

REPRESENTASI IDENTITAS HOMOEROTISME DI MEDIA SOSIAL (STUDI NETNOGRAFI PADA YAOI ROLEPLAY VIA MEDIA SOSIAL LINE)

HOMOEROTIC IDENTITY REPRESENTATION IN SOCIAL MEDIA (NETNOGRAPHIC STUDY ON YAOI ROLEPLAY VIA SOCIAL MEDIA LINE)

Oleh: Arni Arta Rahayu, Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta
arni8376fis.2017@student.uny.ac.id

Abstrak

Heteronormativitas diakui dalam norma sebagai sebuah seksualitas yang normal. Homoseksual yang merupakan antitesis dari heteronormatifitas menjadi terbatas di dalam ruang publik. Media sosial kemudian menjadi lahan baru bagi homoseksual untuk berekspresi dan merepresentasikan diri. Penelitian mengenai Representasi Identitas Homoerotisme di Media Sosial (Studi Netnografi pada *Yaoi Roleplay* via Media Sosial Line) merupakan penelitian yang mengeksplorasi representasi identitas homoerotisme di dalam permainan *roleplaying* via media sosial Line. Penelitian mengenai identitas *yaoi roleplayer* dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan metode netnografi atau etnografi virtual. Dalam melakukan penelitian netnografi ini, peneliti turut menjadi subjek dengan menjadi salah satu pemain *roleplay* di media sosial Line. Dalam penelitian ini, diketahui bahwa *yaoi roleplay* memanfaatkan fitur Line untuk merepresentasikan identitasnya secara lebih terbuka. Dalam interaksi dalam *roleplaying*, fitur Line digunakan untuk mengidentifikasi perannya dalam sebuah hubungan homoseksual.

Kata Kunci : Yaoi Roleplayer, Identitas Homoerotis, Representasi, Line, Performativitas

Abstract

Heteronormativity is claimed as a legal norm about sexuality. As the antithesis of that norms, homosexuality being restricted. Then, social media becomes new place for their freedom. Research about Homoerotic Identity Representation in Social Media (Netnographic Study on Yaoi Roleplay via Social Media Line) is a study that explores homoerotic identity representation in roleplaying games via Line social media. Research on the identity of yaoi roleplayers is carried out using a qualitative approach and netnographic or virtual ethnography methods. In conducting this netnographic research, the researcher also became the subject by being one of the roleplay players on Line's social media. As the result of this research, known that yaoi roleplay utilizes the Line feature to represent its identity more openly. In interactions in roleplaying, the Line feature is used to identify its role in a homosexual relationship.

Keyword: Yaoi Roleplayer, Line, Identity of Homoerotism, Representation, Gender Performativity

Pendahuluan

Blossom (2009:295) dalam penjelasannya mengenai 'public publisher' mengatakan bahwa identitas *online* dan personalitas seseorang dalam sangat berbeda dari identitas seseorang di dunia nyata. Identitas *online* ini menggunakan *pseudonyms* (nama samaran) dan grafik *online* untuk mempresentasikan diri (foto profil-avater). Satu komunitas virtual yang mengidentifikasi dirinya sebagai orang lain adalah *roleplay*. Menurut Sakti & Yulianto (2018:76) istilah *roleplay* memiliki arti berperan atau memerankan (seseorang). Istilah ini biasanya dipakai untuk menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh aktor drama atau teater.

Achsa & Affandi (2015:3) menyatakan bahwa aktor *roleplay* terintegrasi secara virtual di *blogosphere*. Achsa dan Affandi (2015:11) juga menjelaskan bahwa *blogosphere* bersifat otonom dan bebas dari adanya kekuasaan tertentu, serta ramah dengan anonimitas. *Roleplay* memberi ruang bagi pemain untuk mengeksplorasi diri dan kisah hidupnya. Mereka bebas menentukan karakter, jalan hidup, kisah cinta, orientasi seksual dari tokoh yang diperankannya. Pembentukan identitas ini tergantung dari tipe *roleplay* yang dipilihnya.

