

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Topik *queer* yang membahas terhadap hubungan percintaan yang tidak dibatasi oleh identitas gender sudah mulai marak masuk ke Indonesia dalam bentuk *entertainment* yang didasarkan dari budaya populer yang ada, seperti film, anime, *manga*, drama series dan lain-lain melalui media sosial, khususnya di Twitter. Globalisasi dan perkembangan teknologi membawa media baru dari negara-negara seperti Jepang, Korea Selatan, Thailand, Eropa, dan Amerika Serikat, termasuk membawakan topik *queer* yang tidak biasa dalam media Indonesia. *Queer* mengacu pada orang yang tidak heteroseksual dan digunakan sebagai penggambaran orang dengan beragam identitas gender atau orientasi seksual (Reynolds, 2019)

Dengan teknologi dan internet, perluasan genre LGBTQ melahirkan berbagai festival sastra, rumah produksi, serial televisi, kanal YouTube, dan jumpa penggemar yang menyebar ke negara lain, termasuk Indonesia. Film-film dan serial yang bergenre LGBTQ dapat dinikmati melalui *platform streaming* seperti Youtube, WeTV, Viu, dan Netflix. Ditambah lagi dengan adanya media sosial, penggemar dapat mendapatkan informasi terkait karya visual, seni dan sastra yang bertema LGBTQ yang baru dengan sangat cepat. Banyak cara yang ditempuh para penggemar untuk dapat menikmati karya-karya tersebut.

Hal ini kemudian berkaitan dengan keberadaan media komunikasi elektronik yang kini menjadi sarana bagi gerakan LGBTQ untuk bergerak dengan lebih aman. Dalam membuka ruang diskusi baru mengenai seksualitas *queer*, internet dan teknologi digital telah memudahkan terciptanya konektivitas yang membentuk simpul penting untuk identifikasi, kepemilikan, dan mendapatkan dukungan (Pullen & Cooper, 2010). Identitas seringkali

dimainkan dalam lingkungan *online* dan virtual, sama seperti saat bertemu tatap muka. Menurut Pullen (2010), identitas LGBTQ semakin terlihat di *World Wide Web*, menunjukkan adanya perkembangan yang memberikan peluang hidup yang lebih optimis bagi kaum LGBTQ di dunia modern dan juga peluang baru untuk penegasan identitas secara *online*.

Fraser dalam Pain (2022) mengungkapkan bahwa interkoneksi antar individu melalui media digital memungkinkan pertukaran ideologi dan membentuk jaringan *queer* yang cepat di seluruh dunia. Billard (2020) juga menyatakan bahwa media, khususnya media komunitas LGBTQ, memainkan peran penting dalam membentuk identitas sosial dan politik bersama, sehingga memungkinkan individu dan kelompok *queer* untuk merasakan keberadaan komunitas *queer*, mendapatkan saran dan informasi tentang berbagai masalah *queer*, dan menjadi gerakan penting dalam membentuk budaya digital *queer* di mana identitas, praktik, dan teori LGBTQ bergabung untuk membentuk pergeseran pada persimpangan identitas *queer*. Oleh karena itu, media digital sering kali menjadi sasaran advokasi dan aktivisme LGBTQ serta memberikan kontribusi penting terhadap komunitas *queer* karena dapat menyebarkan ide-ide tentang perilaku yang dapat diterima oleh masyarakat dan membentuk identitas yang sah. Dalam penelitian ini, media massa yang memiliki fungsi sebagai *entertainment* akan berkaian erat dengan adanya penyebaran konten *Boys Love & Girls Love*.

Semakin banyaknya penyebaran genre *Boys Love* (BL) & *Girls Love* (GL) yang dikemas dalam berbagai jenis media populer yang mengisahkan hubungan romantis dari *male-male* dan *female-female* di Jepang, akhirnya terbentuk komunitas virtual di mana para anggota membahas ketertarikan mereka, yang diketahui sebagai *fandom*. *Fandom* menjadi fenomena umum yang semakin berkembang dalam industri hiburan. *Fandom* sudah terbentuk dari lama bahkan sebelum adanya jaringan digital yang diketahui sebagai komunitas interpretatif, dimana orang-orang yang membuat arti dalam sebuah teks. Komunitas interpretatif berkumpul untuk membahas teks media favorit.

