseksual dan berdasar sudut pandang laki-laki di dalamnya (Floretta,2022)

Ketidakpuasan *fandom* mengenai kurangnya *konten* tentang seksualitas alternatif membuat *fandom* memproduksi karya dalam bentuk *slash pairing* yang kemudian ditampilkan pada media sosial twitter. Dalam penelitian ini akan memberikan gambaran mengenai narasi pesan seksualitas alternatif yang ditampilkan melalui *slash pairing* yang berkaitan dengan budaya partisipasi *fandom* K-pop. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode naratif.

## 1.2. Rumusan Masalah

*Fandom* yang melakukan kegiatan produksi dan penyebaran konten dengan muatan pesan alternatif seksual menjadi suatu hal unik dibanding kalangan penggemar biasa lainnya. Kalangan penggemar biasa, hanya hanya akan menikmati karya di media tanpa merasakan keterikatan yang jauh dengan karakter dan tokoh dalam cerita, tetapi *fandom* akan merasakan adanya keterikatan yang kuat dengan tokoh dan karakter yang ia sukai (Booth, 2018) bahkan *fandom* akan melakukan proses produksi dan menyebarkan hasil tulisan mereka. Tulisan *slash* yang dipajang dalam media sosial twitter sendiri dapat dinikmati dengan gratis dengan mengusung konsep dari penggemar dan untuk penggemar.

*Fandom* yang membuat dan menyebarkan tulisan *slash* yang mengandung pesan seksualitas alternatif ini menjadi fenomena unik karena anggota *fandom* secara aktif menulis karya *fiksi slash*, tanpa adanya editor resmi yang mengatur

tulisan yang diproduksi juga tanpa adanya imbalan dari pihak idola yang dikagumi. *Fandom* juga secara aktif bertukar pesan mengenai dengan pembaca yang membaca karya mereka sebagai bentuk dari menghidupkan interaksi mengenai penyebaran akan karya dengan muatan pesan seksualitas alternatif. Suatu hal yang tidak bisa dibawa ke media arus utama karena adanya sensor dan larangan mengenai promosi konten berbau LGBT atau percintaan non-heteronormatif (Fazhry, 2016), padahal seharusnya orang bebas menyuarakan ekspresi mereka termasuk menikmati konten dengan tema seksualitas yang berbeda dari seksualitas dominan di masyarakat. Dari uraian di atas, rumusan masalah dari penelitian skripsi ini adalah: Bagaimana narasi proses berkarya penulis *slash pairing*?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memahami Narasi Proses berkarya penulis *slash pairing*. Bagaimana proses dari perubahan seorang penggemar pasif yang hanya mengonsumsi konten yang diberikan menjadi seorang penggemar yang melakukan kegiatan produksi teks dengan muatan seksualitas alternatif di tengah stigma negatif yang didapatkan

## **1.4. Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1 Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan pengembangan keilmuan komunikasi pada kajian budaya penggemar pada media baru. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian berikutnya yang menggunakan paradigma interpretif dengan tipe penelitian kualitatif naratif serta yang membahas mengenai budaya penggemar.

### **1.4.2 Praktis**

Pada manfaat praktis, penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi penggemar perempuan yang juga melakukan produksi pesan seksualitas alternatif. Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan cerita dan kisah menarik tentang perempuan yang melakukan produksi pesan *slash* atau pesan dengan muatan seksualitas alternatif.

### **1.4.3 Sosial**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru kepada pembaca mengenai perempuan yang menulis karya *slash pairing*. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagaimana komunikasi yang terjadi dari para penggemar perempuan dalam melakukan produksi pesan *slash pairing* yang bermuatan seksualitas alternatif. Diharapkan penelitian ini dapat menyalurkan cerita narasi penggemar perempuan pelaku produksi pesan *slash pairing*.

## **1.5 Kerangka Pemikiran Teoritis**

### **1.5.1 Paradigma Penelitian**

Paradigma penelitian menurut Zainal Arifin (2014) adalah prinsip, model, nilai atau sudut pandang yang menjadi dasar bagi ilmuwan dan peneliti untuk menjelaskan sebuah fenomena dalam upaya untuk mencari kebenaran (Arifin, 2014). Thomas Khun sendiri mengatakan bahwa paradigma adalah dasar dari orientasi menuju teori dan penelitian (Neuman, 2002).

Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif. Paradigma interpretif. Paradigma interpretif sendiri berfokus pada bagaimana orang-orang berinteraksi dan bergaul satu sama lain. Secara umum paradigma interpretif adalah sebuah analisis sosial yang sistematis dan dengan observasi yang detail mengenai orang-orang untuk mengerti dan menginterpretasikan bagaimana orang-orang membuat dan menjaga lingkungan sosial mereka (Neuman, 2002). Dalam penelitian ini, peneliti ingin meneliti bagaimana pengalaman para penulis cerita *slash* dalam memproduksi dan menyebarkan cerita mereka, bagaimana kehidupan mereka dengan lingkungan sosial mereka bagaimana penulis cerita *slash* mengartikan proses produksi cerita *slash* tersebut.

### **1.5.2 State of The Art**

*State of The Art* dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

*Pertama*, penelitian berjudul “Analisis Dinamika Komunikasi Kelompok Penggemar K-Pop Generasi Ke-4 (STAY, ANITY, dan MOA) dalam Menanggapi Fanwars di Media Sosial Twitter” oleh Arimbi Febriani Ramedy Putri

pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang budaya *fandom* yaitu fanwar di sosial media twitter. Subjek penelitiannya adalah beberapa penggemar yang diwawancarai secara online. Menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan interpretatif., penelitian ini mendalami bagaimana penggemar dalam menanggapi perang antar fans juga bagaimana dinamikan komunikasi kelompoknya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah, dalam penelitian ini Arimbi menggunakan teori *Participatory Culture Theory* oleh Jenkins yang juga digunakan oleh peneliti dalam skripsi ini. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data dengan wawancara mendalam. Hasil dari penelitian ini membuktikan adanya pembagian antara penggemar aktif dan pasif dalam sebuah *fandom*, dan adanya *fan account* dengan jumlah pengikut yang banyak menjadi sosok penting dalam menggiring opini penggemar lainnya (Putri dan Santosa, 2022)

*Kedua*, penelitian berjudul “Budaya Partisipatori dalam *Fandom* (Analisis Deskripsi Kualitatif Budaya Partisipatori *Fandom* “POLCA” sebagai Audiens Media Sosial dalam Mengonsumsi dan Memproduksi Teks Budaya)” oleh Fatharani Silmi Moetaqin pada tahun 2020. Penelitian ini mirip dengan topik yang akan diangkat karena melihat tentang budaya partisipatori atau budaya partisipasi dalam sebuah *fandom*. Fatharani melihat bagaimana *fandom* ‘POLCA’ di Indonesia memproduksi dan mengonsumsi teks budaya dengan menggunakan 15 orang dari 15 akun media sosial twitter sebagai subjek penelitiannya. Penelitian kualitatif deskriptif ini menghasilkan beberapa hasil seperti motif produksi yang dilakukan

oleh POLCA adalah sebagai salah satu cara agar diakui keberadaannya oleh sesama penggemar bahkan idolanya sendiri. (Moetaqin, 2020)

*Ketiga*, penelitian yang berjudul “Narasi Komunikasi Bartender Perempuan di Tempat Kerja (Perempuan di Belakang Bar)” oleh Khoirurroziqin Ch pada tahun 2022. Penelitian ini menceritakan tentang adanya narasi mengenai perempuan yang bekerja sebagai bartender di tengah stigma dan diskriminasi yang diterima. Penelitian ini menggunakan interpretatif sebagai paradigmanya dan metode narasi (Khoirurroziqin, 2022). Penelitian ini mendalami bagaimana cerita dalam bentuk narasi seorang perempuan yang juga bekerja sebagai pegawai Bar. Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah penggunaan analisis narasi Todorov.

*Keempat*, penelitian yang berjudul ‘*Negosiasi Identitas Homoseksual dalam Kelompok Keagamaan Kristen*’ oleh Astrid Syifa Salsabila pada tahun 2019. Penelitian ini mirip dengan topik yang diangkat oleh peneliti, karena membahas mengenai keberadaan komunitas LGBT atau seksualitas alternatif yang berada di Indonesia di tengah tabu dan penolakan terhadap komunitas tersebut.

*Kelima*, penelitian Rosa Yuli Anggraini yang berjudul “Narasi Komunikasi Pemimpin Perempuan Untuk Mencapai Posisi Puncak dalam Dunia Kerja” . Menggunakan pendekatan kualitatif dengan penelitian naratif Todorov. Penelitian ini mendalami tentang narasi dari tiga orang pemimpin perempuan yang bekerja untuk mencapai puncak dalam dunia kerja. Penelitian ini berusaha untuk memahami narasi dari komunikasi pemimpin perempuan di dalam dunia kerja. Keterkaitan yang sama antara penelitian Rosa dan penelitian ‘Narasi proses

berkarya penulis *slash pairing*. ini adalah sama-sama membahas mengenai narasi atau perjalanan hidup seseorang dengan tipe analisis Todorov.

