

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Fenomena kemunculan kelompok penggemar (*fandom*) Jepang kini sudah sangat terasa. Keberadaannya dapat dilihat dari berbagai situs dan media sosial yang memuat tentang *fandom* tersebut yang berisi segala hal mengenai produk budaya populer Jepang. Kehadiran *fandom* ini di berbagai negara, utamanya di Indonesia menjadi sebuah fasilitas bagi penggemar yang sedang menikmati atau mengkonsumsi teks budaya guna meluapkan dan menyalurkan segala bentuk kecintaannya terhadap teks budaya tersebut. Kebanyakan penggemar dari *fandom* Jepang terlihat berlebihan dalam menunjukkan apresiasi mereka terhadap tokoh yang diidolakannya (Kusuma, 2011). Terkadang mereka melakukan hal-hal yang tidak dilakukan oleh kebanyakan orang pada umumnya. Maka dari itu perlunya dibentuk *fandom* adalah sebagai tempat untuk mengekspresikan diri para penggemar.

*Fandom* Jepang ini dibentuk agar para penggemar produk budaya Jepang dapat berkomunikasi dengan satu sama lain tanpa harus memikirkan jarak karena lokasi yang berbeda maupun waktu yang berbeda. Para penggemar biasanya tertarik bahkan dengan hal-hal rinci yang berhubungan dengan objek kegemarannya dan menghabiskan sebagian besar waktu dalam keterlibatan mereka pada sebuah *fandom* (Kusuma : 2011). Orang-orang yang masuk dalam sebuah *fandom* atau komunitas *online* misalnya, akan memiliki nilai-nilai,

keyakinan-keyakinan yang mereka yakini bersama sebagai seorang penggemar yang memiliki minat yang sama terhadap sesuatu hal atau karya.

Para penggemar yang bergabung ke *fandom* Jepang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan satu sama lain baik dalam satu regional, nasional atau bahkan internasional sehingga jarak yang ada menjadi tidak terasa. Sebagai lingkungan budaya populer, *fandom* mampu menumbuhkan dan meningkatkan produktivitas penggemar. Penggemar akan mulai terdorong untuk aktif menanggapi karya dari orang lain maupun terdorong pula untuk menghasilkan karya sendiri baik berupa naskah cerita, gambar, maupun yang lainnya sesuai dengan apa yang dia sukai. Selain itu, *fandom* akan memudahkan para penggemar untuk mengkonsumsi, membuat, dan berbagi produk budaya yang mereka gemari tersebut kepada orang lain.

Perkembangan budaya populer Jepang yang cepat ini tentu tidak dapat terlepas dari adanya penyebaran komik-komik Jepang (*manga*) dan *anime* yang di mulai pada awal tahun 90an. *Manga* yang merupakan buku cerita bergambar khas Jepang dan *anime* merupakan film animasi Jepang yang menampilkan tokoh-tokoh dengan setting yang berbeda serta berwarna-warni menjadikan kedua budaya dari Jepang ini semakin menarik dan populer. Sebagaimana yang tertulis pada buku *Generasi 90an* (Permana, 2013), yakni bahwa berbagai tontonan, musik, barang-barang, gaya, bacaan dan mainan Jepang menjadi tema pertama dengan tontonan yang populer di Indonesia pada era 1990an. Pada waktu itu baru ada lima stasiun televisi : RCTI, SCTV, TPI, Antv, dan Indosiar. Hari minggu menjadi hari maraton kartun bagi keluarga. Ada lima top kartun pada saat itu, yakni Doraemon, Dragon Ball, Sailormoon, Remi, dan Saint Seiya.

*Anime* Doraemon menjadi salah satu awal kemunculan dan berkembangnya produk budaya Jepang tersebut yang kemudian menjadi ciri khas dari tontonan Jepang di Indonesia. Selain itu, *manga* pun memiliki kekhasan tersendiri, hal ini terlihat dari kemasan dan tampilan komik yang menarik (Galih, 2012). Komik tidak terlepas dari gambar dan ilustrasi yang digunakan untuk menarik perhatian para pembaca. Pada masa itu *manga* dan *anime* hadir untuk mewarnai dunia hiburan di masyarakat Indonesia. Tidak hanya kalangan anak-anak yang menyukai *manga* dan *anime*, akan tetapi orang dewasa pun tidak luput dari ketertarikan mengkonsumsi produk budaya Jepang tersebut. Hal ini menjadi bukti bahwa *manga* dan *anime* mulai populer. Dengan demikian, budaya ini dapat diartikan menjadi budaya massa yang dapat berkembang dan diterima oleh berbagai kalangan.

Pengalaman penggemar saat membaca *manga* membuat mereka larut ke dalam cerita dan enggan untuk menyudahi lembar terakhir tersebut. Begitu pula pada kartun *anime*, mereka enggan untuk berhenti menonton setiap episode yang ditayangkan. Mereka berharap cerita tidak cepat berakhir pada lembar dan episode tersebut maupun berharap bahwa tokoh yang ada di dalamnya memiliki akhir cerita yang berbeda. Para pembaca ini kemudian terus tumbuh dan berproses dan akhirnya melahirkan kisah-kisah baru versi mereka, sesuai dengan kreatifitas dan keinginan pribadi mereka terhadap tokoh yang digemari. Hal-hal seperti inilah yang membuat penggemar mulai mengenal *fanfiction*.

*Fanfiction* merupakan hasil produksi dari penggemar yang kemungkinan dibuat penggemar karena mereka kurang menyetujui akhir cerita atau jalan cerita dari suatu novel, film, selebriti, maupun musik yang diminatinya tersebut

(termasuk *manga* dan *anime*) yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan cerita yang diubah alurnya tetapi dengan tetap menggunakan tokoh, setting, dan latar cerita, sehingga istilahnya adalah meminjam setting dan tokoh karya asli, untuk diubah berdasarkan harapan dan keinginan *fannya*. Selama ini komunitas *fanfiction* yang cukup ramai dikunjungi adalah *fanfiction.net*. Pada portal ini banyak penggemar yang mengakses konten-konten dan berusaha berpartisipasi dengan cara membuat tulisan, memberikan komentar, memposting karya-karya, atau sekedar menyukai karya orang lain. Hingga tanggal 15 Desember 2007, jumlah postingan karya penggemar sudah lebih dari 1.000.000 karya yang terposting. Hal ini semakin menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat terhadap adanya *fanfiction* di kalangan anak muda.

Sejarah munculnya *fanfiction* sebenarnya sudah ada sejak puluhan tahun yang lalu, tepatnya pada tahun 1960an (Harian Kompas edisi Maret 2013). Pada waktu itu *fanfiction* dibuat oleh swadaya yang memiliki karya kemudian didistribusikan secara terbatas dan sesuai keinginan penggemar. Namun, karena semakin lama peminatnya semakin banyak, maka *fanfiction* terus berkembang hingga akhirnya dapat dinikmati dan diakses secara bebas untuk khalayak umum terutama penggemar *fanfiction* itu sendiri. *Fan* yang ada dalam forum atau komunitas pecinta *fanfiction* semakin lama semakin bertambah banyak. *Fanfiction* atau yang lebih dikenal dengan *fanfic* memiliki jumlah anggota yang semakin bertambah, ternyata memiliki daya tarik untuk diteliti. Tidak terkecuali peneliti, bahwasanya fenomena-fenomena yang ada dalam *fanfic* ini begitu menarik untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

Salah satu fenomena yang menarik dari adanya *fanfiction* adalah para penggemar yang memiliki kemampuan menulis ini berat untuk “*move on*” dan berusaha terus-menerus menciptakan karya baru mereka sendiri. Melalui *fanfiction*, mereka dapat secara bebas berimajinasi dan mengekspresikan kreativitas tanpa batas tertentu dan mereka secara suka rela membagi hasil karyanya untuk dinikmati oleh penggemar lain.

Pada awalnya mereka hanya sekedar membaca *manga*, nonton film animasi dan membaca karya dalam *fanfiction* untuk memanfaatkan waktu luang atau sekedar melepaskan kejenuhan akan tetapi lama kelamaan kegiatan yang dilakukan itu menjadi kegiatan yang digemari dan akhirnya menjadi sebuah hobi. Mereka terlarut dalam alur setiap cerita yang dituliskan. Merasa bahwa seakan-akan mereka ikut merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh cerita. Dari sinilah, keinginan untuk terus mengonsumsi karya-karya ini tumbuh dalam diri penggemar.

