

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara di Asia Timur, yang terdiri dari pulau-pulau sebagaimana negara Indonesia. Bentuk pemerintahan dari negara ini adalah kekaisaran dengan Tokyo sebagai ibu kotanya. Budaya tradisional dan modern pada negara Jepang, begitu melekat pada masyarakatnya. Bahkan berkembang pesat dan menyebar ke berbagai negara, salah satunya adalah negara Republik Indonesia.

Ada berbagai macam budaya Jepang yang begitu populer dan digemari masyarakat, seperti *manga* dan juga *anime*. Bagi masyarakat luas (selain Jepang) *anime* dimaknai sebagai animasi yang dibuat atau berasal dari negara Jepang. Sedangkan untuk pengertian yang sesungguhnya dari *anime* atau dalam bahasa Inggris disebut sebagai *animation*, yang mana kata ini merujuk kepada semua jenis animasi. Kemudian untuk *manga* merupakan kata istilah yang digunakan untuk merujuk pada hasil karya dalam bentuk kartun atau komik yang dibuat oleh Jepang¹.

Globalisasi *manga* dan *anime* merupakan sebuah bagian yang penting dalam perkembangan industri budaya dengan skala yang luas. Budaya tradisional ataupun modern Jepang yang diekspor, begitu diminati oleh sebagian besar negara

¹Latifah Gusri dkk., “Kontruksi Identitas Gender Pada Budaya Populer Jepang (Analisis Etnografi Virtual Fenomena Fujoshi Pada Media Sosial),” *Mediakita* 5, no. 1 (2021): 1–9, <https://doi.org/10.30762/mediakita.v5i1.3584>.

di Asia dan juga di Amerika Utara, serta negara-negara di Eropa.² Salah satu subgenre yang populer dan banyak diminati dari *shoujo manga* (manga yang ditujukan kepada remaja perempuan) adalah manga ataupun anime dengan genre *yaoi* atau *boy's love*. *Yaoi* merupakan sebuah narasi homoerotis yang menampilkan hubungan romantis antara sesama laki-laki, yang dibuat oleh dan untuk perempuan. Secara bahasa *yaoi* merupakan sebuah istilah yang berasal dari singkatan frasa *yama nashi, ochi nashi, imi nashi* (山なし、落ちなし、意味なし) yang memiliki makna tidak adanya sebuah penyelesaian, tidak ada klimaks, dan tidak ada arti.³ Sebagaimana *manga* dan *anime* pada umumnya, pada genre ini juga menunjukkan cerita tentang persahabatan, aksi, petualangan, drama, interaksi sosial, dan percintaan, serta tema-tema lainnya. Namun yang paling sering ditunjukkan adalah mengenai percintaan dan hubungan seksual, terutama pada hasil karya *manga* yang dibuat oleh komikus. Sehingga sering kali dianggap sebagai *manga* yang memiliki unsur pornografi bagi para pembaca.⁴

Perkembangan teknologi semakin pesat setiap tahunnya, sehingga memberikan dampak ke berbagai aspek kehidupan. Sebagaimana perkembangan budaya yang juga ikut berkembang pesat bersamaan dengan perkembangan teknologi tersebut, yang bisa diakses melalui berbagai macam cara atau media, seperti melalui aplikasi *Facebook, Telegram, Twitter, YouTube, dan Instagram*.

²Mark Wheeler MacWilliam, *Japanese Visual Culture: Explorations in the world of manga and anime* (Routledge, 2015), 13.

³Ghifarah Ulayya Az-zahra dan Umul Khasanah, "Karakteristik Fudanshi Pada Tokoh Miyano Yoshikazu Dalam Manga Sasaki to Miyano," *Karakteristik Fudanshi Pada Tokoh Miyano Yoshikazu Dalam Manga Sasaki to Miyano* 2, no. 1 (2023): 414, <https://doi.org/10.30996/uncollcs.v2i1.2482>.

⁴Putri Andam Dewi, "Komunitas Fujoshi Di Kalangan Perempuan Indonesia," *Lingua Cultura* 6, no. 2 (2012): 174, <https://doi.org/10.21512/lc.v6i2.404>.

