

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**PRESENTASI DIRI PENGGEMAR BRIGHTWIN  
DALAM “2GETHER: THE SERIES”**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Penyusunan Skripsi  
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Islam Riau



**VIKRI**

**NPM : 179110264  
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI  
KONSENTRASI : MEDIA MASSA**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2021**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Berkat rahmat dan izin Allah *Subhanahuwata'ala*, Skripsi ini khusus saya persembahkan untuk **Kedua Orang Tua** saya **Bapak Ismail MA** dan **Ibu Raja Haznita, S. Pd**, yang telah mendoakan, mendukung dan menyemangati saya.

Semoga dapat menjadi kebanggaan bagi kalian.



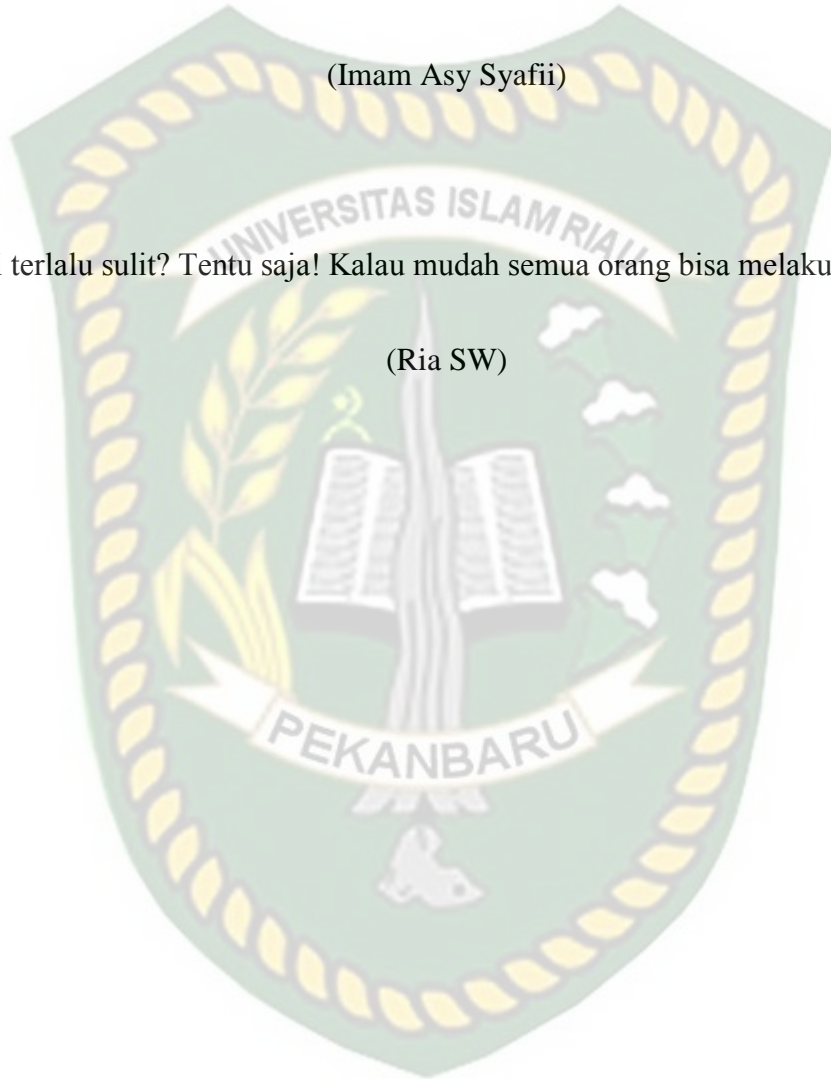
## MOTTO

“Musibah yang membuatmu mendekat kepada Allah, itu lebih baik dari pada kenikmatan yang membuatmu jauh dari-Nya.”

(Imam Asy Syafii)

“Ini terlalu sulit? Tentu saja! Kalau mudah semua orang bisa melakukannya”

(Ria SW)



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur Penulis ucapkan kehadiran ALLAH SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “**PRESENTASI DIRI PENGEMAR *BRIGHTWIN* DALAM *2GATHER: THE SERIES*”**. Penulisan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Selama proses penulisan skripsi Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik berupa bantuan moril maupun materil. Pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Muhd. AR. Iman Riauan, M. I, Kom selaku Dekan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Dr. Fatmawati, S.IP., MM, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau atas segala izin yang diberikan dalam melanjutkan penelitian ini dan dalam menggunakan fasilitas yang ada di Fakultas.
3. Ibu Dr. Fatmawati, S.IP., MM selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, kritikan, dan kesabaran selama Penulis melaksanakan penelitian maupun selama penulisan skripsi.

4. Seluruh Dosen beserta Staf di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Teristimewa Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Ayahanda Ismail MA dan Ibunda Raja Haznita, S. Pd serta kakanda tercinta Hermadi dan Ismalini, S. Si yang tiada hentinya memberikan doa, motivasi, dan semangat kepada Penulis.
6. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat terbaik Ninda Rizki Asriyeni, Amd. Keb, Yulia Supartini, Henika Romaya, S. I. Kom, Reasy Ika Septiani, Sekar Putri Zuniani, Dinanda Maulina, Ridho Romadhon untuk motivasi dan kebersamaan dari awal perkuliahan hingga saat ini.

Kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan untuk kesempurnaan Skripsi ini. Semoga Skripsi ini bermanfaat untuk yang membacanya.

Pekanbaru, Agustus 2021

Vikri

## DAFTAR ISI

JUDUL (COVER)	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI	
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	
LEMBAR PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	i
MOTTO .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
ABSTRAK .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Fokus Penelitian .....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	11
A. Kajian Literatur .....	11
1. Ilmu Komunikasi .....	11
2. Media Sosial .....	12
3. Presentasi Diri .....	13
4. Penggemar .....	18

5. Fanatisme .....	19
<b>B. Definisi Operasional.....</b>	<b>20</b>
1. Presentasi Diri .....	20
2. Penggemar <i>Boyslove</i> .....	21
3. Pasangan <i>BrightWin</i> .....	21
<b>C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....</b>	<b>21</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
<b>A. Pendekatan Penelitian.....</b>	<b>25</b>
<b>B. Subjek dan Objek Penelitian.....</b>	<b>26</b>
1. Subjek Penelitian.....	26
2. Objek Penelitian .....	26
<b>C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>27</b>
1. Lokasi Penelitian.....	27
2. Waktu Penelitian .....	27
<b>D. Sumber Data.....</b>	<b>28</b>
1. Data Primer .....	28
2. Data Sekunder .....	28
<b>E. Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>28</b>
1. Observasi.....	28
2. Wawancara.....	29
3. Dokumentasi .....	29
<b>F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....</b>	<b>30</b>
a. Triangulasi Sumber .....	30
b. Triangulasi Waktu .....	30
c. Triangulasi Teori .....	31
d. Triangulasi Peneliti .....	31

e. Triangulasi Metode .....	31
<b>G. Teknik Analisis Data .....</b>	<b>32</b>
a. Pengumpulan data .....	32
b. Reduksi data .....	32
c. Penyajian data .....	33
d. Penarikan Kesimpulan .....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
<b>A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....</b>	<b>35</b>
1. Penggemar <i>BrightWin</i> .....	35
2. Profil Informan .....	36
3. Akses kepada Informan .....	42
<b>B. Hasil Penelitian .....</b>	<b>44</b>
1) Presentasi diri dalam kehidupan nyata .....	49
2) Presentasi diri di dunia maya .....	53
<b>C. Pembahasan Penelitian .....</b>	<b>55</b>
1. Presentasi Diri .....	55
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>59</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>60</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	



## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	21
Table 3.1 Jadwal Waktu Penelitian.....	27
Tabel 4.1 Data Informan.....	38
Tabel 4.2 Akses Peneliti kepada Informan .....	43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Foto aktor Bright.....	1
Gambar 1.2 Para Pemain dalam 2Gether: The Series.....	2
Gambar 1.3 Hasil tangkapan layar Twitter @bbbrightvc2.....	4
Gambar 1.4: Hasil tangkapan layar pada akun Twitter @Dmoodzeu .....	5
Gambar 4.1: Akun Resmi Penggemar 2Gether: The Series di Instagram .....	47
Gambar 4.2: Akun Resmi Penggemar 2Gether: The Series di Twitter .....	48
Gambar 4.3: Background Whatsapp Informan AML .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Pertanyaan Wawancara
- Lampiran 2 : Dokumentasi Wawancara Dengan Informan DRH
- Lampiran 3 : Dokumentasi Wawancara Dengan Informan AML
- Lampiran 4 : Dokumentasi Wawancara Dengan Informan Unuy
- Lampiran 5 : Dokumentasi Wawancara Dengan Informan AZ
- Lampiran 6 : Surat Keterangan Lulus Plagiasi
- Lampiran 7 : Kartu Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 8 : SK Pembimbing
- Lampiran 9 : Biodata Peneliti

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Komponen Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman...34



Dokumen ini adalah Arsip Miitik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## ABSTRAK

### PRESENTASI DIRI PENGGEMAR *BRIGHTWIN* DALAM “2GETHER: THE SERIES”

Vikri

179110264

BrightWin merupakan sebuah gabungan nama dari dua tokoh pemeran *2Gether: The Series*. BrightWin merupakan panggilan dari para penggemar film drama Thailand yang sedang booming di kalangan remaja di berbagai Negara, bahkan Indonesia. Masa Pandemi Covid-19 menjadi momen yang menundulng popularitas series garapan Thailand ini. Hal ini karena masyarakat membutuhkan banyak hiburan di tengah kebosanan di rumah. Bahkan menurut survey IDN Times, film ini juga mampu menyamai popularitas film Korea. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk melihat presentasi diri penggemar dalam memberikan dukungan ke pasangan *BrightWin*. Subjek penelitian ini, penggemar *BrightWin* sebanyak 4 orang. Teknik sampling menggunakan *Purposive Sampling*. Adapun metode yang digunakan, kualitatif dengan analisis deskriptif. Maka hasil dari penelitian, presentasi diri penggemar *BrightWin* dalam *2Gether: The Series* terdiri dari 2 kategori yakni presentasi diri di dunia nyata dan dunia maya dan bentuk presentasi diri yang dilakukan penggemar *BrightWin* kepada idola mereka yaitu *Self Promotion*.

**Kata kunci:** Presentasi Diri, Penggemar, *Boys Love*, *BrightWin*

## ABSTRACT

### **SELF PRESENTATION OF BRIGHTWIN FANS IN “2GETHER: THE SERIES”**

**Vikri**

**179110264**

*BrightWin is a combination of the names of the two characters in 2Gether: The Series. BrightWin is a call from fans of Thai drama films that are booming among teenagers in various countries, even Indonesia. The Covid-19 Pandemic period is a moment that delays the popularity of this Thai series. This is because people need a lot of entertainment in the midst of boredom at home. Even according to the IDN Times survey, this film is also able to match the popularity of Korean films. The purpose of this research is to see the self-presentation of fans in providing support to the BrightWin couple. The subject of this research, BrightWin fans as many as 4 people. The sampling technique used purposive sampling. The method used is qualitative with descriptive analysis. So the results of the research show that the self-presentation of BrightWin fans in 2Gether: The Series consists of 2 categories, namely self-presentation in the real world and the virtual world and the form of self-presentation that BrightWin fans do to their idol, namely Self Promotion.*

**Keywords:** *Self Presentation, Fans, and BrightWin*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

BrightWin merupakan sebuah gabungan nama dari dua tokoh pemeran *2Gether: The Series*. BrightWin merupakan panggilan dari para penggemar film drama Thailand yang sedang booming di kalangan remaja di berbagai Negara, bahkan Indonesia. Bright memiliki nama lengkap Vachirawit Chivaare, seorang aktor Thailand yang beragama Budha dan berusia 23 tahun. Aktor ganteng yang menjadi banyak idola bagi para perempuan ini telah mengawali karirnya di bidang musik. Karirnya terus menanjak sejak Bright, memerankan Sarawat Guntithanon dalam *2Gether: The Series*. Bahkan namanya dikenal sampai dunia internasional. Sedangkan Win memiliki nama lengkap Metawin Opas-iamkajorn. Sama dengan Bright, aktor ini juga menjadi idola banyak perempuan di seluruh dunia karena debut karirnya dalam *2Gether: The Series* bersama Bright sebagai pemeran Tine. Win juga sebagai pemeran dalam drama series F4 versi Thailand.