Dalam rangka memenuhi keinginannya untuk membaca *fanfiction*, biasanya para penggemar akan saling berinteraksi dengan penggemar lain, saling bertukar pikiran dan masukan terutama apabila ada seri baru dari *manga* dan *anime*. Dari kegiatan inilah antara sesama penggemar *fanfiction* akan saling bertukar koleksi atau karya yang mereka miliki dengan koleksi yang belum pernah mereka baca sebelumnya. Penggemar juga memiliki kreativitas, menciptakan alternatif-alternatif baru dengan nilai estetika yang dimilikinya sendiri sebagai bentuk pembacaan baru terhadap teks budaya yang dibacanya kembali (<http://airde.multiply.com>).



Biasanya mereka akan berkumpul, bertukar pikiran dan berbagi pengalaman dengan penggemar yang lain melalui internet (situs *online*) maupun dalam dunia nyata. Seiring dengan perkembangan teknologi mereka membangun komunitas lewat internet. Para penggemar yang bertemu di internet biasanya mengadakan pertemuan lewat komunitas *online*. Misalnya adalah di komunitas *online fanfiction.net* dan *indoakatsuki.net*. Keduanya merupakan web *fanfiction* yang berisi mengenai postingan karya atau cerita dari *author*. Situs ini menjadi tempat berkumpulnya karya-karya penggemar dalam rangka menunjukkan kemampuan dalam kepehaman terhadap tokoh yang digemari, kemampuan dalam membuat karya maupun berbagi pengalaman antar penggemar. Untuk web *indoakatsuki.net* hingga bulan September 2014 ini telah memiliki anggota sebanyak 39.709 dengan jumlah postingan sebanyak 2.736. Selain itu komunitas *online* yang cukup ramai dengan postingan mengenai *fanfic anime* dan *manga* adalah *archiveofourown.org* yang merupakan sebuah situs yang mirip dengan *fanfiction.net*. Penggemar dalam komunitas tersebut ketika bertemu dalam sebuah forum *online*, mereka seakan-akan sedang membuat dunianya sendiri terhadap apa yang dikaguminya. Dengan mengandalkan kecepatan internet, mereka saling berinteraksi dan berusaha menunjukkan apa yang mereka ketahui tentang yang dikaguminya tersebut sebagai wujud atau bentuk bahwa mereka adalah penggemar sejati.

Kondisi emosi para penggemar *fanfiction* tersebut juga dilibatkan. Perasaan bahwa komunitas *fanfiction* ini adalah komunitas yang menimbulkan ketertarikan emosional antara para penggemar terjadi dengan kuat, sehingga ketika mereka bertemu di secara *face to face* mereka merasakan daya tarik untuk

saling akrab. Meskipun mereka jarang bertemu langsung, akan tetapi ketika sudah berdiskusi mengenai kesukaannya mereka langsung merasa akrab.

Selain berkomunikasi lewat komunitas *online* (*fanfiction.net*, *indokatsuki.net*, *asianfanfiction.com*, *facebook*, dan sebagainya), mereka juga sering mengadakan forum *face to face* untuk sekedar bertemu dengan sesama penggemar atau untuk berbagi informasi mengenai buku, novel, komik, maupun film dan musik yang telah didengar dan dibacanya kepada penggemar lain. Salah satu acara ajang berkumpulnya para penggemar *anime* misalnya adalah *Charrity Night, Healing Japan* berisi *perform* (penampilan) band – band lokal yang membawakan lagu – lagu khas Jepang, mulai dari *soundtrack anime* hingga lagu – lagu terkenal di Jepang (Galih, 2012). Para penggemar ini juga sering membuat dan menghasilkan produk budaya dari kelompok penggemar *fanfiction*, seperti membuat tulisan bahkan hingga dicetak atau dibukukan.

*Fanfiction* telah banyak membantu para penggemar untuk memunculkan imajinasinya. Imajinasi ini dapat tumbuh dari kegiatan membaca karya penggemar yang diposting melalui *web fanfiction*. Imajinasi ini pada dasarnya adalah modal utama bagi para penggemar untuk menulis cerita versi mereka. Imajinasi dapat memunculkan ide-ide kreatif dari penggemar untuk menulis. *Fanfiction* telah membantu para penggemar yang mengalami kesulitan dalam menulis cerita lewat imajinasi yang tercipta dari setiap cerita yang terposting di *website* (Harian Kompas edisi Maret 2013).

Para penggemar *fanfiction* ini biasanya akan beramai-ramai mengikuti berbagai acara yang menunjang hobi mereka, salah satunya adalah festival *cosplay* (*costume player*). Jika di Surabaya, festival *cosplay* bernama Cosura

(*Cosplay* Surabaya) yang terdiri dari para penggemar yang menunjukkan kostum dan gaya mereka sesuai dengan tokoh yang digemarinya. Mereka akan mendandani diri semirip mungkin dengan tokoh atau karakter dari *manga* maupun *anime* yang mereka idolakan. Para *cosplayer* (para pemakai kostum karakter animasi) biasanya akan menghabiskan dana yang tidak sedikit untuk membeli bahkan membuat sendiri kostum mereka agar dapat menjadikan mereka semirip mungkin dengan karakter favorit. Bahkan jika sudah mengenal dekat dengan para penggemar (*cosplayer*) yang lainnya, mereka tidak akan keberatan untuk saling membantu agar temannya yang lain dapat mengikuti kegiatan *cosplay* tersebut. Bagi para *cosplayer*, dana yang mereka keluarkan serta kreatifitas yang mereka ciptakan untuk kebutuhan *cosplay* merupakan sebuah hal yang paling menantang.

Pada penelitiannya tentang Hibriditas Pembentukan Budaya Penggemar, disimpulkan bahwa pesona rupawan yang dibawa oleh tokoh atau karakter dari *manga* dan *anime* ini disempurnakan oleh *style fashion* mereka, yang meliputi gaya berbusana, gaya penataan rambut, serta ciri khas dari bentuk fisik yang digambarkan dengan hidung mancung, mata sipit, serta kulit putih, inilah yang membuat para penggemar di Indonesia terutama, menjadi sangat berantusias untuk meniru gaya dari tokoh *anime* atau *manga* Jepang tersebut (Eka, 2011).

Dalam rangka menunjukkan identitas dirinya bahwa dia adalah seorang penggemar *fanfiction*, maka mereka sering kali memasang foto profil dengan foto tokoh-tokoh yang digemarinya, menuliskan nama akun sesuai dengan nama tokoh tersebut, bahkan menggunakan bahasa asing, bahasa Jepang dalam percakapan sehari-harinya. Terlebih apabila dalam sebuah kesempatan mereka dapat berunjuk



aksi dalam kontes *cosplay*. Ini semakin membuat mereka bersemangat dalam mencari cara menunjukkan bahwa mereka adalah penggemar sejati.

Dari berbagai kegiatan yang ada, ternyata kelompok penggemar *fanfiction* ini rata-rata adalah ikuti oleh anak muda atau remaja urban, seperti yang dijelaskan oleh Brown (Hamley, 2003) yaitu, "...individu secara aktif dan kreatif meniru simbol-simbol kultural, mitos-mitos, dan ritual-ritual yang tersedia untuk membantu dalam membentuk identitas dirinya. Media bagi remaja dimanfaatkan sebagai pusat dari sebuah proses pembentukan identitas diri karena mereka adalah sumber yang meyakinkan dari pilihan budaya yang ada."

Banyaknya penggemar *fanfic* di Indonesia saat ini, menggerakkan beberapa penggemar yang peduli terhadap dunia *fanfiction* untuk membuat sebuah *website* yang bernama IFA (*Indonesian Fanfiction Award*) sebagai wadah yang bertujuan untuk menghimpun, mengembangkan, dan mengasah kemampuan para penggemar *fanfiction* dalam membuat karya berupa tulisan-tulisan maupun gambar melalui ajang atau perlombaan yang ditujukan untuk para penggemar. Para pemenangnya nanti akan diberikan award tertentu dari panitia penyelenggara berdasarkan kategori-kategori tertentu. Puncak penyelenggaraan IFA 2014 telah dilaksanakan di bulan Desember 2014 yang akan berlanjut di tahun-tahun selanjutnya. Hal menjadi sebuah bentuk dari wujud antusiasme dan kepedulian terhadap dunia *fanfic* di Indonesia (*indonesiafanfictionaward.wordpress*).

