

Bab 1 Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu berinteraksi, mengonsumsi informasi, dan menikmati hiburan, khususnya melalui media sosial. Salah satu fenomena yang paling menonjol akibat perkembangan ini adalah munculnya fandom, yang berarti kelompok penggemar. Fandom adalah sebuah komunitas penggemar yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap objek atau fenomena budaya tertentu, contohnya seperti anime, K-pop, maupun film. Keberadaan fandom terbentuk melalui proses identifikasi yang kuat dengan objek yang dikagumi dan diwujudkan dalam partisipasi aktif anggota dalam berbagai aktivitas serta komunitas yang berkaitan. Istilah fandom berasal dari gabungan kata fan dan akhiran dom, penggunaan akhiran tersebut merujuk pada kata kingdom, yang menunjukkan makna kolektivitas atau kelompok (Tetiana Holubovska, 2016). Fandom lebih menekankan pada aspek interaksi antar penggemar, seperti berdiskusi dengan sesama penggemar mengenai yang mereka sukai, serta menghadiri berbagai pertemuan komunitas. Melalui pola interaksi tersebut, fandom dapat menjadi alasan keterlibatan individu dalam berbagai aktivitas yang melibatkan komunitas penggemar (Reysen dkk., 2021).

Duffett (2013) mengemukakan bahwa perkembangan internet telah mendorong fandom mengalami pergeseran dari yang sekadar kelompok dengan tingkat antusiasme tinggi menjadi sebuah fenomena sosiokultural yang berfokus pada produksi dan konsumsi media. Penggemar tidak lagi berperan sebagai penerima pasif, melainkan secara aktif memanfaatkan ruang digital untuk membangun dunia sosial yang berfungsi sebagai sarana pembentukan identitas, solidaritas, serta relasi antaranggotanya dalam memberikan dukungan kepada idola yang mereka kagumi. Salah satu bentuk fandom yang menunjukkan perkembangan pesat adalah fandom K-Pop, yang memanfaatkan media sosial seperti Twitter (X), Instagram, dan berbagai platform digital lainnya tidak hanya sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai ruang ekspresi kreatif. Seiring dengan berkembangnya fandom di ruang digital, muncul juga berbagai bentuk kreativitas penggemar, salah satunya melalui karya fiksi penggemar atau biasa disebut sebagai

fan fiction. Media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi ruang kreatif yang memungkinkan seseorang membuat dan membagikan karya berbasis ketertarikan terhadap figur publik atau tokoh tertentu. Dalam fandom K-Pop, anggota fandom kerap menciptakan *fan fiction* sebagai bentuk apresiasi terhadap idola mereka, yang kemudian dibagikan dan dinikmati bersama komunitas penggemar. *Fan fiction* adalah karya yang dibuat oleh penggemar yang berfungsi sebagai ruang aman untuk “bertemu” dengan idola, dengan menghadirkan kisah seolah-olah terjadi di dunia nyata, meskipun sulit terwujud dalam kehidupan sebenarnya. *Fan fiction* tidak hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga media ekspresi emosional dan sosial bagi anggota fandom (Komariyah & Rachmani, 2022).

Menariknya, *fan fiction* di dalam fandom K-Pop sering kali lekat dengan budaya *shipping*, yaitu kebiasaan memasangkan dua idola sebagai pasangan. Istilah *shipping* sendiri berasal dari kata *relationship* yang berarti hubungan. Secara umum, *shipping* menggambarkan keinginan atau imajinasi penggemar agar dua atau lebih idola mereka memiliki hubungan spesial, baik itu sesama artis di dunia nyata maupun karakter fiksi dalam novel, manga, atau anime (Sedlmeir, 2024). Budaya *shipping* ini banyak juga dipengaruhi oleh konsep yaoi yang populer di Jepang, lalu berkembang jadi budaya yang dikenal sebagai *coupling* (커플링, *keo-peul-ling*) di Korea. Pada dasarnya, budaya ini muncul untuk menciptakan cerita romantis antara dua karakter atau dua selebritas, tanpa harus terikat pada soal orientasi seksual, baik dari pasangan yang di-*ship* maupun dari para *shipper* itu sendiri. Para penggemar justru lebih menekankan pada imajinasi dan keseruan membangun cerita hubungan versi penggemar (Baudinette, 2023).

Salah satu bentuk *fan fiction* yang cukup populer adalah *alternative universe* atau yang biasa disebut AU. Akses yang mudah, adanya anonimitas, serta interaksi yang tinggi antar pengguna membuat AU berkembang pesat, terutama di kalangan penggemar K-pop. Fenomena ini menunjukkan bagaimana teknologi ikut membentuk cara baru seseorang menikmati media sekaligus membuka ruang imajinasi yang luas dan memunculkan berbagai dinamika psikologis bagi para pembacanya. Cerita AU sendiri semakin sering ditemui di media sosial, banyaknya

ditemukan di Twitter, menampilkan idola K-pop dalam peran dan latar cerita yang berbeda dari kehidupan mereka yang sebenarnya. Cerita AU ditulis dalam berbagai bentuk, ada penulis yang menyusunnya dalam bentuk narasi beruntun seperti *thread*, ada juga yang membuatnya dalam format *fake chat* lewat aplikasi seperti iFake, WhatsFun, dan sejenisnya. Beberapa penulis ada juga yang mengunggah ceritanya di *platform* tambahan dengan sistem kata sandi, biasanya lewat situs seperti Privatter untuk beberapa tulisan yang berbentuk narasi panjang. Tautannya kemudian dibagikan lewat *thread* agar pembaca bisa lanjut membaca kesana. Cara ini biasanya dipilih jika cerita sudah masuk ke bagian yang lebih dewasa. Namun, tidak semua AU berisi hal seperti itu, genre dan alur cerita sepenuhnya tergantung pada pilihan masing-masing penulis AU, karena narasi panjang seringkali juga merupakan lanjutan cerita dari AU itu sendiri, biasanya disajikan di *platform* Medium, Nation, AO3 dan sejenisnya.