### 1.5.3 *Fandom* dan Produksi Teks budaya

Sandvoss dalam '*Media Audience: Effects, Users, Institutions, and Power*' menjelaskan bahwa *fandom* sebagai bagian dari orang yang mengonsumsi teks populer tertentu dari buku, acara televisi, film, musik, ikon populer, atlet, musisi, hingga aktor secara emosional dan masuk kedalamnya (Sullivan, 2022). Dapat dijelaskan bahwa *fandom* adalah kumpulan orang-orang yang terikat secara emosional dengan cerita buku, film, atlet, hingga musisi. Bukan hanya sekedar melihat dan menyukai tetapi telah terikat secara emosional dengan tokoh atau karakter tersebut.

Sementara menurut Stephen Reysen dalam *Fanship and fandom: Comparisons between sport fans and non-sport fans*, *fandom* sendiri merupakan penggemar yang memiliki kedekatan, koneksi atau keterikatan psikologis dengan penggemar lainnya (Reysen et al, 2010). Hal itu berbeda dengan fanship yang merupakan penggemar yang memiliki kedekatan dengan idolanya (Reysen et al, 2010). Hal ini menunjukkan bahwa *fandom* menjalin komunikasi dengan penggemar lainnya yang berbagi ketertarikan yang sama dengan dirinya, bukan hanya dengan idolanya atau hal yang disukainya saja.

Abercrombie dan Longhurst dalam *Media Audience: Effects, Users, Institutions, and Power*' sendiri telah menyadari bahwa ada level-level keikutsertaan dalam aktivitas para penikmat konten. Hal itu dibedakan menjadi

empat bagian, yaitu 'consumer', 'enthusiast', 'fan' hingga 'producer'. Pembagian hirarki menjadi menjadi empat bagian ini disebut sebagai *Continuum of Fandom* (Huang, 2015), pembagian yang membagi level penggemar berdasarkan tingkat *engagement* dari penonton yang menikmati karya-karya.

*Consumer*, penonton yang menonton hanya menjadi konsumen atau pihak yang hanya akan menikmati sebuah tayangan yang disajikan (Sullivan, 2022). *'Enthusiast'*, yang sudah mulai berpartisipasi dalam kegiatan *fandom* dengan memberikan apresiasi karya yang dinikmati, dan akan mendiskusikan hal-hal tersebut pada ruang publik yang dapat diakses oleh publik (Sullivan, 2022). *'Fan'*, pada level ini penggemar bukan hanya akan melakukan koreksi atas apa yang ia tonton dan baca, tetapi juga akan meneliti dan melakukan analisis dari teks itu sendiri dengan ruang lingkup yang jauh lebih kecil yaitu pada ruang semi-publik yang biasanya juga didominasi oleh kalangan penggemar. Pada level ini penggemar akan menghabiskan waktu untuk berdiskusi pada forum penggemar dan menuangkannya di blog penggemar (Sullivan, 2022). *'Producer'* berbeda dengan *'consumer'* yang cenderung pasif, pada level ini penggemar telah berubah menjadi aktif. *'Fan-Producer'* memiliki kemampuan untuk menginterpretasikan teks atau membuat teks itu sendiri, seperti membuat *fanfiction*, *fan-video*, *fanart*, komik hingga game yang ditampilkan pada ruang khusus bagi sesama *fan* (Sullivan, 2022). *'Producer'* sendiri dianggap memiliki hirarki yang lebih tinggi dari *'fan'* dan *'enthusiast'* karena telah melakukan produksi teks dengan level yang lebih tinggi.

Tetapi pada dasarnya *fandom* sendiri merupakan kumpulan penggemar yang memiliki keterikatan yang kuat terhadap apa yang mereka sukai. Yang kemudian



secara tanpa sadar akan membentuk komunitas berdasarkan minat dan kemudian terlibat dalam pembuatan teks baru mengenai minat mereka.

Dimulai dari buletin dan *fanzines* atau *fan-magazine* pada masa pra-internet hingga dibuatnya situs web dan media sosial yang memungkinkan penggemar untuk saling berinteraksi atau saling menyebarkan informasi dan karya-karya mereka.

