

PERSPEKTIF *FUJOSHI* TERHADAP INTERAKSI ANTAR SESAMA PRIA DALAM MANGA *WATASHI GA MOTETE DOUSUNDA*

Rizka Nur Inayati

Program Studi Studi Kejeperangan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga
Jl. Dharmawangsa Dalam Selatan Surabaya 60286
Email: ka.rizkaa@gmail.com

Abstrak

Di Jepang terdapat istilah *otaku* untuk menyebut seseorang yang menggemari sesuatu secara obsesif seperti *anime*, *game* dan *manga*. Dalam lingkup *otaku* terdapat juga istilah *fujoshi* yang digunakan untuk menyebut perempuan penggemar genre homoerotis seperti *BL* (*boys love*) dan *yaoi*. Karakter *fujoshi* juga pernah dimunculkan dalam beberapa media seperti novel, *anime*, *manga* dan film. Salah satu media yang memunculkan karakter *fujoshi* adalah *manga Watashi ga Motete Dousunda* karya Junko. Karakter *fujoshi* dalam *manga* tersebut digambarkan melalui tokoh utama perempuan bernama Serinuma Kae. Penelitian ini mengambil objek *manga Watashi ga Motete Dousunda* dikarenakan peneliti bertujuan untuk menganalisis perspektif *fujoshi* terhadap interaksi sesama pria yang muncul melalui tokoh Serinuma Kae. Peneliti menggunakan metode penelitian dan teori semiotik *Charles Sanders Peirce* untuk menganalisis perspektif *fujoshi* yang muncul melalui tokoh Serinuma Kae dalam *manga Watashi ga Motete Dousunda*. Hasil analisis menunjukkan bahwa perspektif *fujoshi* terhadap interaksi sesama pria yang digambarkan melalui tokoh Serinuma Kae juga merupakan perspektif yang tidak jauh berbeda dengan *fujoshi* di dunia nyata, yaitu munculnya fantasi romantis ketika melihat interaksi sesama pria.

Kata kunci: *fujoshi*, *manga*, *watashi ga motete dousunda*, *semiotik*, *tanda*

Abstract

In Japan, the term *otaku* is being used for calling person who obsessed with something like *anime*, *game* and *manga*. Inside the circle of *otaku* there is also the term *fujoshi* to call woman who interested in homoerotic genre such as *BL* (*boys love*) and *yaoi*. *Fujoshi* also appear in some japanese media like novel, *anime*, *manga* and movies. One of the media that showing *fujoshi* as a main character is *manga* titled *Watashi ga Motete Dousunda* by Junko. The *fujoshi* character in that *manga* is being represented by the main heroine named Serinuma Kae. This research is using *Watashi ga Motete Dousunda manga* as research object in the purpose of analysing the the *fujoshi*'s perspective toward interaction between men which appear by the heroine Serinuma Kae. To analyse the *fujoshi*'s perspective that represented from the heroine Serinuma Kae, this research is using semiotics research method and theory by *Charles Sanders Peirce*. Then, the research showing that all the *fujoshi*'s perspective toward interaction between men in Serinuma Kae is not far different from *fujoshi*'s perspective in real life, that is the appearance of romantic fantasy when seeing an interaction between men.

Keywords: *fujoshi*, *manga*, *watashi ga motete dousunda*, *semiotic*, *sign*

1. Pendahuluan

Dalam ranah penggemar di Jepang, terdapat istilah *otaku* yang digunakan untuk menjuluki penggemar yang terlalu obsesif dengan hal atau bidang yang digemarinya. Azuma Hideo (dalam Graffeo, 2014:9), menjelaskan bahwa *otaku* adalah istilah umum yang ditujukan pada orang yang menggemari budaya yang berhubungan dengan *anime* (animasi), *manga* (komik), *video games* dan sebagainya.