Sama halnya dengan forum diskusi *online*, setiap anggota tidak akan selalu memiliki kesimpulan yang sama, sehingga dalam ruang ini memberikan pengalaman yang istimewa dalam melihat pandangan asli dari masing-masing anggota. *Fandom* berkembang dengan pola interpretasi yang khas, cara interaksi sosial, dan bentuk budaya produksi yang muncul dari hasrat dan minat bersama komunitas Booth (2018) mengatakan bahwa arti dari kata penggemar atau fan menggambarkan orang yang memiliki ikatan emosional yang kuat terhadap suatu hal, baik perasaan itu dibagikan kepada orang lain atau tidak. Istilah ini memiliki arti yang luas dan menjadi istilah yang cukup sepele, misalnya hanya dengan menekan tombol "suka" di halaman Facebook. Sedangkan arti dari kata *fandom*, mengacu pada orang-orang yang mengidentifikasi diri mereka sebagai bagian dari budaya dan komunitas penggemar yang memiliki ketertarikan yang sama. Representasi media seringkali mendefinisikan penggemar berdasarkan pada satu teks tunggal, namun pada kenyataannya, *fandom* seharusnya dipahami sebagai subkultur yang lebih luas. Anggota dari suatu *fandom* mungkin terlibat dengan berbagai objek media yang berbeda, namun memiliki tradisi dan praktik yang sama, yang telah dibangun selama bertahun-tahun.

Di media sosial Twitter, komunitas virtual yang membahas terkait media dengan tema *queer* mulai bermunculan, dengan adanya keberadaan akun yang menjadi sarana untuk memberikan informasi tentang media dan karya baru dalam kategori LGBTQ. Bahkan, terdapat akun "menfess" di Indonesia yang dibentuk khusus untuk membahas karya BL & GL. Twitter telah dikenal sebagai *platform* media sosial yang telah merubah cara orang berinteraksi satu sama lain dan telah memberikan gambaran terhadap bagaimana komunitas virtual terbentuk di media sosial, yang menciptakan gelombang baru budaya partisipatif dalam masyarakat digital saat ini. *Platform* media sosial memainkan peran penting dalam budaya penggemar saat ini, karena dengan keberadaan media sosial memberikan ruang dan menjadi pusat bagi para

penggemar untuk membantu meningkatkan branding seseorang atau suatu hal melalui dukungan *online* yang luar biasa yang diberikan (Getalado, 2020)

Dalam komunitas virtual yang membahas terkait dengan BL & GL, melibatkan banyak aktivitas yang dilakukan untuk mendukung serta membicarakan pencipta karya seperti komik, anime, serial TV, dan media lainnya dengan cara memproduksi karya yang berhubungan dengan karya tersebut, seperti *fanfiction*, *fanart*, *cosplay*, *fanvideo*, dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Booth (2018) yang menyatakan bahwa aktivitas dalam *fandom* melibatkan partisipasi aktif dari para penggemar dalam membentuk interpretasi alternatif yang sering diwujudkan melalui produksi budaya yang tidak resmi seperti *fanfiction*, video remix, lagu, karya seni, dan kostum.

Penggemar seringkali menggunakan dunia naratif ini sebagai fondasi untuk karya kreatif mereka sendiri dengan mengadopsi karya asli. *Fanfic*, yang merupakan tulisan fiksi yang dibuat oleh penggemar terinspirasi dari topik atau hal yang diminati oleh penggemar (Duffett, 2013). Karya kreatif dari para penggemar dapat dikelompokkan ke dalam berbagai kategori, seperti 'AU' (alternate universe). Banyak diantaranya memiliki label tertentu, seperti Genfic, RPF dan *slash* yang memiliki genre *fanfic* yang berbeda. Berkaitan dengan media *Boys Love*, *slash* fiction adalah genre *fanfic* yang menonjol dalam menampilkan hubungan homoerotik antara dua karakter utama pria dari suatu seri yang diproduksi dari *fandom* barat, yang dimana asal-usulnya dapat ditelusuri dari *fandom* Star Trek di 1960-an ketika Kapten Kirk dan Mr. Spock menjadi pasangan *slash* pertama dan menjadi model bertahun-tahun.