**Gambar 1.1. Foto Aktor BrightTwin**



Sumber: Akun Instagram @bbrighthvc, 2021.

Kedua aktor ganteng ini menjadi sangat populer ketika berpasangan dalam *2Gether: The Series*. Drama serial yang populer di Thailand ini disutradarai oleh Weerachit Thongjila. Drama yang mengisahkan sebuah hubungan palsu dan tayang pertama kali pada tanggal 21 Februari 2020 hingga 15 Mei 2020, dengan jumlah episode sebanyak 13. Series bergenre Boyslove ini diangkat dari novel Thailand yang berjudul yang sama, yang ditulis oleh JittiRain tahun 2019. Masa Pandemi Covid-19 menjadi momen yang menundulang popularitas series garapan Thailand ini. Hal ini karena masyarakat membutuhkan banyak hiburan di tengah kebosanan di rumah. Bahkan menurut survey IDN Times, film ini juga mampu menyamai popularitas film korea. Para penggemar drama Thailand ini terlarut dalam kisah romantic percintaan dua pemuda tampan yang memiliki chemistry yang sangat baik.

**Gambar 1.2. Para Pemain dalam 2Gether: The Series**



Sumber: twtext.com, 2020.



Meskipun memiliki kontroversial dari sisi cerita yang mengisahkan percintaan dua lelaki, namun film yang bergenre Boyslove ini terus menarik penggemar dari berbagai kalangan. Film drama ini bahkan populer di dunia internasional dan berhasil mendapatkan lebih dari 100 juta views di Line TV pada bulan April 2020. Film *Boys Love* adalah film unik yang berasal dari Jepang, dipopulerkan melalui *manga* sebagai salah satu bagian dari kebudayaan populer Jepang. Penggemar *BL* dan *yaoi* di Jepang telah ada selama kurang lebih 40 tahun. Pelopor komik bertema *BL* pertama kali muncul di era 1970-an, yaitu *Thomas no Shinzō (The Heart of Thomas)* karya Moto Hagio yang dimuat di majalah *Shōjo Comic* pada tahun 1974. Di era 1980-an, *dōjinshi* bertema *yaoi* berdasarkan serial *anime* seperti *Kapten Tsubasa* dan *Saint Seiya* marak beredar di *Comiket* dan menjadikan *yaoi* sangat populer. Membanjirnya *dōjinshi* (karya pribadi) *yaoi* di *Comiket* akibat popularitas seri-seri tersebut kemudian dikenal sebagai tren *yaoi boom* (Lam dalam Azuraa, 2019:16).

Genre ini berfokus kepada romansa yang terjadi di antara dua orang laki-laki. Genre ini dipopulerkan melalui forum virtual yaitu ruang komunikasi massa bersifat maya yang terdapat di dalam *cyberspace*. Secara umum, *Boys Love* hampir sama dengan kata *Yaoi*. Namun, *yaoi* mengacu pada materi yang secara seksual eksplisit, sedangkan *shōnen-ai* atau *Boys Love* mengacu pada hubungan antar lelaki yang implisit secara seksual atau romantis nonseksual (Azuraa, 2019:16).

Karena kemistri Bright dan Win dalam memerankan Sarawat dan Tine sangat luar biasa, mereka juga dipasangkan di luar series dan penggemar menjuluki pasangan ini dengan sebutan *BrightWin*. Setiap apapun kegiatan yang pasangan ini lakukan pasti akan trending di Twitter. Bahkan pada masa penayangannya, tagar *2Gether: The Series* ini selalu berada di 5 besar *trending* dunia. Tidak puas dengan memasangkan mereka di kehidupan nyata, penggemar juga menyerang pacar Bright dan akhirnya mereka putus ditandai dengan saling *unfollow* di akun Instagram mereka. Mantan pacar Win Metawin juga sempat di bahas oleh penggemar dan tentu saja masalah ini juga *trending* di media sosial Twitter.

**Gambar 1.3: Hasil tangkapan layar Twitter @bbbrightvc2**

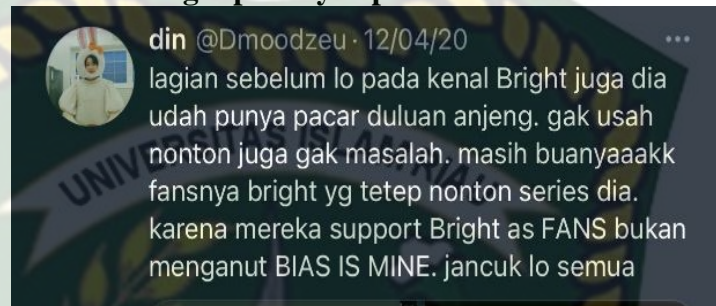


Sumber: Akun Twitter @bbbrightvc2, 2020

Penggemar dengan akun Twitter @bbbrightvc2 yang mengunggah *capture* dari akun Instagram @nnevvvy yang sudah tidak mengikuti akun Instagram @bbbrightvc. Pada masa awal penayangan *2Gather: The Series*, penggemar mengetahui bahwa Bright yang memerankan Sarawat memiliki pacar di kehidupan nyatanya. Hal ini membuat penggemar yang baru saja menyukai peran mereka di *series* tersebut kesal. Beberapa penggemar mencurahkan kekesalan mereka di komentar postingan tentang *SarawatTine*

pada akun-akun *fanbase* di Twitter. Namun ada juga penggemar yang mengerti dengan kondisi idola mereka dan tak memaksakan kehendak mereka terhadap penggemarnya.

**Gambar 1.4. Hasil tangkapan layar pada akun Twitter @Dmoodzeu**



Sumber: Akun Twitter @Dmoodzeu, 12/04/20.

Tidak semua penggemar *BrightWin* kontra dengan hubungan asmara yang sudah dijalani Bright bertahun-tahun. Ada juga yang mendukung sepenuhnya apapun keputusan idola mereka asalkan idola mereka bahagia. Namun, timbul masalah baru dari pasangan ini karena ketidaksengajaan menyukai postingan yang menuai kontroversi bagi penggemar *series* ini di China. Karena masalah ini, penggemar di China sampai mengancam ingin memboikot *2Gather: The Series* agar tidak ditayangkan negara mereka.

Hal ini senada yang disampaikan oleh Joli Jenson dalam Rinata dan Dewi (2019:14) bahwa kelompok penggemar dihantui oleh citra penyimpangan. Penggemar (*fans*) selalu dicirikan sebagai suatu kefanatikan yang potensial. Terlebih kelompok penggemar juga dilihat sebagai perilaku yang berlebihan dan berdekatan dengan kegilaan. Jenson menunjukkan dua tipe khas patologi penggemar, “individu dan terobsesi” (biasanya laki-laki) dan “kerumunan histeris” (biasanya perempuan) (Storey dalam Rinata dan Dewi,

(2019:14). Lebih lanjut dikatakan perilaku ini disebut fanatisme yang merupakan sebuah keyakinan terhadap objek fanatik yang dikaitkan dengan suatu yang berlebihan pada suatu objek. Menurut Eliani dkk, sikap fanatik ini ditunjukkan dengan aktivitas, rasa antusias yang ekstrim, keterikatan emosi, rasa cinta dan minat yang berlebihan yang berlangsung dalam waktu yang lama. Dalam prosesnya, penggemar tidak lagi menjadi khalayak yang pasif tak berdaya, akan tetapi mereka menjadi peserta aktif dalam membangun makna pesan.

Perilaku fanatisme ini juga dilihat dari aktivitas penggemar yang berburu mencari sebanyak mungkin informasi mengenai semua idola mereka dari bagaimana kehidupan pribadi, apa makanan-minuman favoritnya, playlist lagu favorit, foto terbaru idola, dan semua hal yang berkaitan dengan kesenangan dari idola mereka. Aktivitas ini mereka lakukan sebagai pelipurlara atau sebagai penyembuh rasa sakit karena tidak bisa bertemu dengan idola.

Aktivitas pencarian informasi ini dimudahkan oleh media sosial yang sudah bisa menyebarkan banyak informasi ke penggunanya. Penggemar terlibat secara aktif dalam membuat makna dan menginterpretasikannya dari teks media lalu menggabungkannya, sebagian atau keseluruhan, dengan pengalaman dan emosi kehidupan dari penggemar sendiri. Penggemar yang memfokuskan hidupnya untuk mengikuti sang idola agar bisa mendokumentasikan setiap kegiatan dan informasi terbaru tentang idola sering disebut *fansite* oleh penggemar lainnya. Keberadaan media sosial dalam

kegiatan ini sangat penting, selain sebagai alat oleh *fansite* untuk memberikan berbagai informasi sang idola ke penggemar, dengan media sosial penggemar juga bisa menyalurkan berbagai jenis dukungan untuk idola mereka. Selain bisa bertukar informasi tentang *BrightWin*, dengan bermedia sosial penggemar juga bisa menemukan penggemar lain dengan idola yang sama. Semakin besar komunitas mereka maka semakin semangat mereka memberi dukungan untuk *BrightWin*. Di media sosial, selain membahas projek apa yang sedang dikerjakan oleh *BrightWin*, penggemar juga suka membahas perilaku pasangan *BrightWin* dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti sangat tertarik melihat lebih dalam bagaimana presentasi diri para penggemar pasangan *BrightWin* dalam film *2Gether: The Series*. Presentasi diri adalah sebuah tindakan menampilkan diri yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai sebuah citra diri yang diharapkan. Goffman dalam bukunya yang berjudul “*the presentation of self in everyday life*” menyebutkan istilah *self presentation* (presentasi diri) dengan *impression management* (menejemen kesan). Menurutnya, dunia sama dengan panggung sandiwara. Setiap manusia mengatur hal-hal yang dia lakukan ketika berinteraksi dengan orang lain.

Presentasi diri bisa dilakukan oleh individu atau bisa juga dilakukan oleh kelompok individu/tim/kelompok. Individu dapat menyajikan suatu pertunjukkan (*show*) bagi orang lain, tetapi kesan (*impression*) yang diperoleh khalayak terhadap pertunjukkan itu bisa berbeda-beda. Berdasarkan pandangan dramaturgi, seseorang cenderung menyembunyikan fakta atau

motif yang tidak sesuai dengan citra dirinya. Bagian dari sosok diri yang diidealisasikan melahirkan kecenderungan si pelaku untuk memperkuat kesan bahwa pertunjukan rutin yang dilakukan serta hubungan dengan penonton memiliki sesuatu yang istimewa sekaligus unik (Alberni & Wirman, 2013).

Karena hal ini penggemar jadi tidak menunjukkan identitas asli mereka di media sosial nya. Selain untuk menjaga privasi mereka, dengan tidak dapat mengatakan atau mengungkapkan kepada publik mengenai kondisi mereka saat ini, mereka juga takut karena akan mendapat sanksi berupa caci maki, dan pengucilan dari lingkungan sekitar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Presentasi diri penggemar *BrightWin* dalam mendukung idolanya.
2. Keberadaan media sosial bagi penggemar sebagai alat mengekspresikan diri.
3. Fenomena fanatisme penggemar *BrightWin* dalam mendukung idola mereka.

## **C. Fokus Penelitian**

Dari berbagai masalah yang tertera pada identifikasi masalah diatas. Dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada satu permasalahan yaitu, bagaimana presentasi diri penggemar *BrightWin*

dalam memberikan dukungan. Fenomena ini menarik untuk peneliti karena ada banyak ekspresi yang ditimbulkan penggemar ketika meluapkan rasa kecintaan terhadap idolanya.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana presentasi diri penggemar dalam mendukung pasangan *BrightWin*?”

