

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anime merupakan salah satu budaya populer dan hiburan yang berasal dari Jepang. Anime erat kaitannya dengan Manga, dimana Anime merupakan produk versi animasi dari Manga (komik Jepang) dimana penggambaran tokoh, alur cerita, serta detail lainnya disesuaikan dengan versi Manga. Perkembangan manga mulai terbentuk selama periode pascaperang. Kemudian, industri Jepang mengalami kemajuan dalam bidang teknologi, dan terbentuklah anime. Melalui anime lah khalayak global secara luas menjadi sadar akan budaya visual Jepang yang khas. Secara garis besar anime terdiri dari tiga bentuk utama: (1) film panjang; (2) Acara TV; dan (3) video dan DVD versi anime yang ditayangkan di film dan TV, dan diproduksi hanya untuk format video dan DVD. Industri anime Jepang besar dan terus berkembang di luar negeri. Misalnya pendapatan yang diperoleh dari produk anime seperti, film, game, dan barang dagangan saja telah diperkirakan lebih dari ¥ 20 miliar per tahun. (Norris, *Jurnal The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture (Cambridge Companions to Culture)*, ISBN: 978 0 521 70663 6, 2009: 236).

Kepopuleran Manga dan Anime di Indonesia mulai terasa pada tahun 90-an sebagaimana disebutkan pada buku *Generasi 90an* bahwa berbagai hal berbau Jepang sangat populer pada era 1990an. Kepopuleran ini dapat dilihat melalui banyaknya saluran televisi pada masa itu yang menayangkan anime. *Soundtrack* anime yang menjadi lagu favorit, buku, komik, ataupun mainan Jepang juga menjadi favorit anak-anak pada masa itu. (Permana, *Jurnal Commonline Departemen Komunikasi*, Vol. 3, No. 3, 2014: 445-446).

Salah satu anime yang populer adalah anime *Naruto* karya Masashi Kishimoto. Selama lebih kurang enam belas tahun penayangannya Anime ini mendapat *rating* 8,2/10 dari [www.imdb.com](http://www.imdb.com). (*Naruto*, <http://www.imdb.com/title/tt0409591/>, akses pada 15 Januari 2018). Anime ini mulai tayang di Jepang pada Stasiun televisi TV Tokyo dari tahun 2002 sampai saat ini dan telah memiliki dua sekuel yaitu : *Naruto Shippuden* dan *Naruto Next Generation*. Sedangkan di Indonesia Anime *Naruto* ditayangkan pertama kali pada

stasiun televisi Trans TV, namun kemudian berhenti dan ditayangkan oleh GTV. Selain televisi anime Naruto juga bisa ditonton online ataupun di download secara gratis dengan subtitle berbahasa Indonesia pada website [www.samehadaku.tv](http://www.samehadaku.tv) dan [animeindo.video](http://animeindo.video). Penayangan anime Naruto di layar kaca dan website membuat anime ini dikenal luas oleh masyarakat Indonesia. (*Naruto Global TV Bikin Group Trans TV Meradang!*, 2015, <https://www.duniaku.net/2015/06/06/naruto-global-tv-trans-tv/>, akses pada 15 Januari 2018.).

Anime Naruto menceritakan perjalanan seorang anak laki-laki bernama Uzumaki Naruto yang tinggal di desa Ninja yang bernama Konoha. Naruto tinggal tanpa kedua orangtuanya karena kedua orangtuanya meninggal di hari saat dia lahir demi melindunginya dari Iblis Rubah Ekor Sembilan yang menyerang desa mereka. Demi melindungi anak dan warga desa, kedua orangtua Naruto menyegel Rubah Ekor Sembilan itu kedalam tubuh Naruto, sehingga Naruto hidup dengan iblis yang terkunci di dalam tubuhnya. Hal inilah yang membuat warga desa membenci Naruto karena dianggap pembawa sial bagi Desa, kendati demikian Naruto tetap menjadi anak yang baik dan ceria. Dia memiliki tekad untuk menjadi Ninja yang hebat dan menjadi Hokage (pemimpin desa) dan melampaui hokage sebelumnya.

Demi mewujudkan cita-citanya Naruto belajar di Akademi Ninja Konoha dan menjadi anggota tim tujuh yang beranggotakan tiga orang siswa akademi. Teman satu tim Naruto adalah Uchiha Sasuke dan Haruno Sakura. Uchiha Sasuke adalah Rival sejati Naruto, dia berasal dari Klan Elit Konoha yaitu klan Uchiha, memiliki kepribadian dingin disebabkan oleh pembantaian klan yang dilakukan oleh kakak kandungnya sendiri. Tujuan hidup Sasuke adalah membalaskan dendam Klannya kepada kakaknya. Anggota satu tim lainnya adalah Haruno Sakura gadis yang Naruto sukai, namun sebaliknya Sakura sangat menyukai Sasuke. Sakura merupakan gadis yang baik dan periang.

Walaupun, anime ini menyoroti perjalanan hidup tokoh utamanya seorang ninja bernama Uzumaki Naruto, namun dalam perjalanannya Anime ini memiliki banyak karakter, dan karakter-karakter tersebut memiliki penggemarnya masing-masing. Dalam hal ini penggemar adalah Individu yang memaknai suatu budaya. Dimana pemaknaan tersebut akan berbeda tergantung pada setiap individu yang memaknai, didasari dengan intelektual dan emosinya. (Puspitasari & Hermawan, *SOSIALITAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi Antropologi*. Vol. 3, No. 1, 2013:4).