Sehingga menjadikan *manga* dan *anime* yang muncul dalam beragam tipe dan bisa dinikmati dari berbagai rentang usia (tua maupun muda), pekerjaan, serta gender. Bagi seorang perempuan yang menyukai cerita dengan genre *yaoi* atau *boy's love* disebut *fujoshi* (*rotten girl*) dan untuk laki-laki disebut *fudanshi*. Dimana para penggemar tersebut tersebar ke berbagai negara, baik itu negara maju maupun negara berkembang seperti Indonesia.⁵

Fujoshi adalah istilah dalam bahasa Jepang yang secara harfiah berarti "*rotten girl*" atau "gadis busuk". Secara umum, *fujoshi* merujuk pada perempuan yang menggemari karya fiksi dengan genre *yaoi*, yaitu cerita yang menampilkan hubungan romantis dan emosional antar karakter laki-laki. Secara teoritis, kemunculan *fujoshi* berkaitan dengan budaya fandom di Jepang, di mana perempuan mencari ruang imajinatif yang berbeda dari narasi romansa heteroseksual pada umumnya.⁶ Namun, untuk menghindari generalisasi, dalam penelitian ini digunakan istilah "kecenderungan *fujoshi*" yang merujuk pada ketertarikan dan keterlibatan individu perempuan terhadap media *Boys Love* tanpa menuntut adanya pengakuan diri sebagai bagian dari komunitas *fujoshi*. Indikator kecenderungan *fujoshi* dapat dikenali melalui 3 aspek keterlibatan individu terhadap budaya *Boys Love* yaitu aspek kognitif, afektif, dan perilaku.⁷

⁵Andre Barnabas Dwi Kristanto dan Azizah Alie, "Studi Fenomenologi Tentang Laki-Laki (Fudanshi) Penggemar Bacaan Dan Tontonan Fiksi Romantis Homoerotis Jepang (Yaoi) Di Kota Surabaya", *Journal of Urban Sociology* 1, no. 1 (2019): 59, <https://doi.org/10.30742/jus.v1i1.564>.

⁶Pricilia Vesky, dan Mira Hasti Hasmira, "Kajian Semiotika Memaknai Konten Yaoi di Grup Telegram Nomin Shipper", (*Jurnal Perspektif: Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, Vol. 4 No. 3, 2021), hal. 334.

⁷Patrick W. Galbraith, "Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among 'Rotten Girls' in Contemporary Japan", (*Signs*, Vol. 37, No. 1, September 2011), hal. 217-224. <https://doi.org/10.1086/660182>

Pada setiap individu, terdapat hal-hal yang begitu mereka suka atau diminati yang memiliki pengaruh di dalam kehidupan sehari-harinya. Andi Maprare mengungkapkan bahwa minat merupakan bagian dari perangkat mental, yang tersusun oleh adanya prasangka, harapan, kecenderungan terhadap sesuatu dan pendirian. Secara sederhana, minat dapat diartikan sebagai sebuah kegairahan dan kecenderungan yang besar terhadap suatu hal. Melalui hal yang diminati tersebut, lama-kelamaan akan memberikan efek terhadap sikap ataupun perilakunya. Seseorang akan mendapatkan dampak positif maupun negatif dari menggemari *yaoi*.⁸

Terkait dengan hal ini, terdapat beberapa pernyataan dari subjek yang telah diwawancarai oleh peneliti. Dimana subjek H menyatakan bahwa pada awalnya, ia secara tidak sengaja melihat cerita dengan genre *boy's love / yaoi*. Kemudian karena merasa penasaran subjek pun mencari secara lebih lanjut mengenai makna genre tersebut, yang mana genre *boy's love / yaoi* adalah genre yang menceritakan hubungan antara dua orang laki-laki atau lebih. Pada awalnya subjek merasa geli atau aneh dengan cerita tersebut, akan tetapi subjek mencoba untuk membuka pikirannya (*open minded*) bahwa yang terpenting cerita yang ditampilkan adalah cerita yang menarik dan tokoh yang memerankan cerita tersebut adalah tokoh yang digemarinya. Jadi tidak apa-apa untuk membaca cerita dengan genre tersebut dan dengan seiring waktu berlalu subjek mulai menyukai konten-konten di sosial media yang bergenre *yaoi*. Selain itu peneliti juga menemukan adanya indikasi kegagalan kontrol diri, yang mana subjek H mengungkapkan bahwa ia sering begadang

⁸Yayat Suharyat, "Hubungan Antara Sikap, Minat, dan Perilaku Manusia", *Jurnal Region* 13 (2009): 7-8.