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **a. Umum**

Secara umum untuk mengetahui bagaimana presentasi diri para penggemar terhadap idolanya.

##### **b. Khusus**

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk melihat presentasi diri penggemar dalam memberikan dukungan ke pasangan *BrightWin*.

## 2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

### a. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi di bidang ilmu komunikasi, terutama terkait presentasi diri atau *impression management*.
- 2) Penelitian ini bisa menambah nilai dan pengetahuan tentang presentasi diri penggemar.

### b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Penggemar. Bagi penggemar, hasil penelitian dapat di jadikan acuan dalam menunjukkan citra diri mereka.
- 2) Bagi Masyarakat. Diharapkan penelitian ini bisa menambah wawasan masyarakat tentang presentasi diri penggemar.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Literatur

##### 1. Ilmu Komunikasi

Menurut Carl I. Hovland, ilmu komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap. Artinya adalah yang dijadikan objek studi ilmu komunikasi bukan hanya penyampaian informasi, pembentukan pendapat umum dan sikap public dalam kehidupan sosial juga memiliki peran penting. Bahkan dalam definisinya, secara khusus hovland mengatakan bahwa komunikasi adalah proses mengubah perilaku orang lain (*communicatin is the process to modify the behavior of other individuals*).

Hafied Cangara mengemukakan, komunikasi intrapersonal adalah komunikasi yang prosesnya terjadi didalam diri individu, atau dengan kata lain proses berkomunikasi dengan diri sendiri (Rahmiana, 2019:79). Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara suatu individu dengan individu lainnya yang

dilakukan melalui tatap muka dimana memungkinkan setiap pelakunya untuk mendapatkan reaksi dari orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal (Mulyana, 2000: 81).

## 2. Media Sosial

Brogan mengatakan “*Social media is a new set of communication and collaboration tools that enable many types of interactions that were previously not available to the common person*”.

(Sosial media adalah satu set baru komunikasi dan alat kolaborasi yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia untuk orang biasa) (Fitriani, 2017: 149).

Media sosial memiliki fungsi sebagai pendukung interaksi sosial bagi penggunanya. Dalam konteks ini, media sosial bisa digunakan untuk mempertahankan atau mengembangkan relasi atau interaksi sosial yang sudah ada dan bisa digunakan untuk mendapatkan teman-teman yang baru. Stanley Milgram dalam Van Dijk, mengungkapkan bahwa rata-rata setiap elemen dalam sebuah unit akan saling berkaitan dengan manusia lainnya (Juditha, 2006:19).

Mayfield menjelaskan bahwa karakter media sosial ada 4, yaitu:

- 1). Partisipasi, maksudnya adalah media sosial mendorong kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik berdasarkan kesadaran sendiri dan setiap orang dapat melakukannya secara bersama-sama.

- 2). Keterbukaan, setiap hal yang sudah dipublikasikan di media sosial berpeluang ditanggapi oleh orang lain karena pada dasarnya media sosial bersifat terbuka.
- 3). Saling terhubung, media sosial bersifat jejaring, media sosial dapat melakukan percakapan dua arah bahkan lebih, berbeda dengan media konvensional yang hanya bisa satu arah. Saling terhubung dengan yang lainnya adalah bentuk keberhasilan dari *link-link* yang menghubungkan media sosial dengan situs-situs, antara media sosial, dan juga perorangan.
- 4). Advokasi; berarti media sosial memungkinkan siapa saja untuk menjangkau orang banyak serta mendapat dukungan terhadap suatu isu yang sedang mereka perjuangkan. Maksud lain, media ini juga memudahkan satu komunitas atau lembaga nirlaba untuk menyebarkan pesan sosial ke jaringan merek (Juditha, 2008:20).

### 3. Presentasi Diri

Pradita dan Kristanty (2013:112), Presentasi diri atau *self presentation*, yakni keinginan untuk membangun citra diri atau kesan yang positif terhadap orang lain, sehingga seseorang akan selalu berusaha tampil baik dalam pertemuan yang pertama dengan orang lain. Presentasi diri ini dilakukan ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain dan mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang

lain terhadapnya, melalui sebuah pertunjukan diri yang mengalami setting di hadapan khalayak. Dalam sebuah pertunjukan ini kebanyakan menggunakan atribut, busana, make-up, pernak-pernik, dan alat dramatik lainnya.

Mulyana dalam Pradita dan Kristanty (2013:112) menjelaskan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang diterima orang lain. Ia menyebut upaya itu sebagai “pengelolaan kesan”, yakni teknik-teknik yang digunakan aktor untuk membuat kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu”. Boyer juga mengatakan bahwa presentasi diri ini juga bisa dilakukan oleh kelompok individu maupun organisasi (Juditha, 2006:21).

Jika presentasi diri ini dibawa ke dalam kehidupan virtual maka terbentuklah identitas virtual yang sangat bervariasi. Di era kemajuan media ini membuat identitas virtual merupakan sebuah proses yang terus menerus selayaknya proses yang terjadi di dunia nyata (Lister dalam Juditha, 2009:21). Presentasi yang terjadi di dalam net media akan berbeda-beda berdasarkan jenis mediumnya. Jika mediumnya *homepage* pribadi, maka presentasi dirinya akan lebih konstan dan tetap. Karena, frekuensi untuk merubah hal-hal di dalam medium tersebut tidak terlalu tinggi.

Namun, jika medianya adalah *microblog* dan *social networking* seperti Twitter, Facebook, dan Instagram kondisinya akan berbeda.

Marwick dan Bold mengungkapkan bahwa pengguna media sosial ini mempresentasikan diri mereka melalui biografi yang merupakan cara yang paling sering untuk mempresentasikan diri karena bersifat dinamis dan interaktif serta mengalami perubahan yang sangat cepat dari waktu ke waktu (Juditha, 2010: 21).

Saat menampilkan diri, pengguna harus menggunakan berbagai strategi untuk menata penampilannya. Konten yang diposting di media sosial harus memenuhi standar. Oleh karena itu, mereka harus memiliki strategi untuk membangun identitasnya sendiri. Jones dalam Luik (1990) merangkum lima strategi ekspresi diri yang diperoleh dari eksperimen hubungan interpersonal:

a. *Ingratiation*

Tujuan dari pengguna strategi ini adalah untuk membuatnya dicintai oleh orang lain. Beberapa ciri umum adalah mengatakan hal-hal positif kepada orang lain dan mengatakan hal-hal negatif kepada diri sendiri untuk menyampaikan kesederhanaan, keintiman dan humor. Dalam konteks media sosial, strategi ini terlihat jelas dengan mengapresiasi foto-foto pengguna lain.

b. *Competence*

Sasaran dari strategi ini adalah untuk dianggap terampil dan berkualitas. Karakteristik umum meliputi pengenalan kemampuan, prestasi, kinerja, dan kualifikasi.

Beberapa pengguna media sosial dengan pekerjaan tertentu (seperti analis politik) akan menggunakan akun media sosialnya untuk memberikan komentar tentang situasi politik saat ini. Tentu saja, mereka akan berusaha sebaik mungkin untuk menunjukkan kemampuannya. Juga di media sosial yang memperlihatkan karya seni. Pengguna akan berusaha sebaik mungkin untuk menampilkan karya terbaik di media sosial mereka.

c. *Intimidation*

Pengguna strategi ini bertujuan untuk mendapatkan kekuasaan. Karakteristik umumnya adalah ancaman, ekspresi marah, dan kemungkinan ketidakbahagiaan. Jika Anda membaca akun media sosial pengguna yang sangat mengungkapkan ketidaksukaan atau ketidaksetujuannya, Anda bisa dengan mudah melihat strategi ini. Bahkan terkadang memberikan kata-kata tertentu yang karakternya diganti dengan "\*".

d. *Exemplification*

Tujuan dari strategi ini adalah untuk dianggap lebih tinggi secara moral atau memiliki standar moral yang lebih tinggi. Karakteristik umumnya adalah komitmen ideologis atau sifat agresif, pengorbanan diri, dan disiplin diri.

Biasanya di media sosial, hal ini bisa dilihat dengan memajang foto atau gambar yang bersifat nasionalistis atau menggambarkan ideologi tertentu. Pengguna juga dapat memanfaatkan strategi ini dengan memberikan komentar tentang pemberantasan korupsi, mafia hukum, dll.

e. *Supplication*

Tujuannya adalah untuk mengembangkan atau terlihat tidak berdaya agar orang lain dapat membantu orang ini. Ciri-ciri metode pelaporan diri termasuk mencari bantuan dan perasaan rendah diri. Strategi ini bisa dilihat di riwayat status atau tweet (timeline). Pengguna terkadang menulis: "Apa lagi yang tersedia untuk percobaan berikutnya", "Saya tidak tahan lagi", dan beberapa artikel lainnya menunjukkan bahwa dia tidak berdaya atau dalam kondisi yang buruk.

Pengguna dapat menggunakan strategi yang ada ini untuk memodifikasi akun media sosial mereka. Penerapan masing-masing strategi ini akan bergantung pada kemauan pengguna untuk memodifikasi media sosialnya. Seperti yang telah disebutkan di atas, pengguna dapat menggunakan semua fitur yang tersedia di media sosial untuk menerapkan strategi yang diinginkan.

#### 4. Penggemar

Jeanette dan Paramita (2018:395) mengatakan Penggemar adalah seorang yang menggemari sesuatu dengan antusias dan secara kolektif kelompok penggemar akan membentuk kelompok penggemar (*fanbase*) atau *fandom*. *Fandom* digunakan oleh penggemar untuk mencari informasi tentang idola mereka dan juga menjadi tempat berkomunikasi dengan kelompok yang minatnya sama.

Fiske dalam Rinata dan Dewi, (2019: 17) menjelaskan tiga hal produktivitas penggemar mengenai teks di media sosial yang terkait dalam aktifitas penggemar yakni:

1. Produktivitas semiotik, adalah ketika penggemar menggunakan objek *fandom* mereka untuk menciptakan makna sosial dalam kehidupan mereka sendiri. Contohnya adalah penggemar yang mendapatkan kepercayaan diri setelah melihat karakter favoritnya di media sosial atau televisi.
2. Produktivitas *Enunciative* (ucapan), adalah ketika penggemar mengekspresikan *fandom* (kelompok penggemar) mereka ke dunia luar melalui pidato atau penampilan. Contohnya gaya rambut atau make-up, pilihan pakaian atau aksesoris adalah cara membangun identitas sosial karenanya menegaskan keanggotaan seseorang dari komunitas penggemar tertentu.



3. Produktivitas teks adalah ketika penggemar membuat teks berdasarkan objek *fandom* mereka. Produktivitas teks ini dapat membedakan sector *fandom* dari *audiens* biasa untuk berbicara tentang teks-teks media, sehingga berpartisipasi dalam produksi produktivitas *Enunciative*. Tetapi di era web 2.0, produktivitas tekspenciptaan fiksi penggemar (*fan fiction*), seni penggemar akan jauh lebih kecil kemungkinannya untuk terlibat dalam praktik produksi teks ini.

Didalam *fandom* Thai-Series ada julukan bagi mereka yang suka dengan hal berbau homoseksual yaitu *Fujoshi* dan *Fudanshi*. *Fujoshi* ditunjukkan bagi perempuan dan *Fudanshi* bagi laki-laki. Istilah ini biasanya digunakan untuk memperkenalkan diri ke penggemar lainnya (Azzura, 2019:20).

#### 5. Fanatisme

Menurut kamu Sosiologi fanatisme adalah antusiasme yang berlebihan dan tidak rasional untuk pengabdian kepada suatu teori, keyakinan, garis tindakan yang menentukan sikap sangat emosional, dan kefanatikan ini tidak mengenal batas-batas (Ahmadi 1990:108). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:388), fanatik adalah keyakinan yang terlalu kuat terhadap ajaran (politik, agama, dan sebagainya).

*Oxford Advance Learner's Dictionary Of Current English* menuliskan bahwa "*Fanatic is a person who is too nthusiastic about something.*" Fanatik adalah seseorang yang mempunyai antusiasme berlebihan terhadap sesuatu.