Diantara banyaknya karakter tersebut. Karakter di dunia Naruto yang paling banyak memiliki penggemar adalah pasangan Uchiha Sasuke dan Haruno Sakura atau penggemar menyingkat katanya menjadi “SasuSaku”. Alur cerita perjalanan cinta Sasuke dan Sakura sebenarnya tidaklah romantis seperti pasangan yang seharusnya, karena pada awalnya menjadi cinta bertepuk sebelah tangan bagi Sakura dimana dalam episode 214 Naruto Shippuden, Sasuke pernah berniat untuk membunuh Sakura. Namun, pada akhir episode Naruto Shippuden, Sasuke menunjukkan rasa cintanya kepada Sakura, dan pada Boruto : Naruto Next Generation, Sasuke dan Sakura telah menikah dan memiliki seorang putri bernama Uchiha Sarada. Menjadi menarik ketika sebenarnya perjalanan cinta Sasuke dan Sakura tidaklah banyak ditampilkan, dan adegan kebersamaan mereka juga bisa dibilang sedikit jika dibanding dengan pasangan lain pada anime ini, misal seperti pasangan Naruto dan Hinata atau yang sering disingkat dengan pasangan “NaruHina” yang detail diceritakan bahkan anime *movie Naruto : The Last*, dibuat khusus untuk menceritakan perjalanan cinta NaruHina. Tentu, hal ini tidaklah mengejutkan karena Naruto merupakan tokoh utama dalam anime Naruto. Namun, walaupun demikian penggemar SasuSaku tetap berkembang dan aktif dalam mendukung tokoh fiksi idola mereka. Keaktifan penggemar dapat dibuktikan dengan banyaknya *fans account* atau akun penggemar SasuSaku di Instagram. Akun tersebut antara lain : @sasukesakuras, @sasusaky, dan @ssakura\_x.

Konten postingan akun penggemar SasuSaku di Instagram secara garis besar adalah berisi *fanfiction*. *Fanfiction* adalah hasil produksi kreatif dari penggemar yang dibuat berdasarkan ketidakpuasan pada jalan cerita *original* yang ditulis penulis asli dari sebuah komik(manga), anime, film, novel, ataupun musik yang digemari. Penggemar akan mereka ulang alur *original* dengan alur yang mereka kehendaki, akan tetapi tokoh dan setting cerita serta latar cerita mengikuti karya asli. (Fulamah, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, Vol. 4, No. 3, 2015: 378).

Alasan dari banyaknya konten *fanfiction* SasuSaku adalah karena penggemar *SasuSaku* menganggap Studio Pierrot telah membuat alur cerita anime berbeda dari manga Naruto, khususnya di bagian SasuSaku. Studio Pierrot diklaim telah banyak menghilangkan bagian-bagian penting *SasuSaku*. Hal ini membuat rasa ketidakpuasan penggemar SasuSaku, yang menginginkan bagian ataupun *scene* yang lebih atau setidaknya sesuai dengan apa yang ada pada Manga Naruto.

Ketidakpuasan inilah yang membuat penggemar *SasuSaku* mengekspresikan diri mereka dengan cara membuat alur cerita *SasuSaku* sesuai dengan yang mereka inginkan dan idam-idamkan dengan cara membuat *fanfiction* berupa gambar berupa komik dan *fanart* ataupun cerita berupa cerpen, cerbung, dan novel.

Ekspresi dari ketidakpuasan penggemar *SasuSaku* telah menghasilkan banyak *fanfiction* dan membuat *SasuSaku* sebagai pasangan yang menjadi *trending topic* di website [www.fanfiction.com](http://www.fanfiction.com). Dimana dengan kata kunci pencarian “*SasuSaku*” didapati hasil 18.798 *fanfiction*. (*SasuSaku*, <https://www.fanfiction.net/search/?keywords=sasusaku&ready=1&type=story>, diakses pada 27 Maret 2018). Sedangkan, dengan kata kunci pencarian “*Sasuke dan Sakura*” didapati hasil 2,287 *Fanfiction*. (*Sasuke dan Sakura*, <https://www.fanfiction.net/search/?keywords=Sasuke+dan+Sakura&ready=1&type=story>, diakses pada 27 Maret 2018.) Jumlah ini mengungguli pasangan *Naruto dan Hinata* yang hanya mendapati hasil 11,062 *fanfiction* pada kata kunci pencarian “*NaruHina*”. (*NaruHina*, <https://www.fanfiction.net/search/?keywords=NaruHina&ready=1&type=story>, diakses pada 27 Maret 2018). Selanjutnya, 1,113 *fanfiction* dari hasil dengan kata kunci “*Naruto dan Hinata*”. (*Naruto dan Hinata*, <https://www.fanfiction.net/search/?keywords=Naruto+dan+Hinata&ready=1&type=story>, diakses pada 27 Maret 2018.).

Alur cerita dari *fanfiction* tentu banyak berbeda dari cerita aslinya karena sesuai dengan imajinasi penggemar. Selain itu, genre dari *fanfiction* juga beragam. Diantara banyaknya genre *fanfiction* *SasuSaku*, yang menarik perhatian adalah adanya genre kekerasan dan seksualitas pada *fanfiction* *SasuSaku*. Menjadi menarik karena pada *Manga* maupun *Anime* cerita cinta *Sasuke dan Sakura* tidaklah merujuk kepada sesuatu yang berbau seksualitas. Walaupun, untuk genre kekerasan tidak dapat dipungkiri adegan kekerasan antara *Sakura dan Sasuke* pernah terjadi di salah satu adegan pada episode 214, dimana *Sasuke* mencoba membunuh *Sakura* yang merupakan gadis yang mencintainya selama ini. Disini peneliti akan fokus pada unsur kekerasan dan seksualitas yang digambarkan pada *fanfiction* *SasuSaku*.