hingga larut malam untuk membaca konten *yaoi*, sehingga mengabaikan waktu istirahat dan menunda pengerjaan tugas kuliah. Selain itu, subjek juga merasakan konflik batin dan rasa bersalah setelah membaca konten tersebut, karena menyadari bahwa hobi tersebut bertentangan dengan ajaran agama Islam yang diyakininya. Akan tetapi, dorongan untuk terus mengakses konten *yaoi* tetap muncul dan sulit untuk ditahan oleh subjek.⁹

Fenomena tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara kesadaran religiusitas subjek dengan kemampuan *self-control* dalam mengatur perilaku gemarnya. Hal ini menjadi dasar mengapa penelitian ini penting untuk dilakukan, yaitu untuk mengeksplorasi bagaimana strategi kontrol diri dapat membantu subjek menyeimbangkan antara hobi dan tuntutan akademik serta nilai-nilai agama.

Berdasarkan pernyataan dari subjek, maka selain berpengaruh terhadap sikap dan perilaku, sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya. Menggemari *yaoi* juga memberikan pengaruh terhadap religiusitas seseorang. Religiusitas adalah penghayat dari norma-norma agama dalam diri individu. Dimana hal tersebut mencakup ke berbagai dimensi atau aspek kehidupan. Religiusitas ini diaplikasikan ke dalam kegiatan sehari-hari baik secara fisik maupun batin.¹⁰ Dimana subjek telah mengetahui bahwa membaca cerita tersebut bukanlah hal yang baik.

Terlepas dari sejarah panjang perkembangan sastra dan seni yang menggambarkan cinta dan hubungan seksual antara laki-laki pada *anime*, *manga*

⁹H, Mahasiswi, Wawancara Semi Terstruktur, Banjarmasin, 26 Januari 2023.

¹⁰ Putri Wulandari, “*Gambaran Religiositas Pada Fujoshi*” (Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022), 14, https://idr.uin-antasari.ac.id/18557/4/Putri_Wulandari_BAB_I.pdf.

ataupun pada ranah lainnya. Hal ini jika dikaitkan dengan ajaran di dalam agama Islam, maka cerita ataupun konten dengan genre *yaoi* serupa dengan cerita dari umat Nabi Luth yang dijelaskan di dalam Al-qur'an yang mana mereka memiliki ketertarikan seksual yang menyimpang.

إِنَّكُمْ لَتَأْتُونَ الرِّجَالَ شَهْوَةً مِّنْ دُونِ النِّسَاءِ ۚ بَلْ أَنْتُمْ قَوْمٌ مُّسْرِفُونَ

Artinya: “Sesungguhnya kamu benar-benar mendatangi laki-laki untuk melampiaskan syahwat, bukan kepada perempuan, bahkan kamu adalah kaum yang melampaui batas.” (QS. Al-A'raf/7: 8)

أَلَمْ يَأْتِهِمُ نَبَأُ الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ قَوْمِ نُوحٍ وَعَادٍ وَثَمُودَ ۖ وَقَوْمِ إِبْرَاهِيمَ وَأَصْحَابِ مَدْيَنَ وَالْمُؤْتَفِكَاتِ

أَتَتْهُمْ رُسُلُهُم بِالْبَيِّنَاتِ فَمَا كَانَ اللَّهُ لِيَظْلِمَهُمْ وَلَكِنْ كَانُوا أَنْفُسَهُمْ يَظْلِمُونَ

Artinya: “Apakah tidak sampai kepada mereka berita (tentang) orang-orang sebelum mereka, (yaitu) kaum Nuh, ‘Ad, Samud, kaum Ibrahim, penduduk Madyan, dan (kaum Lut) yang kota-kotanya dijungkirbalikkan? Telah datang kepada mereka rasul-rasul dengan membawa bukti-bukti yang nyata. Allah tidak akan pernah menzalimi mereka, tetapi merekalah yang selalu menzalimi diri sendiri.” (QS. At-Taubah/9: 70)

Sebagaimana penjelasan dari ayat tersebut, yang mana pada masa itu umat Nabi Luth yang lebih memilih untuk melampiaskan syahwatnya terhadap laki-laki. Dibandingkan kepada perempuan ataupun isteri mereka dan perbuatan tersebut tergolong dalam perbuatan mendzalimi diri sendiri. Sehingga apabila dikaitkan dengan orang-orang yang gemar membaca, mendengar, dan menonton hal-hal yang bergenre *yaoi* adalah perilaku yang mendzalimi diri sendiri.