#### **1.5.4 *Slash pairing* sebagai Hasil dari Teks Pesan Bermuatan Alternatif Seksual**

*Slash pairing* adalah salah satu bagian dari *fanfiction* yang mengeksplorasi hubungan seksual diantara dua karakter utama pria dengan tampilan menarik bagi penulis dan pembaca (Mousoutzanis, Aris & Riha, 2010). Dalam bagian *fanfiction* itu sendiri *slash pairing* termasuk dalam bagian *eroticization*. Berikut tipe *fanfiction* dan definisinya:

1. *Recontextualization*, sebuah cerita buatan *fans* yang dibuat untuk mengisi sebuah cerita yang dirasa hilang atau kurang pada teks media
2. *Expanding series timeline*, cerita buatan *fans* yang membahas lebih jauh mengenai latar belakang dari karakter dan menulis epilog yang lain dari teks media.
3. *Focalization*, cerita buatan *fans* dimana cerita ini mengubah fokus. Menjadikan karakter kedua, karakter kecil dan karakter lainnya menjadi karakter utama dalam cerita tersebut.

4. *Moral Realignment*, cerita buatan *fans* dimana menjadikan tokoh jahat menjadi tokoh baik dengan narasinya sendiri dan memasukan pesan moral baru dalam karyanya.
5. *Genre Shifting*, cerita buatan *fans* dengan mengubah genre cerita asli dari teks media.
6. *Crossover*, cerita buatan *fans* dimana mengaburkan batasan antar teks, seperti menambahkan karakter baru dari cerita satu ke yang lainnya.
7. *Character dislocation*, cerita buatan *fans* dimana karakter utama dihilangkan dan diberikan alternatif nama, identitas dan cerita.
8. *Personalization*, cerita buatan *fans* dimana memasukan karakter si penulis ke dalam cerita.
9. *Emotional Intensification*, cerita buatan *fans* dimana mengeksplorasi motivasi psikologi dari karakter utama dan fokus pada momen kritis.
10. *Erotization*, cerita buatan *fans* dimana mengeksplorasi seksualitas karakter dan pertemuan yang sebenarnya tidak ada. Sering juga disebut dengan *slash*.

Hansen (2010) menyatakan bahwa *Slash* menjadi salah satu wadah bagi perempuan untuk tidak perlu merasa malu akan fantasi seksual mereka yang ‘tidak umum’.

### 1.5.5 Participatory Culture Theory

*Participatory Culture* atau budaya partisipasi sendiri adalah budaya dengan tingkat kesadaran akan hak dan kewajiban dan penghargaan seni yang rendah (Jenkins 2009)

Jenkins mengategorikan budaya partisipasi menjadi empat jenis yaitu:

- A. Affiliation atau afiliasi, bergabung dalam keanggotaan baik itu formal maupun non-formal pada komunitas online yang berpusat pada media.
- B. Expressions atau ekspresi, berkaitan dengan memproduksi sebuah karya baru, seperti *fan videos*, *zines*, *mash-up*, hingga *fanfiction*.
- C. Collaborative Problem-Solving atau Kolaborasi Pemecah Masalah, berkaitan dengan bekerja sama baik itu dalam bidang formal atau non-formal untuk menyelesaikan dan mengembangkan pengetahuan baru.
- D. Circulations atau sirkulasi pembentukan aliran media dan informasi melalui berbagai (Jenkins, 2009)

### 1.5.6 Teori Narasi

Naratif sendiri merupakan metode dimana tipe desain kualitatif yang spesifik yang narasinya dipahami sebagai teks yang dituturkan (Krueger, R.A & Casey, 2009). Krueger (2009) mengungkapkan bahwa dalam pendekatan naratif memiliki beberapa ciri utama, seperti memahami cerita dari orang mengenai pengalaman yang diceritakan yang kemudian dikumpulkan dalam bentuk data, lalu disusun menjadi suatu kronologi agar lebih mudah dipahami dan dianalisis dengan beragam cara, serta berlangsung pada situasi yang spesifik. Casey menyampaikan

beberapa jenis pendekatan yang digunakan untuk menganalisis cerita naratif, yaitu studi biografi, autobiografi, sejarah kehidupan dan sejarah tutur.

## **1.6 Operasionalisasi Konsep**

Penelitian ini akan melihat narasi komunikasi dengan membagi menjadi tiga tahap:

### **1.6.1 Awal**

Memahami cerita perjalanan narasumber dari sebagai penggemar pasif yang hanya menikmati karya dan konten dari artis, hingga menjadi penggemar aktif yang berpartisipasi dalam pembuatan karya tulisan *fanfiction* dengan genre *slash*. Serta bagaimana proses dari pembuatan sebuah karya *fanfiction slash* tersebut hingga akhirnya dipublikasi pada media sosial.