Slash fiction menyajikan hubungan romantis yang non-canon (tidak ada di dalam cerita aslinya) (Duffett, 2013). *Boys Love* memiliki kemiripan dengan *slash* fiction dari Barat, karena keduanya menggambarkan hubungan homoseksual dan sebagian besar muncul karena kreasi amatir dari penggemar genre tersebut dan mayoritas pembaca dari kedua genre tersebut adalah wanita,

namun yang menjadi pembeda adalah di BL terdapat *trope* seme/uke (dominan/submissive) pada cerita yang dibentuk, yang dianggap sebagai "fitur terburuk" dari BL oleh penggemar *slash*. Meskipun terdapat perbedaan dalam cara menceritakan antara kedua genre tersebut, namun perlu diketahui bahwa terdapat hubungan antara *Boys Love* dan *slash*. Kedua genre tersebut muncul sebagai tren yang signifikan pada tahun 1970-an, ketika munculnya pertanyaan tentang gender dan seksualitas. Para pencipta komik *Boys Love* di Jepang awalnya mengaku bahwa genre tersebut terinspirasi oleh karya-karya Barat (Levi, McHarry, & Pagliassotti, 2010)

Welker (2022) mengungkapkan bahwa genre *Boys Love* telah membentuk kemajuan melalui keterlibatan transnasional dan lintas budaya negara yang dibantu oleh internet. BL telah menjadi populer sejak tahun 1980-an dan menyebar ke negara-negara di seluruh dunia, yang meningkatkan jumlah penggemar dan pencipta dengan signifikan, terutama saat ini dengan bantuan partisipasi penggemar melalui media sosial dan komunitas web. Upaya perluasan genre BL ini dimulai dari *manga shoujo* (komik ditujukan untuk perempuan remaja) di Jepang, yang kemudian menarik perhatian penulis untuk membuat kisah hubungan romantis/seksual male-male.

Budaya BL dimulai dari Taiwan pada akhir tahun 1970-an, melalui komik terjemahan *dōjinshi* (fanzines) yang menampilkan narasi homoerotis berdasarkan *manga* dan anime *shōnen* (anime yang ditujukan untuk penonton laki-laki) populer. Budaya BL di Korea Selatan juga muncul pada tahun 1980-an seputar produksi media BL dan konsumsi *dōjinshi*. Media BL kemudian diperkenalkan di Cina pada tahun 1990-an, dan biasanya disebut sebagai *danmei*, pengucapan bahasa Cina dari kata *tanbi*, kata bahasa Jepang yang berarti "estetika", dan telah digunakan di Jepang sebagai label untuk BL. Secara sederhana, media BL awalnya diimpor dari Jepang ke negara-negara Asia lain dalam bentuk *manga*, diterjemahkan ke dalam scanlations/fansub/fansub, dan dikonsumsi oleh anggota *fandom*. Saat ini, media BL Jepang juga tersedia dalam bentuk anime, fiksi prosa, audio drama,

dan drama *live action*, serta dalam bentuk karya turunan produksi lokal yang didistribusikan secara *online* dan di fan-meeting (Welker, 2022).

Boys Love kini secara bertahap dibentuk sebagai istilah umum untuk genre tersebut oleh penerbit dan konsumen di Jepang serta penonton di luar negeri, namun hal itu tidak selalu demikian. Terdapat kebingungan antara istilah tersebut dengan istilah lain masih ada, terutama di luar Jepang. Pada akhir tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an, singkatan '*yaoi*' diciptakan dan dipopulerkan di Jepang sebagai cara untuk merujuk pada karya yang diterbitkan oleh penggemar, atau doujinshi, yang didasarkan pada karya yang sudah ada. *Yaoi* adalah singkatan dari "*Yama nashi, ochi nashi, imi nashi*" ("Tanpa klimaks, tanpa poin, tanpa arti"), yang diketahui sebagai karya yang menggambarkan kecenderungan judul-judul BL ini untuk mengabaikan alur cerita sebenarnya demi seks. Dengan kata lain, karya-karya cinta antara lelaki yang ada dibentuk untuk mencapai "klimaks" daripada untuk cerita atau pengembangan romantis.