Both (2010) mengatakan bahwa media sosial adalah lahan yang subur bagi pemain *roleplay*. *Roleplay* memberikan kebebasan pada pemain untuk menentukan identitas gender mereka dan tidak terpaku pada identitasnya di dunia nyata.

Konstruksi mengenai identitas gender *player* di *roleplay* juga berpengaruh terhadap orientasi seksual individu di dalamnya. Narasi homoerotisme (ketertarikan seksual terhadap sesama jenis) justru ditemukan dan menjadi hal yang biasa di *roleplay*. *Roleplayer* berorientasi homoseks dapat diidentifikasi dari siapa pasangan mereka. *Roleplayer* memiliki kebiasaan untuk menempatkan identitas tambahan atas dirinya pada bagian 'bio profil' di akun Line mereka. Tipe *roleplay*, deskripsi diri, tahun kelahiran, keanggotaan grup, dan status romansa adalah kategori identitas yang biasa diletakan di dalam bio. Melalui status romansa dalam bio masing-masing *roleplay*, dapat diketahui apakah *roleplay* ini merupakan seorang homoseks atau heteroseks, lantaran ia akan meletakkan nama pasangannya ke dalam bio miliknya. Sedangkan untuk yang belum berpasangan, sedikit sulit untuk diidentifikasi

lantaran tidak ada keterangan yang secara terbuka menjelaskan orientasi seksualnya. Namun, beberapa *roleplay* mendeskripsikan orientasi seksualnya dengan menambahkan kata NCY (*Need Couple Yaoi/Yuri*) yang mana berarti mereka membutuhkan pasangan sejenis.

Roleplay memiliki istilah tersendiri untuk menyebut hubungan sesama jenis, yaitu *Yaoi* dan *Yuri*. Genre *yaoi* dan *yuri* merupakan salah istilah dari genre *fan fiction*, yang disebut *slash fiction*. Jenkins (1992) menjelaskan bahwa *slash fiction* adalah cerita dengan topik utama yang mengulas tentang hubungan laki-laki dan laki - laki. *Slash fiction* dikatakan oleh Jenkins sebagai reaksi untuk mendekonstruksi seksualitas laki-laki yang ada di televisi. *Slash fiction* dapat mengundang pembaca untuk membayangkan transisi dari hirarki gender. Kehadiran dari *slash fiction* mendukung fluiditas erotis dan penolakan terhadap norma-norma gender tradisional yang sebelumnya.

Keberadaan homoseks dalam *roleplay* memicu diskursus mengenai representasi seksualitas di *roleplay* dalam bingkai performatif. Secara performatif, *roleplay* lebih bebas untuk merepresentasikan seksualitasnya daripada di dunia nyata. Terlebih, gaungan penolakan LGBT di dunia nyata sebagai norma dalam mengatur seksualitas individu berbanding terbalik dengan aktivitas konsumsi dan produksi narasi homoerotis oleh fandom dalam *roleplay*. Hal ini menginspirasi peneliti untuk melakukan analisis netnografi mengenai performativitas *gender* dalam kajian berjudul *Representasi Identitas Homoerotisme di Media Sosial (Studi Netnografi pada Yaoi Roleplay via Media Sosial Line)*.

Representasi Identitas Homoerotisme di Media Sosial (Studi Netnografi pada *Yaoi Roleplay* via Media Sosial Line) merupakan kajian yang berfokus pada pembahasan konstruksi seksualitas *yaoi* di *roleplay*. Berdasar identifikasi masalah yang telah ditemukan, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana representasi identitas *yaoi roleplayer* di *roleplay world* menggunakan fitur media sosial Line. Penelitian ini memiliki tujuan mengeksplorasi representasi homoerotisme oleh *roleplay yaoi* berdasar performativitas gender menggunakan fitur di media sosial Line.

Berdasar identifikasi masalah yang telah ditemukan, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana representasi identitas *yaoi*

roleplayer di *roleplay world* menggunakan fitur media sosial Line. Penelitian ini juga memiliki tujuan mengeksplorasi representasi homoerotisme oleh *roleplay yaoi* berdasar performativitas *gender* menggunakan fitur di media sosial Line.