Hal yang dijelaskan diatas sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh John Storey, bahwa konsumsi atas sebuah produk budaya itu memunculkan adanya kelompok penggemar." (Storey, 2006 : 157). Sementara itu Henry Jenkins menggambarkan penggemar sebagai individu yang sedang melakukan pemburuan

makna atas suatu produk budaya dimana pemaknaan tersebut merupakan tindakan yang melibatkan intelektual dan emosinya. Jenkins juga menambahkan bahwa manusia memiliki hasrat untuk mencari dan melakukan pemaknaan terhadap suatu budaya dalam rangka membentuk identitas dirinya. Dan penggemar adalah orang yang menarik suatu produk budaya dan mengintegrasikan dalam kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Hibriditas dalam Pembentukan Budaya Penggemar (Studi Etnografi tentang Budaya Penggemar pada *Fandom* VIP Malang) disimpulkan bahwa dalam hibriditas sebuah budaya penggemar terbentuk melalui perilaku *fandom* yaitu pada domain *fanfic* dan *fancover* (Eka, 2011). Dengan kata lain, bahwa *fanfic* memiliki pengaruh yang cukup besar dalam pembentukan budaya penggemar. Selain itu, penelitian dengan judul “Peran Komunitas Online *Fanfiction* dalam Mengembangkan Literasi Media sebagai Praktik Reproduksi Kultural” yang dalam kesimpulan akhirnya menunjukkan bahwa literasi media dapat dilihat dari karya *fanfiction* yang dibuat oleh para penggemar sehingga pada akhirnya ditemukan tipe-tipe atau tipologi dari anggota komunitas tersebut (Azizah, 2014).

Kedua penelitian ini telah menunjukkan bahwa *fandom fanfiction* ini mulai menjadi topik penelitian yang menarik untuk dikaji lebih mendalam. Dilihat dari hasil penelitian yang telah ada, membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *fandom fanfiction* ini dari sisi yang lain, yaitu tentang pembentukan identitas *fandom fanfiction* yang hampir sama dengan penelitian mengenai “Aktualisasi Diri Penggemar *Manga*” yang menghasilkan bentuk-bentuk aktualisasi diri yang ditunjukkan oleh para penggemar *manga* melalui

berbagai kegiatan yang dilakukan oleh penggemar tersebut, baik aktifitas *online* maupun *offline* (Galih, 2012).

Sayangnya, ternyata masih belum banyak studi dalam dunia perpustakaan yang membahas mengenai identitas *fandom*, terutama pada *fandom fanfiction*. Padahal *fandom fanfiction* ini dapat digunakan sebagai salah satu kelompok penggemar yang bisa digandeng oleh perpustakaan untuk mengembangkan program-program mengenai minat baca dan budaya menulis dalam masyarakat, karena *fanfiction* merupakan kelompok penggemar yang banyak melakukan aktivitas di bidang tersebut. Dalam hal ini maka perlunya perpustakaan untuk dapat mengenali bagaimana ciri-ciri sebuah kelompok penggemar yang dapat dilihat melalui identitasnya, dimana kelompok ini nantinya dapat saling bekerja sama dengan perpustakaan untuk menumbuhkan dan mengembangkan minat baca serta budaya menulis pada masyarakat.

Berangkat dari fenomena-fenomena yang ada dan dari tiga hasil penelitian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembentukan identitas oleh kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction* khususnya di kalangan remaja urban Kota Surabaya. Penelitian yang akan peneliti lakukan disini adalah mengenai bagaimana aktivitas kultural yang dilakukan oleh penggemar dapat membentuk identitas kultural kelompok penggemar *fanfiction* tersebut. Seperti yang telah diungkapkan oleh Jenkins bahwa manusia memiliki hasrat untuk mencari dan melakukan pemaknaan terhadap suatu budaya dalam rangka membentuk identitas dirinya. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Konstruksi Identitas Kelompok Penggemar (*Fandom*) *Fanfiction* di kalangan Remaja Urban.

## I.2 Fokus Masalah

1. Bagaimana proses pembentukan identitas kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction* oleh para penggemar?
2. Aktivitas-aktivitas kultural apa sajakah yang terbentuk dalam kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction* sebagai bentuk dari representasi penggemar?
3. Bagaimana tipologi identitas yang terbentuk dari aktivitas kultural yang dilakukan oleh kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction*?

## I.3 Tujuan

### I.3.1 Tujuan Umum

Mengkaji dan mendalami konstruksi identitas kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction* yang dibentuk oleh para penggemarnya dalam pandangan *cultural studies*.

### I.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui bagaimana proses pembentukan identitas kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction* oleh para penggemar.
2. Mengetahui aktivitas-aktivitas kultural apa sajakah yang terbentuk dalam kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction* sebagai bentuk dari representasi penggemar.
3. Mengetahui bagaimana tipologi identitas yang terbentuk dari aktivitas kultural yang dilakukan oleh kelompok penggemar atau *fandom fanfiction*.



#### I.4 Manfaat

Secara garis besar manfaat yang di peroleh dari kegiatan penelitian ini adalah :

1. Dari segi akademik :
  - a. Penelitian ini memberikan sumbangan akademis yaitu berupa pembendaharaan studi ilmiah di bidang Ilmu Informasi dan Perpustakaan mengenai konstruksi identitas remaja, khususnya pada kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction*.
  - b. Sebagai tambahan literatur yang memperkaya pengetahuan mengenai studi kelompok penggemar (*fandom*). Studi ini menggunakan metode kualitatif dan berperspektif etnografi sehingga harapannya mampu menjadi landasan bagi penelitian sejenis, mengingat bahwa jumlah penelitian kualitatif pada Ilmu Informasi dan Perpustakaan masih dalam jumlah yang sedikit.
2. Dari segi praktis, diharapkan dari studi ini akan diketahui bahwa dengan kemajuan teknologi informasi menjadikan remaja yang aktif tergabung dalam komunitas *online* menggunakan media sebagai sarana untuk membentuk atau mengkonstruksi identitas kelompok. Kajian ini menjadi permasalahan penting, karena remaja yang menjadi objek penelitian ini merupakan aset masa depan sebuah bangsa, sehingga sebagai orang tua, masyarakat dan pemerintah bisa ikut andil dalam mengambil sikap-sikap yang dapat berpengaruh dalam membentuk identitas remaja urban.

Untuk lembaga informasi terutama perpustakaan untuk dapat mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan perubahan dan perkembangan remaja urban di era digitalisasi informasi.

## **I.5 Tinjauan Pustaka**

Identitas, representasi, dan makna merupakan satu kesatuan serta konsep kunci dalam perspektif *cultural studies* (Barker, 2004 : 9). Barker menjelaskan bagaimana identitas kultural itu terbentuk dalam sebuah proses yang salah satunya terjadi pada kelompok penggemar (*fandom*). Seperti pada penelitian ini, yang akan memfokuskan pada pembentukan identitas *fandom fanfiction*.

### **1.5.1 Identitas Kultural dalam Perspektif *Cultural Studies***

Dalam pandangan postmodernisme identitas tidak hanya sebagai istilah absolut, melainkan sebagai politik representasi budaya yang meliputi konstruksi dan penciptaan kembali secara terus menerus melalui penciptaan *image* dan naratif dalam teks visual dari budaya tinggi dan budaya populer. Sedangkan konsep identitas menurut Alasuutari (2004), mengatakan bahwa identitas dipandang sebagai konsep yang sangat problematis pada teori sosial dan kebudayaan oleh para ahli.

Identitas adalah bidang perhatian utama dalam *cultural studies*. Dengan kata lain *cultural studies* mengeksplorasi bagaimana seseorang menjadi dirinya yang sekarang, bagaimana seseorang diproduksi menjadi subyek, dan bagaimana seseorang menyamakan diri (atau secara emosional menanamkan diri) dengan gambaran sebagai laki-laki atau perempuan, hitam atau putih, tua atau muda (Barker, 2004 : 12).

Menurut Weeks (dalam Barker, 2004 : 176) identitas merupakan persoalan persamaan dan perbedaan, tentang aspek personal dan sosial, tentang kesamaan orang satu dengan orang lain dan apa yang membedakan dengan orang lain. Pada penelitian mengenai identitas kelompok penggemar (*fandom*) ini, menekankan tentang bagaimana kesamaan dan perbedaan atau istilahnya adalah kekhasan dari sebuah kelompok dengan kelompok lain. Akan selalu ada identitas yang mencirikan sesuatu kelompok yang akhirnya menjadi pembedanya dengan kelompok lain.