Lalu, di dalam lingkup *otaku*, terdapat juga jenis penggemar yang disebut dengan *fujoshi*. Menurut Patrick W. Galbraith (2011:219), *fujoshi* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut penggemar perempuan yang antusias terhadap genre romansa antar sesama pria atau yang biasa dikenal dengan istilah *yaoi* dan BL (*boys love*). Kemudian Galbraith kembali menjelaskan bahwa *fujoshi* menggemari *yaoi* dan BL karena dalam genre tersebut keberadaan perempuan dihapuskan dari fantasi romansa. Menurut *fujoshi*, fantasi romansa antara perempuan dengan laki-laki ataupun perempuan dengan perempuan merupakan sesuatu yang terlalu dekat dengan kenyataan. Bagi *fujoshi*, fantasi romansa antara sesama laki-laki adalah sesuatu yang mereka sebut “*junsui na fantajii*” atau fantasi yang murni (2015:213).

Di Jepang sendiri, istilah *fujoshi* juga pernah diangkat menjadi tema melalui berbagai media seperti novel, *manga*, *anime* dan film. Beberapa judul media yang mengangkat tema *fujoshi* adalah *Tonari no Yaoi-chan*, *Fujoshi Kanojo*, *Mousou Shoujo Otaku-kei* dan *Watashi ga Motete Dousunda*. Judul yang pertama yaitu: “*Tonari no Yaoi-chan*”, merupakan *manga* empat panel karangan Ajiko Kojima dan pernah diadaptasi menjadi film dengan judul yang sama pada tahun 2007. Berikutnya adalah “*Fujoshi Kanojo*”, merupakan *light novel* karangan Pentabu yang juga pernah diadaptasi menjadi versi *manga* pada tahun 2007 dan film pada tahun 2009. Kemudian “*Mousou Shoujo Otaku-kei*” yang merupakan *manga* karangan Natsumi Konjou dan pernah diadaptasi menjadi live action drama pada tahun 2007. Terakhir adalah, “*Watashi ga Motete Dousunda*” yang merupakan *manga* karangan Junko dan telah diadaptasi menjadi *anime* pada bulan Oktober 2016.

Keempat judul tersebut memiliki cara tersendiri dalam menggambarkan sosok *fujoshi*. Seperti dalam *Tonari no Yaoi-chan* dan *Fujoshi Kanojo* yang menggunakan sudut pandang tokoh utama pria ketika menggambarkan sosok *fujoshi* yang keduanya juga direpresentasikan melalui tokoh utama pacar wanita. Kemudian dalam *Mousou Shoujo Otaku-kei*, sosok *fujoshi* direpresentasikan melalui tokoh utama wanita dan *manga* tersebut memiliki genre *seinen*, yaitu genre *manga* yang ditujukan untuk konsumen pria dewasa. Lalu dalam judul yang terakhir: *Watashi ga Motete Dousunda*, sosok *fujoshi* juga direpresentasikan melalui tokoh utama wanita seperti dalam *Mousou Shoujo Otaku-kei*. Namun yang membuat *Watashi ga Motete Dousunda* ini berbeda adalah penggambaran *fujoshi* dalam *manga* ini digambarkan oleh pengarang wanita yang identitasnya juga seorang *fujoshi*. Selain itu, *manga* ini memiliki genre *shoujo*, yaitu genre yang ditujukan untuk perempuan muda.



Gambar 1.1 Pernyataan pengarang yang menunjukkan identitasnya sebagai seorang *fujoshi* atas kegemarannya mengoleksi *manga* bergenre BL (Junko, 2013:154).

Kiri:

「わたし,私も BL ,漫画読み ,始めたころはおとしごろ,年頃で,恥じらいがあったので,本棚の奥のほうとかにしまってたんですが」

“*Watashi mo BL manga yomi hajimeta koro ha otoshi koro de hajirai ga atta no de hondana no oku no hou toka ni shimattetan desu ga*”

“Saya pun ketika mulai membaca BL *manga* di usia itu, karena merasa malu, (saya) menyembunyikan (BL *manga*) di rak buku paling dalam”

Kanan:

「そのうちまあいいかつと^{へや},部屋のあちこちに^{ほうち},放置するよう
になった^{ころ},頃」

“Sono uchi maiika tto heya no achikochi ni houchi suru youni natakoro”

“Pada akhirnya, ya sudahlah, malah dalam kamar (BL *manga*) menjadi dibiarkan berserakan dimana-mana”