Landasan Pustaka

Sebagai contoh dari media baru berbasis digital Flew (2003) juga menyebutkan beberapa media berbasis internet, seperti situs web, blog, hingga media sosial. Melalui media ini, orang terintegrasi dalam sebuah ruang publik virtual yang disebut *blogosphere*. Namun berbeda dengan konsep ruang publik menurut Habermas, *blogosphere* merupakan ruang publik yang terintegrasi dalam sebuah sistem *online*. Jejaring sosial ini mengintegrasikan para penghuni dunia virtual untuk membentuk solidaritas virtual dalam suatu komunitas.

Jacky dalam Achsa & Affandi (2015:3) menyebutkan lima karakteristik pokok dari *blogosphere* yang membedakannya dengan ruang publik *offline*.

- a) *Blogosphere* membentuk ruang publik virtual yang otonom, terbebas dari tekanan/kekuasaan konvensional. Dalam hal ini, interaksi yang dilakukan murni berada dalam otoritas *online* dan lepas dari tekanan kepentingan konvensional.
- b) Penghuni *blogosphere* terintegrasi secara virtual. Komunikasi yang dijalin antar pengguna adalah komunikasi yang terhubung secara virtual melalui mekanisme *online*.
- c) *Blogosphere* sebagai ruang publik virtual terbuka untuk dihuni oleh siapa saja.
- d) Blogger terikat dengan solidaritas virtual. Pengguna yang terintegrasi dalam sistem blog akan terikat dengan solidaritas virtual. Solidaritas virtual dalam hal ini norma-norma dalam dunia virtual.
- e) Pada dasarnya, interaksi secara *online* hanyalah mengadopsi pola interaksi kehidupan nyata. Perbedaan keduanya ada pada medium.

Green and Haddon (2009:47-49) menyinggung mengenai budaya '*texting*' yang dipilih oleh individu dalam melakukan komunikasi di era media baru. Salah satu contoh aplikasi yang termediasi dengan internet sebagai bentuk media baru adalah aplikasi Line.

Melalui keterangan yang diperoleh dari situs resmi Line di aplikasi Playstore, diklaim bahwa Line merupakan aplikasi komunikasi nomor satu yang paling sering diunduh di 52 negara. Line memungkinkan penggunaannya untuk mengirim pesan teks, pesan suara, panggilan suara, panggilan video, mengirim video dan lain-lain.

Kembali pada analisis Green and Haddon (2009:47-49) mengenai budaya *texting*, interaksi yang terjadi di aplikasi Line menjadi salah satu contohnya. Tren *texting* dalam media baru salah satunya membuat Line meningkatkan dan mengunggulkan fiturnya sebagai penunjang komunikasi yaitu *sticker*.

Menurut Burnett dan Marshall (2003) teknologi membangkitkan semangat transformasi budaya. Berdasar pemahaman mengenai media baru dan performativitas gender, secara performatif, ekspresi gender individu dengan adanya media baru menjadi lebih bebas.

Farida (2016:43) dalam pembahasannya mengenai teori Butler soal performativitas, menelaah analisis Butler mengenai penolakan terhadap aktivitas homoseksual. Seorang laki-laki biasanya diharapkan untuk berpasangan dengan seorang perempuan. Maka, penyimpangan terhadap aturan tersebut adalah tabu. Butler juga menjelaskan bahwa heteroseksualisasi merupakan proses untuk menyatukan dua oposisi diskrit dan asimetris antara "feminin" dan "maskulin", dimana ini dipahami sebagai ekspresif atribut "laki-laki" dan "perempuan." Artinya, heteroseksualisasi menuntut seksualitas yang hanya terjadi pada sifat maskulin (ekspresi dari laki-laki) dan feminin (ekspresi dari perempuan).

Dalam kaitanya antara *roleplay* dan performativitas gender, maka kebebasan dalam berekspresi soal gender menjadi lebih bebas. Ini merupakan tawaran baru bagi individu yang di dunia nyata tidak dapat mengekspresikan gender dan seksualitasnya secara lebih bebas.