Fanatisme merupakan ekspresi berlebihan yang disadari atau tidak menggambarkan kecintaan ke golongan manusia terhadap suatu hal tertentu yang diyakini sebagai hal terbaik bagi manusia tersebut. Sementara fanatik adalah perwujudan dari sikap fanatisme, berupa perbuatan dan tingkah laku. Orang yanf fanatik terhadap suatu hal biasanya akan melakukan apapun demi memuaskan keinginannya (Nataliawaty, 2002:27).

Efek dari fanatisme ini bisa dilihat dari prilaku penggemar yang umumnya sering mengoleksi barang-barang yang berhubungan dengan idola mereka, menonton series yang diperankan oleh idola mereka, menghabiskan uang untuk membeli barang yang dijual oleh agensi idola atau yang dijual oleh idola mereka sendiri, mengikuti gaya hidup idola mereka hingga menata kamarnya dengan berbagai gambar dan pernik-pernik bintang idola mereka.

## **B. Definisi Operasional**

### **1. Presentasi Diri**

Presentasi diri adalah keinginan untuk menampilkan sebuah gambaran yang diharapkan oleh penonton eksternal dan penonton

internal (diri sendiri) demi menciptakan kesan yang berhubungan dengan sesuatu yang ideal menurut individu tersebut.

## 2. Penggemar *Boyslove*

Individu atau kelompok yang menyukai secara antusias hal-hal tentang percintaan antara laki-laki dengan laki-laki. Penelitian ini focus pada penggemar *Boyslove* di Indonesia, khususnya di Pekanbaru.

## 3. Pasangan *BrightWin*

Pasangan yang terdiri dari Bright Vachirawit Chiv-aree dan Win Metawin Opas-iamkajorn. *BrightWin* ini memerankan film drama Thailand sebagai sepasang kekasih di *series 2Gather: The Series*.

### C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Tujuan dan Metode Penelitian	Hasil Temuan Penelitian
1.	Christiany Juditha (2014)	Presentasi Diri Dalam Media Sosial Path	Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran presentasi diri pengguna path	Sebagian besar responden mempresentasikan diri mereka secara normal namun ada juga yang melakukannya secara aktif (berlebihan). Presentasi diri dengan tema “umum” (kumpul bersama teman-teman, mengunggah gambar disertai kalimat-kalimat bijak/humor) serta “kuliner” merupakan yang paling banyak diunggah pengguna

				Path. Path merupakan media sosial yang dimanfaatkan secara bebas sekaligus terbatas (hanya bagi orang-orang terdekat saja) untuk berbagai aktivitas
2.	Widya Azuraa (2019)	<i>Boy With Love</i> (Komunikasi Pecinta Film <i>Boys Love</i> )	Melihat bagaimana pecinta <i>Boys Love</i> drama berinteraksi din belakang public agar tidak ketahuan dan merasa malu	Hasil penelitian ini menyatakan komunitas pecinta Film <i>Boys Love</i> menjadi ajang para LGBT terutama lelaki dengan lelaki untuk bergaul dan membuka diri.
3.	Andre Barnabas Dwi Kristanto dan Azizah Alie (2018)	Studi Fenomenologi Tentang Laki-Laki ( <i>Fudanshi</i> ) Penggemar Bacaan dan Tontonan Fiksi Romantis Homoerotis Jepang ( <i>Yaoi</i> ) di Kota Surabaya	Penelitian ini ingin mengetahui apa yang melatarbelakangi <i>fudanshi</i> menyukai tontonan dan bacaan <i>yaoi</i> dan bagaimana <i>fudanshi</i> memaknai perilaku menonton dan membaca <i>yaoi</i>	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa latar belakang para <i>fudanshi</i> menyukai tontonan dan bacaan <i>yaoi</i> ialah homoerotis pemikat hati dan romantisme kisah cinta yang <i>antimainstream</i>
4.	Asfira Rachmad Rinata dan Sulih Indra Dewi (2019)	Fanatisme Penggemar Kpop Dalam Bermedia Sosial Di Instagram	Untuk mengetahui sikap fanatik penggemar K-Pop di Instagram	Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku Fanatisme penggemar tidak hanya terlihat dari seberapa jauh mereka menggemari idola Korea tetapi juga dalam bermedia sosial, hal tersebut terlihat dari berbagai aktivitas yang telah dilakukannya di Instagram

Persamaan dan perbedan:

1. Persamaan penelitian Christiany Juditha (2014), peneliti dari Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika Makassar yang berjudul “Presentasi Diri Dalam Media Sosial Path” adalah sama-sama meneliti tentang presentasi diri. Perbedaannya adalah penelitian di atas terfokus pada pengguna media sosial Path, sedangkan dalam penelitian ini peneliti memfokuskan diri pada presentasi diri penggemar *BrightWin* dalam memberikan dukungan.
2. Persamaan dalam penelitian Widya Azuraa (2019), mahasiswa dari Universitas Muslim Indonesia dengan judul penelitian “*Boy With Love* (Komunikasi Pecinta Film *Boys Love*)” adalah sama-sama meneliti tentang penggemar Film *Boys Love*. Perbedaannya adalah penelitian ini memfokuskan pada pecinta Film *Boys Love* berinteraksi di belakang public, sedangkan penelitian penulis memfokuskan pada presentasi diri penggemar Film *Boys Love* dalam memberikan dukungan pada pasangan *BrightWin*.
3. Persamaan dalam penelitian Andre Barnabas Dwi Kristanto dan Azizah Alie (2018), mahasiswa Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Wijaya Kusuma, Surabaya dengan judul penelitian “Studi Fenomenologi Tentang Laki-Laki (*Fudanshi*) Penggemar Bacaan dan Tontonan Fiksi Romantis Homoerotis Jepang (*Yaoi*) di Kota Surabaya adalah sama-sama meneliti tentang penggemar Film *Boys Love*. Perbedaannya adalah penelitian ini memfokuskan pada apa yang

melatarbelakangi *fudansi* menyukai *Boys Love* sedangkan penelitian penulis memfokuskan pada presentasi diri penggemar Film *Boys Love* dalam memberikan dukungan pada pasangan *BrightWin*.

4. Persamaan dalam penelitian Asfira Rachmad Rinata dan Sulih Indra Dewi (2019), mahasiswa dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Tribhuwana Tunggadewi, Malang melakukan penelitian dengan judul “Fanatisme Penggemar Kpop Dalam Bermedia Sosial Di Instagram” adalah sama-sama meneliti tentang fanatisme penggemar. Perbedaannya adalah penelitian ini fokus kepada fanatisme penggemar K-Pop dalam bermedia sosial di Instagram serta bagaimana respon penggemar K-Pop dalam menanggapi hoax dan informasi negative tentang idola favorit mereka. Sedangkan, penelitian penulis memfokuskan pada masalah fanatisme sebagai latar belakang dari presentasi diri penggemar *Boys Love* dalam memberika dukungan pada pasangan *BrightWin*.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Moloeng mengatakan “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang secara *holistic* bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek peneliti, baik itu perilaku, persepsi, motivasi maupun tindakannya, dan secara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”. Seringkali penelitian ini melibatkan wawancara mendalam atau observasi terhadap manusia dalam situasi yang alamiah, online, atau sosial (Ayudyasari, 2016:9)

Analisis deskriptif merupakan salah satu dari jenis analisis yang termasuk dalam penelitian kualitatif. Hal ini senada yang disampaikan oleh Nazir dalam Azuraa (2019: 18) bahwa metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu system pemikiran atau pun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, fenomena, variable, dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi.

Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam suatu masyarakat, pertentangan antara dua keadaan atau lebih, hubungan antar variable yang timbul, perbedaan antar fakta yang ada serta pengaruhnya terhadap suatu kondisi.

## B. Subjek dan Objek Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang memahami objek penelitian Alwasilah, (2002: 115) dalam Yosiatna. Dalam penelitian ini informan akan dipilih berdasarkan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Pemilihan informan sebagai subjek diantaranya memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Penggemar *BrightWin* dalam film *2Gether: The Series*.
- b. Memiliki pengetahuan tentang pasangan *BrightWin*.
- c. Penonton film *2Gether: The Series*.

Dalam penelitian ini peneliti menentukan ada 4 subjek penelitian yang dipilih sesuai dengan kriteria pemilihan informan diatas, yaitu: DRH, AML, Unuy, dan AZ.

### 2. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan benda, orang atau juga suatu kejadian yang berada pada sasaran peneliti. Maka yang menjadi objek



pada penelitian ini adalah presentasi diri penggemar *Boyslove* dalam memberikan dukungan ke *BrightWin*.

### C. Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Pekanbaru.

#### 2. Waktu Penelitian

Tabel penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1

**Tabel 3.1**  
**Jadwal Waktu Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Bulan dan Minggu Ke																Ket
		Sept-Nov				Des-Feb				Mar-Mei				Jun-Agst				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Persiapan dan Penyusunan UP	x	x															
2	Seminar UP			x														
3	Riset				x	x												
4	Peneliti Lapangan						x	x	x									
5	Pengolahan dan analisis data									x	x	x						
6	Konsultasi Bimbingan Skripsi													x	x	x		
7	Ujian Skripsi																x	
8	Revisi Dan Pengesahan Skripsi Penggandaan Serta Penyerahan																	x

#### D. Sumber Data

Data adalah semua informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian. Data di dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data yang diperoleh langsung dari sumber data yang dihasilkan melalui proses wawancara.

2. Data Sekunder

Data yang dikumpulkan dengan menggunakan teknik dokumentasi.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Dalam observasi melibatkan dua komponen yaitu si pelaku observasi yang lebih dikenal sebagai *observer*, dan objek yang diobservasi dikenal sebagai *observe* (Gulo, 2002:116).

Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati presentasi diri penggemar *Boyslove* dalam memberikan dukungan *BrightWin* di media sosial.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan (Cholid dan Abu, 2008:83). Teknik pengumpulan data dengan wawancara digunakan ketika seseorang ingin mendapatkan data-data atau keterangan lisan dari responden.

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Dengan menggunakan wawancara semi terstruktur diharapkan peneliti dapat memperoleh informasi yang sesuai dengan yang diharapkan dari informan. Maka dari itu. Dalam wawancara semi terstruktur ini diperlukan adanya pedoman wawancara yang memuat sejumlah pertanyaan terkait, namun nantinya pertanyaan ini juga bisa dikembangkan ketika berada di lapangan yang ada akhirnya akan menghasilkan temuan penelitian, dengan demikian akan diperoleh data yang lengkap untuk menganalisis permasalahan yang diteliti.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada subjek penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini lebih pada pengumpulan dokumentasi pendukung data-data penelitian yang dibutuhkan (Irawan, 2004:69). Pada penelitian kualitatif,

dokumentasi berguna sebagai penggunaan teknik pengumpulan data dengan observasi maupun wawancara.

#### **F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Menurut Sugiyono, keabsahan data merupakan konsep yang penting yang diperbaharui dari konsep validabilitas dan reabilitas. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu sendiri, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. (Bachtiar, 2010:56).

Ada beberapa jenis triangulasi data yang umum digunakan:

##### **a. Triangulasi Sumber**

Triangulasi sumber berarti membandingkan mengecek ulang derajat kepercayaan atau suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Misalnya membandingkan wawancara, membandingkan apa yang dikatakan umum dengan yang dikatakan pribadi, membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang ada.

##### **b. Triangulasi Waktu**

Digunakan untuk validitas data yang berkaitan dengan perusahaan suatu proses dan perilaku manusia, karena perilaku manusia mengalami perubahan dari waktu ke waktu.

c. Triangulasi Teori

Memanfaatkan dua teori atau lebih untuk diadu atau dipadu. Untuk itu diperlukan rancangan penelitian pengumpulan data dan analisis data yang lebih lengkap.

d. Triangulasi Peneliti

Menggunakan lebih dari satu peneliti dalam mengadakan observasi atau wawancara. Karena masing-masing peneliti mempunyai gaya, sikap, dan persepsi yang berbeda dalam mengamati suatu fenomena maka hasil pengamatan dapat berbeda dalam mengamati fenomena yang sama.

e. Triangulasi Metode

Usaha mengecek keabsahan data, atau mengecek keabsahan temuan penelitian. Triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama.