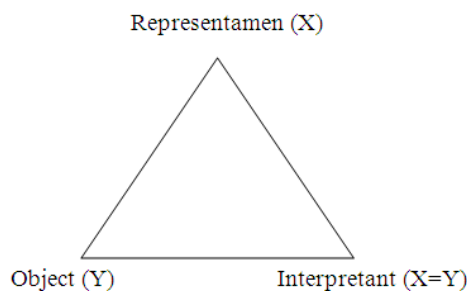
Melalui pernyataan tersebut, *mangaka* menjelaskan tentang kegemarannya terhadap *manga* bergenre BL dan kemudian banyak mengoleksi *manga* dengan genre tersebut. Bisa disimpulkan bahwa *mangaka* merupakan seorang *fujoshi* karena kegemarannya terhadap suatu genre spesifik yaitu BL. Hal tersebut membuat peneliti ingin membahas bagaimana sosok *fujoshi* digambarkan melalui perspektif pengarang yang juga seorang *fujoshi*. Alasan kedua adalah, *manga* tersebut memiliki genre *shoujo*. Genre *shoujo* pada umumnya menceritakan tentang kisah cinta normal antara pria dan wanita, namun tokoh utama dalam *manga* tersebut merupakan seorang *fujoshi* yang juga memiliki fantasi tentang hubungan antara sesama pria, merupakan hal yang jarang ditemukan dalam genre *shoujo*. Berdasarkan kedua alasan tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan *manga Watashi ga Motete Dousunda* untuk diteliti dan bertujuan untuk menganalisis perspektif dan identitas *fujoshi* yang terdeskripsikan melalui tokoh utama wanita dalam *manga* tersebut, yaitu “Serinuma Kae”.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan teori dan metode analisis semiotik Charles Sander Peirce yang menggunakan *representamen*, *object* dan *interpretant* untuk menganalisis suatu tanda. Semiotika menurut Peirce terdiri dari unsur-unsur berikut:

1. *Representamen/Sign*: Merupakan bentuk yang diterima oleh tanda dan berfungsi sebagai tanda. *Representamen* juga merupakan wujud dari tanda itu sendiri.

2. *Object*: Merupakan sesuatu yang merujuk pada *representamen* atau tanda. *Object* dapat berupa representasi mental (ada dalam pikiran), dapat juga sesuatu yang nyata di luar tanda.
3. *Interpretant*: Merupakan makna yang terkandung dari suatu tanda (Diego, 2016:142).



Gambar 1.6 Model Segitiga Relasi Tanda Peirce (Danesi, 2011)

Lalu, Hoed (dalam Sartini, 2007:6) mengumpamakan pemakaian *representamen*, *object* dan *interpretant* ini ketika melihat potret sebuah mobil. Potret mobil itu sendiri merupakan *representamen* dan kemudian merujuk pada *object* yang merupakan penjelasan wujud dari mobil tersebut. Kemudian *interpretant* dari potret tersebut merupakan penafsiran makna yang terkandung di dalamnya, seperti “mobil sedan berwarna hijau tersebut merupakan miliknya”. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan *representamen* adalah adegan *manga* yang menunjukkan tanda *fujoshi*, *object* adalah penjelasan tentang apa yang terdapat dalam adegan dan *interpretant* adalah penjelasan tentang makna adegan yang menunjukkan tanda *fujoshi*.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan sumber penelitian yang membahas tentang *fujoshi*, peneliti telah menghubungkan bagaimana perspektif *fujoshi* yang ada pada sumber penelitian dengan perspektif *fujoshi* yang direpresentasikan dalam *manga Watashi ga Motete Dousunda*. Tanda-tanda yang muncul adalah:

3.1 Menganggap Interaksi yang Terjadi antara Sesama Pria adalah Hal yang *Moe*

Moe adalah ungkapan perasaan terbakar. Kata *moe* dapat digunakan sebagai: respon terhadap suatu situasi, respon terhadap tindakan yang dilakukan oleh suatu karakter dan untuk menyebut suatu karakter yang memicu perasaan *moe* itu sendiri (Galbraith, 2014:5). Bagi *fujoshi*, *moe* adalah afeksi yang ditunjukkan oleh sesama pria dan biasanya *fujoshi* akan menggunakan kata *moe* untuk mengungkapkan perasaan terbakar saat melihat afeksi yang muncul terhadap suatu interaksi yang terjadi sesama pria.

Tabel 3.1 Panel adegan episode 1, halaman 9 dan 10.