Pada Barker (2004 : 185), Hall menjelaskan bahwa identitas kultural dalam kajian *cultural studies* lebih menekankan pada sebagaimana halnya dengan permasalahan kemiripan, identitas diatur dalam sekitar sejumlah perbedaan. Identitas kultural tidak dipandang sebagai kondisi maupun refleksi atas sesuatu hal yang tetap dan alamiah, melainkan sebagai suatu proses 'menjadi'. Hall berpendapat bahwa tidak ada esensi bagi identitas yang perlu dicari, akan tetapi identitas kultural akan terus menerus diproduksi. Identitas kultural juga bukan merupakan esensi melainkan posisi yang terus menerus mengalami perubahan dan titik perbedaan yang ada di sekitar identitas kultural dapat menyebabkannya jadi beragam dan berkembang.

Berkaitan dengan konstruksi identitas, menurut Hall secara umum terdapat dua aliran dalam melihat identitas kultural. Aliran yang pertama ini melihat identitas kultural sebagai '*one shared cultural, a sort of collective one true self*', yang artinya bersifat tetap, tidak berubah, dan tidak terputus. Aliran yang kedua melihat identitas kultural '*a matter of becoming as well as being*', yang bukan merupakan suatu esensi melainkan *positioning*. Dalam hal ini

identitas kultural memiliki asal dan sejarah, akan tetapi terus mengalami transformasi dan dapat berubah-ubah, yang antara lain dapat dipengaruhi oleh sejarah, budaya, maupun kekuasaan (Hall, 1997).

Dalam *cultural studies* dan pendekatan konstruksionis, aliran yang kedua inilah yang lebih dipilih untuk digunakan dalam melihat identitas. Identitas kultural tersebut terus dikonstruksi melalui narasi, memori, dan mitos. Pada konteks yang lebih besar, identitas kultural dalam kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction* tentu juga berhubungan dengan hal ini. Setiap kelompok memiliki narasinya masing-masing, yang berfungsi sebagai alat penyatuan antar anggota kelompok seperti *fandom fanfiction* yang anggotanya memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Penyatuan tersebut dikonstruksi melalui simbol-simbol, cerita, imaji, dan ritual tertentu yang dimiliki bersama (*share*) dan memaknainya (Barker, 2004).

Baker (2004: 174) menjelaskan bahwa identitas diekspresikan melalui berbagai bentuk representasi yang dapat dikenali oleh diri sendiri dan orang lain, bagaimana kita melihat diri kita dan bagaimana orang lain melihat diri kita, sehingga identitas menjadi suatu esensi yang dapat dimaknai melalui tanda-tanda selera, sikap seseorang, gaya hidup mereka, bahkan pada kepercayaan. Identitas kultural dalam segala aspeknya bersifat, mempunyai kekhasan yang membedakannya dengan yang lain, sesuai dengan ruang dan waktu, dapat berubah dan terkait dengan konteks sosial dan kultural.

Identitas menurut Barker dapat dikaitkan pula dengan bagaimana kondisi seorang pribadi dan dimana dia menjadi seorang pribadi, melekatkan dirinya pada kelompok-kelompok sosial tertentu. Dalam rangka memahami



konstruksi identitas kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction* ini, maka perlu dipahami melalui beberapa perspektif sebagai berikut : pertama, memandang bahwa kelompok penggemar berakar pada kultural yang berasal dari lingkungan keluarga, agama, bahasa, wilayah, maupun organisasi. Kedua, perspektif ini memandang bahwa kelompok penggemar dapat membantu individu dan kelompoknya dalam memperoleh kekuasaan. Ketiga, identitas kelompok penggemar ini dikonstruksi secara aktif yang dipelihara dan diberi kekuatan baik oleh individu ataupun kelompok untuk memperoleh akses budaya dan politik.

Menurut Ida (2011 : 35) kajian mengenai identitas kultural lebih melihat pada hal-hal yang berkaitan dengan usia, gender, seksualitas, etnisitas, dan lainnya sebagai sebuah acuan ketika memahami kontestasi dalam konteks sosial kultural yang ada. Dengan memahami identitas kelompok penggemar sebagai sebuah konstruksi, maka identitas kelompok ini akan mengkonstruksi dan merekonstruksi dirinya di dalam sebuah konteks sosial tertentu agar dapat dipahami dengan lebih mendalam.

### **I.5.2 Makna dan Representasi**

Representasi dan identitas adalah konsep-konsep kunci dalam *cultural studies* (Barker, 2004 : 9). Secara sederhana dapat dipandang bahwa budaya atau kebudayaan adalah hal yang menyangkut tentang berbagai makna yang sama dalam suatu kelompok sosial. Makna-makna tersebut diproduksi dan dipertukarkan dalam kelompok tertentu melalui sebuah medium ‘bahasa’. Bahasa disini bukan sekedar dalam artian bahasa lisan atau tertulis begitu saja,

melainkan mencakup arti yang luas, yang meliputi berbagai tanda dan simbol, gambar, suara, gerakan, bahkan obyek maupun peristiwa yang dapat dimaknai dan direpresentasikan. Melalui pemaknaan inilah kelompok penggemar mampu melestarikan kelangsungan kelompok dengan berkembangbiak, mempunyai nilai budaya yang sama, sadar akan kebersamaan, membentuk jaringan komunikasi dan interaksi baik secara *online* maupun *offline*, menentukan ciri kelompoknya sendiri yang dapat diterima oleh kelompok lain.

*Cultural studies* menekankan bahwa makna memiliki peran yang sangat penting dalam mendefinisikan kebudayaan. Suatu kebudayaan akan bergantung pada bagaimana anggota-anggotanya, begitu pula dalam kelompok penggemar, dengan cara yang serupa, menginterpretasikan berbagai benda dan kejadian yang ada di lingkungan sekitar mereka, atau istilahnya “*making sense of world*”. Anggota inilah yang akan menjadi aktor yang memberi makna hidup terhadap berbagai obyek. Mereka harus memiliki seperangkat konsep dan ide untuk dapat menginterpretasikan dunia secara serupa, mereka menjadi anggota dari kebudayaan yang sama atau *having sharing meaning* (Hall, 1997).

Dari hal ini makna akan terus diproduksi dan kemudian saling dipertukarkan dalam semua interaksi sosial maupun interaksi personal. Makna tidak terlahir begitu saja, melainkan diproduksi dan diproduksi (Hall, 1997). Hall (Ida, 2011 : 30) menggambarkan hubungan dalam proses pembentukan identitas ke dalam sebuah diagram yang disebut dengan Sirkuit Budaya. Sirkuit Budaya ini menggambarkan tentang adanya hubungan antara representasi, identitas, produksi, konsumsi, dan regulasi dalam satu kesatuan. Kesatuan ini berkaitan dengan bagaimana sebuah makna diproduksi melalui penggambaran

pada identitas dan peristiwa yang berhubungan dengan regulasi atau aturan, konsumsi, proses produksi makna, dan akhirnya pada representasi yang ada pada media massa. Seperti yang telah dijelaskan pada awal paragraf, bahwa bahasa merupakan suatu hal yang penting dalam konteks budaya, karena bahasa yang akhirnya memproduksi dan mempertukarkan makna (budaya) dari satu agen atau kelompok ke agen yang lainnya. Hall lebih lanjut menjelaskan bahasa adalah media yang dipakai oleh pikiran, ide, dan perasaan yang direpresentasikan dalam sebuah budaya. Melalui bahasa, representasi menjadi hal yang utama bagi suatu proses ketika makna diproduksi. Sistem representasi menurut Hall meliputi objek, orang, dan kejadian atau peristiwa yang saling berhubungan. Dalam hal ini representasi melibatkan penggunaan bahasa, tanda-tanda, maupun gambar yang merepresentasikan sesuatu. Pada intinya, representasi menurut Ida (2011 : 35) mencoba untuk memaknai objek, manusia, dan peristiwa dengan menggunakan bahasa dari hasil visual dan pemikiran yang ada di benak kita terhadap orang lain.

Menurut John Fiske (2004 : 287), representasi merupakan sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan melalui komunikasi, via kata-kata, bunyi, citra maupun kombinasinya. Dalam pembahasan mengenai representasi, Chris Barker mendukung Hall bahwa representasi merupakan kajian utama dalam *cultural studies*. Pertanyaan-pertanyaan terkait representasi juga merupakan bagian terbesar pada *cultural studies*, yaitu mengenai bagaimana dunia ini dikonstruksi dan direpresentasikan secara sosial oleh kita dan dari kita. Bahkan unsur utamanya dapat dipahami sebagai sebuah studi atas kebudayaan sebagai praktik signifikasi representasi (Barker, 2004:9).