Selain dua ayat Al-qur'an diatas, terdapat juga sebuah hadits yang turut memperkuat. Nabi saw., bersabda:

مَنْ تَشَبَّهَ بِقَوْمٍ فَهُوَ مِنْهُمْ

Artinya: "Barangsiapa yang menyerupai suatu kaum, maka dia termasuk bagian dari mereka." (HR. Ahmad dan Abu Daud).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang "Gambaran Kontrol Diri Pada Mahasiswi Yang Memiliki Kecenderungan *Fujoshi* Di UIN Antasari Banjarmasin" sebagai judul penelitiannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas, maka rumusan yang ditetapkan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran aspek *cognitive control* pada mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin yang memiliki kecenderungan *fujoshi*?
2. Bagaiman gambaran aspek *decisional control* pada mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin yang memiliki kecenderungan *fujoshi*?
3. Bagaimana gambaran aspek *behavioral control* pada mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin yang memiliki kecenderungan *fujoshi*?
4. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kontrol diri pada mahasiswi yang memiliki kecenderungan *fujoshi*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan yang telah diberikan pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan gambaran aspek *cognitive control* pada mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin yang memiliki kecenderungan *fujoshi*?
2. Menjelaskan gambaran aspek *decisional control* pada mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin yang memiliki kecenderungan *fujoshi*?
3. Menjabarkan gambaran aspek *behavioral control* pada mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin yang memiliki kecenderungan *fujoshi*?
4. Menguraikan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kontrol diri pada mahasiswi yang memiliki kecenderungan *fujoshi*?

D. Signifikasi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan khususnya dalam keilmuan pada bidang Psikologi. Terutama mengenai gambaran dan kontrol diri dari *fujoshi*. Selain itu peneliti juga berharap penelitian bisa memberikan kontribusi terhadap konsep berfikir dan menjadi landasan teori untuk penelitian selanjutnya dengan pembahasan yang serupa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan informasi bagi para remaja dan dewasa untuk mengetahui bagaimana kontrol diri yang dimiliki dan keadaan mahasiswi *fujoshi*. Sehingga mereka bisa mengetahui kontrol diri masing-masing

dan dapat mengendalikan atau mengantisipasinya, agar tidak terjadi pada diri mereka. Melalui hasil dari penelitian ini, peneliti berharap dapat menjadi sebuah acuan untuk membuat program intervensi atau pendampingan, baik itu yang bersifat preventif (mencegah) maupun rehabilitative.

E. Batasan Istilah

1. *Self Control* (Kontrol Diri)

Pada penelitian ini, teori yang digunakan merupakan teori dari Averill berpendapat bahwa kontrol diri merupakan ketika seseorang mampu untuk memodifikasi dan menentukan tindakan-tindakan yang akan diberikan terhadap rangsangan, serta kemampuan dalam pengelolaan informasi. Pemaknaan kontrol diri menurut Averill berfokus kepada seperangkat kemampuan individu dalam menentukan dan mengontrol perilaku sebagaimana yang diyakininya. Pada penelitian ini, berfokus kepada kontrol diri dari mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin dengan kecenderungan *fujoshi* terhadap kegemarannya dalam melakukan kegiatan menonton ataupun membaca cerita yang bergenre *yaoi*. Baik dilihat dari gambaran kontrol diri pada seorang perempuan (*fujoshi*).¹¹

Kontrol diri merupakan seperangkat upaya seseorang untuk mengendalikan tingkah laku sebagaimana kondisi yang sedang di alaminya. Dengan mempertimbangkan atau mengacu kepada berbagai pengalaman yang telah didapatkan. Sehingga dapat menunjukkan sikap yang diinginkan sebagaimana yang diharapkan individu tersebut.

¹¹M. Nur Ghufon, dan Rini Risnawati. S, “*Teori-Teori Psikologi*”, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hal. 21-32.

Aspek-aspek dari kontrol diri menurut Averill terbagi menjadi tiga bagian, yakni sebagai berikut.

- a. Mengontrol Kognisi (*Cognitive control*)
- b. Mengontrol Keputusan (*Decisional Control*)
- c. Kontrol Perilaku (*Behavioral Control*)¹²

2. *Fujoshi* (Perempuan Busuk)

Istilah *fujoshi* (腐女子) berasal dari bahasa Jepang yang digunakan sebagai sebutan untuk wanita yang menggemari cerita dengan genre *Yaoi* dan *Boy's love*. *Fujoshi* juga dikenal dengan *roten girl's*, yang awalnya memiliki konotasi negatif sebagai “perempuan busuk”. Namun dalam perkembangan saat ini, istilah tersebut digunakan secara netral untuk menyebut perempuan yang memiliki hobi mengonsumsi konten bergenre *Boy's love* (*Yaoi*) sebagai hiburan.¹³