### **1.6.2 Tengah**

Setelah mengetahui tentang proses partisipasi dari pembuatan karya *fanfiction slash*, peneliti akan menggali lebih jauh bagaimana narasumber dalam menghadapi konflik atau masalah, baik itu dari diri sendiri berupa pergolakan batin, keluarga, lingkungan lingkungan sekitar, dan orang terdekat.

### **1.6.3 Akhir**

Pada akhir dari cerita perjalanan narasumber dalam proses penulisan karya *fanfiction slash*, peneliti juga akan mempelajari bagaimana narasumber menyelesaikan konflik-konflik tersebut sehingga dapat

mempublikasikan sebuah *fanfiction* yang tabu untuk diterima oleh masyarakat dominan.

## **1.7 Asumsi Penelitian**

Menurut Arifin (2014), asumsi penelitian adalah pernyataan atau pendapat yang dijadikan sebagai titik awal penelitian. Asumsi yang dibentuk harus didasarkan pada keyakinan peneliti, didukung oleh teori hingga dapat dijadikan sebagai titik tolak dalam sebuah penelitian. Asumsi pada penelitian ini mengatakan bahwa penggemar K-pop yang sebelumnya hanya menjadi penikmat konten atau pihak pasif yang sekedar menerima konten yang diberikan oleh artis. Hal tersebut terjadi karena kurangnya tampilnya orang-orang dengan seksualitas alternatif di *media mainstream* Indonesia sehingga membuat penggemar mencoba untuk membuat dan menikmati sendiri karya *slash* yang mereka ciptakan di internet.

## **1.8 Metode Penelitian**

### **1.8.1 Tipe Penelitian**

Penelitian ini dikerjakan dengan tipe naratif dengan metode penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor (1993) sendiri memberikan definisi penelitian kualitatif sebagai cara yang baku dalam sebuah penelitian yang menghasilkan data berupa tulisan tertulis dari massa dan perilaku yang dipelajari (Arifin, 2014). Erickson (1968) berpendapat bahwa peneliti pada penelitian kualitatif berusaha untuk mendapatkan dan menggambarkan secara jelas secara berurutan kegiatan dan akibat dari perbuatan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka (Anggito, 2018).

Penelitian kualitatif menekankan pada proses memahami mengenai sesuatu yang harus diselesaikan dalam kehidupan sosial berdasarkan keadaan yang sebenarnya (Anggito,2018)

### **1.8.1.1 Metodologi Naratif**

Chase mengatakan bahwa naratif sendiri adalah sebuah metode yang digunakan dalam prosedur dalam menganalisis cerita yang dituturkan (Creswell,2020). Salah satu metode yang digunakan dalam proses analisa cerita yang disampaikan secara runtut. Sebagai metode, riset naratif ini dimulai dengan pengekspresian pengalaman yang dituangkan dalam cerita oleh individu kepada penulis (Creswell,2020)

Proses dari pelaksanaan riset naratif ini sendiri adalah dimulai dengan memfokuskan pada kajian terhadap satu atau dua orang, pengumpulan informasi melalui kisah yang diceritakan, pelaporan pengalaman dari individu yang dikaji, dan penyusunan kronologis atau bisa menggunakan tahapan perjalanan hidup (cresswell,2020)

Riessman (2008) dalam Creswell menambahkan informasi yang berguna tentang proses pengumpulan data dan strategi analisis data, antara lain:

1. Menentukan apakah pertanyaan yang diajukan sudah cocok dengan riset naratif
2. Memilih orang yang memiliki cerita yang ingin diceritakan
3. Melakukan pertimbangan bagaimana pengumpulan data akan dilakukan
4. Mencari informasi tentang latar belakang dari cerita yang diambil

5. Menganalisis cerita yang telah diambil
6. Bekerja sama secara aktif dengan informan yang telah diwawancarai untuk mendapatkan hasil cerita dengan transisi yang halus.

Kemudian struktur narasi yang digunakan pada penelitian ini adalah struktur narasi dari Todorov. Dikutip dari Kustanto, menurut Fludernick, naratif berkaitan erat dengan hubungan sebab akibat dari sebuah cerita (Kustanto, 2015). Narasi berdasarkan Todorov sendiri memiliki struktur yang runtut dari awal, tengah hingga akhir (Eriyanto, 2017). Lalu kemudian muncul model modifikasi dari Gillespie dan Nick Lacey yang bertambah menjadi lima tahapan, yaitu ekuilibrium, gangguan, disequilibrium, percobaan untuk memperbaiki gangguan dan akhirnya kembali pada ekuilibrium baru (Gillespie, 2005). Itulah nanti struktur yang akan digunakan oleh peneliti dalam meneliti penggemar yang melakukan proses produksi karya *slash pairing*.