Metode

Penelitian berjudul Representasi Identitas Homoerotisme di Media Sosial (Studi Netnografi pada *Yaoi Roleplay* via Media Sosial Line) merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dalam memperoleh data penelitian, studi netnografi dipilih oleh peneliti lantaran peneliti telah menjadi bagian dari subjek penelitian. Artinya, peneliti telah hidup di dalam lingkungan subjek sebagaimana studi

netnografi atau etnografi virtual bekerja sebagai metode pengumpulan data di dunia digital.

Menurut Bate (1997) dalam Achmad dan Ida (2018:130) etnografi adalah penelitian khas yang melibatkan etnografer untuk berpartisipasi sebagai pengamat, baik secara terang-terangan atau diam-diam untuk mengamati apa yang terjadi di kehidupan masyarakat.

Sebagai metode pengumpulan data, Achmad dan Ida (2018:137) menambahkan bahwa etnografi virtual lebih dari sekadar observasi partisipan. termasuk kuisioner dan wawancara semi terstruktur secara tatap muka. Kuesioner juga dibuat dengan menyesuaikan pada kebutuhan peneliti. Biasanya berisi campuran pertanyaan terbuka dan tertutup.

Hasil dan Pembahasan

Sebagai sebuah permainan yang berbasis pembentukan identitas semu, ekspresi identitas harus dilakukan secara eksplisit. *Roleplayer* pun dibagi dalam beberapa jenis yaitu NON OOC dan OOC. OOC (*Out of Character*) merupakan sebutan bagi akun *roleplayer* yang tidak memiliki konsep dalam memerankan *face claim* yang digunakannya. Akun ini jika dilihat secara sekilas lebih mirip dengan akun alter atau *cyber account* di media sosial. Sedangkan NON OOC adalah sebutan bagi *roleplayer* yang menetapkan konsep atas karakter yang dimainkannya.

Fitur Line sebagai Sarana Pembentuk Identitas Homoerotis Bagi *Yaoi Roleplayer*

Roleplayer membentuk identitas baru melalui laman akun profil sebagaimana yang dikatakan oleh Tim Jordan dalam Sakti dan Yulianto (2018) bahwa individu harus melakukan logging in untuk membuka akses ke email, situs jejaring sosial, atau laman web lainnya. Prosedur tersebut memungkinkan individu memiliki satu ruang untuk menata identitasnya. Tim Jordan menyebutnya sebagai *their own individualised place*, dimana setiap individu mendapatkan laman khusus yang hanya bisa diakses oleh individu tersebut saja.

Laman profil tersebut hanya dapat ditampilkan kepada pemilik akun saja. Pemilik akun diberi diwajibkan untuk mengisi *display name*, nomor telepon sebagai bagian dari *log-in*. Sedangkan untuk informasi lainnya, seperti foto *header*, *profil picture*, bio, ID pengguna, tanggal lahir, dan info lainnya bersifat opsional.

Sebagai bentuk representasi atas identitas diri *roleplayer*, Kurniawati (2015) menyebutkan bahwa penyajian identitas bagi *roleplayer* dapat terlihat dari identitas material

yang dibangun. Material yang dimaksud adalah unsur identitas dalam media sosial (Twitter) namun dalam konteks ini adalah Line yang digunakan untuk mengenali seseorang.

Profil Line sebagai Representasi Identitas Material *Yaoi Roleplay*

Ghaisani (2017:72) menyatakan bahwa dalam industri hiburan Korea, *image* yang ditampilkan oleh laki-laki dibagi menjadi dua karakteristik, yakni tampilan imut dan menggemaskan sebagai *flower boy* atau *soft masculinity* dan tampilan *manly* yang sangat menonjolkan maskulinitas. Konsep *flower boy* sejalan dengan gagasan tentang hibrida atau maskulinitas yang serba guna, semacam lunak namun jantan pada saat yang sama (Ainslie, 2017). Citra diri yang direpresentasikan oleh peran *uke* di *roleplay* sebagai seorang *submissive* adalah seorang laki-laki cantik. Hal ini pun memengaruhi kesan tokoh idol tertentu untuk dimaknai sebagai seorang *uke* dalam *roleplayer*. Sifat femininitas kembali lekat dengan idol yang secara umum mendapat label *uke*.