Penelitian ini menggunakan teori utama dari Galbraith, sebagai rujukan utama karena dianggap paling komprehensif dalam menjelaskan fenomena *fujoshi*. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan *fujoshi* adalah mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin yang memiliki ketertarikan dan secara aktif mengonsumsi konten *yaoi* / *boy's love*. Agar tidak terjadi generalisasi, dalam penelitian ini digunakan istilah “kecenderungan *fujoshi*” bukan “*fujoshi*” secara identitas penuh. Hal ini mengacu pada Galbraith yang menjelaskan bahwa keterlibatan individu terhadap budaya *Boys Love* dapat dilihat dari 3 aspek. Indikator kecenderungan *fujoshi* dalam penelitian ini disusun oleh peneliti berdasarkan karakteristik tersebut,

¹²*Ibid*, hal. 29

¹³Wiranda Rasnika, “Pola penyebaran Konten Homoseksual Melalui Media Sosial Wattpad (Studi Kasus Komunitas *Fujoshi* Di Indonesia)”, (Skripsi, IAIN Batusangkar, 2021), hal. 10.

yaitu:

- a. Kognitif: Memiliki pengetahuan tentang istilah *Boys Love*, *Yaoi*, *pairing*, dan *trope* dalam cerita *BL*
- b. Afektif: Merasa tertarik, senang, dan mendapatkan kepuasan emosional ketika melihat/membaca konten *BL*
- c. Behavioral: Aktif mengonsumsi media *BL* seperti *manga*, *anime*, novel, atau *fan fiction*.¹⁴

Subjek dalam penelitian ini dikatakan memiliki kecenderungan *fujoshi* apabila memenuhi minimal 2 dari 3 indikator di atas. Pembatasan istilah ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana subjek penelitian melakukan kontrol diri dalam menyalurkan kecenderungannya.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang menggunakan tema gambaran kontrol diri pada *fujoshi* dan *fudanshi* di kota Banjarmasin diketahui belum pernah diteliti sebelumnya. Akan tetapi terdapat beberapa penelitian yang memiliki variabel yang sama. Namun penelitian tersebut memiliki konteks yang berbeda dari penelitian ini. Dimana penelitian tersebut dapat menjadi sebuah acuan sekaligus memperkaya teori yang akan digunakan pada proses penelaahan atau pengkajian penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut yakni sebagai berikut:

1. Penelitian dengan judul “*Gambaran Kontrol Diri Pada Mahasiswa Penjudi*

¹⁴Patrick W. Galbraith, “Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among ‘Rotten Girls’ in Contemporary Japan”, (*Signs*, Vol. 37, No. 1, September 2011), hal. 217-224. <https://doi.org/10.1086/660182>

Di Kota Jember” yang ditulis oleh Fangky Septyan Putra pada tahun 2016. Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan skala Gutman sebagai metode pengambilan datanya. Hasil penelitian dari ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki kegemaran dalam melakukan judi online mempunyai daya kontrol diri yang rendah. Dimana hal tersebut ditunjukkan dalam persentase keseluruhan kontrol diri yang mendapatkan persentase 40% untuk kategori tinggi dan 60% untuk kategori rendah. Kemudian untuk persentase per-aspek dari kontrol diri, yaitu kontrol perilaku 36% untuk kategori tinggi dan 64% untuk kategori rendah, kontrol kognitif 43% untuk kategori tinggi dan 57% untuk kategori rendah. Sedangkan pada aspek kontrol keputusan 40% untuk kategori tinggi dan 60% untuk kategori rendah.¹⁵ Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan kontrol diri sebagai variabel independennya. Sedangkan untuk perbedaannya terletak pada variabel dependen yang digunakan, yang mana pada penelitian ini menggunakan penjudi sebagai variabelnya, serta skala Gutman sebagai metode pengambilan datanya.