Dari beberapa jenis triangulasi data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik keabsahan data triangulasi sumber, karena teknik ini dianggap yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan untuk menguji data.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses penyerdehanaan data dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diimplementasikan. Analisis data menggunakan model interaktif sebagaimana diajukan oleh Miles dan Huberman yang terdiri dari empat hal utama, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. (Hidayah, 2013: 45-47)

Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan beberapa kriteria diantaranya:

### a. Pengumpulan data

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dituliskan dalam catatan lapangan yang berisi tentang apa yang dilihat, disaksikan, dialami dan juga temuan tentang apa yang dijumpai selama penelitian dan merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya.

### b. Reduksi data

Reduksi data yaitu dimana peneliti melakukan pemilihan, perumusan perhatian pada penyerdehanaan, pengabstrakan dan transformasi data “kasar” dari catatan tertulis di lapangan. Proses reduksi data ini dimaksudkan untuk lebih mempertajam, menggolongkan, mengarahkan, membuang

bagian data yang tidak diperlukan serta mengorganisasikan data sehingga mudah untuk diperlukan penarikan kesimpulan yang kemudian dilanjutkan dengan proses verifikasi.

c. Penyajian data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan-kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data cenderung mengarah pada penyerdehanaan data sehingga mudah dipahami.

d. Penarikan Kesimpulan

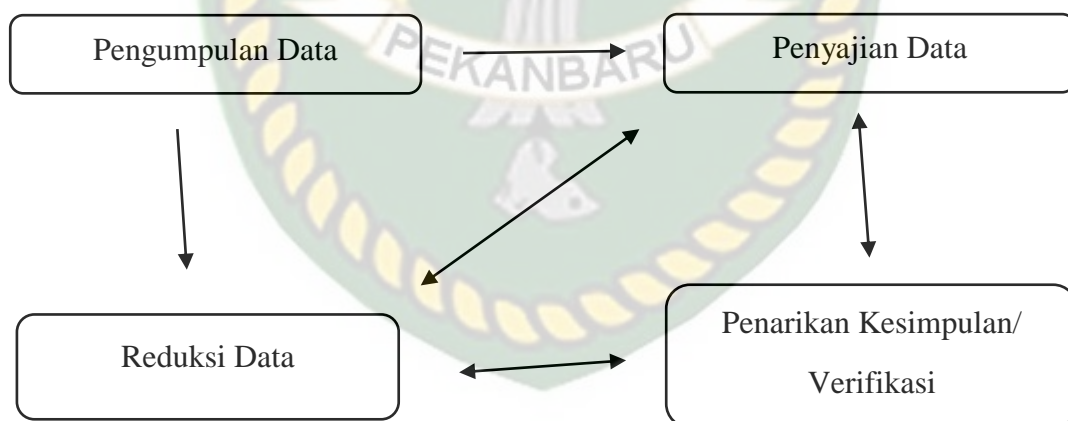
Penarikan kesimpulan menyangkut interpretasi peneliti, yaitu penggambaran makna dari data yang ditampilkan. Peneliti berupaya mencari makna dari data dan kemudian membuat kesimpulan, peneliti harus mencari pola, hubungan persamaan dan sebagainya antar detail untuk dipelajari kemudian disimpulkan. Dalam proses penyimpulan data merupakan proses yang membutuhkan sesuatu suatu pertimbangan yang benar-benar dipertanggungjawabkan.

Tahap penarikan kesimpulan mempunyai maksud usaha tidak mencari atau memahami makna, keteraturan, pola-pola penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Kesimpulan yang ditarik segera diverifikasi dengan cara melihat catatan lapangan agar memperoleh pemahaman yang lebih cepat dan tepat.

Selain itu juga dapat dilakukan dengan mendiskusikan. Hal itu dilakukan agar data yang diperoleh dan penafsiran terhadap data tersebut memiliki validitas sehingga kesimpulan yang ditarik menjadi tokoh.

Proses menyimpulkan suatu data merupakan proses yang membutuhkan pertimbangan yang sangat matang, jangan sampai si peneliti salah menyimpulkan atau menafsirkan data. Secara skematis interaktif ini dapat digambarkan dengan gambar berikut:

**Bagan 3.1: Komponen Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman.**



Sumber: Miles dan Huberman dalam Hidayah, 2013: 45-47



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Penggemar *BrightWin*

Penggemar, pengagum, atau fan adalah seseorang yang menggemari sesuatu dengan antusias, seperti grup musik, tim olahraga, buku, atau selebriti. Secara kolektif, kumpulan penggemar akan membentuk basis penggemar (*fanbase*) atau fandom. Para penggemar ini menunjukkan antusiasme mereka dengan bergabung menjadi anggota klub penggemar, menyelenggarakan atau ikut serta dalam diskusi dan pertemuan penggemar, menerbitkan majalah penggemar (*fanzine*), menulis surat penggemar, mengumpulkan benda-benda yang berhubungan dengan sang idola, mempromosikan benda-benda untuk mendukung idola mereka, dan membuat seni penggemar (*fan art*).

Penggemar halu menurut KBBI merupakan istilah bagi suatu penggemar yang terlalu mengidolakan artis (fanatik). Halu dalam konteks ini adalah kependekan dari halusinasi. Penggemar yang terlalu fanatik akan memiliki kecenderungan untuk membayangkan idola dalam dunia nyata (halusinasi). Penggemar yang terlalu fanatik juga memiliki kecenderungan terobsesi untuk memiliki pasangan seperti artis idolanya.

Series *2Gether* pertama kali dipromosikan oleh GMM TV pada acara “*Next & Next*” tanggal 15 Oktober 2019. Setelah dipromosikan oleh agensi, para pemeran di series ini sudah menjadi idola bagi penggemar, begitu juga dengan Bright dan Win. Series ini merupakan series pertama Win Metawin yang membuat dia dikenal oleh penggemar BL.

Series ini tayang setiap jumat pada pukul 22.00 WIB. Karena jalan cerita yang menarik serta pemeranya juga memiliki *chemistry* yang kuat, series ini mendapat tanggapan yang bagus dari penggemar BL di Thailand dan negara lainnya termasuk Indonesia.

Setelah penayangan episode pertama, penggemar sudah mulai mencari berbagai informasi tentang *BrightWin* yang merupakan *main couple* pada series ini. Munculah akun-akun *fanbase BrightWin* yang memberikan informasi tentang series *2Gether* dan *BrightWin*. Nama resmi penggemar Bright dan Win pertama kali disebut oleh Bright pada acara “*BRIGHTWIN LIVE: THE 2Gether PH MEDIACON*” tanggal 26 Juni 2020 yaitu *BrightWin*. Setelah pernyataan itu penggemar menyebut mereka adalah *BrightWin*.

## 2. Profil Informan

Informan juga disebut informer adalah orang yang memberikan informasi tentang seseorang atau organisasi kepada sebuah agensi. Istilah tersebut biasanya digunakan dalam dunia penegakan hukum,

dimana mereka secara resmi disebut sebagai konfidensial atau informan kriminal, dan dapat merujuk kepada penyampaian informasi tanpa konsen dari pihak lainnya dengan bayaran dalam bentuk uang atau pribadi. Namun, istilah tersebut juga digunakan dalam bidang politik, industri dan akademia.

Dalam penelitian ini peneliti memiliki beberapa informan yang dapat dijadikan sumber informasi dan berperan sebagai narasumber untuk menjawab permasalahan penelitian ini. Komunikasi yang peneliti lakukan kepada informan ialah berupa wawancara seputar permasalahan penelitian. Setiap bentuk informasi yang peneliti terbitkan telah berdasarkan kesepakatan bersama antara peneliti dengan informan, dan bagian yang informan enggan untuk ditampilkan. Dalam pengumpulan informasi, informan dipilih dengan kriteria tertentu yakni sebagai penggemar *BrightWin* dan menyukai film *2Gether: The Series*.

Dari Keterangan diatas peneliti berhasil mengumpulkan informan yang memenuhi seluruh kriteria dan dapat menjadi sumber informasi dalam pemenuhan pokok permasalahan penelitian ini. Informan dalam penelitian ini ialah

:

Tabel 4.1: Data Informan

No	Nama	Usia	Pekerjaan
1	DRH	21	Mahasiswa
2	AML	27	IRT
3	Unuy	22	Mahasiswa
4	AZ	20	Mahasiswa

Berikut dipaparkan profil singkat dari keseluruhan informan dalam penelitian ini:

#### 1. DRH

Merupakan seorang mahasiswa yang menjadikan idolanya sebagai moodbooster. Ia awalnya adalah seorang penggemar k-pop. Karena pandemi di awal tahun 2020 banyak konten-konten *Boyslove* yang lewat di beranda akun Twitter pribadinya. Rasa penasaran karena aktor yang ganteng membuat DRH mencari tahu dan menonton series *2Gether*.

Merasa nyaman dan seru, akhirnya DRH menemukan *moodbooster* barunya. Dari situ, hari-hari DRH di isi dengan konten keseruan dunia *Boyslove*. Namun DRH menegaskan ia hanya menyukai secara personal idolanya itu. DRH juga menikmati konten-konten idolanya dengan lawan mainnya.

Dalam bersosial media ia juga kerap mengunggah konten-konten tentang idolanya namun, konten tersebut bukan tentang interaksi

idolanya dengan lawan mainnya. Melainkan konten personal idola tersebut. DRH menganggap idola *Boyslove* ini sebagai salah satu hal yang memberinya kebahagiaan. Tambah lagi di masa pandemi ia tidak bisa berinteraksi dengan teman-temanya secara langsung yang membuat waktu bersama media sosial lebih banyak.

Interaksi di akun pribadi Twitter nya dengan para penggemar se idola juga sangat asik baginya. Membahas idolanya, berimajinasi tentang idola, membicarakan ketampanan dan keromantisan idola bersama penggemar lain yang ia temukan di Twitter juga sudah menjadi aktifitas rutin setiap harinya. Namun, kebanyakan penggemar yang ia temukan di sosial media lebih menyukai jika idolanya bersama dengan lawan mainnya. Hal ini yang kadang membuat agak kurang nyaman karna DRH hanya menyukai idola nya secara personal. Tapi seiring berjalanya waktu ia juga menikmati interaksi yang di lakukan idolanya dengan lawan mainnya yang di pasang oleh agensi.

## 2. AML

AML ialah seorang Ibu rumah tangga yang telah menikah dan dikarunia seorang anak. AML ialah seorang penggemar film series drama, apalagi di saat kondisi pandemi covid-19 ini seluruh kegiatan dilakukan di rumah tentu menghasilkan tingkat jenuh sehingga waktu dalam mengisi waktu kosong disaat pekerjaan rumah beliau telah selesai ialah menikmati sebuah hiburan yaitu drama series.

Berawal dari rekomendasi teman yang membuatnya menonton series *Boyslove*, karna hal ini ia telah menjadi penggemar aktif dalam mendukung dan membagikan tentang idolanya di media sosial pribadinya. Ia berusaha mengikuti seluruh kegiatan Bright dan Win di akun Instagram keduanya. Sehingga informasi mengenai hubungan Bright dan Win menjadi sebuah pemberitaan besar. AML beranggapan tindakan yang dilakukan pasangan *BrightWin* ini sangat berani dikarena hal yang mereka pilih dalam membentuk hubungan ialah sesuatu yang sangat berbeda dengan keadaan hubungan normal.

Meskipun hal itu sedikit mengganggu namun hal tersebut tidak mengurangi rasa kekaguman AML dalam pesona dan acting yang dipertunjukkan Bright dan Win dalam film series *Boyslove*. Sebagai Penggemar Halu/Fanatik Ibu rumah tangga anak satu ini selalu melakukan dukungan di media sosial apabila Bright maupun Win sedang memiliki permasalahan, bentuk dukungan yang AML lakukan berupaa komen pemberi semangat.