Representasi sendiri dimaknai sebagai bagaimana dunia dikonstruksikan secara sosial dan kemudian disajikan oleh kita dan kepada kita dalam pemaknaan tertentu. Dengan ini *cultural studies* dapat dikatakan memfokuskan diri kepada bagaimana proses pemaknaan representasi itu sendiri.

Menurut John Fiske (2004 : 287), menjelaskan bahwa terdapat tiga proses dalam representasi yang saling berkaitan dan akhirnya membentuk suatu keseluruhan proses dari representasi. Tiga proses menurut John Fiske adalah : Pertama, realitas, dalam proses ini peristiwa atau ide dikonstruksi sebagai realitas oleh media dalam bentuk bahasa gambar yang pada umumnya berhubungan dengan aspek seperti ucapan, ekspresi, lingkungan, maupun pakaian, dan lain sebagainya. Dalam konteks ini realitas selalu siap untuk ditandakan. Kedua, representasi, selanjutnya dalam proses ini realitas digambarkan dalam perangkat-perangkat teknis seperti bahasa tulis, gambar, grafik, animasi, dan sebagainya. Ketiga, ideologis, tahap terakhir ini merupakan peristiwa-peristiwa dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis.

Dari ketiga tahapan proses diatas bagaimana kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam koherensi sosial atau kepercayaan dominan yang ada dalam sebuah kelompok, utamanya kelompok penggemar (*fandom*). Representasi ini bekerja pada ranah hubungan tanda dan makna. Konsep representasi itu sendiri bisa berubah-ubah ketika ada pemaknaan baru. Representasi berubah akibat makna yang juga berubah. Jadi representasi disini bukanlah sebagai suatu kegiatan atau proses yang statis, melainkan proses dinamis yang terus berkembang seiring dengan kemampuan intelektual dan



kebutuhan pengguna. Representasi adalah suatu proses usaha konstruksi karena pandangan baru yang merupakan pemaknaan baru yang juga merupakan hasil dari pertumbuhan konstruksi pemikiran manusia melalui representasi makna yang diproduksi dan dikonstruksi. Hal ini yang kemudian menjadi proses penandaan yang membuat suatu hal bermakna sesuatu.

Proses representasi menurut John Fiske ada tiga, begitu pula pada pemaknaan. Menurut Jenkins (dalam Storey, 2007 : 164), ada tiga ciri utama yang menandai pemberian (makna) budaya budaya penggemar dalam teks-teks media, yakni : bagaimana cara penggemar dalam menarik teks mendekati ranah pengalaman hidup mereka, peran yang dimainkan melalui proses pembacaan kembali dalam budaya penggemar, dan proses yang dengannya informasi dimasukkan ke dalam interaksi sosial yang terus-menerus.

Representasi dan makna budaya dalam *cultural studies* mempunyai materialitas tertentu, keduanya melekat pada bunyi, prasasti, obyek, citra, buku, majalah, dan program televisi. Mereka diproduksi, ditampilkan, digunakan dan dipahami dalam konteks sosial tertentu (Barker, 2004 : 9), utamanya dalam kelompok penggemar (*fandom*). Pada studi ini kegiatan yang dilakukan oleh remaja urban merepresentasikan makna tertentu, dimana makna ini diperoleh dari media *fanfiction* sebagai tempat berkreasi, mengeksplorasi kemampuan, wujud atau bukti yang menunjukkan bahwa mereka adalah penggemar. Dalam hal ini remaja urban ketika berada dalam *fandom fanfiction* tidak saja bertujuan untuk memenuhi kegemaran membacanya atau untuk mengetahui cerita yang sedang *update* saat ini melainkan juga memiliki makna

yang digunakan untuk mendapatkan kepuasan atas ketidakpuasannya dalam menikmati sebuah karya tertentu.

### **I.5.3 *Fanfiction* sebagai Produk Budaya Populer**

Pada awalnya, budaya populer itu bersifat massal (umum), komersial, dan terbuka. Budaya populer adalah nilai-nilai yang berasal dari industri iklan, hiburan, media, dan dari simbol mode yang kemudian ditujukan pada masyarakat awam. Istilah lain dalam budaya pop adalah budaya massa, yaitu sebuah budaya yang diproduksi oleh massa dan untuk dikonsumsi oleh massa. Dari sini budaya massa dapat didefinisikan pula sebagai budaya yang dianggap sebagai budaya impian yang kolektif, yang di dalamnya terdapat orang-orang yang memiliki tujuan atau kesenangan yang sama, terlebih oleh kaum remaja, misalnya naik gunung bersama maupun dalam perayaan hari-hari besar. Salah satu produk dari budaya populer yang saat ini sedang ramai diminati oleh para remaja adalah *fanfiction*.

*Fanfiction* merupakan teks yang diproduksi oleh para penggemar yang berasal dari media dan literature. Para penggemar ini mengadaptasi karya asli, misalnya novel maupun film asli dan mengolahnya menjadi cerita imajinasi yang ditulis dalam bentuk fiksi sesuai dengan yang mereka harapkan. Penggemar biasanya meminjam tokoh, setting, latar dan karakter dari tokoh karya populer dan menjadikannya cerita fiksi versi mereka. Dalam *New London Group* (1996) yang dimuat dalam penelitian Kelly dan Dona (2003) menunjukkan bahwasanya para penggemar mengeksplor *fanfiction* sebagai sebuah bentuk praktek dari literasi. Selain itu dijelaskan pula bahwa kerangka

multiliterasi dalam *fanfiction* yang meliputi komunikasi dan media dimana hal ini dibagi menjadi beberapa aspek, yaitu : 1) *Multimodality* ( meliputi visual, linguistik, dan audio dalam suatu konteks tertentu). 2) *Intertextuality* (hubungan dan referensi antar teks yang direpresentasikan dalam sebuah konsep). 3) *Hibridity* (suatu kata yang menunjukkan kesamaan kreasi dari arti baru dan *genre* baru).

*Fanfiction* merupakan suatu bentuk atau wujud keaktifan dari seorang penggemar *fandom* dalam memahami media dan budaya populer yang berkembang. Mereka tidak hanya menerima dan menikmati begitu saja setiap konten dan produk budaya populer ini, akan tetapi mereka juga ikut andil dalam memproduksi, mengolah, dan membagikannya dalam bentuk teks media.

*Fanfiction* adalah teks media yang populer di kalangan penggemar. Orang-orang yang memproduksi teks media ini bukan semuanya dari latar belakang seorang penulis handal, akan tetapi banyak yang berasal dari kalangan penulis amatir yang memiliki keinginan untuk memproduksi karya dalam bentuk tulisan yang dipublis di kalangan mereka sendiri maupun masyarakat umum. Mereka mengawali menulis dengan modal kegemaran terhadap sebuah teks budaya agar bisa menghasilkan kepuasan terhadap apa yang mereka gemari tersebut.

Sebagai sebuah studi mengenai media dan khalayak (pemisra, pembaca, dan pengguna internet) maka *fanfiction* ini akan membahas keterlibatan serta interaksi pembaca *facfiction* dalam membaca dan memproses teks media. Menurut Jenkins (2006) menjelaskan bahwa *fanfiction* adalah siklus konstan

praktek artistik yang terus menerus berubah dan bergeser antara versi baru dari cerita dan teks original.

#### **1.5.4 Kelompok Penggemar *Fanfiction* dalam Perspektif *Cultural Studies***

Kelompok Penggemar (*Fandom*) di era informasi seperti sekarang ini menjadi sesuatu yang global yang terhubung dengan baik dan mampu terkoordinasi dengan kelompok-kelompok di seluruh dunia. Namun karena kemajuan teknologi dan adanya partisipasi yang meningkat dalam dunia virtual, pembentukan dan pemeliharaan terhadap orang-orang yang tergabung dalam kelompok dipertaruhkan. Akan tampak dengan jelas bahwa penggemar yang berkumpul secara *online* sebagai metode atau cara untuk menciptakan ruang tersendiri dimana mereka dapat dengan mudah mengonsumsi, membuat, dan berbagi informasi maupun budaya mereka kepada anggota lain bahkan kelompok penggemar yang lainnya.

Penggemar menurut Jenkins, sering mendapatkan kekuatan semangat dari kemampuan mereka untuk mengidentifikasi diri mereka sebagai bagian dari kelompok penggemar lain yang didalamnya mereka berbagi kesenangan bersama dan bahkan menghadapi permasalahan yang sama. Penggemar sering diperlakukan dengan dua cara, yaitu ditertawakan atau dipatologikan. (Storey, 2007 : 157). Mereka dicirikan dengan citra penyimpangan dan kefanatikan karena dilihat dari perilaku yang berlebihan. Inilah yang disebut dengan stereotip negatif bagi penggemar. Penggemar akhirnya bersatu dan membentuk komunitas sebagai sarana mempertahankan diri dari stereotip negatif tersebut.