Karakter wajah yang menggemaskan ini adalah karakter yang lekat dengan kesan feminin. Yusanta, (2019 :209) memberikan contoh struktur wajah yang cenderung feminin seperti ukuran wajah yang kecil dan bola mata cenderung besar sehingga menambah kesan manis dan polos pada wajahnya. Selain itu, aktivitas *shipper* dalam fandom juga menjadi salah satu alasan adanya kesan *uke* terhadap salah seorang tokoh idol.

Berdasarkan hal tersebut, *shipping* dipahami sebagai aktivitas memasangkan tokoh idola baik fiksi maupun non fiksi dalam sebuah hubungan romansa, seksual, atau hubungan intim.

Seme secara visual diasosiasikan sebagai laki-laki normal seperti seorang laki-laki heteroseksual, ini sejalan dengan pemikiran Budyati (2016) bahwa laki-laki maskulin juga terkonstruksi sebagai pria yang aktif dalam hubungan romansa dan merupakan sosok heteroseksual. Hal yang membedakan hanyalah ketertarikan seksualnya saat berinteraksi dengan laki-laki atau perempuan.

Penggunaan tokoh artis sebagai karakter yang dipilih seorang *roleplayer*, tercermin utamanya berdasar *display picture* yang digunakan. *Display picture* merupakan salah satu fitur Line yang menjadi jalan bagi pengguna untuk mengidentifikasi diri. Mengacu pada karakter dan *image* yang lekat

terhadapnya, membuat seseorang dapat dikenali melalui idol yang terpampang pada *display picture*-nya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, penggunaan *layout* yang menonjolkan kesan imut dan feminin secara material sebagai sebuah *gender expression* yang merupakan bagian dari *gender act* seorang laki-laki *submissive* dalam relasi homoseksual.

Ragam Bahasa (*Texting* dalam *Yaoi Roleplayer Line*)

Interaksi yang dilakukan selama melakukan kegiatan *roleplaying* adalah pengadopsian dari kegiatan di dunia nyata. Dalam dokumentasi sebuah acara peresmian perpustakaan di *roleplay*, garis miring (/) adalah penanda bagi *roleplayer* sebagai ungkapan 'melakukan sesuatu' secara tekstual. Sebagai contoh adalah */memukul dinding dengan geram/* berarti

Sedangkan menurut ahli bahasa yang dikutip dari kompas.com dalam artikel yang berjudul *Viral Cuping 'Cute Typing' yang Mirip Bahasa Alay, Ini Tanggapan Ahli Dosen Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada (UGM)* Ridha M Wibowo menjelaskan para pengguna *cuping* berpikir bahasa yang digunakan sekarang tidak cukup mengekspresikan jati diri mereka sebagai pengguna bahasa pradewasa. Bowo melihat pemakai *cuping* didominasi oleh kaum hawa yang menganggap relasi subjektif antar wanita itu penting.

Stiker dan Emotikon sebagai Representasi Identitas *Yaoi Roleplay*

Selaras dengan penelitian ini, penelitian Ghaisani (2017) juga menyinggung mengenai

Stiker digunakan oleh *roleplayer* untuk merepresentasikan diri dan karakter yang dibangun saat berkomunikasi dengan seseorang. Stiker Line secara ekspresif membantu *roleplayer* untuk menunjang identifikasi seorang *uke* maupun *seme* dalam konteks penelitian ini.

Hiperealitas dan Performativitas Gender dalam *Yaoi Roleplayer* via Media Sosial Line

Bukan hanya sekadar memasang identitas sebagai *uke* atau *seme*. Setiap *uke* atau *seme* tidak hanya secara performatif mengidentifikasi diri melalui identitas material yaitu profil akun. Masing-masing mengemban tugas untuk menunjukkan perilaku sebagai *gender act* yang mendukung pengidentifikasian diri sebagai *uke* atau *seme*.

seseorang sedang memukul dinding dengan perasaan geram.