Pada penelitian ini, peneliti akan memilih *Yogyakarta* sebagai lokasi penelitian. Peneliti akan mencari penggemar *SasuSaku* yang ada di *Yogyakarta* dengan rentang usia 20 hingga 25 tahun sebagai responden penelitian. Pemilihan *Disamping* itu peneliti memilih salah satu sampel cerita bersambung (cerbung) *fanfiction* *SasuSaku* yang berjudul “*Little Secret (End)*” pada capter 1-5

yang ditulis oleh Rina Afina dan diterbitkan di Wattpad yang telah dibaca sebanyak 347.000 kali. Sample dipilih dengan alasan untuk menyamakan resepsi pada semua responden. Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian untuk melihat resepsi penggemar di Yogyakarta terhadap kekerasan dan seksualitas pada *fanfiction* SasuSaku.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana resepsi penggemar SasuSaku terhadap kekerasan dan seksualitas pada *fanfiction* SasuSaku.

## **C. Tujuan Penelitian**

Untuk melihat bagaimana kekerasan dan seksualitas pada *fanfiction* SasuSaku dimaknai oleh penggemar SasuSaku.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terhadap pembaca tentang resepsi penggemar SasuSaku dalam memaknai *fanfiction* yang berunsur kekerasan dan seksualitas.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti yang akan meneliti bidang minat yang sama, yaitu penggemar dan *fanfiction*.

## **E. Tinjauan Pustaka**

### **1. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Elga Andina dari Pusat Pengkajian, Pengolahan Data dan Informasi (P3DI) Sekretariat Jenderal DPR pada tahun 2014 dengan judul “Anime dan Persepsi Budaya Kekerasan pada Anak Usia Sekolah”. kekhawatiran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dimana peneliti mengumpulkan data dan menganalisisnya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa anime tidak selalu menampilkan adegan agresi namun juga menyisipkan nilai-nilai positif yang perlu ditiru oleh anak-anak. Namun, sebagai hiburan yang digemari anak-anak, anime harus ditonton sesuai dengan kelompok umur yang tepat, dan diperlukan kehadiran orang dewasa untuk memberikan pengertian mengenai pesan yang disampaikan dalam tayangan anime.

Persamaan dan kontribusi penelitian terdapat pada samanya subjek penelitian yaitu mengenai anime, persepsi, dan kekerasan, serta anime Naruto sebagai contoh kasus yang dibahas, sedangkan peneliti akan

melakukan penelitian pada sub tokoh dari anime Naruto tersebut.

Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian dimana pada penelitian Elga memfokuskan hubungan anime dan persepsi budaya kekerasan pada anak usia dini berkaitan dengan tayangan televisi. Sedangkan peneliti memfokuskan tentang perspektif pada penggemar pada kekerasan dan seksualitas dalam fanfiction SasuSaku.

Penelitian terdahulu oleh Furi Nur Fulamah dari Universitas Airlangga pada tahun 2015 berjudul “Konstruksi Identitas Kelompok Penggemar (*Fandom*) *Fanfiction* di Kalangan Remaja Urban”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan perspektif *cultural studies*. Dalam penelitian ini Fulamah menyimpulkan bahwa hasil dari representasi dan makna menghasilkan kelompok penggemar *fanfiction* pada remaja urban di Surabaya. Pertama adalah tipe fandom identitas virtual (*virtual identity*) yang memiliki kecenderungan aktif di dunia maya. Kedua adalah tipe fandom identitas nyata (*real identity*) yang memiliki kecenderungan aktif di dunia nyata. Sedangkan ketiga adalah tipe *multiple identity* yang aktif di dunia maya maupun dunia nyata.

Persamaan dan kontribusi penelitian terletak pada studi penggemar *fanfiction* dan metode yang penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif.

Sedangkan perbedaannya adalah dimana Fulamah meneliti tentang konstruksi Identitas Kelompok Penggemar (*Fandom*) *Fanfiction* sedangkan peneliti akan meneliti perspektif penggemar pada kekerasan dan seksualitas dalam *fanfiction* SasuSaku.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nadya Syaharani dan Adi Bayu Mahadian dari Universitas Telkom pada tahun 2017 dengan judul “Perilaku Menulis *Fanfiction* oleh Penggemar KPOP di Wattpad”. Pada penelitian ini pencarian data dilakukan dengan cara wawancara *offline* dan *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan adanya motivasi dari dalam dan luar diri penggemar Kpop dan proses penciptaan yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu proses kreatif, proses menulis, serta proses editing dan posting.

Persamaan dan kontribusi penelitian terletak pada metode pencarian data dengan cara wawancara. Disamping itu penelitian ini

memiliki subjek yang sama yaitu pembahasan mengenai *fanfiction*.