Menurut John Storey, konsumsi atas sebuah produk dari adanya budaya populer dapat memunculkan kelompok-kelompok penggemar. Dalam hal ini, “penggemar adalah bagian yang paling tampak dalam khalayak teks dan praktik budaya pop” (Storey, 2007 : 157). Banyak literature yang mencirikan bahwa penggemar sebagai suatu penyimpangan dan kefanatikan yang potensial. Kelompok penggemar dilihat sering memiliki perilaku yang berlebihan bahkan mendekati kegilaan terhadap sesuatu hal yang digemarinya tersebut (Jenson dalam Storey, 2007 : 157). Kelompok penggemar disebut-sebut melakukan aktivitas kultural khalayak pop, sementara kelompok dominan dikatakan memiliki minat, selera, dan preferensi kultural dan diperkuat oleh obyek kekaguman. (Storey, 2007 : 159). Menurut Storey, perbedaan antara kelompok penggemar dan kelompok dominan tidak hanya dibuat melalui objek kekaguman tetapi juga melalui bagaimana objek tersebut dikagumi oleh penggemar. Jenkins menambahkan bahwasanya para penggemar dapat menunjukkan kepercayaannya dalam memproduksi kembali teks budaya yang telah dimaknainya. Mereka tidak hanya berakhir pada batasan audien dari suatu produk budaya, namun mereka lebih dari itu. Mereka akan ikut berpartisipasi dalam rangka mengkonstruksi dan memaknai kegiatan teks budaya tersebut.

Storey kembali menjelaskan bahwa “kelompok penggemar merupakan apa yang orang lain lakukan, kita selalu mengejar kepentingan- kepentingan, memamerkan selera dan preferensi” (Storey, 2007 : 159). Istilah penggemar menurut penggambaran Jenkins (dalam Storey, 2007 : 163) adalah individu



yang sedang melakukan sebuah pemburuan makna atas suatu produk budaya melalui tindakan yang melibatkan intelektual dan emosinya.

*Teks ditarik mendekat bukan agar penggemar bisa dimiliki olehnya melainkan sebalik agar penggemar bisa lebih penuh memilikinya. Hanya dengan mengintegrasikan isi media dalam kehidupan sehari-hati mereka, hanya dengan keterlibatan karib dengan makna dan materinya, para penggemar dapat mengkonsumsi fiksi dan menjadikannya sebagai sumber daya yang aktif (Jenkins, dalam Storey, 2007:163).*

Menurut Jenkins terdapat tiga ciri utama yang menandai makna budaya penggemar dalam teks-teks media, termasuk *fanfiction* didalamnya yaitu : pembacaan penggemar dicirikan oleh sebuah intensitas keterlibatan intelektual dan emosional, penggemar tidak hanya sekedar membaca teks akan tetapi mereka senantiasa membaca kembali teks-teks tersebut, dan para penggemar teks sebagai bagian dari suatu komunitas. Dari sinilah kemudian penggemar dalam sebuah kelompok atau komunitas akan berusaha menunjukkan keterlibatan mereka didalamnya. Para penggemar akan menciptakan makna-makna untuk kemudian dapat berkomunikasi dengan penggemar lain. Selain itu tanpa adanya penampilan publik dan sirkulasi makna, maka kelompok penggemar tidak akan menjadi kelompok penggemar. Jenkins (dalam Storey, 2007 : 166) menjelaskan bahwa kelompok penggemar adalah suatu ruang yang didefinisikan berdasarkan pada sebuah penolakan atas nilai dan praktik biasa, perayaan atas emosi yang digelutinya secara mendalam serta kesenangan yang dimiliki dengan penuh gairah.

Seperti yang telah Henry Jenkins jelaskan diatas, bahwa penggemar adalah orang yang berusaha menarik produk budaya populer agar dapat dimilikinya dan kemudian menginterpretasikan dalam kehidupannya sehari-

hari. Sama halnya dengan anak muda yang menggemari dan mengonsumsi *fanfiction* tentunya akan berdasarkan pada ketertarikan, kesadaran, pilihan, serta pemaknaan pribadi mengenai apa yang digemarinya tersebut (*fanfiction*). *Fanfiction* akan menyediakan pengalaman-pengalaman pribadi dan pengetahuan yang dapat menjadi modal budaya yang kemudian akan mempengaruhi gaya hidup para penggemarnya.

Para penggemar akan mengonsumsi teks-teks budaya sebagai bagian dari suatu komunitas (Storey, 2007 : 164). Budaya penggemar selalu berkenaan dengan penampilan publik, sirkulasi produksi makna, dan praktik pembacaan. Penggemar menciptakan makna-makna untuk berkomunikasi dengan penggemar lainnya, karena tanpa adanya penampilan publik dan sirkulasi makna, kelompok penggemar tidak akan jadi kelompok penggemar (Storey, 2007 : 164).

Storey (2007 : 159) dalam bukunya, menyebutkan bahwa kelompok penggemar atau *fandom* melakukan aktivitas-aktivitas kultural khalayak pop. Sementara itu kelompok-kelompok yang dominan memiliki minat, preferensi, dan selera kultural. Hal-hal ini diperkuat pula oleh adanya objek-objek kekaguman, dimana akhirnya muncullah pembedaan kelompok melalui objek yang dikagumi dan bagaimana objek tersebut dikagumi oleh para penggemar.

Perilaku penggemar dan budaya penggemar seperti yang diungkapkan oleh Storey (2007 : 159) ditunjukkan oleh *fandom* dengan cara menciptakan gaya-gaya dan pilihan pakaian, menggunakan musik, menonton TV, majalah selektif dan aktif, menambah dan memperhatikan hiasan-hiasan kamar mereka,

ritual pencintaan, dan gaya subkultural seperti gaya bicara, gaya berseda gurau, serta penciptaan musik dan tarian.

Kajian *cultural studies* menekankan bahwa pada studi ini kelompok penggemar merupakan budaya konsumsi dan produksi. Kelompok penggemar tidak hanya berkenaan dengan masalah konsumsi, akan tetapi juga masalah produksi. Dimana produksi ini meliputi produksi terhadap teks, lagu, novel, video, dan lainnya yang kesemuanya ini dibuat sebagai bentuk respon atas teks media mengenai kelompok penggemar (Storey, 2007 : 162).

## **I.6 Metode dan Prosedur Penelitian**

### **I.6.1 Pendekatan dan Fokus penelitian**

Bentuk pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian Kualitatif dalam perspektif *cultural studies* berarti mencoba untuk memahami teks dalam konteks perkembangan industri budaya kapitalistik yang tidak hanya berbicara mengenai bacaan saja, akan tetapi juga mengenai berbagai macam produk budaya yang terkait, misalnya film, kostum, *merchandise*, atau lainnya yang semuanya sering kali akan membutuhkan dukungan dana yang tidak sedikit (Storey, 2006).

Menurut Moleong (2007 : 6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Sedangkan menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007 : 5) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan

menggunakan metode alamiah yang bertujuan untuk memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut orang yang diteliti.

Penelitian kualitatif memiliki karakter yang fleksibel, yaitu penelitian ini berusaha menyesuaikan diri terhadap hal-hal yang akan diteliti. Hal ini dilakukan karena penelitian kualitatif bekerja pada setting penelitian yang alamiah yang berusaha memahami dan memberikan tafsiran terhadap sebuah fenomena dari makna yang didapat oleh seseorang dari fenomena tersebut. Penelitian ini juga mencoba mengumpulkan dan melibatkan segala hal yang berkaitan bahan empiris, misalkan studi kasus, pengamatan, pengalaman pribadi, wawancara, instropeksi, riwayat hidup, teks sejarah, interaksional dan visual : yang menggambarkan momen rutin dan problematis, serta maknanya dalam kehidupan individual dan kolektif (Denzin dan Lincoln, 1994 : 2). Sedangkan dalam penelitian kelompok penggemar ini menggunakan wawancara sebagai sarana untuk penggunaan dan pengumpulan berbagai bahan empiris penggemar *fanfiction*.