Bentuk interaksi tersebut dapat dijelaskan oleh Crystal dalam Gorney (2012) yang mengatakan bahwa teknologi digital menciptakan bentuk baru dalam bahasa. Crystal menyebutnya sebagai '*textspeak*'. Ia juga menjelaskan mengapa '*textspeak*' berbeda dengan bahasa tradisional Inggris. Analisis Crystal dapat digunakan untuk menganalisis bahasa *cuping* sebagai ragam bahasa dalam *texting* di *roleplayer*.

Penggunaan *cute typing* seperti yang dilakukan oleh kebanyakan *uke* di *roleplay* menjadi salah satu penanda femininitas. *Cuping* yang berkelindan dengan kesan bahasa anak kecil yang manja dan imut juga merupakan salah satu ekspresi feminin. Hal ini kembali pada sifat-sifat feminin yang emosional, pasif, inferior, bergantung, lembut, dan perannya dibatasi pada lingkup domestik.

Penggunaan emotikon yang cenderung dengan kesan feminin dan digunakan oleh perempuan. Oleh karenanya, *seme* yang diidentifikasi dengan sifat maskulin cenderung diasosiasikan lebih minim menggunakan emotikon dalam menulis pesan di media sosial.

Pembahasan mengenai emotikon juga dijelaskan oleh Crystal dalam Gorney (2012) yang membahas mengenai emotikon. Ia melihat emotikon sebagai tanda baca dan huruf yang disesuaikan. Susunan tanda baca dan huruf ini mengeskpresikan sebuah sikap (disebutnya sebagai *smiley* atau emotikon). Sebagai contoh adalah yang terlihat pada ':-D'. Simbol tersebut harus dibaca dari samping

Gender dalam bingkai performatif, dikonstruksi melalui ekspresi gender masing-masing individu. Bahkan nilai-nilai mengenai maskulinitas dan femininitas tidak dapat menjadi patokan identitas gender. Terdapat pergeseran norma-norma bahwasanya femininitas selalu dipegang oleh posisi *submissive* dan sebaliknya bahwa maskulinitas hanya dipegang oleh posisi dominan. Dalam kaitannya dengan hiperealitas, *roleplayer* pada dasarnya adalah contoh simulakra.

Realitas menjadi kabur tatkala seorang *yaoi roleplayer* mengidentifikasikan wajah seorang idol menjadi seorang homoseksual. Fantasi yang bekerja diejawantahkan melalui reproduksi teks dan pelekatan makna pada

tanda tertentu. Maskulinitas dilekatkan pada tanda tertentu, pada warna gelap, pada bentuk fisik kuat, dan terbingkai dalam sebuah potret *display picture*. Sedang femininitas dilekatkan pada warna-warna cerah, masifnya penggunaan emotikon, jenis *typing* yang tidak lugas dan penuh dengan imbuhan tanda baca.

Pada akhirnya, Line menjadi dunia baru tempat simulakra tumbuh dalam sebuah permainan *roleplaying*. Setiap teks atau narasi yang diproduksi oleh para *roleplayer* merupakan realita yang melampaui kenyataan.

Kesimpulan

Identifikasi identitas *roleplay* yaoi dapat direpresentasikan melalui identitas material yang ada seperti *display picture*, *header*, yang membentuk *layout* dalam profil akun masing-masing individu. *Uke* memiliki kecenderungan menonjolkan atribut feminin sedangkan *seme* diidentifikasi dengan atribut maskulin.

Identifikasi lain juga dapat dilakukan dengan menggunakan bahasa (*typing*), penjelasan karakter dalam *chara* yang dibangun, dan pemilihan tokoh idol sebagai *face claim*. *Seme* memiliki identifikasi diri yang tidak terlalu terlihat lantaran secara visual terlihat seperti laki-laki heteroseksual pada umumnya. Sedangkan penonjolan sifat feminin menjadi lebih mudah bagi *uke* untuk diidentifikasi.