Representamen	
Object	Igarashi merangkul Nanashima dan Serinuma semakin terlihat antusias. Keluarlah kata “ <i>moe</i> ” dalam hati Serinuma.
Interpretant	Panel ini menunjukkan perasaan puas Serinuma ketika melihat Igarashi merangkul Nanashima dan saling bersentuhan satu sama lain.

Dalam panel tersebut, Serinuma dalam hati berteriak “*kitaaaaaa!!*” (キタアアアアアアー！！) yang digunakan untuk mengungkapkan penantiannya yang akhirnya terwujud. Penantiannya tersebut merupakan interaksi bersentuhan yang akhirnya terjadi terhadap dua orang tokoh pria. Kemudian Serinuma menyebutkan kata “*moe*” (萌え) dalam hati, yang digambarkan dengan suasana antusias dan efek suara nafas Serinuma. Penyebutan *moe* dalam konteks ini adalah sebagai respon terhadap suatu situasi yang terjadi. Karena Serinuma merupakan seorang *fujoshi*, Serinuma menganggap interaksi saling merangkul dan berdekatan yang terjadi antara dua orang tokoh pria tersebut merupakan sesuatu yang *moe*.

3.2 Memosisikan Dirinya sebagai Observer

Fujoshi menggemari *yaoi* karena dalam *yaoi* keberadaan perempuan dihapuskan dari fantasi romansa mereka (Galbraith, 2015:213), karena itu *fujoshi* seringkali menghilangkan keberadaan perempuan termasuk diri mereka sendiri ketika berfantasi tentang hubungan romantis. Tokoh Serinuma Kae selalu memosisikan dirinya sebagai observer dan tidak melibatkan dirinya dalam fantasi romantisnya tentang *yaoi*. Observer dalam konteks ini dimaksudkan untuk menyebut posisi Serinuma Kae yang menempatkan dirinya sebagai pemerhati ketika terjadi interaksi antara sesama pria.

Tabel 3.2 Panel adegan episode 1, halaman 10 dan 21.

Representamen	
Object	Dalam panel adegan ini tampak dua orang pangeran yang sedang bersentuhan tangan dan dua orang laki-laki yang sedang bermesraan, lalu tampak sosok Serinuma yang sedang memandang kedua orang laki-laki tersebut di pojok sambil bersembunyi. Panel adegan tersebut disertai dengan monolog Serinuma dalam hati.
Interpretant	Panel adegan tersebut merupakan gambaran bagaimana perspektif Serinuma ketika memandang dua orang laki-laki.

Dalam panel adegan di atas, terdapat monolog Serinuma dalam hati:

「王子様の隣には王子様。それでいいじゃない！それがいいじゃない！！」

“*Oujisama no tonari ni wa Oujisama. Sore de ii janai! Sore ga ii janai!!*”

“Disamping seorang pangeran adalah seorang pangeran. Bagus ‘kan! Bagus ‘kan!!”

「たといイケメンと縁があっても私とじゃ意味がないの。王子様の隣には王子様。彼らには関わらずそばでのぞき見するのが私の幸せ。私のポジション。」

“*Tatoe Ikemen to en ga atte mo, watashi to ja imi ga nai no. Oujisama no tonari ni Oujisama. Karera ni wa kakawarazu soba de nozokimi suru no ga watashi no shiawase. Watashi no pojishon.*”

“Semisalnya aku mempunyai ikatan dengan laki-laki tampan pun, jika orang itu adalah aku, maka semua itu tidak ada artinya. Disamping seorang pangeran, seharusnya adalah seorang pangeran. Meskipun aku tak terlibat dengan mereka (dua orang laki-laki), dengan hanya mengintip mereka di pojokan, merupakan kebahagiaanku. Itulah posisiku.”

Monolog dalam hati tersebut merupakan perspektif Serinuma sebagai seorang *fujoshi* dalam memandang suatu hubungan. Serinuma lebih memilih untuk memosisikan dirinya sebagai orang ketiga yang hanya memandangi hubungan dua orang laki-laki. Bagi Serinuma, hubungan homoseksual yang terjadi antara dua orang laki-laki (dalam fantasinya) lebih membuatnya bahagia dibandingkan dirinya sendiri yang terlibat hubungan dengan laki-laki.