Perbedaan penelitian terletak pada bedanya objek teliti dimana pada penelitian terdahulu milik Syahrani dan Madian memiliki objek penelitian yaitu penggemar k-pop di Wattpad sedangkan peneliti akan meneliti penggemar SasuSaku (anime) di Instagram.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri Selvia dari Universitas Airlangga pada Tahun 2013 dengan judul “Korean Idol Rated Fanfiction (Studi Deskriptif tentang Kecenderungan Tindakan Sosial Remaja Usia Sekolah Menengah Atas Pembaca Korean Idol Rated Fanfiction di Surabaya dalam hal Perilaku Seksualnya)”.

Penelitian ini mendapati simpulan bahwa remaja yang menjadi pembaca korean idol rated fanfiction merupakan penggemar yang dikenalkan oleh lingkungan sosial atau orang terdekatnya. Sedangkan kecenderungan perilaku seksual mereka lebih kepada tindakan afektif yang berlandaskan perasaan. Selvia mendapati pada penelitiannya perilaku seksual tersebut dapat berupa petting, masturbasi, bercumbu, dan lain-lain.

Persamaan dan kontribusi pada penelitian adalah metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dan kesamaan subjek yaitu pembahasan mengenai *fanfiction* dan seksualitas.

Namun, memiliki perbedaan dimana pada penelitian terdahulu meneliti pembaca korean idol rated fanfiction dari kalangan anak sekolah menengah atas, sedangkan peneliti akan meneliti penggemar fanfiction SasuSaku (anime), lebih dari itu peneliti akan meneliti perspektif penggemar terhadap kekerasan dan seksualitas yang terdapat dalam fanfiction SasuSaku yang sangat berbeda dari penelitian terdahulu.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Dita Kesuma Wardani dari Universitas Gadjah Mada pada tahun 2014 dengan judul “Resepsi Pembaca terhadap Teks Homoerotika dalam Slash Fanfiction” dalam penelitian terdahulu ini, peneliti melihat proses pemaknaan audiens terhadap teks homoerotika dalam slash fanfiction. Dinamika yang dilihat adalah pertentangan dalam diri audiens saat mengkonsumsi teks yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang diaplikasikan di lingkungan sosio-kultural audiens. Penelitian ini melihat sejauh mana resepsi yang dilakukan audiens terhadap

teks homoerotika dalam slash fanfiction. Penelitian ini menggunakan analisis resepsi audiens.

Kontribusi dan persamaan penelitian terdahulu terhadap penelitian ini adalah persamaan subjek yang membahas mengenai fanfiction dan seksualitas namun dalam hal ini penelitian terdahulu membahas seksualitas dalam konteks homoseksualitas.

Bila penelitian terdahulu membahas tentang resepsi penggemar maka pada penelitian ini peneliti akan membahas tentang persepsi penggemar. Disamping itu juga perbedaan terdapat pada objek penelitian, dimana pada penelitian terdahulu objek penelitiannya adalah penggemar K-POP sedangkan pada pada penelitian ini adalah penggemar SasuSaku (anime).

## **F. Kerangka Teori**

### **1. Analisis Audiens**

Audiens merupakan istilah kolektif dari penerima pesan dalam model proses komunikasi massa. Audiens adalah komunikan dalam proses komunikasi massa. (McQuail, 2011: 144). Audiens adalah produk dari konteks sosial yang menjadi ujung tombak pertukaran budaya, pemahaman, dan kebutuhan informasi. Seiring dengan perubahan bentuk media dan perubahan waktu maka karakteristik dari audiens juga berubah. Ada empat tipe baru audiens, antara lain : 1. Audiens sebagai bentuk kesatuan dari khalayak, audiens memiliki ciri memberikan perhatian terhadap produk media. Audiens tipe ini dikenal sebagai “penonton”. 2. Audiens sebagai tujuan, mengacu pada sekelompok orang yang dibayangkan oleh komunikator dan untuk siapa konten itu dibentuk. Audiens tipe ini biasa disebut dengan “penulis”. 3. Audiens sebagai kejadian yang sedang “*happening*”. Pengalaman resepsi individu atau bersama dengan orang lain pada peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. 4. Audiens sebagai pendengar dan pencoba. Mengacu pada partisipasi pengalaman audiens. Ketika audiens tidak diperbolehkan atau diperbolehkan berpartisipasi pada sebuah tayangan melalui sebuah remote. Pada saat yang bersamaan, hal ini membuktikan respon aktif dari audiens. (Nightingale, 2003 dalam McQuail, 2011: 145).

Macam-macam tujuan riset audiens yang berpusat pada audiens, meliputi :