Saat ini di Jepang, istilah *Boys Love* dapat mencakup semua tingkatan konten seksual, sementara *yaoi*, yang telah menjadi lebih samar-samar di Jepang, telah menjadi cara bagi penggemar di Barat untuk membedakan tingkat konten seksual. Sebagai contoh, di situs *fanfiction* seperti *Fanfiction.Net*, beberapa cerita menjadi populer dengan label *yaoi* hanya jika mengandung adegan seks eksplisit atau lebih berat pada sisi seksual dibandingkan sisi romantis. Sebaliknya, jika sebuah cerita kurang eksplisit atau memiliki fokus yang lebih besar pada romansa, mungkin akan diberi label *Boys Love*. Hal ini kemudian membentuk sebuah kebingungan dalam mengartikan kedua kata tersebut, padahal pada kenyataannya *Boys Love* & *Yaoi* memiliki arti yang sama, yaitu konten yang mengandung unsur percintaan hubungan male-male. Adanya perbedaan konsep dan pengertian dari kata "*yaoi*", merujuk pada konotasi yang negatif di persepsi masyarakat luas.

Tidak dapat disangkal bahwa fenomena media BL akan terus menyebar luas, terutama dengan semakin populer dan pesatnya penggunaan yang menunjukkan berbagai tujuan dalam penggunaannya, termasuk sebagai media yang digunakan oleh para penggemar dari berbagai *fandom*. Saat ini, *fandom* berkomunikasi dan berinteraksi terutama melalui media *online* selain pertemuan offline tradisional seperti event, konser, nobar (nonton bareng), dan aktivitas fan lainnya, sehingga jangkauan *fandom* tidak hanya terbatas pada wilayah tertentu saja tetapi dapat dengan cepat berkembang secara global. Fenomena ini kemudian juga mendorong adanya penyebaran yang lebih terhadap karya dan konten yang bertemakan *queer* di media sosial.

Meskipun fenomena media *queer* bukan merupakan hal yang baru tetapi juga bukan sesuatu yang umum diketahui masyarakat Indonesia karena agama-agama yang mendominasi negara ini, yaitu Islam dan Kristen, menganggap homoseksualitas sebagai sesuatu yang tidak dapat diterima karena menantang ketertiban ilahi. LGBTQ masih dianggap sebagai hal yang tabu dan ‘tidak wajar’ karena adanya hubungan yang intim antara manusia yang memiliki jenis kelamin yang sama dan hal ini menjadi perbenturan moral dan agama. Berdasarkan data survei dari Saiful Mujani Research and Consulting terhadap hak hidup LGBTQ yang dilansir oleh Nasional Tempo (2018), menyatakan bahwa sebanyak 87,6% penduduk Indonesia menganggap kelompok minoritas sebagai suatu ancaman karena menilai LGBTQ telah menyimpang nilai-nilai agama. Selain kelompok LGBTQ menjadi ancaman, 41,1% penduduk Indonesia percaya bahwa kelompok LGBTQ tidak memiliki hak untuk hidup di Indonesia.

Stigma negatif masyarakat Indonesia terhadap kelompok LGBTQ tidak dapat dipungkiri bahwa kelompok LGBTQ akan selalu menjadi kelompok yang ‘maksiat’ di pandangan masyarakat Indonesia karena orientasi seksual yang diterima dan dianggap ‘normal’ oleh masyarakat adalah heteroseksual. Sehingga, tidak semua individu yang mendukung hak LGBTQ atau yang homoseksual dapat membuka jati diri mereka kepada lingkungan terdekatnya

dengan tujuan untuk melindungi diri dan tidak dikucilkan. Hal ini dapat selaras dengan wawancara yang dilakukan oleh Saputra (2020) terhadap seseorang yang bernama Abi (nama samaran) yang memiliki ketakutan dalam mengungkapkan dirinya terkait dengan orientasi seksualnya. Tidak hanya Abi, banyak individu lain yang mengidentifikasi dirinya sebagai *queer* di Indonesia, yang masyarakatnya sebagian besar konservatif, masih merasa belum mampu mengungkapkan identitasnya secara utuh kepada banyak orang. Ketakutan akan penolakan oleh anggota keluarga atau masyarakat pada umumnya telah mencegah banyak komunitas LGBTQ untuk secara terbuka mengungkapkan orientasi seksual mereka. Stigma tersebut semakin diperparah oleh Persatuan Psikiater Indonesia (PDSKJI) yang masih menganggap homoseksualitas, biseksualitas, dan transeksualitas sebagai gangguan jiwa yang dapat disembuhkan melalui penanganan yang tepat (Saputra, 2020). Hal ini kemudian berkaitan dengan perempuan yang menggemari karya bertemakan *queer*, menjadi sulit untuk mengungkapkan kesenangannya di lingkungan heteronormativitas yang ada di Indonesia.