Penelitian kualitatif menekankan makna dari fenomena maupun perilaku yang ditunjukkan oleh individu dan atau kelompok. Dari hal inilah, maka *cultural studies* menjadi salah satu perseptif dalam penelitian kualitatif yang cenderung fokus pada praktik-praktik budaya populer dan gaya hidup. Sama halnya dengan kelompok penggemar *fanfiction*, dimana *fanfiction* ini juga merupakan sebuah produk budaya populer yang digemari dan sangat diminati keberadaannya oleh para penggemar.

Penelitian ini mengkaji mengenai bagaimana identitas kelompok penggemar tersebut dibentuk dalam perspektif *cultural studies* yang mana hal

ini sangat menekankan pada arti penting representasi dan identitas (Barker, 2004 : 9). Proses pembentukan identitas disini tidak hanya diartikan sebagai proses pembentukan identitas saja, melainkan lebih mendalam pada pengertian makna dan representasi bahkan sampai pada produksi budaya.

*Cultural studies* menjadi salah satu perspektif yang ada pada penelitian kualitatif yang lebih fokus pada praktik budaya populer dan gaya hidup. Praktik budaya populer dalam studi ini adalah aktivitas kultural yang dilakukan oleh kelompok penggemar *fanfiction* di kalangan remaja urban kota Surabaya.

### **I.6.2 Metode Penelitian**

Penelitian pembentukan identitas kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction* ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif berupaya untuk memahami fenomena-fenomena yang terjadi pada subyek penelitian, misalnya persaan yang dideskripsikan melalui kata-kata, tulisan maupun ekspresi. Untuk dapat memahami fenomena tersebut maka perlu dilakukan penelitian secara mendalam. Metode yang tepat untuk diterapkan dalam penelitian ini adalah etnografi. Sebuah pendekatan yang dapat menghasilkan deskripsi tertulis tentang organisasi sosial, aktivitas sosial, sumberdaya simbolik dan material, maupun pola interpretasi pada sekelompok manusia.

Menurut Barker (2007 : 29) etnografi merupakan sebuah pendekatan empiris dan teoritis yang diwarisi dari antropologi yang berusaha membuat deskripsi terperinci dan analisis kebudayaan yang didasarkan atas kerja lapangan. Dalam *cultural studies*, etnografi terpusat pada eksplorasi kualitatif



tentang nilai-nilai dan makna dalam konteks “cara hidup secara keseluruhan”, yaitu pertanyaan tentang masalah kebudayaan, kehidupan, dan identitas. Etnografi menjadi kata kode dalam serangkaian metode kualitatif, termasuk dengan pengamatan terlibat, wawancara mendalam, dan *focus group discusses*.

*Cultural studies* etnografis terpusat pada eksplorasi kualitatif terhadap nilai dan makna dalam sebuah konteks cara hidup secara keseluruhan, maksudnya disini adalah meliputi permasalahan-permasalahan tentang kebudayaan, dunia kehidupan dan identitas (Barker, 2007 : 30). Penelitian ini mengkaji mengenai pembentukan identitas kelompok penggemar dalam perspektif *cultural studies* yang mana sangat menekankan pada arti penting dari makna atau *meaning* (Barker : 2004 : 36). Menurut Moleong (2002) etnografi merupakan uraian dan penafsiran terhadap suatu budaya atau sistem kelompok sosial yang mempelajari arti atau makna dari setiap perilaku, bahasa, dan interaksi dalam kelompok.

Menurut Fiske (2004 : 222) bahwa dalam metode etnografi, peneliti menggunakan pengalamannya sebagai penggemar teks yang diteliti untuk berpartisipasi dalam proses dan bukan hanya mengamati. Mereka akan terlibat aktif dalam diskusi bersama penggemar dalam sebuah posisi yang setara, menggunakan pengalaman mereka untuk pengamatan lebih mendalam dari apa yang dipejarinya, sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan kedekatan dengan subyek yang diteliti yang memungkinkan peneliti untuk lebih akrab dengan teks yang bermakna bagi subyek (penggemar).

Metode etnografi dalam *cultural studies* pada dasarnya adalah menceritakan kembali kehidupan orang-orang tertentu, mendeskripsikan tradisi

atau tata cara kehidupan mereka dan memahami praktek budaya yang ada di dalamnya. Sebagai seorang etnografer, untuk dapat menuliskan kembali atau bercerita ulang maka harus mendapatkan pengalaman kehidupan orang-orang yang diceritakannya, sehingga rasa dan emosi yang dirasakan oleh subyek penelitian dapat dimunculkan dalam cerita.

### **I.7 Lokasi Penelitian**

Studi ini dilakukan di Kota Surabaya. Kota ini dipilih oleh peneliti dengan pertimbangan bahwa Kota Surabaya merupakan kota metropolis yang memiliki banyak komunitas penggemar *fanfiction* dari *fandom anime* atau *manga* yang aktif mengadakan kegiatan-kegiatan baik secara *online* maupun *offline*. Di sisi lain, masyarakat Surabaya memiliki kultur modern dan konsumtif (Munfarida, 2011) dalam tren perkembangan teknologi serta pengaruh budaya luar.

Dalam memasuki era informasi, masyarakat semakin mudah mengakses informasi baik melalui PC, gagnet, dan lain sebagainya. Begitu pada masyarakat Surabaya yang menjadi pengguna internet terbanyak kedua di Indonesia (fistmedia, 2014). Ditambah pula bahwa di berbagai lokasi di Surabaya (seperti halte, rumah makan, kafe, mall, dan lain-lain) telah terdapat jaringan akses internet yang semakin mendukung kemudahan akses informasi. Disana pula banyak ditemukan pembaca dan penggemar *fanfiction* di kalangan anak muda.

Di sisi lain, Surabaya sebagai kota metropolis memiliki banyak komunitas pecinta Jepang yang aktif mengadakan kegiatan. Misalnya adalah *Ko-J-Tsu* (Komunitas Jeoang Surabaya), *Cosura* (Komunitas *Cosplay* Surabaya), serta *Japanesse World* yang diadakan oleh Fakultas Ilmu Budaya Universitas

Airlangga. Oleh karena itu di dalam penelitian ini kota Surabaya dipilih sebagai lokasi penelitiannya.

### **I.8 Penentuan Subyek Penelitian**

Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi situasi dan kondisi latar penelitian (Moleong, 2002). Informan dimanfaatkan untuk berbicara, bertukar pikiran, atau membandingkan suatu kejadian yang ditemukan dari subyek lain. Dalam penelitian ini kategori penggemar *fanfiction* memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Aktif mengikuti komunitas *fanfiction* dalam 1 tahun
2. Aktif menanggapi atau berkomentar pada postingan anggota dalam komunitas *fanfiction*
3. Terlibat dalam kegiatan atau forum yang diadakan kelompok baik secara *online* ataupun *offline*
4. Membaca dan atau memiliki koleksi terkait apa yang digemarinya

### **I.9 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data primer dalam penelitian ini yang pertama yaitu dengan menggunakan teknik atau metode wawancara mendalam (*in-depth interview*). Menurut Berger (dalam Ida, 2011) menjelaskan bahwa wawancara mendalam merupakan salah satu cara menggali jawaban informan secara lebih mendalam. Menurut Ida (2011 : 100) wawancara mendalam untuk menggali secara lebih kualitatif informasi dari informan, baik mengenai dirinya, keluarganya, lingkungan, dan orang lain dalam situasi individual yang lebih dekat dan intens.

Wawancara mendalam ini akan membutuhkan waktu yang lebih lama daripada percakapan biasa.

Cara yang digunakan penulis untuk mendapatkan informan pada studi ini dilakukan melalui *snowball sampling*, cara ini dilakukan peneliti karena peneliti belum mengetahui dan memahami dengan mendalam informan obyek penelitian. Selain itu, *snowball sampling* juga digunakan untuk memperoleh data-data pada sebuah komunitas. Oleh karena itu maka menurut Bungin (2008) peneliti harus melakukan langkah-langkah dibawah ini:

1. Langkah pertama dilakukan dengan cara masuk dan bergabung ke dalam komunitas *fanfiction* untuk mengetahui jumlah anggota yang ada di dalamnya.
2. Mengikuti aktivitas *online* yang dilakukan oleh penggemar *fanfiction* dan berusaha untuk ikut berpartisipasi untuk melihat informan yang aktif di dalam suatu topik, baik berupa pemberian masukan maupun komentar.
3. Peneliti harus menemukan *gatekeeper* yaitu 4 orang remaja urban yang merupakan informan kunci, fungsi informan kunci ialah memberikan petunjuk pada peneliti siapa aja yang dapat dijadikan informan dalam penelitian ini.
4. *Gatekeeper* yang dalam penelitian ini berjumlah 4 orang dapat dijadikan pula sebagai informan pertama atau hanya sebagai petunjuk untuk mendapatkan informan lainnya.
5. Setelah mewawancarai *gatekeeper* atau informan pertama, maka peneliti meminta informan untuk menunjuk orang lain yang dapat dijadikan informan selanjutnya.