2. Penelitian dengan judul “*Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Seksual Pranikah Pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang*”, yang ditulis oleh Aprilia Kristina Dewi pada tahun 2014. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mengendalikan diri berperan penting

¹⁵Fangky Septyan Putra , “*Gambaran Kontrol Diri Pada Mahasiswa Penjudi di Kota Jember*”, (Skripsi: Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember, 2016), hal. 9-12.

dalam menekan perilaku seksual. Dengan adanya kontrol diri, maka perilaku seksual pada mahasiswa akan lebih terkontrol. Sebagaimana adanya korelasi negatif antara kontrol diri dengan perilaku seksual pada mahasiswa dengan koefisien $r = - 0,417$ dan signifikansi atau $p = 0,000$. Apabila tingkat kontrol diri seseorang rendah, maka akan semakin tinggi perilaku seksual pranikah dan begitu juga sebaliknya.¹⁶ Perbedaan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis korelasional. Sedangkan untuk persamaannya, yaitu sama-sama menggunakan teknik *purposive sampling* dalam proses pengambilan sampel.

3. Penelitian yang ditulis oleh Wulan Selvia Andriani, Aat Sriati, dan Ahmad Yamin pada tahun 2019, dengan judul “*Gambaran Kontrol Diri Penggunaan Smartphone pada Siswa Sekolah Menengah Atas dan Sederajat di Kecamatan Jatinangor*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri penggunaan *smartphone* pada siswa menyebar dalam tiga kategori yakni kontrol diri tinggi (15,8%), kontrol diri sedang (80,7%), dan kontrol diri rendah terhadap penggunaan *smartphone* (3,5%). Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan, yaitu persentase terbesar partisipan memiliki kontrol diri sedang terhadap penggunaan *smartphone*, artinya partisipan tidak selalu melakukan pengendalian terhadap semua impuls memainkan *smartphone* yang partisipan miliki. Data penunjang hasil

¹⁶Aprilia Kristina Dewi, “Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Seksual Pranikah Pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang”, (*Jurnal Developmental and Clinical Psychology*, Vol. 3, No. 1, 2014), hal. 13-17.

penelitian pada Siswa Sekolah Menengah Atas dan Sederajat di Kecamatan Jatinangor mengenai jenis kelamin dengan kontrol diri terhadap penggunaan smartphone bahwa jenis kelamin laki-laki memiliki kontrol diri lebih rendah dibandingkan jenis kelamin perempuan. Didapatkan pula bahwa semakin lama durasi memainkan smartphone maka kontrol diri yang dimilikinya terhadap penggunaan smartphone semakin rendah.¹⁷ Persamaan dengan penelitian ini adalah pada metode penelitian yang digunakan, yakni pada penggunaan variabel kontrol diri. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan *Proportional Random Sampling* dalam menentukan sampel untuk masing-masing sekolah, dan teknik pengambilan sampel pada tiap sekolah menggunakan metode *Simple Random Sampling* serta dalam penggunaan deskriptif kuantitatif sebagai metode penelitiannya.

4. Pada suatu penelitian dengan judul “*Hubungan kemampuan kontrol diri dengan kecenderungan depresi pada mahasiswa program B PSIK FK UGM*”, yang ditulis oleh Ni Wayan Wiwin Asthiningsih, Carla R. Marchira, dan Mariyono Sedyowinarso pada tahun 2010. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa program B PSIK FK UGM sebagian besar memiliki kontrol diri (LOC) internal, yaitu sekitar 63 orang (80,8%). Mahasiswa program B PSIK FK UGM yang memiliki kontrol diri (LOC) eksternal lebih cenderung untuk mengalami depresi dibandingkan dengan yang memiliki kontrol diri (LOC) internal. Ada hubungan yang signifikan

¹⁷Wulan Selvia Andriani, Aat Sriati, dan Ahmad Yamin , “Gambaran Kontrol Diri Penggunaan Smartphone pada Siswa Sekolah Menengah Atas dan Sederajat di Kecamatan Jatinangor”, (*Jurnal Keperawatan Komprehensif*, Vol. 5, No. 2, Juli 2019), hal. 107-117.

antara kemampuan kontrol diri (LOC) dengan kecenderungan depresi pada mahasiswa program B PSIK FK UGM.¹⁸ Perbedaan pada penelitian ini, yakni menggunakan metode kuantitatif dan bersifat deskriptif korelasi, serta *cross sectional* sebagai rancangan penelitiannya. Kemudian untuk persamaannya terletak pada penggunaan depresi sebagai variabel terikat dari penelitian tersebut.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Latifah Gusri, Ernita Arif , dan Rahmi Surya Dewi pada tahun 2021 dengan judul “*Konstruksi Identitas Gender Pada Budaya Populer Jepang (Analisis Etnografi Virtual Fenomena Fujoshi pada Media Sosial)*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas gender dari para *fujoshi* terbentuk melalui tiga lapisan yaitu *personal layer*, *enactment layer* dan *communal layer*. Ditemukan pula bahwa para *fujoshi* cenderung memiliki identitas ganda dalam kehidupan mereka. Para *fujoshi* lebih berani menunjukkan identitas mengenai kegemaran mereka terhadap *yaoi* di media sosial.¹⁹ Perbedaan dengan penelitian ini, terletak pada penggunaan metode penelitian kualitatif dengan analisis etnografi virtual dan untuk persamaannya adalah sama-sama memilih *fujoshi* sebagai variabel terikat dalam penelitian.
6. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Septia Winduwati dengan judul “*Fujoshi Remaja dan Kenikmatan Bermedia Yaoi (Studi Kasus Pada*