Saran

Selain itu, penelitian mengenai *roleplay* atau ekspresi gender di media baru dapat lebih

dikembangkan dalam kasus lain. *Roleplay* di media sosial yang bersifat memanipulasi realitas nyatanya merupakan modifikasi *roleplay* via MUD yang kemungkinan lebih berkembang seiring perkembangan teknologi. Oleh karenanya, kajian lebih lanjut mengenai *roleplay* akan menambah khasanah kajian dalam cultural studies mengenai komunitas virtual, gender, dan lain sebagainya.

Daftar Pustaka

- Achsa, Hatmi Prawita dan Affandi, M. Arif. 2015. *Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter)*. Paradigma, Volume 03 Nomor 03.
- Ainslie, M. J. 2017. *Korean Soft Masculinity Vs. Malay Hegemony: Malaysian Masculinity And Hallyu Fandom*. Korea Observer, 3(48), 609–638. Diakses pada 2 July 2021 pukul 09:01 WIB.
- Blossom, J. 2009. *Surviving and Thriving as Social Media Changes Our Work, Our Lives and Our Future*. Indianapolis, Indiana: Publishing, Inc.
- Both, Paul. 2010. *Digital Fandom : New Media Studies*. New York
- Budyati, L. E. 2016. *Konstruksi Tubuh Maskulin Laki-Laki*. Universitas Diponegoro.
- Burnett, R., & Marshall, P. D. 2003. *Web theory: An introduction*. Psychology Press.
- Farida, H. 2016. *Meneropong Gender melalui Kacamata Genderles: Sebuah Pembacaan Butlerian terhadap Ancillary Justice karya Ann Leckie*. Jurnal Poetika Vol. IV.
- Flew, T. 2007. *New Media: An Introduction*. Melbourne: Oxford University Press.
- Ghaissani, Nisya. 2017. *Konstruksi Identitas Gender pada Komunitas Virtual Roleplay (Analisis Etnografi Virtual Fenomena Gender Swap Pada Jejaring Sosial Twitter)*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Gorney, E. 2012. *The Language of Texting: Altering English or a Language of its Own?*. The Review: A Journal of Undergraduate Student Research, 13(1), 39-42.
- Green, N.G and Haddon, Leslie. 2009. *Mobile Communication*. New York: Berg.
- Ida, R. 2018. *Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian*. The Journal of Society and Media, 2(2), 130-145.
- Jenkins, H. 2012. *Textual Poachers: Television Fans And Participatory Culture*. Routledge.
- Kurniawati, D. A. D. 2015. *K-pop dan new media Studi Kasus Produksi dan Penerimaan Pesan antar Roleplayer dalam Twitter di kalangan K popers Solo*.
- Sakti, B. C., & Yulianto, M. 2018. *Penggunaan Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja*. Interaksi Online, 6(4).

Shalihah, Nur Fitriatus. Viral Cuping 'Cute Typing' yang Mirip Bahasa Alay : Ini Tanggapan Ahli.
2021. <https://www.kompas.com/tren/read/2021/03/26/093200765/viral-cuping-cute-typing-yang-mirip-bahasa-alay-ini-tanggapan>

ahli?page=all. diakses pada 7 Juli 2021 20.09 WIB
Yusanta, D. A. 2019. *Fluiditas Maskulinitas dan Feminitas dalam Boyband K Pop sebagai Produk Industri Budaya*. Kafaah: Journal of Gender Studies, 9(2), 205-212



LEMBAR PENGESAHAN JURNAL

Judul TAS : Representasi Identitas Homoerotisme Di Media Sosial
(Studi Netnografi Pada Yaoi Roleplay Via Media Sosial Line)

Nama : Arni Arta Rahayu
NIM : 17419141031
Program Studi : Ilmu Komunikasi



Reviewer,

Yogyakarta, 28 September 2021

Dosen Pembimbing,

Dra. Pratiwi Wahyu Widiarti, M.Si.
NIP. 19590723 198803 2 001

Dra. Pratiwi Wahyu Widiarti, M.Si.
NIP. 19590723 198803 2 001