1. Menemukan tanggung jawab untuk melayani audiens. 2. Mengevaluasi

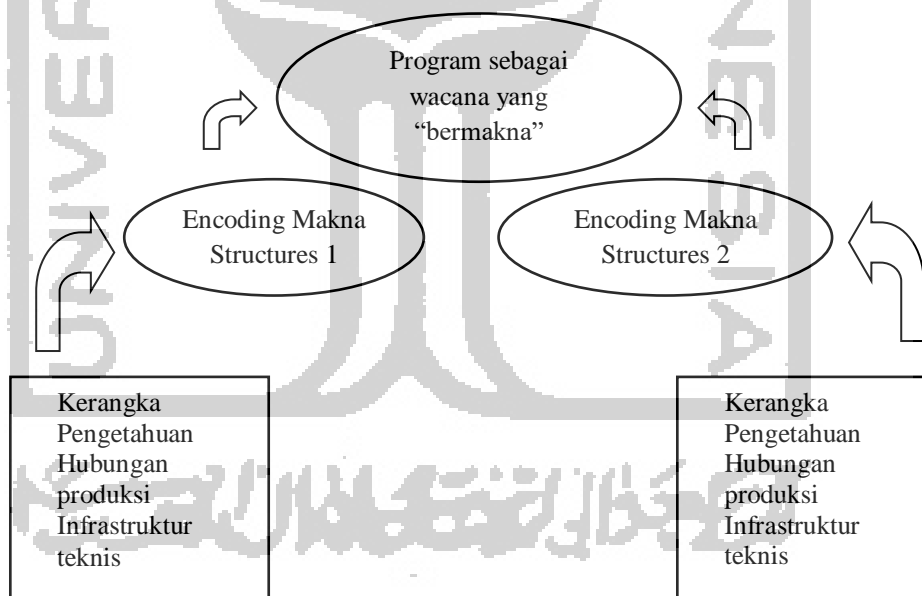


tampilan media dari perspektif audiens. 3. Memetakan alasan audiens dalam memilih dan menggunakan. 4. Membongkar interpretasi audiens terhadap makna. 5. Mengeksplorasi konteks dalam penggunaan media. (McQuail, 2011: 150).

Ringkasan mengenai tradisi riset audiens membahas Effects; uses and gratifications; kritik; studi tentang budaya; dan analisis resepsi. Pada masa sekarang, langkah yang tepat adalah mengadopsi tipe yang lebih praktis, dengan cara mengidentifikasi tiga varian utama secara garis besar dengan menggunakan pendekatan “struktural”, “behavioral”, “dan kultur sosial”. (Jensen dan Rosengren, 1990 dalam McQuail, 2011: 151-152).

## 2. Resepsi

Teori resepsi berangkat dari teori encoding/decoding yang dikemukakan oleh Stuart Hall dimana Hall menyatakan bahwa pesan yang dikirimkan oleh *encoder* akan diterima oleh *decoder* namun dalam penerimaan pesan tersebut, pemaknaan yang ditangkap oleh *decoder* tidak akan selamanya bersifat sama.



Bagan 1. 1: Model Encoding/Decoding Stuart Hall

Sehingga, Hall membagi kelompok audiens (*decoder*) dalam memproses makna atas pesan yang disampaikan (*decoding*) menjadi tiga bagian, yaitu : pertama, kelompok dominan hegemoni, dimana audiens pada kelompok ini memaknai pesan sesuai dengan apa yang dimaksud dengan media yang memproduksi pesan. Kedua, kelompok posisi negosiasi, dimana audiens pada kelompok ini

dapat menerima makna yang diberikan oleh media namun juga memberikan pemaknaan tersendiri terhadap pesan media. Ketiga, Posisi Oposisi, audiens pada kelompok ini memaknai pesan secara berlawanan dari yang media harapkan, secara singkat posisi oposisi adalah antitesis kelompok dominan hegemoni. (During, 2007:515-517).

Resepsi seperti telah dijelaskan erat kaitannya dengan tahapan encoding/decoding pesan yang dikemukakan oleh Stuart Hall. Dimana pemaknaan yang dihasilkan oleh audiens terhadap suatu pesan atau teks media sangat dipengaruhi oleh ideology atau cara berpikir dan sosial budaya yang dimiliki oleh masing-masing audiens. Perbedaan ini kemudian akan menempatkan audiens pada ketiga posisi pemaknaan yang berbeda. Adapun ketiga posisi itu adalah satu, posisi dominan hegemoni yang menyetujui atau tidak kontradiksi dengan pesan yang disampaikan media. Dua, posisi negosiasi, posisi ini merupakan hasil campuran dari dominan hegemoni dan posisi oposisi dimana pada posisi ini audiens memaknai pesan dengan menimbang baik dan buruknya, sehingga posisi ini berada ditengah-tengah. Ketiga, posisi oposisi adalah posisi kontradiksi dari dominan hegemoni, dimana audiens menolak pesan atau teks yang ada. (Durham & Kellner, 2001: 171-176).

*“Reception Theory refers to a diverse body of work that nevertheless commonly stresses audience interpretations as a primary source of meaning in the media”*. Berangkat dari teori encoding/decoding yang dikemukakan oleh Hall. Teori resepsi menekankan bahwa audiens tidaklah pasif dalam menerima makna dalam sebuah karya, namun sebaliknya aktif dalam memaknai sebuah karya. Pemaknaan dari audiens tersebut berdasarkan posisi audiens dalam masyarakat dan pengalaman hidup mereka. (Ott & Mack, 2014:248-249).

### 3. Penggemar

Kata “fan” (penggemar) yang merupakan singkatan dari kata “fanatic”, yang berasal dari kata Latin “fanaticus”. Secara harfiah, “fanaticus” berarti pemuja, pengikut, atau pelayan kuil. Namun, secara singkat arti tersebut memiliki konotasi negatif bagi orang-orang yang terinspirasi dengan ritual keagamaan dengan antusias yang gila (Oxford Latin Dictionary). Dalam perkembangannya, “fanatic” dapat bermakna sebagai suatu bentuk kepercayaan religius yang berlebihan dan menyembah kepada setiap “antusiasme yang salah dan berlebihan”, yang pada akhirnya “kegilaan” tersebut banyak menimbulkan

kritik karena melawan norma dan kepercayaan, dimana identic dengan suatu posesi atas dewa atau iblis (Oxford English Dictionary). (Jenkins, 1992: 12).