¹⁸Ni Wayan Wiwin Asthiningsih, Carla R. Marchira, dan Mariyono Sedyowinarso, “Hubungan kemampuan kontrol diri dengan kecenderungan depresi pada mahasiswa program B PSIK FK UGM”, (*Berita Kedokteran Masyarakat*, Vol. 26, No. 3, September 2010), hal. 138-143.

¹⁹Latifah Gusri, Ernita Arif , dan Rahmi Surya Dewi, “Konstruksi Identitas Gender Pada Budaya Populer Jepang (Analisis Etnografi Virtual Fenomena Fujoshi pada Media Sosial)”, (*Jurnal Mediakita*, Vol. 5, No. 1, 2021), DOI (PDF): <https://doi.org/10.30762/mediakita.v5i1.3584.g1503>

Remaja Putri Penggemar Fiksi Romantis Homoerotis Jepang)". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pergaulan menjadi sebuah faktor penentu pada prosese pengenalan mereka untuk mengetahui hal-hal yang bermuatan *yaoi*. Dalam hal tersebut terdapat dua cara bagi para informan dalam mengetahui atau mengenal *yaoi*, yakni pertama melalui situasi ketidaksengajaan disaat ingin mencari *anime* dan *manga* di internet. Kemudian yang kedua adalah dari pertemanan yang diawali berdasarkan kepada rasa ingin tahu atau penasaran. Pada proses memilih media fiksi dan genre spesifik *yaoi*, di dalamnya terdapat kebutuhan masing-masing individu dan perbedaan karakteristik yang signifikan. Dengan demikian, pada saat membaca konten tentang *yaoi* para informan dapat merasakan sebuah atmosfer pengalaman yang menyenangkan, dan adanya perubahan perasaan yang sebelumnya kacau menjadi lebih positif. Hal ini menunjukkan bahwa media fiksi *yaoi* memberikan efek relaksasi psikologis, perubahan dan diversifikasi stimuli, kesenangan dan sebuah atmosfer pengalaman yang positif.²⁰ Perbedaan pada penelitian ini adalah penggunaan studi kualitatif dengan paradigma konstruktivis dan indepth interview sebagai metode pengambilan data. Sedangkan untuk persamaannya terletak pada pemakaian variabel *fujoshi*.

7. Pada penelitian dengan judul "*Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among 'Rotten Girls' in Contemporary Japan*", yang ditulis oleh

²⁰Septia Winduwati, "Fujoshi Remaja dan Kenikmatan Bermedia Yaoi (Studi Kasus Pada Remaja Putri Penggemar Fiksi Romantis Homoerotis Jepang)", (*Social and Culture*, Vol. 2, no. 1, 2015) hal. 1-21.

Patrick W. Galbraith di tahun 2011. Hasil penelitian menunjukkan tentang bagaimana orang-orang yang telah diidentifikasi sebagai seorang *fujoshi*, dalam membuat, mengonsumsi, dan berbagi mengenai karya fiksi *yaoi*. Mengenai bagaimana mereka mendiskusikannya, serta adanya kemungkinan dalam hubungan dari praktik-praktik (*fujoshi*) ini dikehidupan nyata ataupun dunia maya (internet). Dimana keseluruhan kegiatan tersebut dapat disebut juga sebagai *moebanashi*. Pada penelitian ini digambarkan bahwa setiap orang (*fujoshi*) memberikan pemaknaan yang berbeda-beda tentang *moe* (karakter yang diminati) dan hanya dapat ditangkap secara parsial. *Fujoshi* melihat *moe* dalam bentuk segala hal, diman hal tersebut berpengaruh terhadap cara pandang mereka dalam melihat atau mengartikan sesuatu dan membayangkan hubungan antara berbagai hal. Seperti hubungan antara jalan yang baru diaspal dan mobil sebagai transportasi yang lewat diatasnya, yang mana jalan dan mobil tersebut diilustrasikan sebagai sepasang kekasih. Dimana jalan digambarkan sebagai seorang kekasih yang masih perawan dan mencoba untuk menyenangkan kekasihnya (mobil). Kemudian ketika seorang *fujoshi* tidak tertarik lagi terhadap *yaoi* dan pencarian atau pemaknaan *moe*, maka ia disebut “graduated atau lulus”. Hal tersebut menggambarkan adanya perubahan besar dalam status, cara hidup, dan perilaku yang diharapkan.²¹ Persamaan dengan penelitian ini adalah terletak pada penggunaan *fujoshi* sebagai