6. Hal di atas dilakukan secara terus-menerus sampai penulis merasa cukup mendapatkan informasi dari informan.

Dalam rangka untuk mengetahui informan yang sesuai dengan kriteria dalam penelitian, maka dapat dilakukan dengan cara ikut terlibat aktif berkomentar dalam postingan yang dilakukan oleh penggemar serta mengikuti aktifitas-aktifitas yang mereka lakukan dalam kelompok bersama penggemar *fanfiction* lainnya untuk mempelajari pola perilaku, kebiasaan, dan cara hidup.

Melalui *snowball sampling* diharapkan akan memberikan pedoman pada peneliti untuk mendapatkan kategori penggemar *fanfiction* sesuai yang sudah ditentukan, sehingga penelitian ini dapat menggali informasi yang lebih mendalam. Informan dalam penelitian ini adalah remaja urban kota Surabaya yang memenuhi kriteria sebagai kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction*.

Informan dalam studi ini diperoleh dengan cara peneliti melakukan observasi atau pengamatan terhadap anggota kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction* yang ada dalam web *fanfiction.net*. Melalui kebergabungan peneliti dengan komunitas ini, maka peneliti mendapatkan informasi penggemar yang dapat dijadikan informan kunci berdasarkan dengan kriteria. Keempat informan tersebut adalah Una, Tania, Laxmi, dan Dea yang dari keempat informan tersebut didapatkan 20 informan lain yang merupakan teman dari informan kunci. Selama melakukan penyusunan studi ini peneliti melakukan reduksi informan sebanyak 9 orang dikarenakan menurut peneliti informan tersebut tidak memenuhi kriteria informan dalam studi ini, sehingga pada akhirnya didapatkan informan tetap sebanyak 11 orang yang akan menjadi subyek penelitian. Rincian daftar informan dan waktu pelaksanaan wawancaranya adalah sebagai berikut :



Tabel 1.1 Daftar Informan dan Waktu Pelaksanaan Wawancara

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>USIA</b>	<b>TANGGAL WAWANCARA</b>
1	Barkah	22 tahun	16 April 2015
2	Tania	19 tahun	18 April 2015
3	Dhila	19 tahun	18 April 2015
4	Ari	18 tahun	19 April 2015
5	Una	24 tahun	22 April 2015
6	Dio	25 tahun	23 April 2015
7	Laxmi	15 tahun	26 April 2015
8	David	24 tahun	26 April 2015
9	Dea	20 tahun	27 April 2015
10	Della	19 tahun	28 April 2015
11	Intan	18 tahun	28 April 2015

Selain melakukan wawancara mendalam dengan informan, peneliti akan melakukan FGD (*Focus Group Discussion*) dengan para informan. FGD ini merupakan sebuah teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui dan mengungkap pemaknaan dari suatu kelompok melalui diskusi yang terpusat pada suatu permasalahan tertentu, dalam hal ini kelompok penggemar *fanfiction*. Selain itu teknik ini juga dilakukan untuk menarik kesimpulan terhadap makna-makna intersubyektif yang sulit dimaknai sendiri oleh peneliti sehingga dapat menghindari diri dari pemaknaan subyektif peneliti. Saat FGD berlangsung peneliti melibatkan informan yang dapat memberikan pemikiran terhadap topik yang didiskusikan. Hal ini dilakukan untuk pertimbangan kualitas diskusi yang dilakukan. Hasil diskusi dicatat dalam transkrip yang lengkap, segala hal yang terjadi ketika diskusi ditulis dengan apa adanya.

Tidak cukup hanya berhenti pada FGD saja, namun observasi atau pengamatan langsung juga dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana dan seperti apa saja aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh para penggemar dalam kelompok dengan cara ikut serta dalam forum *online*, menghadiri pertemuan kelompok mereka atau agenda-agenda yang mereka buat bersama. Melalui kegiatan tersebut akan didapatkan data-data pendukung yang diperlukan untuk penelitian ini agar penelitian ini dapat menyajikan data-data yang memang sesuai dan relevan.

Metode terakhir yang digunakan adalah metode dokumentasi, yaitu metode pengumpulan data dari berbagai jurnal, artikel, maupun esai baik yang

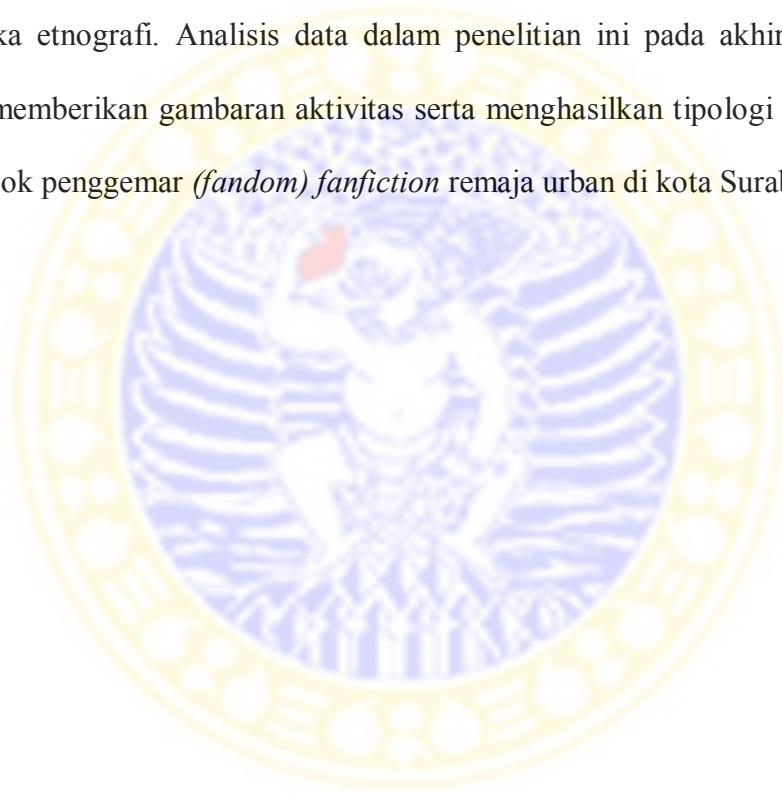
berasal dari media cetak maupun *online*. Dokumen pendukung lainnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen yang didapatkan dari informan penelitian, misalnya hasil karya yang dibuat oleh informan (terposting maupun belum), foto dokumentasi ketika informan ber-*cosplay*, foto *marchandise* yang dikoleksi oleh informan, dan juga rekaman hasil wawancara yang telah dilakukan. Dari berbagai dokumen yang ada ini kemudian akan dianalisis oleh peneliti guna menambah kejelasan hasil penelitian.

### **1.10 Analisis dan Interpretasi**

Berbagai hasil perolehan data dan informasi yang didapatkan dari observasi dan wawancara dengan informan, kemudian akan diolah dan dibuat sebuah analisa terhadap data yang diperoleh tersebut. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami dan temuannya data diinformasikan kepada orang lain. Analisa data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit dan dilakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat dijelaskan.

Analisis data dalam penelitian terdiri dari beberapa aktivitas diantaranya *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing* atau *verification*. *Data reduction* merupakan upaya untuk merangkum dan memilih hal-hal yang pokok dari temuan data di lapangan dan lebih memfokuskan pada hal-hal penting. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penggambaran yang

jelas serta untuk mempermudah pengumpulan data selanjutnya. Data Display merupakan langkah lanjutan sesudah data reduksi, penyajian data ini berupa uraikan singkat, bagan maupun hubungan antar kategori, dan yang terakhir adalah *Conclusion drawing* atau *verivication* merupakan penarikan kesimpulan dan verifikasi yang masih bersifat sementara, kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah dirumuskan. Analisa dan interpretasi data dilakukan dengan memetakan posisi temuan dan sumbangan konseptual studi ini di dalam kerangka etnografi. Analisis data dalam penelitian ini pada akhirnya berupaya untuk memberikan gambaran aktivitas serta menghasilkan tipologi identitas pada kelompok penggemar (*fandom*) *fanfiction* remaja urban di kota Surabaya.



Kerangka Berfikir  
(Logical Framework)