Penggemar juga diartikan sebagai Individu yang tengah melakukan pemaknaan atas suatu produk budaya. Dimana setiap pemaknaan akan berbeda tergantung pada setiap individu yang melakukan pemaknaan, hal tersebut dikarenakan intelegualitas dan emosi individu berbeda-beda. (Jenkins, 1992: 18).

Penggemar adalah audiens yang memiliki kesetiaan pada media atau teks budaya tertentu. Penggemar tidak hanya menerima teks dari media, namun mereka mengolah lagi teks tersebut menjadi sesuatu yang sangat menyenangkan bagi mereka dan sangat memuaskan untuk mereka konsumsi. (Ott & Mack, 2014:300).

Penggemar sebagai individu cenderung akan mencari individu lain yang memiliki ketertarikan yang sama. Mereka akan berinteraksi satu sama lain dan membuat kelompok ataupun jaringan yang kemudian sering disebut dengan fandom. Fandom adalah singkatan dari *fan kingdom* (kerajaan penggemar) atau secara ringkas bisa diartikan sebagai kelompok penggemar. Pembentukan sebuah fandom tidak lain adalah demi kepentingan bersama dalam membaca dan menonton teks tertentu yang mereka senangi. (Fauziah, Skripsi, 2015:9).

Penggemar juga dapat diartikan sebagai individu yang terobsesi terhadap suatu hal yang terkenal bisa berupa artis, selebriti, acara TV, band, dan sebagainya. Obsesi tersebut membuat penggemar dapat memproduksi berbagai informasi mengenai objek kegemarannya. Penggemar dapat mengartikan teks-teks media dalam berbagai hal menarik dan mungkin dengan cara yang tidak terduga. (Hills, 2002:8).

#### 4. **Fanfiction**

*Fanfiction* adalah hasil produksi kreatif dari penggemar yang dibuat berdasarkan ketidakpuasan pada jalan cerita *original* yang ditulis penulis asli dari sebuah komik(manga), anime, film, novel, ataupun musik yang digemari. Penggemar akan mereka ulang original dengan alur yang mereka kehendaki, akan tetapi tokoh dan setting cerita serta latar cerita mengikuti karya asli. (Fulamah, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. Vol. 4, No. 3, 2015: 382)

*Fanfiction* dapat disebut juga sebagai ekspresi kreatif penggemar.

Dimana seiring berkembangnya zaman *fanfiction* semakin berkembang pula, yang didukung oleh media dan internet . (Fachrazi, Skripsi, 2016: 14).

*Fanfiction* hanyalah bagian kecil dari produksi kreatif fandom ada fanvid, fanart, grafik, daftar putar musik, dll. *Fanfiction* merupakan penggabungan hiburan dengan analisis dari cerita yang melibatkan para penulis *fanfiction*. (McCain, Thesis, 2015: 59).

*Fanfiction* atau biasa disingkat dengan *fanfic* adalah genre sastra yang ditulis oleh penggemar berdasarkan karya sastra yang telah ada. Seperti novel, film, atau acara televisi, tanpa izin dari penulis asli sastra tersebut. Dalam hal ini penggemar memperluas cerita asli baik karakter maupun setting ceritanya. Penggemar menulis *fanfiction* untuk membuat cerita yang mereka sukai tersebut sesuai dengan keinginan mereka. (Ott & Mack, 2014:302-303).

*Fanfiction* atau dalam bahasa Indonesia disebut fiksi penggemar adalah suatu fenomena yang mematahkan anggapan bahwa penggemar adalah pasif, sebaliknya penggemar adalah aktif, tidak hanya mengkonsumsi teks yang telah ada, namun juga mampu menghasilkan karya sastra kreatif berdasarkan text tersebut. Lebih dari itu, *fanfiction* juga merupakan suatu bentuk kritik penggemar terhadap teks asli dengan mereproduksi teks sesuai dengan yang mereka inginkan. (Jenkins, 1992:289).

## 5. Kekerasan

Webster mendefinisikan kekerasan sebagai pengerahan kekuatan fisik yang dapat melukai atau mencenderai, melecehkan, pelanggaran, atau pencemaran nama baik. Tindakan yang intens yang menyebabkan gangguan, keresahan, marah, ataupun tindakan yang merusak perasaan. (Eller, 2006: 4).

Gagasan tentang kekerasan meliputi tindakan menyimpang, berupa: tindakan yang merusak, pelanggaran yang melampaui batas, perbuatan tidak adil, mencela, perlakuan tidak hormat, menghina, mencemarkan nama baik, melemahkan, perlakuan kasar, menyerang, dan mengganggu. (Bowman, 2001: 25 dalam Eller, 2006: 4).

Kekerasan memiliki arti yang luas. Adapun jenis-jenis kekerasan meliputi, kekerasan fisik, merupakan kekerasan yang menyakiti atau menciderai fisik korban. Kekerasan emosional, kekerasan yang menyerang psikis korban, instrumennya dapat berupa kekerasan verbal. (Eller, 2006:4).

Menurut kamus Oxford, kekerasan adalah perilaku yang melibatkan kekuatan fisik dimaksudkan untuk melukai, merusak, atau membunuh seseorang atau sesuatu. (Nurhajarini, dkk, 2005: 8).

Kekerasan (termasuk bentrok, kersusuhan, dan perkelahian) dalam manifestasinya merupakan sesuatu yang bersifat menghancurkan. (Rahmawati, dkk, 2006:11). Sedang menurut daring kbki kekerasan merupakan perbuatan seseorang atau kelompok yang menyebabkan kerusakan fisik atau barang orang lain. (Keras, <https://kbki.web.id/keras>, diakses pada 13 April 2018).