3.3 Selalu Berasumsi Bahwa Sesama Pria adalah *Couple*

Coupling adalah istilah yang digunakan ketika dua orang karakter pria dipasangkan dan *couple* digunakan untuk menyebut pasangan pria tersebut (Galbraith, 2015:3). *Coupling* adalah istilah yang digunakan ketika dua orang karakter pria dipasangkan dan *couple* digunakan untuk menyebut pasangan pria tersebut (Galbraith, 2015:3). Dalam *coupling*, terdapat istilah *seme* (攻め) dan *uke* (受け). *Seme* adalah karakter yang berperan sebagai dominan dan *uke* berperan sebagai pasif atau penerima dalam hubungan sesama pria (Fujimoto, 2015:23). Karakter *seme* biasanya digambarkan sebagai karakter yang maskulin dan *uke* digambarkan sebagai karakter yang feminin. Tokoh Serinuma Kae sering memasangkan dua orang pria dan berasumsi bahwa mereka adalah *couple*.

Tabel 3.3 Panel adegan episode 1, halaman 3

Representamen	
Object	Serinuma tampak sedang berdiskusi tentang apakah Nanashima dan Igarashi adalah <i>couple</i> dengan teman perempuannya yang juga seorang <i>fujoshi</i> . Dalam panel adegan tersebut digambarkan ekspresi Serinuma yang tampak antusias disertai dengan efek suara nafasnya yang terengah-engah saat membicarakan tentang <i>coupling</i> kesukaannya. Lalu tampak teman Serinuma yang berusaha menenangkannya.
Interpretant	Panel adegan ini menggambarkan perasaan antusias berlebihan yang ditunjukkan oleh Serinuma hingga hampir tidak terkontrol ketika membahas <i>coupling</i> kesukaannya (Igarashi x Nanashima).

Dalam panel adegan di atas, terdapat dialog antara Serinuma dan teman *fujoshi*-nya. Serinuma mengatakan:

「見た?! 七島がやったことなのに五十嵐が謝ったよ!! カップル? カップルなの?! カップルだよ!!」

“Mita?! Nanashima ga yatta koto nano ni, Igarashi ga ayamattayo!! Kappuru? Kappuru nano?! Kappuru da yo!!”

“Kamu barusan lihat tidak?! Nanashima yang melakukan hal itu ke aku, tapi Igarashi yang meminta maaf!! Mereka pasangan? Pasangan ‘kan?! Pasangan tuh!!”

Dalam konteks ini, Serinuma membahas tentang perbuatan Nanashima yang sebelumnya telah menabrak Serinuma saat pelajaran olahraga. Tetapi, Nanashima tidak meminta maaf atas perbuatannya dan malah Igarashi yang meminta maaf

karena Nanashima telah menabrak Serinuma. Tetapi, kejadian tersebut malah membuat Serinuma antusias dan menimbulkan asumsi di pikiran Serinuma, bahwa Nanashima dan Igarashi adalah *couple* atau pasangan (homoseksual). Melalui adegan tersebut dapat disimpulkan bahwa Serinuma melihat suatu kejadian melalui perspektifnya yang merupakan seorang *fujoshi*, dimana suatu kejadian yang wajar diantara kedua orang laki-laki menjadi sesuatu yang *moe* di matanya.

3.4 Melihat Interaksi menggunakan *Rotten Filter*

Rotten Filter adalah cara *fujoshi* dalam memandang suatu interaksi yang terjadi antara sesama pria. *Fujoshi* akan menyaring interaksi tersebut menjadi sesuatu yang romantis dan mengubahnya menjadi fantasi *yaoi* (Galbraith, 2015:221). Tokoh Serinuma Kae sering memandang suatu interaksi yang terjadi antara sesama pria menggunakan *rotten filter* dan dapat mengubahnya menjadi fantasi *yaoi* dimatanya.

Tabel 3.4 Panel adegan episode 13, halaman 21 dan 24

Representamen	
Object	Terdapat gambaran adegan Nanashima yang terluka di rumah sakit dan Igarashi menjenguknya. Adegan tersebut merupakan gambaran adegan Nanashima dan Igarashi di masa lalu. Serinuma dan Shima menjadi saling antusias sehabis mendengar cerita tersebut.
Interpretant	Keantusiasan yang terjadi antara Serinuma dan Shima menunjukkan bahwa mereka telah menggunakan <i>rotten filter</i> -nya saat mendengarkan cerita masa lalu dari Nanashima dan Igarashi.