### 3. Unuy

Informan ini berawal familiar dengan namanya serial Thailand series *Boys Love* karena sebelumnya tidak mengetahui bahwa Thailand mengeluarkan series. Informan merupakan penggemar halu/fanatik Korea Pop, drama Korea, jenis genre aliran Korea. Karena keadaan pandemi covid-19 yang mengakibatkan informan memiliki banyak waktu di rumah dengan jadwal yang kosong mengakibatkan tertarik

mencari informasi mengenai film series Thailand yang bertujuan untuk mengisi waktu kosong tersebut. Disaat dalam pencarian series drama Thailand tersebut informan menemukan film berjudul 2Gather The Series.

Saat informan ditanyakan mengenai mengenai ketertarikan kedekatan kepada pemeran *Boyslove*, informan menambahkan hanya mengikuti kabar pemeran film tersebut melalui media sosial Instagram. Informan mengikuti akun media sosial Instagram pemeran film *Boys Love* dengan alasan menyukai personality dan pesona pemeran tersebut.

4. AZ

Informan berawal dari rekomendasi teman yang membuatnya menonton series *Boys Love*, karna hal ini ia telah menjadi penggemar aktif dalam mendukung dan membagikan tentang idolanya di media sosial pribadinya. Dalam interaksi dengan idola pemeran *BrightWin* ialah beliau mengikuti informasi melalui media sosial resmi Instagram. Setiap informasi yang diterima langsung sehingga informan mengetahui apa saja yang dilakukan pemeran tersbut.

Informan tidak memperlakukan dengan hubungan *BrightWin* karena itu adalah kehidupan pribadi kedua tokoh series tersebut. Informan melihat hal tersebut kepada pemeran *BrightWin* seperti hal romantis dan sangat menciptakan ketertarikan untuk diikuti, Dikarenakan Informan merupakan penggemar halu/Fanatik sehingga

setiap yang terjadi kepada idola tersebut akan informan dukung dan beri apresiasi.

Informan mengatakan bahwa seharusnya para penggemar seharusnya tidak semestinya menyalahkan seorang idola apabila memiliki bentuk hubungan yang sedikit berbeda dengan bentuk hubungan yang normal karena kita tidak bisa melakukan pemaksaan perasaan seseorang dalam memilih pasangannya karena itu merupakan hak asasi setiap warga Negara.

### 3. Akses kepada Informan

Untuk memperoleh data dan informasi terkait permasalahan dalam penelitian ini, peneliti memerlukan akses kepada seluruh informan penelitian. Peneliti dituntut untuk mampu berkomunikasi baik secara formal dan informal agar informasi yang diperoleh dari informan komprehensif dan mampu menjawab seluruh permasalahan penelitian. Karena masalah dalam penelitian ini memiliki kecenderungan sensitive yakni percintaan sesama jenis (*Boyslove*), informan penelitian ini terkadang sedikit tertutup dan peneliti perlu melakukan strategi untuk dapat mengeksklore pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang bagaimana presentasi diri informan sebagai penggemar *BrightWin dalam film 2Gether: The Series*.

Berikut adalah table yang menggambarkan akses peneliti kepada para informan penelitian ini:



Tabel 4.2: Akses Peneliti kepada Informan

No	Nama	Pekerjaan	Akses
1	DRH	Mahasiswa	Sulit
2	AML	IRT	Mudah
3	Unuy	Mahasiswa	Sulit
4	AZ	Mahasiswa	Mudah

Dari keempat informan dapat dijelaskan bahwa dua diantara informan penelitian yakni AML dan AZ termasuk dalam kategori mudah. Kategori ini berarti peneliti memperoleh kemudahan informasi dari informan terhadap semua pengetahuan dan pengalaman yang dirasakan oleh informan sebagai penggemar penggemar *BrightWin dalam film 2Gether: The Series*. Pada dasarnya kedua informan ini tidak keberatan jika nama mereka disebutkan secara eksplisit dalam penelitian, namun karena narasumber lain keberatan, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan initial nama dalam penyebutan nama informan penelitian.

Sedangkan informan dengan initial DRH dan Unuy cenderung memiliki akses dengan kategori sulit. Peneliti mengaku bahwa butuh berbagai strategi pendekatan untuk memperoleh informasi tentang pengetahuan dan pengalamannya sebagai penggemar *BrightWin dalam film 2Gether: The Series*. Bahkan akses ke media sosial mereka juga pada

awalnya tidak diperbolehkan untuk penelitian ini. Namun dengan pendekatan persuasive dan meyakinkan informan bahwa peneliti sedang melakukan penelitian dan tidak untuk tujuan lain, pada akhirnya informan menyetujui untuk dapat mengakses media sosialnya dengan tetap menghormati privasi dari kedua informan tersebut.

## B. Hasil Penelitian

Film *2Gether: The Series* merupakan salah satu film drama yang memiliki keunikan tersendiri. Film ini menjadi sangat booming karena pemeran ganteng yang bermain dalam drama tersebut memiliki Chemistry yang baik untuk memerankan pasangan sesama jenis. Meskipun memiliki kontroversial karena bercerita tentang percintaan sesama jenis (*Homosexual*), drama ini terus mendapatkan penggemar di berbagai belahan dunia, tak terkecuali di Indonesia. Drama film yang berasal dari negeri Thailand ini memiliki penggemar yang tidak sedikit, dan berasal dari berbagai kalangan, baik dari sisi status, usia bahkan jenis kelamin. Seperti yang diungkapkan oleh informan AZ dan AML berikut:

*“Kami punya beberapa grup khusus penggemar boyslove, khususnya BrightWin. WA, Instagram, Twitter. Seru sih...”*  
(Wawancara AZ, 06 Juni 2021)

Senada yang dikatakan oleh AZ, AML juga tergabung di grup komunitas penggemar Boyslove, khususnya *BrightWin*. Berikut petikan wawancaranya:

*“aku sih gabung dengan beberapa grup penggemar BW, grup itu berisi para penggemar di seluruh Indonesia. Ada grup WA, grup Instagram, akun fanbase Twitter. Seru sih...” (Wawancara AZ, 06 Juni 2021)*

Dari keempat informan menjelaskan bahwa grup yang paling banyak anggotanya adalah grup WA, alasannya karena lebih privat dan tidak banyak orang lain tahu. Hal ini karena anggota menyadari bahwa penerimaan masyarakat Indonesia terhadap *boyslove* cenderung negative. Oleh karena itu para penggemar *boyslove* sering menutup diri dari masyarakat. Namun saat ini beberapa diantaranya sudah lebih terbuka dan tampil di muka umum. Hal ini diakui karena tidak ada yang perlu disembunyikan. Kecintaannya terhadap *BrightWin* di serial *2Gether: The Series* adalah hal yang wajar.

DRH mengatakan dalam petikan wawancara berikut:

*“...aku suka banget sama kedua actor itu. Ganteng, cute dan kerenlah pokoknya. Kemistrinya dapat dalam memainkan peran di 2Gether. ...” (Wawancara DRH, 06 Juni 2021).*

Sama halnya dengan pengakuan Unuy dan AZ:

*“BrightWin di film 2Gether itu keren banget. Cakep dan ceritanya itu yang bikin kita melo. ...” (Wawancara Unuy, 08 Juni 2021).*

*“satu kata sih untuk film 2Gether, top banget. Pemerannya okey, menjiwai banget ” (Wawancara AZ, 06 Juni 2021).*

Penggemar memiliki dua kategori yakni penggemar fanatik (halu) dan penggemar biasa. Dari keempat informan penelitian ini, masing-

masing menyatakan dirinya berbeda. Informan DRH dan Unuy adalah penggemar biasa, sedangkan AML dan AZ adalah penggemar fanatik dari *BrightWin* di film *2Gether: The series*. DRH dan Unuy menjadi penggemar boyslove dimulai dari pertama kali menikmati film bergenre drama yang mengisahkan percintaan sesama jenis ini. Jalan cerita yang membuat kedua informan ini pada akhirnya berstatus menjadi penggemar *BrightWin* di film *2Gether*. Persoalan ada kontroversi terhadap kisah percintaan yang melibatkan sesama jenis, kedua informan mengaku tidak memperlmasalahkannya. Karena menganggap itu bagian dari skenario yang harus dimainkan di film tersebut. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh DRH dalam wawancara berikut:

*“alur ceritanya keren. Aktornya ganteng. Kalo soal penilaian orang tentang homosexual sih aku cuek aja. “akutahu kok dalam agama ini hubungan yang gak bener.. tapi mau gimana pun aku juga gak boleh ngatur dosa atau pahala orang jadi aku menikmati aja apa yang aku sukai.. aku juga pernah mondok dan tahu itu dosa....” (Wawancara DRH, 06 Juni 2021).*

Sedangkan AML dan AZ merupakan penggemar fanatik. Fanatisme mereka dibuktikan dengan secara intens mengikuti perjalanan kehidupan pasangan *BrightWin* baik dalam film film *2Gether: The Series*, maupun di luar film tersebut. Karena di luar scenario film, pasangan *BrightWin* selalu menjadi idola banyak remaja di seluruh dunia, bahkan para penggemar berharap kedua actor tersebut akan menjadi sepasang kekasih dalam kehidupan sehari-harinya. Kesuksesan memainkan peran

iniilah yang menjadikan para penggemar “menjodohkan” dalam kehidupan nyata.

Untuk menjaga fanatisme penggemar, pemilik label film juga memfasilitasi interaksi antara penggemar dan actor dalam film *2Gether: The Series*. Interaksi ini menggunakan berbagai platform media sosial, diantaranya Instagram dan twitter.

1. Media social Instagram: *BrightWin (@2Gether\_winbright)*
2. Media sosial Twitter: *BrightWin*

Berikut adalah tangkapan layar kedua akun resmi penggemar *2Gether: The Series*:

**Gambar 4.1. Akun Resmi Penggemar *2Gether: The Series* di Instagram**



Sumber : Instagram *BrightWin* (@2Gether\_winbright), 2021

Berdasarkan gambar akun resmi media social Instagram untuk penggemar *BrightWin* dalam film *2Gether: The Series* terlihat bahwa jumlah follower 55.3 ribu, tentu dari jumlah tersebut Sebagian besar adalah penggemar dari film tersebut. Keempat informan penelitian juga sebagai follower dalam akun Instagram *BrightWin* (@2Gether\_winbright).

**Gambar 4.2. Akun Resmi Penggemar *2Gether: The Series* di Twitter**



Sumber : Situs Twitter *BrightWin*, 2021

Berdasarkan gambar akun resmi media sosial twitter untuk penggemar *BrightWin* dalam film *2Gether: The Series* terlihat bahwa jumlah follower 158.677, tentu dari jumlah tersebut Sebagian besar adalah penggemar dari film tersebut. Keempat informan penelitian juga sebagai follower dalam akun twitter *BrightWin* (@2Gether\_winbright).

Presentasi diri informan sebagai penggemar *BrightWin* dalam film *2Gether: The Series* ditunjukkan melalui dua cara diantaranya:

1) Presentasi diri dalam kehidupan nyata

Di kehidupan sehari-hari keempat informan memiliki pengalaman yang berbeda dalam mempresentasikan dirinya sebagai penggemar *BrightWin*. Informan dengan initial DRH mengaku bahwa dirinya seringkali tidak menunjukkan kesan kepada lingkungan sekitarnya terkait statusnya sebagai penggemar Boyslove. DRH mengaku bahwa dirinya tidak ingin orang lain, terutama keluarga dan orang-orang di lingkungannya berpikir bahwa dirinya memiliki kepribadian yang menyimpang dengan menyukai film drama Thailand dengan cerita percintaan sesama jenis. Namun kepada orang-orang terdekatnya (sahabat dekatnya) justru DRH dapat dengan jujur mengakui bahwa dirinya sebagai penggemar *BrightWin* di dalam series *2Gether*. Berikut kutipan wawancara dengan DRH:

“...kepada orang lain aku sih tidak terlalu eksplor, agak sedikit risih sih dianggap nyleneh. Tapi kepada sohibku mereka tahu kok kalau aku penggemar *BrightWin*” (Wawancara DRH, 06 Juni 2021).