Kekerasan memiliki ruang lingkup yang luas, antara lain kekerasan di media, kekerasan kolektif, kekerasan dalam rumah tangga, dan kekerasan seksual. Pada media, kekerasan merupakan fitur menonjol yang terdapat dalam film, program televisi, dan permainan komputer. Dimana cukup banyak waktu yang dihabiskan setiap hari oleh seseorang dari semua kelompok umur untuk mengonsumsi konten yang bermuatan kekerasan. Muatan kekerasan di media sangat mungkin mempengaruhi kecenderungan agresif pemirsanya bila kekerasan itu digambarkan sebagai tindakan yang sukses atau tidak menyebabkan pelakunya dihukum, atau bila ditujukan sebagai tindakan yang dapat dibenarkan dan tidak menyebabkan kesakitan atau kerugian pada korbannya.

Kekerasan kolektif merupakan kekerasan yang dilakukan bersama-sama atau secara berkelompok. Kekerasan secara kelompok seringkali diarahkan pada kelompok lain dan bukan pada sasaran individual. Contohnya adalah kekerasan antar geng.

Kekerasan dalam rumah tangga mengacu pada ragam perilaku yang dilakukan dengan niat menyakiti atau mencederai salah seorang anggota keluarga. Fitur khas tindakan ini adalah bahwa tindakan itu jarang merupakan tindakan tunggal, tetapi cenderung tindakan yang berulang, kadang-kadang terus-menerus, dalam jangka waktu yang lama. (Krahe, 2005:25).

Kekerasan seksual adalah pemaksaan baik berupa tindakan atau pun ucapan kepada orang lain untuk melakukan aktivitas bernuansa seksual. Adapun 15 bentuk kekerasan menurut komnas perempuan, sebagai berikut : 1. Perkosaan, 2. Intimidasi seksual, 3. Pelecehan seksual, 4. Eksploitasi seksual, 5. Perdagangan perempuan untuk tujuan seksual, 6. Prostitusi paksa, 7.

Perbudakan seksual, 8. Pemaksaan perkawinan, 9. Pemaksaan kehamilan, 10. Pemaksaan aborsi, 11. Pemaksaan kontrasepsi dan sterilisasi, 12. Penyiksaan seksual, 13. Penghukuman tidak manusiawi dan bernuansa seksual, 14. Praktek tradisi bernuansa seksual yang membahayakan atau mendiskriminasi perempuan, dan 15. Kontrol seksual. (Komnas Perempuan, 15 Bentuk Kekerasan Seksual, 2017:4).

## 6. Seksualitas

Seksualitas memiliki makna yang sangat luas. Seksualitas adalah aspek kehidupan yang menyeluruh mencakup seks, gender, orientasi seksual, erotisme, kesenangan (pleasure), keintiman dan reproduksi. Seksualitas dialami dan diekspresikan dalam pikiran, fantasi, hasrat, kepercayaan/ nilai-nilai, tingkah laku, kebiasaan, peran dan hubungan. Walaupun seksualitas mencakup keseluruhan dimensi yang disebutkan, tidak semuanya selalu dialami atau diekspresikan. Menurut WHO (*World Health Organization*) Seksualitas dipengaruhi oleh banyak aspek, antara lain: interaksi faktor-faktor biologis, sosial, psikologis, ekonomi, politik, sejarah, agama dan spiritual. (Jaringan Gaya Warna Lentera Indonesia, Buku Kesehatan dan Hak Seksual serta Reproduksi GWLMuda, 2016: 4).

Seksualitas adalah realitas yang dibangun secara sosial dan sama pada setiap orang. Seksualitas diciptakan oleh budaya dengan mendefinisikan beberapa perilaku yang berhubungan dengan seksual serta dipelajari dari skrip yang ada di masyarakat. Seksualitas adalah sebagai identitas seseorang (simbol). Individu belajar menginterpretasikan perilaku seksual dengan konteks sosiokultural (diperoleh dari simbol bahasa dan percakapan). (Demartoto, *Jurnal Sosiologi Universitas Negeri Surakarta*, 2010: 4-6). Seksualitas juga diartikan sebagai penyatuan dua unsur yang berbeda, antara lelaki dan wanita: sperma dan ovum. (Haryatmoko, 2007: 93 dalam Junaedi dkk, 2010:63).

Lebih lanjut Seksualitas menyangkut berbagai dimensi yang sangat luas, yaitu dimensi biologis, sosial, psikologis, dan kultural. Seksualitas dari dimensi biologis berkaitan dengan organ reproduksi dan alat kelamin, termasuk bagaimana menjaga kesehatan dan memfungsikan secara optimal organ reproduksi dan dorongan seksual. Seksualitas dari dimensi psikologis erat kaitannya dengan bagaimana menjalankan fungsi sebagai makhluk seksual, identitas peran atau jenis, serta bagaimana dinamika aspek-aspek psikologis

(kognisi, emosi, motivasi, perilaku) terhadap seksualitas itu sendiri. Dari dimensi sosial, seksualitas dilihat pada bagaimana seksualitas muncul dalam hubungan antar manusia, bagaimana pengaruh lingkungan dalam membentuk pandangan tentang seksualitas yang akhirnya membentuk perilaku seksual. Dimensi kultural menunjukkan perilaku seks menjadi bagian dari budaya yang ada di masyarakat. (Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia Daerah Istimewa Yogyakarta /PKBI DIY, <https://pkbi-diy.info/seksualitas/>, diakses pada 29 Januari 2019).