Dalam adegan tersebut, kisah pertemanan Nanashima dan Igarashi merupakan hal yang *moe* dimata Serinuma dan Shima. Karena keduanya merupakan seorang *fujoshi*, mereka menggunakan *rotten filter* atau sudut pandang

fujoshi ketika menangkap kisah pertemanan Nanashima dan Igarashi. Dalam adegan terjadi kesalah pahaman antara kubu *fujoshi* dan kubu tokoh laki-laki:

Serinuma:

「やばいやばい萌えすぎて涙出てきた。」

“Yabai yabai, *moe* sugite namida dete kita.”

“Gawat, terlalu *moe*, air mataku jadi keluar.”

Shima:

「わかります！わかります！！」

“Wakarimasu! Wakarimasu!!”

“Iya, aku paham!”

Tokoh laki-laki (dalam hati):

「花依…優しい子…！！」

“Kae... *Yasashii ko!*”

“Kae (Serinuma)... Anak baik!!”

Percakapan diatas menunjukkan perbedaan perspektif *fujoshi* dan orang biasa dalam memandang suatu situasi. Serinuma yang menangis diberikan keterangan 「ただの萌え泣き」 (*tada no moe naki*) yang berarti dia menangis karena sesuatu yang *moe*. Sedangkan tokoh laki-laki menganggap tangisan Serinuma merupakan tangisan yang tulus karena terharu mendengar kisah persahabatan Nanashima dan Igarashi.

3.5 Melakukan *Moebanashi*

Moebanashi adalah pembicaraan yang terjadi antara sesama *fujoshi* dimana mereka akan saling berbagi imajinasi dan fantasi tentang segala sesuatu yang dianggap *moe* bagi mereka (Galbraith, 2011:222). Dalam *manga* ini, tokoh Serinuma Kae gemar melakukan *moebanashi* bersama temannya yang juga *fujoshi*. Kegiatan *moebanashi* tersebut meliputi tentang pembahasan *coupling* dan juga poin-poin *moe* terhadap suatu *couple*. Dalam *manga* ini, tokoh Serinuma Kae gemar melakukan *moebanashi* bersama temannya yang juga *fujoshi*. Kegiatan *moebanashi* tersebut meliputi tentang pembahasan *coupling* dan juga poin-poin *moe* terhadap suatu *couple*.

Tabel 3.5 Panel adegan episode 1, halaman 14

Representamen	
Object	Dalam panel adegan ini tampak dua orang pangeran yang sedang bersentuhan tangan dan dua orang laki-laki yang sedang bernesraan, lalu tampak sosok Serinuma yang sedang memandang kedua orang laki-laki tersebut di pojok sambil bersembunyi. Panel adegan tersebut disertai dengan monolog Serinuma dalam hati.
Interpretant	Panel adegan tersebut merupakan gambaran bagaimana perspektif Serinuma ketika memandang dua orang laki-laki.

Dalam panel adegan, terdapat *moebanashi* yang terjadi antara sesama *fujoshi* (Serinuma dan teman perempuannya, A-chan):

Serinuma:

「だってホラ…ついガン見しちやって〜〜〜いい5 x 7 くり広げられてから……」

“Datte hora... tsui gan mi shichatte~~~ Ii 5x7 (go shichi) kuri hirogerarete kara.....”

A-chan:

「ああ…7 x 5 ね。わかるわ〜〜〜」

“Aa... 7x5 (shichi go) ne. Wakaru wa~~~”

Serinuma:

「え〜〜〜〜〜5 x 7 だってー」

“E~~~~~ 5x7 datte.”

A-chan:

「7 x 5 だね。ゆずれないね。」

“7x5 da ne. Yuzurenai ne.”

Serinuma:

「あーちゃん、わかってないわー」

“A-chan, wakattenai waa.”