Hal yang sama juga dialami oleh Unuy. Informan ini mengaku bahwa dalam kehidupan sehari-hari tidak mengeksplor status dirinya sebagai penggemar dari *BrightWin*. Bahkan menyaksikan film *2Gether: The Series* saja informan harus seorang diri dan menghindari jika ada orang lain yang mengetahuinya. Berikut wawancara dengan informan Unuy:

“Di rumah tidak ada yang tahu kalau aku penggemar *BL*, mungkin kalau tahu akan marah sih, makanya aku lebih banyak diam dan menyimpannya sendiri saja. Nonton saja juga hanya sendiri di tengah malam....” (Wawancara Unuy, 08 Juni 2021).

Namun diakui juga oleh dua informan DRH dan Unuy bahwa Bersama orang-orang terdekatnya mereka dapat *show off* terkait berbagai hal yang sering digunakan oleh idolanya tersebut, terutama sharing tentang alur cerita drama *2Gether: The Series* dan perihal kehidupan pasangan *BrightWin* yang selalu menjadi perbincangan hangat bagi kalangan penggemar *BrightWin*. Pada saat bertemu sesama penggemar *BrightWin*, seringkali obrolan dimulai dengan saling bertukar kabar ter-update dari pasangan *BrightWin*, terutama soal alur cerita di setiap series drama tersebut.

Sedangkan informan AML dan AZ memiliki perilaku lebih terbuka dibandingkan DRH dan Unuy. Sebagai ibu rumah tangga, AML sepertinya tidak memiliki beban terkait pandangan masyarakat karena menjadi

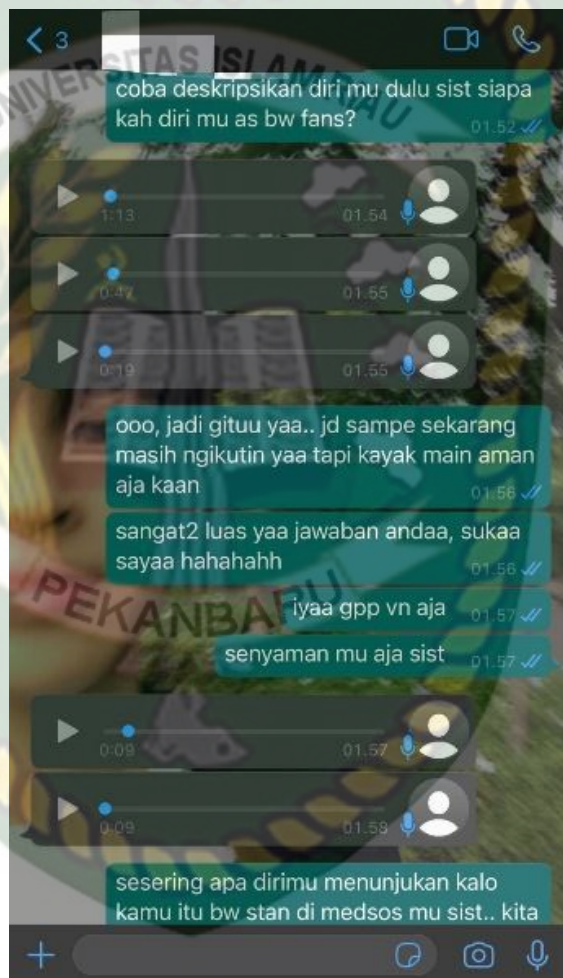


penggemar series Thailand Boyslove. AML mengaku sering bercerita dengan teman-temannya di lingkungan perumahannya tentang kegemaran menonton *2Gether: The Series*. meskipun beberapa temannya menanggapi dengan sikap yang sinis, AML tidak merasa terganggu, karena ia menyadari bahwa setiap orang memiliki pendapat dan kesenangan yang berbeda. AML sering bersenandung lagu yang menjadi soundtrack drama *2Gether: The Series*, yakni: *Kan Goo*, *Together* dan *Eternal Love*. Ketiga lagu tersebut adalah favorit AML.

AZ adalah informan yang memiliki karakteristik hamper sama dengan AML. Kesan yang ditampilkan oleh AZ bahwa dirinya menjadi penggemar boyslove tidak ditutup-tutupi. Lingkungan dan teman-teman dekatnya bahkan tahu bahwa dirinya menjadi penggemar *2Gether: The Series* dan sering mengikuti perjalanan cerita kehidupan dari pasangan *BrightWin*. Sebagai penggemar *BrightWin*, AZ selalu menggunakan background media sosialnya (Whatsapp) dengan actor kesayangannya tersebut. Selain itu AZ juga sering tampil menyerupai gaya dari idolanya, misalnya gaya berpakaian, gaya bicara dan simbol-simbol khas actor Thailand tersebut. Selain menjadi penggemar dari serial Thailand, AZ juga merupakan penggemar halu dari Korea Pop, drama Korea, jenis genre aliran Korea. Oleh karena itu koleksi lagu, dan pengetahuannya tentang dunia Korea dan Thailand cukup banyak. Bahkan AZ memiliki kemampuan berbicara secara terbatas Bahasa Korea dan Thailand,

khususnya percakapan sehari-hari yang sering digunakan oleh aktor idolanya.

**Gambar 4.3. Background Whatsapp Informan AML**



**Sumber: Screenshoot Whatsapp AML, 2021.**

Berikut adalah hasil wawancara dengan informan AML dan AZ:

*“aku sih suka banget sama cowok-cowok ganteng dari film-film korea, Thailand. Sampe semua wallpaper aku pada awal film-film itu viral, aku pake foto-foto mereka.” (Wawancara AML, 06 Juni 2021).*

*“suka banget sih dengan lagu, model-model bajunya, sering juga hunting yang mirip-mirip mereka, kita kalua lagi ketemu sesama penggemar juga obrolan kita tentang idola kita. Seru deh....”  
(Wawancara AZ, 11 Juni 2021).*

## 2) Presentasi diri di dunia maya

Ada perbedaan presentasi diri yang dilakukan oleh keempat informan di dunia nyata dan maya. Keempat informan mengakui bahwa sangat terbuka dan dapat dengan leluasa menuangkan perasaan kecintaannya dan kegemarannya dengan para idolanya di Series Drama Thailand tersebut. Presentasi diri yang seringkali dilakukan dengan memberi dukungan terhadap pasangan *BrightWin*. Media social menjadi ajang untuk meluapkan perasaan dan kesannya terhadap actor tersebut. Diantara media yang paling sering digunakan adalah: Instagram, Twitter, dan Youtube.

*“gue saking idolain Win sampe bikin konten-konten di tik tok loh. Lalu aku upload juga ke Ig aku, dan mention grup penggemar Win. “sumpah aku seneng banget kalo bright atau win live di ig mereka.. aaaaaa... apalagi kalo mereka live bareng.. oohh tuhaann.. ya walaupun g bisa ngikut fanmeeting karna g berduit tp aku g pernah absen untuk dukung mereka lewat segala cara yang aku bisaa”  
” (Wawancara AZ, 11 Juni 2021).*

Senada yang dikatakan oleh AZ, AML juga melakukan hal yang sama dengan membuat konten-konten yang berisi tentang actor idolanya dan mengikuti semua penggemar *BrightWin* di media sosial.

*“setelah dikasih tahu sama temen akhirnya jadi nonton dan keterusan karna seru abis.. sampe bikin konten tentang brightwin dan komen di konten orang.. semua akun yang berbau bw pasti aku follow demi update info terbaru, bahkan aku berusaha banget biar bw harus dapet penghargaan biar bagus kariernya biar sehat selalu mereka.. aku juga sering membela mereka kalo ada komen-komen yang menjatuhkan mereka”*  
 ....” (Wawancara AML, 08 Juni 2021).

Unuy juga melakukan hal yang sama dengan informan AZ

dan AML. Berikut kutipan wawancaranya:

*“suka upload foto-foto pasangan BrightWin. Di story Instagram dan Whatsapp. Rasanya kalua melihat pasangan actor ini moodku jadi baik, ya semacam moodbooster gitu deh mereka. Kami di grup penggemar BrightWin di media social bahkan tidak hanya bercerita tentang serial drama itu, tapi juga kehidupan pribadinya, keluarganya, pendidikannya, hobynya, dan semuanya deh, saya dukung mereka itu seringkali dari bantu vote di line tv dan nonton setiap episode ya di channel youtube resmi gmm tv walaupun sub indonya lama keluar ....”* (Wawancara Unuy, 11 Juni 2021).

DRH mengaku bahwa perilaku penggemar memang sangat beragam. Bahkan terkadang memang sangat keterlaluan dengan mencampuri kehidupan pribadinya. DRH mempresentasikan dirinya sebagai penggemar *BrightWin* dengan memberi dukungan berupa pembelaan terhadap komen-komen negative yang ditujukan kepada pasangan actor tersebut. Namun DRH tidak berani komen secara langsung, DRH memilih Direct Message (DM) di akun instagramnya dan mengeluarkan semua pendapatnya dengan sangat antusias. Berikut petikan wawancara dngan DRH terkait ini:

*“aku juga bingung kok ada orang segila itu yaa, aku juga suka sama bw tapi g sampe bikin bw risih sama keberadaan*

*aku. Kalo ada info-info tentang sasaeng kek gitu aku sering tu komen marahin dia di postingan info itu gedeg kali sumpah. Sampe pernah ada yang spill akun si fans gila itu terus aku dm aja aku kata-katain aku ungkapin rasa kesel aku pake Bahasa Indonesia tapi ga tau dia paham apa engga yang penting aku udah puas karna aku g terima bw ku di gituin” (Wawancara DRH, 06 Juni 2021).*

### C. Pembahasan Penelitian

#### 1. Presentasi Diri

Menurut Goffman, presentasi diri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu tertentu untuk memproduksi definisi situasi dan identitas sosial bagi para aktor dan definisi sosial tersebut mempengaruhi ragam interaksi yang layak dan tidak layak bagi para aktor dalam situasi yang ada (Mulyana, 2008: 110). Lebih jauh presentasi diri merupakan upaya individu untuk menumbuhkan kesan tertentu di depan orang lain dengan cara menata perilaku agar orang lain memaknai identitas dirinya sama dengan apa yang ia inginkan. Dalam proses produksi identitas tersebut, ada suatu pertimbangan– pertimbangan yang dilakukan mengenai atribut simbol yang hendak digunakan sesuai dan mampu mendukung identitas yang ditampilkan secara menyeluruh.

Hasil penelitian mendapatkan bahwa presentasi diri penggemar *BrightWin* dalam serial *2Gether: The Series* terdiri dari dua kategori, diantaranya: Presentasi diri di dunia nyata dan Presentasi diri di dunia maya. Keempat informan yang memiliki kategori fanatisme yang berbeda menuangkan kesan dirinya sebagai penggemar boyslover dengan tampilan yang berbeda. Penggemar halu/fanatic lebih berani menampilkan diri

mereka di dunia nyata yakni dalam kehidupan sehari-harinya melalui berbagai simbol yang berhubungan dengan actor idolanya, misalnya foto, lagu dan fashion. Senada yang diungkapkan oleh Goffman, kebanyakan atribut, milik atau aktifitas manusia digunakan untuk presentasi diri, termasuk busana yang kita kenakan, tempat tinggal, rumah yang kita huni berikut cara melengkapinya, cara kita berjalan dan berbicara, pekerjaan yang kita lakukan dan cara kita menghabiskan waktu luang. Lebih jauh lagi dengan mengelola informasi yang kita berikan kepada orang lain, maka kita akan mengendalikan pemaknaan orang lain terhadap diri kita. Hal itu digunakan untuk memberi tahu kepada orang lain mengenai siapa kita.