²¹Patrick W. Galbraith, “Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among ‘Rotten Girls’ in Contemporary Japan”, (*Signs*, Vol. 37, No. 1, September 2011), hal. 211-232. <https://doi.org/10.1086/660182>

bagian dari variabel penelitiannya. Kemudian untuk perbedaannya ada pada penggunaan metode pendekatan studi kasus.

8. Pada penelitian yang dilakukan oleh Hiromi Tanaka dan Saori Ishida pada tahun 2018 dengan judul “*Doing Manga as Leisure and Its Meaning and Purpose: The Case of Japanese Female Manga Fans Called Fujoshi*”. Pada penelitian menjelaskan tentang *fujoshi* yang menikmati membaca komik dan animasi yang menunjukkan hubungan homoseksual antar pria atau *yaoi*. Dimana komik dan animasi yang mereka konsumsi tersebut merupakan bentuk parodi dari karya asli, yang pada awalnya menampilkan cerita romansa pada umumnya di antara lawan jenis. Kemudian hubungan homososial yang pada karya orisinal diubah menjadi ikatan homoseksual. Sehingga mereka bisa mengembangkan fantasi hubungan antara laki-laki dan laki-laki, yang mana sebagai seorang perempuan tidak pernah mereka alami dan rasakan dalam kehidupan nyata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga faktor yang membuat seorang *fujoshi* bisa menikmati karya *yaoi*. Pertama *replacement reading* atau sebagai bentuk cara baru dalam membaca *manga*. Kedua, memproduksi *manga* sendiri adalah sebagai upaya menantang diri sendiri dalam hal positif. Ketiga, mereka bersenang-senang dalam berteman dan berkomunikasi antara sesama *fujoshi*.²² Pada penelitian ini terdapat persamaan dalam penggunaan metode wawancara pada teknik pengumpulan data. Kemudian untuk perbedaannya terdapat pada tujuan dari

²²Hiromi Tanaka dan Saori Ishida, “Doing Manga as Leisure and Its Meaning and Purpose: The Case of Japanese Female Manga Fans Called Fujoshi”. (*Global Leisure and the Struggle for a Better World. Leisure Studies in a Global Era*. April 2018), hal. 201-218. https://doi.org/10.1007/978-3-319-70975-8_10

dilaksanakannya penelitian yang bermaksud untuk dapat mendeskripsikan arti dan tujuan dari seorang *fujoshi* dalam membuat karya-karya (*manga*) dengan genre *yaoi*.

G. Sistematika Penulisan

Pada proses penyusunan dan penulisan penelitian ini agar mempermudah penulisan maka terdapat sistematika penulisan sebagaimana yang tertera pada buku panduan, yakni sebagai berikut;

1. Bab I: Pendahuluan

Pada bab ini akan memaparkan uraian singkat mengenai latar belakang masalah, pertanyaan penelitian, tujuan dan signifikansi penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini, dan sistematika penulisan.

2. Bab II: Landasan Teori

Bab ini berisi penjelasan mengenai tinjauan teoritis yang menjadi pembahasan masalah dan kerangka berpikir. Dengan variabel-variabel didalam penelitian ini adalah *self control* (kontrol diri) dan kecenderungan *fujoshi* serta komponen-komponen variabel.

3. Bab III: Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang di dalamnya terdapat jenis penelitian, lokasi yang digunakan, populasi dan sampel, sumber data, teknik pengumpulan data, dan instrumen penelitian.

4. Bab IV: Analisis Data dan Pembahasan

Bab ini berisi gambaran umum lokasi penelitian, uji instrumen, uji asumsi, uji hipotesis, dan pembahasan mengenai variabel-variabel yang diteliti.

5. Bab V: Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian ini dan saran sebagai penutup sesuai dengan pembahasan yang dijelaskan peneliti.