### **1.8.2 Subjek Penelitian**

Penulis menggunakan teknik *sampling purposeful* dalam penelitian ini. Ini berarti penulis memilih individu-individu dan tempat untuk diteliti (Creswell, 2020). Marshall dan Rossman dalam buku penelitian kualitatif dan desain riset juga mengatakan bahwa sampling bisa mengalami perubahan, karena itu diperlukan sikap fleksibel dari para peneliti dan peneliti harus secara sebaik mungkin merencanakan strategi sampling mereka (Creswell, 2020)

Penelitian dilakukan dengan subjek yang memenuhi kualifikasi kelayakan kriteria sebagai berikut:

1. Perempuan
2. Sudah menulis cerita *slash pairing* selama minimal satu tahun
3. Memiliki minimal 1.000 akun yang mengikuti akun twitter

### **1.8.3 Jenis Data & Sumber Data**

#### **1.8.3.1 Data Primer**

Data primer, adalah sumber data yang memberikan data berupa bahan, bukti atau fakta dan informasi secara langsung pada peneliti yang bersangkutan (Sugiyono,2013). Penelitian ini menjadikan perempuan penggemar K-Pop yang melakukan proses produksi karya *slash pairing* sebagai subjek penelitian.

#### **1.8.3.2 Data Sekunder**

Data sekunder sendiri adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data (Sugiyono, 2013). Sebuah analisis yang dilakukan terhadap penelitian terdahulu, analisis yang akan digunakan untuk menentukan fokus dari penelitian (Sugiyono, 2013). Fokus penelitian yang ditemukan dari data sekunder tersebut hanya bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan. Buku, jurnal, data perpustakaan, situs, dan sumber lain yang relevan dengan topik penelitian merupakan data yang bisa dijadikan sebagai sumber data sekunder.



#### **1.8.4 Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara mendalam. Teknik ini dinilai cocok untuk melihat pengumpulan data dan informasi, dilakukan dengan gabungan antara tatap muka dan menggunakan media sosial serta telepon.

##### **1.8.4.1 Wawancara**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan informasi bila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dan jumlah informan yang sedikit (Sugiyono:2013). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik wawancara yang dilakukan lewat web, dengan cara telepon dan zoom dengan. Pengumpulan data kualitatif via internet memiliki beberapa kelebihan seperti penghematan waktu dan biaya yang dapat ditekan, keluwesan waktu dalam penelitian via internet juga menciptakan rasa nyaman dan tidak menekan bagi partisipan (Creswell, 2020:223)

Sedangkan untuk wawancara melalui telepon sendiri hampir sama dengan wawancara berbasis-web yaitu, merupakan opsi terbaik bagi orang-orang yang tersebar jauh secara geografis, juga dirasa lebih sedikit mengintimidasi karena partisipan tidak dapat melihat satu sama lain (Krueger, R.A & Casey, 2009)

### **1.8.5 Analisis dan Interpretasi Data**

Penelitian ini menggunakan analisis narasi Todorov. Todorov menyatakan bahwa bahwa teks mengandung struktur, dari awal, konflik hingga akhir atau penyelesaian. Dari adanya keseimbangan kemudian mendapat gangguan atau *disruption* dan kemudian timbulnya kesadaran untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan masalah hingga terjadinya keseimbangan atau ekuilibrium (Eriyanto, 2017). Todorov menyatakan bahwa sebuah narasi adalah apa yang dikatakan, karena memiliki sebuah urutan yang runtut, sebab dan akibat suatu hal terjadi hingga adanya motif dan plot (Eriyanto, 2013).

### **1.8.6 Kualitas Data (*Goodness Criteria*)**

Penelitian ini mengaplikasikan konsep *Historical Situatedness* yaitu menyesuaikan penelitian dengan konteks yang lebih luas meliputi situasi sosial, politik, kebudayaan, ekonomi, etnik dan gender dan historis yang spesifik (Wibowo, 2013) untuk melihat gambaran yang lebih luas dari penelitian ini. Dalam hal ini, peneliti juga akan mengembangkan sikap *conscientization* yaitu kehati-hatian dalam penelitian.