Sedangkan di dunia maya presentasi diri dilakukan oleh keempat informan dengan lebih jujur. Hal ini karena dunia maya dianggap informan sebagai bagian dunia yang memiliki sisi kehidupan yang berbeda dengan dunia nyata. Artinya informan menganggap dunia maya sebagai panggung sandiwara. Hal ini menguatkan apa yang dikatakan Goffman bahwa hidup adalah teater, individunya sebagai aktor dan masyarakat sebagai penontonnya. Dalam pelaksanaannya, selain panggung dimana ia melakukan pementasan peran, ia juga memerlukan ruang ganti yang berfungsi untuk mempersiapkan segala sesuatunya. Ketika individu dihadapkan kepada panggung, ia akan menggunakan simbol– simbol yang relevan untuk memperkuat identitas karakternya, namun ketika individu

tersebut telah habis masa pementasannya, maka dibelakang panggung akan terlihat penampilan seutuhnya individu tersebut.

Presentasi diri menurut Schlenker adalah usaha-usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara mengontrol informasi tentang diri sendiri yang diberikan kepada orang lain, supaya tercipta gambaran dan kesan tertentu tentang diri sendiri (Schlenker, Britt & Pennington, 1996). Informasi-informasi ini diberikan dengan cara memberikan pesan-pesan secara lisan maupun non lisan. Kondisi ini sama dengan yang dialami oleh dua informan penelitian yang menjadi penggemar halu/fanatic. Kesan fanatisme tergambar dari bagaimana mereka melakukan pembelaan terhadap actor yang mereka idolakan.

Dalam penelitiannya, M.C Schokker (2007, p.218) mengutip dari konsep Jones & Pittman, terdapat lima strategi umum di dalam mencapai *self presentation*, yaitu *Ingratitation*, *Self Promotion*, *Intimidation*, *Exemplification*, dan *Supplication*.

Dalam pembahasan penelitian ini peneliti menjelaskan bagaimana bentuk presentasi diri yang dilakukan penggemar *BrightWin* kepada idola mereka yaitu Bright dan Win yaitu *Self promotion*. Penggemar *BrightWin* berusaha terlihat menarik baik dari segi kebiasaan maupun tindakan yang berupa perhatian dan masukan yang menunjukkan bahwa masukan dari penggemar ini terlihat seperti seolah lebih memahami segala persoalan dari kedua pasangan tersebut.

Hal ini mengakibatkan bermunculan penggemar yang mengklaim lebih memahami idola mereka Bright dan Win sehingga selalu memberikan masukan-masukan didalam kolom komentar Akun resmi *fanbase* Bright dan Win. Secara tidak langsung penggemar ingin menunjukkan kepada idolanya akan kemampuan dirinya berupa sebuah saran, arahan, dengan bertujuan *BrightWin* merasakan kehadiran para penggemar ini meskipun hanya sebatas virtual.

Dalam beberapa kasus terlihat beberapa Penggemar selalu memberikan bantuan moral dalam permasalahan Bright dan Win disaat mereka dicecar serangan Penggemar Pembenci (*Hater*) didunia media sosial. Penggemar memberikan klarifikasi dengan menyangkal tuduhan yang dilakukan kepada Bright dan Win mengenai hubungan mereka.

Ruang interaksi untuk penggemar yang disediakan pemilik label ialah fan base dengan nama akun *Instagram* yaitu *BrightWin* (@2Gether\_winbright) dan akun *Twitter* *BrightWin*. Dalam ruangan akun tersebut pihak penggemar dalam melihat foto dan gambaran kegiatan pemerang film *Boys Loves* ini. di dalam akun ni penggemar juga dapat berinteraksi melalui Direct Message (DM) atau kolom komentar untuk berkomunikasi dengan para idola mereka *BrightWin*.





Dokumen ini adalah Arsip Miik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## BAB V

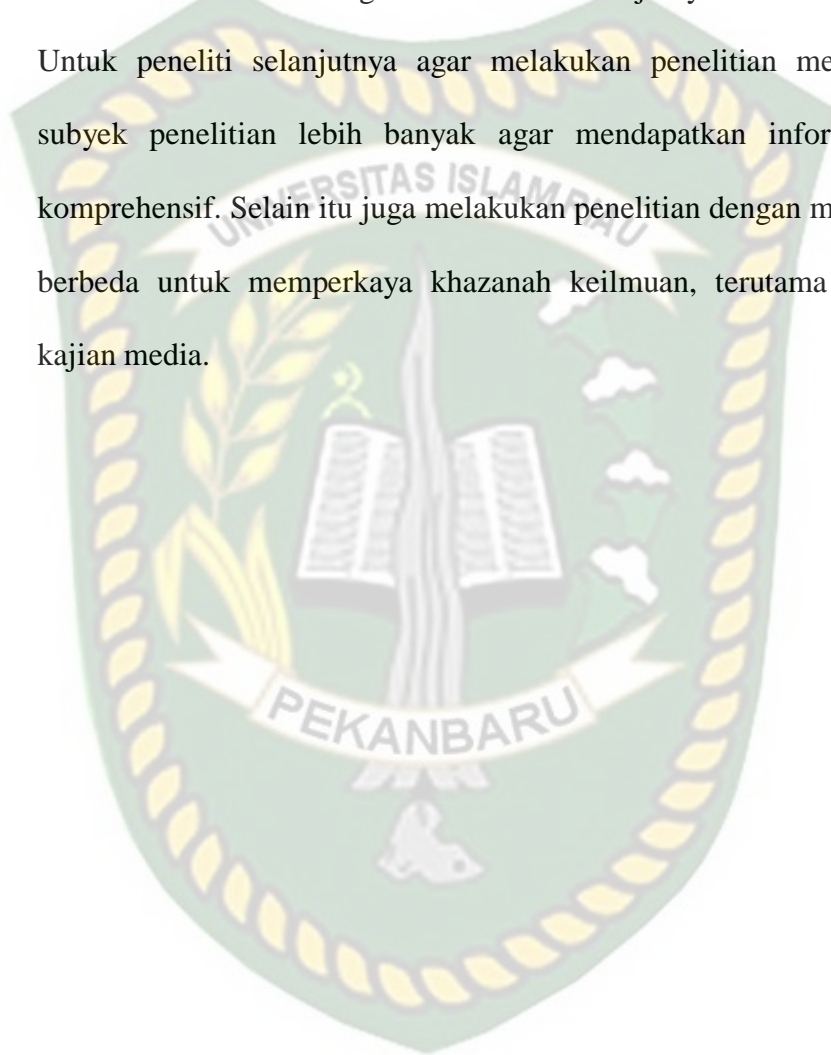
### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Presentasi diri penggemar *BrightWin* dalam *2Gether: The Series* terdiri dari 2 kategori yakni presentasi diri di dunia nyata dan dunia maya. Kesan yang ditampilkan oleh penggemar *BrightWin* di dunia nyata lebih terkesan pada hal-hal yang secara umum dilakukan oleh penggemar karena informan masih memiliki keraguan terhadap kesan negative yang muncul dari penggemar *Boyslove*. Sedangkan di dunia maya, presentasi diri lebih vulgar dilakukan, informan dengan leluasa berinteraksi sesama penggemar untuk menunjukkan kecintaan dirinya terhadap *BrightWin*.
2. Bentuk presentasi diri yang dilakukan penggemar *BrightWin* kepada idola mereka yaitu *Self Promotion*. Informan sebagai Penggemar *BrightWin* berusaha terlihat menarik baik dari segi kebiasaan maupun tindakan yang berupa perhatian dan masukan yang menunjukkan bahwa masukan dari penggemar ini terlihat seperti seolah lebih memahami segala persoalan dari kedua pasangan tersebut. Secara tidak langsung penggemar ingin menunjukkan kepada idolanya akan kemampuan dirinya berupa sebuah saran, arahan, dengan bertujuan *BrightWin* merasakan kehadiran para penggemar ini meskipun hanya sebatas virtual.

## B. Saran

1. Selaku Penggemar selayaknya memberikan dukungan dan melakukan interaksi komunikasi dengan idola secara sewajarnya.
2. Untuk peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian menggunakan subyek penelitian lebih banyak agar mendapatkan informasi yang komprehensif. Selain itu juga melakukan penelitian dengan metode yang berbeda untuk memperkaya khazanah keilmuan, terutama di bidang kajian media.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ayudiyasari, D., & Wirman, W. 2016. Konstruksi Makna Gay Bagi Penggemar Manga Yaoi (Fujoshi) pada Anggota Komunitas Otaku di Pekanbaru *Doctoral dissertation, Riau University*. 3(2): 1-13.
- Azuraa, W. 2019. Boy With Love (Komunikasi Pencinta Film Boys Love). *voxpop, 1* (1), 13-23.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana
- Bungin, M. B. 2015. *Penelitian Kualitatif (kedua)*. Jakarta: Prenada Media Group.  
Retrieved from [www.prenadamedia.com](http://www.prenadamedia.com)
- Canagara, Hafied. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Caropeboka, Ratu Mutialela. 2017. *Konsep dan Aplikasi Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbi Andi
- Effendi, Ujhana Onong. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Fitriani, Y. 2017. Analisis pemanfaatan berbagai media sosial sebagai sarana penyebaran informasi bagi masyarakat. *Paradigma-Jurnal Komputer Dan Informatika, 19*(2), 148-152.

- Gustina, H., & Fachri, R. 2015. Korelasi Media Sosial Instagram dengan Presentasi Diri Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Riau (Doctoral dissertation, Riau University). 2(2): 7-12
- Juditha, C. 2018. Presentasi Diri Dalam Media Sosial Path. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Pembangunan*, 15(1), 17-32.
- Khairani, A. M., & Rismawaty, S. Communication Behavior Of Fanatic Fans In Netzen Bandung Communities.
- Kristanto, A. B. D., & Alie, A. 2019. Studi Fenomenologi Tentang Laki-Laki (Fudanshi) Penggemar Bacaan Dan Tontonan Fiksi Romantis Homoerotis Jepang (Yaoi) Di Kota Surabaya. *Journal of Urban Sociology*, 1(1), 58-69.
- Kusumasari, H., & Hidayati, D. S. (2014). Rasa malu dan presentasi diri remaja di media sosial. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 4(2), 91-105.
- Lailiyah, N. 2015. Presentasi Diri Netizen dalam Konstruksi Identitas di Media Sosial dan Kehidupan Nyata. *Jurnal Ilmu Sosial*, 15(2), 103-110.
- Luik, J. E. (2011). Media sosial dan presentasi diri. 3-16.
- Maya, S., Windiani, I. T., & Adnyana, I. S. (2018). Korelasi Pola Asuh Orangtua Terhadap Self-Esteem Remaja Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Harapan Denpasar. *Sari Pediatri*, 20(1), 24-30.

- Mihardja, J., & Paramita, S. 2019. Makna Idola Dalam Pandangan Penggemar (Studi Komparasi Interaksi Parasosial Fanboy dan Fangirl ARMY Terhadap BTS). *Koneksi*, 2(2), 393-400.
- Mulayana, Deddy. 2016. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya
- Nurhayati, N., & Nurmina, N. (2020). Kontribusi Big Five Personality Terhadap Strategi Presentasi Diri pada Pengguna Instagram. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2488-2494.
- Rahmawati, E. Y. 2017. Aktivitas Fandom Dalam Mengaktualisasi Fenomena Slash Pairing Pada Akun Media Sosial Instagram (Studi Etnografi Virtual Pada Fandom Boyband EXO di Media Sosial Instagram) (*Doctoral dissertation, Universitas Airlangga*).
- Rinata, A. R., & Dewi, S. I. 2019. Fanatisme Penggemar Kpop dalam Bermedia Sosial di Instagram. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 13-23.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2012. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ramadhani Albern & Welly Wirman “Presentasi Diri Bujang dan Dara Riau Tahun 2013”. *JurnalOnline Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 2(1). <https://www.neliti.com/publications/31874/presentasi-diri-bujang-dan-dara-riau-tahun-2013> (15 februari 2019).

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:

ALVABETA

Sugono, Dendi. 20018 *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa

Departemen Pendidikan Nasional

Triningtyas, Diana Ariswanti, 2016. *Bimbingan Konseling Pribadi Sosial*. Jawa

Timur: CV. AE Media Grafika