Perempuan penggemar konten *queer* biasanya dikenal sebagai Fujoshi & Himejoshi. Fujoshi sendiri memiliki arti yang berarti 'gadis busuk', dimana perempuan menggemari cerita *Boys Love* yang merupakan sebuah genre yang menceritakan tentang hubungan antara laki-laki dalam bentuk cinta dan hubungan seksual. Sedangkan Himejoshi adalah perempuan yang membaca narasi hubungan romantis perempuan-perempuan. Tidak hanya membaca karya dari profesional, tetapi beberapa dari penggemar juga menghasilkan karya genre *Boys Love* dari karya-karya terkenal dan membuat mereka versi tersendiri. Istilah "Fujoshi" awalnya merujuk pada minat perempuan terhadap situasi unik dalam imajinasi dan untuk mengekspresikan hubungan romantis antara karakter laki-laki. Namun, ketika media massa mulai menggunakan istilah tersebut, makna "Fujoshi" berubah menjadi negatif karena adanya penyebaran artikel dan program yang tidak akurat (Mizoguchi, 2022). Hal ini menyebabkan persepsi masyarakat bahwa para Fujoshi adalah perempuan

"busuk" yang sebenarnya, karena mereka bebas dalam menikmati seksualitas dan memasukkan narasi *queer* dalam karya yang melibatkan karakter laki-laki (Midori, 2013).

Fujoshi sering dikritik karena dianggap merusak minat laki-laki heteroseksual dengan menggabungkan karakter laki-laki dari acara televisi populer seperti seri Shonen, media budaya populer untuk laki-laki. Kritik ini terutama berasal dari negara-negara dengan nilai-nilai keluarga patriarkal yang masih kuat, di mana minat seksual yang tidak berujung pada kehamilan dianggap tidak sesuai dengan norma (Sugiura dalam Midori, 2013). Hal ini berkaitan dengan kemunculan Anti-Fujoshi. Kemunculan gerakan anti-fujoshi dilakukan sebagai cara untuk menghina laki-laki trans dan menuduh mereka sebagai "perempuan fetisising hubungan gay". Umumnya, mereka percaya bahwa media BL/*yaoi* buruk untuk komunitas LGBTQ dan secara keseluruhan merupakan "representasi buruk" atau tidak *queer* dengan cara yang "benar", dikarenakan mereka menganggap bahwa semua penggemar fujoshi dan BL/*yaoi* adalah wanita heteroseksual cisgender, padahal Mizoguchi (2008) menyatakan bahwa Fujoshi lesbian dan biseksual ada dan tidak jarang pembaca BL perempuan juga mengkonsumsi cerita yuri atau '*Girl Love*' (GL).

Norma kemasyarakatan seperti pendapat minoritas, pengucilan, dan ketidaksetujuan karena perbedaan pendapat berdampak signifikan terhadap kebebasan individu, karena dapat menyebabkan represi, pemaksaan, dan pembatasan terhadap kebebasan individu. Contohnya termasuk pengucilan sosial ketika seseorang dianggap aneh, tidak normal, atau tidak memenuhi harapan masyarakat. Harapan masyarakat dalam dunia sosial memainkan peran penting dalam membatasi kebebasan individu. Terutama bagi perempuan yang kebebasannya seringkali masih terkekang oleh ekspektasi masyarakat (Ilaa, 2021)

Dari dulu hingga sekarang, kebebasan perempuan sangat dibatasi karena adanya masyarakat yang masih menganut budaya patriarki. Bahkan dalam abad

ke-18 dan ke-19, masyarakat berpendapat bahwa perempuan merupakan makhluk yang tidak rasional, rapuh, dan tidak mampu berpikir mandiri. Juga, perempuan dianggap sebagai hewan peliharaan yang dimiliki dan dikendalikan oleh pemiliknya, sehingga perempuan harus menunjukkan ketundukan kepada pemiliknya, yaitu suaminya (Weitz dalam Ilaa, 2021). Seiring kemajuan globalisasi, perempuan terus berjuang untuk kebebasan dan keadilan, melahirkan gerakan feminis yang memberi perempuan dan laki-laki hak yang sama dalam politik, masyarakat, seksualitas, intelektual, dan bisnis.