Serinuma:

「花依ちゃんこそ〜〜〜」

“Kae-chan koso~~~”

Dialog *moebanashi* tersebut membahas tentang *coupling* Serinuma dan A-chan. Dalam dialog tersebut terdapat kode 7x5 dan 5x7, untuk menyebut *coupling* Nanashima dan Igarashi. Kode tersebut diambil dari kanji nama masing-masing tokoh yang dipasangkan¹. *Coupling* Serinuma adalah 5x7 atau Igarashi x Nanashima, dimana Serinuma menganggap Igarashi adalah *seme* dan Nanashima adalah *uke*. Sebaliknya, A-chan memasangkan 7x5. Kemudian terjadi percakapan “A-chan, *wakattenai waa.* ” (“A-chan, kamu tidak paham.”) dan “Kae-chan *koso~~~*” (“Kae-chan juga.”) , dimana mereka saling berbeda pendapat tentang selera *moe* antara *coupling* Igarashi dan Nanashima. Selera *moe* yang dimaksudkan merupakan siapa yang menurut mereka pantas menjadi *seme* dan *uke* diantara Igarashi dan Nanashima.

4. Simpulan

Melalui pembahasan tersebut, perspektif *fujoshi* dalam *manga Watashi ga Motete Dousunda* direpresentasikan dengan menunjukkan tokoh *fujoshi* yang suka berfantasi saat melihat interaksi antar pria, suka berasumsi bahwa terdapat suatu hubungan romantis ketika melihat sesama pria, mengubah interaksi antar pria menjadi sesuatu yang romantis dengan *rotten filter* dan melakukan *moebanashi* dengan sesama *fujoshi* ketika melihat interaksi antar pria. Dalam hasil tersebut, disimpulkan bahwa tokoh Serinuma Kae yang digambarkan dalam *manga Watashi ga Motete Dousunda* menunjukkan perspektif *fujoshi* yang juga tidak jauh berbeda dengan perspektif *fujoshi* di dunia nyata. Hal yang membuat perspektif *fujoshi* berbeda dengan perspektif orang biasa ketika melihat interaksi sesama pria adalah adanya kecenderungan untuk berfantasi romantis tentang hubungan antar pria. Fantasi tersebut selalu dipicu oleh adanya interaksi yang terjadi antar pria. Meskipun perspektif tersebut bukanlah merupakan perspektif yang mutlak, karena *fujoshi* memiliki ukuran yang berbeda-beda dalam memutuskan bahwa suatu interaksi merupakan hal yang romantis atau tidak.

¹ Kanji awalan kedua tokoh yang dipasangkan merupakan kanji angka. Nanashima penulisan kanjinya adalah 「^{ななしま},七島」 dan Igarashi adalah 「^{いがらし},五十嵐」. Jika diambil awalannya saja menjadi 「^{しち},七」 (*shichi* = 7) dan 「^ご,五」 (*go* = 5) saja, sehingga menjadi 7x5 atau 5x7.

Namun kesamaan yang ada dalam perspektif tiap *fujoshi* adalah fantasi mereka yang dipicu oleh interaksi antar sesama pria.

Daftar Pustaka

- Danesi, Marcel. 2004. *Messages, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication*. Toronto: Canadian Scholars' Press.
- Diego. 2016. *Feminisme dalam Cover Komik Sri Asih Sebagai Komik Klasik Pertama Indonesia*. Padang: Universitas Dharma Andalas.
- Fujimoto, Yukari. 2015. *The Evolution of BL as "Playing with Gender": Viewing the Genesis and Development of BL from a Contemporary Perspective*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Galbraith, Patrick W. 2011. *Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among "Rotten Girls" in Contemporary Japan*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Galbraith, Patrick W. 2015. *Moe Talk: Affective Communication among Female Fans of Yaoi in Japan*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Galbraith, Patrick W. 2014. *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. Singapore: Tuttle Publishing.
- Graffeo, Clarissa. 2014. *The Great Mirror of Fandom: Reflection of Otaku and Fujoshi in Anime and Manga*. Orlando, Florida: University of Central Florida.
- Junko. 2013. *Watashi ga Motete Dousunda volume 1-6*. Tokyo: Kodansha.
- Okabe, Daisuke & Kimi Ishida. 2012. *Making Fujoshi Identity Visible and Invisible*. New Haven & London: Yale University Press.
- Sartini, Ni Wayan. 2007. *Tinjauan Teoritik tentang Semiotik*. Surabaya: Universitas Airlangga.