## **G. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi. Analisis ini bertujuan untuk menganalisis proses berlangsungnya suatu fenomena sosial dan memperoleh suatu gambaran yang tuntas terhadap proses tersebut. (Bungin, 2009:146). Dalam hal ini penelitian ini akan membahas resepsi penggemar terhadap kekerasan dan seksualitas dalam *fanfiction SasuSaku*. Sejalan dengan pernyataan McQuail mengenai teori resepsi, maka penelitian ini akan menganalisis bagaimana proses pemaknaan penggemar berdasarkan sudut pandang, pengalaman, maupun konteks budaya.

Penelitian kualitatif mencakup penggunaan subjek yang dikaji dan kumpulan berbagai data empiris – studi kasus, pengalaman pribadi, introspeksi, perjalanan hidup, wawancara, teks-teks hasil pengamatan, historis, interaksional, dan visual – yang menggambarkan saat-saat dan makna keseharian dan problematis dalam kehidupan seseorang. (Denzin dan Lincoln, 2009:2).

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Data kualitatif adalah data yang berupa informasi kenyataan yang terjadi di lapangan. Penelitian ini akan menggunakan teknik pengumpulan data dengan dua cara yaitu wawancara mendalam dan pengamatan partisipasi/pengamatan partisipan.

Wawancara mendalam secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama. (Bungin, 2009:108).

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara yang terstruktur dimana

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan mencari tahu dan menggali pengalaman penggemar terhadap kekerasan dan seksualitas pada *fanfiction SasuSaku*. Peneliti akan menanyakan bagaimana pengetahuan dan posisi penggemar dalam memaknai kekerasan dan seksualitas pada *fanfiction SasuSaku*. Wawancara akan dilakukan secara informal sehingga membuat partisipan lebih leluasa dalam mengemukakan pendapat dan pengalaman mereka.

Pengamatan partisipan diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gejala yang tampak pada objek penelitian. (Hadi, 1987:136 dalam Prastowo, 2010:27). Observasi merupakan pengamatan hasil kerja indera. Pengamatan merupakan proses kompleks yang tersusun dari proses biologis dan psikologis. Pengamatan menjadi salah satu teknik pengumpulan data yakni jika : 1. Sesuai dengan tujuan penelitian 2. Direncanakan dan dicatat secara sistematis. 3. Dapat dikontrol reliabilitas dan kebenarannya. (Usman & Akbar, 1996:54 dalam Prastowo,2010:28).

## **2. Responden**

Responden penelitian akan diambil melalui proses *purposive sample*. Akan ada beberapa partisipan yang akan menjadi responden yang dipilih karena memenuhi kriteria penelitian. Dimana sudah barang tentu penggemar *SasuSaku* adalah subjek pada penelitian ini. Sasaran responden yang akan peneliti ambil adalah penggemar *SasuSaku* yang berlokasi di Yogyakarta. Peneliti melakukan wawancara mendalam terhadap delapan responden tersebut.

## **3. Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian analisis resepsi, yang menitik beratkan pada kenyataan bahwa audiens adalah aktif. Disamping itu juga analisis resepsi ini akan sejalan dengan teori encoding dan decoding Stuart Hall dan teori resepsi McQuail.

Kedua teori tersebut berjalan beriringan menyatakan bahwa pemaknaan audiens terhadap sesuatu akan berbeda tergantung dengan latar belakang sudut pandang, pengalaman, maupun konteks budaya yang dimiliki masing-masing audiens.

Pada konteks penelitian ini audiens adalah penggemar *SasuSaku*. Dimana pada penelitian ini peneliti akan menganalisis pemaknaan penggemar terhadap kekerasan dan seksualitas pada *fanfiction SasuSaku* berdasarkan sudut



pandangan, pengalaman, maupun konteks budaya dari masing-masing penggemar.

Pada penelitian ini penggemar dikategorisasikan menjadi tiga posisi, yaitu : pertama, kelompok dominan hegemoni, dimana audiens pada kelompok ini memaknai pesan sesuai dengan apa yang dimaksud dengan media yang memproduksi pesan. Kedua, kelompok posisi negosiasi, dimana audiens pada kelompok ini dapat menerima makna yang diberikan oleh media namun juga memberikan pemaknaan tersendiri terhadap pesan media. Ketiga, Posisi Oposisi, audiens pada kelompok ini memaknai pesan secara berlawanan dari yang media harapkan, secara singkat posisi oposisi adalah antitesis kelompok dominan hegemoni. (During, 2007:515-517).

Pada penelitian ini, peneliti akan mewawancarai responden dengan mendalam. Peneliti akan berpegang dengan draft wawancara yang sudah disediakan sebelum wawancara dimulai. Hal ini sangat berguna, demi menghindari pembahasan yang terlalu melebar. Setiap wawancara yang dilakukan akan direkam dan ditranskrip dengan teliti, sehingga peneliti akan dapat menginterpretasi informasi yang didapat dari responden.

Peneliti akan mempersiapkan sampel *fanfiction* yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu *fanfiction* yang mengandung unsur kekerasan dan seksualitas berupa cerita bersambung (cerbung). sampel tersebut berjudul "Little Secret (End)" chapter satu sampai lima yang ditulis oleh Rina Afina dan diterbitkan di Wattpad yang telah dibaca sebanyak 347.000 kali.