Meskipun gerakan feminisme tetap diperjuangkan hingga saat ini, namun tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat Indonesia tetaplah masyarakat yang patriarkal. Hal ini pun mempengaruhi interaksi sosial perempuan dalam masyarakat dan lingkungan sekitar, dimana ketika individu ingin menyampaikan informasi tetapi lingkungan di sekitar mereka dianggap bertentangan dengan pandangan mereka, maka orang tersebut juga akan menyesuaikan dirinya sesuai kebutuhan lingkungannya. Sehingga, seorang Fujoshi & Himejoshi pun menutupi identitas mereka dan tetap bersikap sesuai dengan norma sosial yang ada. Stigma negatif dari masyarakat memunculkan pemikiran “takut dihakimi” dan “harus menjaga nama baik” yang akhirnya sebagian besar orang menyembunyikan identitas mereka sebagai seorang penggemar.

Penelitian *Reading Yaoi Comics: An Analysis of Korean Girls' Fandom* yang diteliti oleh Suen Noh (2001) menemukan bahwa hingga 10 informan merasa bahwa nilai-nilai normatif tradisional yang harus dipenuhi seperti hal yang berkaitan dengan hasrat seksual seorang perempuan, masih sangat mendominasi. Dalam masyarakat patriarkal, seksualitas sangat ditakuti dan direndahkan, terutama bagi perempuan (Floretta, 2021). Mark McLelland (2000) dalam artikelnya yang berjudul “*The Love Between ‘Beautiful Boys’ in Japanese Women’s Comics*” menggambarkan stigma perempuan dalam masyarakat Jepang, yang ditindas oleh sistem patriarki yang merajalela di masyarakat. Konteks seksualitas perempuan di Jepang dapat dibagi menjadi

dua kategori: perempuan sebagai istri prokreasi dan perempuan sebagai komoditas dalam industri seks Jepang. Munculnya stigma terhadap patriarki ini akhirnya memunculkan argumen dari McClelland bahwa kecintaan perempuan Jepang terhadap komik *Boys Love* merupakan bentuk perlawanan terhadap stigma tersebut.

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah di atas, peneliti memiliki ketertarikan lebih lanjut mengenai pengalaman Fujoshi & Himejoshi supaya setiap individu dapat diterima terhadap kegemarannya dan tidak lagi merasa terhakimi karena adanya ketertarikan terhadap karya konten dengan tema *queer* yang berbentuk media teks, visual maupun audio. Penelitian ini akan menggunakan kualitatif deskriptif untuk mengetahui pengalaman Fujoshi & Himejoshi di tengah heteronormativitas yang berlaku di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Pandangan masyarakat Indonesia terhadap isu LGBTQ selalu menerima pertentangan dan juga pandangan terhadap Fujoshi & Himejoshi yang sudah negatif membuat para Fujoshi & Himejoshi pun menutupi identitas mereka dan tetap bersikap sesuai dengan norma sosial yang ada. Dalam penelitian ini, penulis akan mengangkat bagaimana pemaknaan pengalaman individu sebagai seorang Fujoshi & Himejoshi di tengah heteronormativitas yang berlaku di Indonesia.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka pertanyaan terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemaknaan pengalaman Fujoshi & Himejoshi di tengah heteronormativitas yang berlaku di Indonesia?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemaknaan pengalaman individu sebagai Fujoshi & Himejoshi di tengah heteronormativitas yang berlaku di Indonesia

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Secara akademis, diharapkan dari adanya penelitian ini dapat menambah ilmu dalam pengalaman komunikasi seorang Fujoshi & Himejoshi khususnya dalam ilmu komunikasi interpersonal. Selain itu, dari penelitian ini diharapkan juga dapat berkontribusi dalam penelitian komunikasi yang berkaitan dengan *fandom*, gender dan identitas dalam studi fenomenologi.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, diharapkan dapat menjadi pencerminan dan evaluasi dalam pengalaman seorang Fujoshi & Himejoshi.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Secara sosial, diharapkan dapat memperluas pengetahuan masyarakat Indonesia terhadap seorang Fujoshi & Himejoshi dan menghargai diri individu terhadap pengalaman dan pengungkapan dirinya.