Fenomena *fan fiction* terus mengalami perkembangan di era digital melalui berbagai platform seperti X (Twitter), Tiktok, Instagram dan lainnya. Ada juga yang berupa narasi yang biasanya disajikan di platform seperti Wattpad dan Archive of Our Own (AO3) yang biasanya juga banyak ditemukan dan diposting linknya di X/Twitter. AO3 merupakan salah satu platform *fan fiction* terbesar di dunia, tercatat memiliki lebih dari 7,5 juta pengguna dan 13,8 juta karya fan fiction pada tahun 2024 (Jing dkk., 2025). Di Indonesia sendiri, budaya *Alternative Universe* (AU) berkembang pesat di platform X/Twitter. Penelitian oleh Erliana dan Khoiriah (2024) menunjukkan bahwa AU telah menjadi bagian dari budaya partisipatif fandom di media sosial X, di mana penggemar secara aktif memproduksi dan mengonsumsi cerita berbasis idola mereka (Erliana & Khoiriah, 2024). Salah satu subgenre AU yang banyak diminati adalah AU dengan tema hubungan sesama jenis, khususnya *Boy x Boy* (BxB) atau *Boys Love* (Rodhiyah & Rikarno, 2022). Febriyanti dan Ekomila (2024) juga menyebutkan bahwa AU BxB merupakan subgenre bertema homoseksual yang paling banyak digemari oleh pembaca *fan fiction* di media sosial. AU dengan subgenre ini menceritakan tentang kisah percintaan antara dua tokoh laki-laki. Jenis cerita ini cukup populer di kalangan

pembaca *fan fiction* karena menawarkan alur yang berbeda dari narasi romantis pada umumnya.

NCTzen merupakan salah satu fandom K-Pop yang memiliki aktivitas tinggi, NCTzen yaitu sebutan resmi bagi penggemar grup K-Pop NCT. Sebagai bagian dari fandom, NCTzen tidak hanya memberikan dukungan terhadap aktivitas resmi idola, tetapi juga aktif memproduksi maupun mengonsumsi berbagai bentuk konten buatan penggemar (*fan-generated content*), seperti *fan fiction*, *fan art*, video edit, hingga *alternative universe* (AU). Tingginya partisipasi tersebut menunjukkan bahwa interaksi antaranggota fandom tidak hanya berpusat pada konsumsi karya resmi, tetapi juga pada kreativitas dan kolaborasi yang berkembang di media sosial. Dalam perkembangan fandom di media sosial X, interaksi antaranggota juga difasilitasi melalui keberadaan *base*, yaitu akun komunitas yang menjadi wadah bagi pengguna untuk mengirimkan pesan secara anonim (*menfess*) yang kemudian dipublikasikan oleh admin sehingga dapat dibaca dan ditanggapi oleh anggota komunitas lainnya (Dwiwina & Putri, 2021). *Base* berfungsi sebagai ruang berbagi informasi, berdiskusi, mencari teman sesama penggemar, hingga bertukar rekomendasi karya *fan fiction*. Kehadiran *base* menjadikan komunikasi dalam fandom berlangsung lebih aktif karena memungkinkan anggota yang tidak saling mengenal tetap dapat berinteraksi melalui identitas anonim. Salah satu *base* yang secara khusus mewadahi pembaca dan penulis *alternative universe* bertema *Boy x Boy* pada fandom NCTzen adalah akun @encitybxb di platform X. Akun ini digunakan oleh anggota komunitas untuk membagikan rekomendasi AU, berdiskusi mengenai cerita yang sedang populer, berbagi pengalaman membaca, serta mengirimkan berbagai *menfess* yang berkaitan dengan AU BxB. Aktivitas yang berlangsung secara intens menjadikan akun tersebut sebagai salah satu ruang interaksi utama bagi pembaca AU BxB di kalangan fandom NCTzen.

Sebenarnya, fenomena ini bukanlah hal yang benar-benar baru. Sejak dulu, konsumsi konten bertema *boys love* (BL) sudah ada, terutama melalui serial televisi atau drama dari negara seperti Thailand, yang memiliki industri BL yang cukup berkembang. Audiensnya pun berasal dari berbagai latar belakang, tidak terbatas hanya pada penggemar K-pop. Namun, bisa jadi benih dari fenomena ini mulai

tumbuh dari sana, di mana eksposur terhadap cerita-cerita dengan tema hubungan sesama jenis semakin meningkat dan akhirnya berpindah ke dalam bentuk lain, seperti *fan fiction* AU BxB yang kini banyak digemari oleh K-popers. Penelitian oleh (Amini dkk., 2023) yang bertujuan untuk mengetahui motif mahasiswi fujoshi menonton drama *Boys Love* pada mahasiswi Universitas Negeri Padang, menyatakan bahwa mahasiswi yang menyukai genre *Boys Love* atau fujoshi memiliki berbagai alasan dalam menonton drama *Boys Love*. Beberapa di antaranya adalah rasa penasaran terhadap cerita yang ditampilkan, pengaruh dari media sosial, daya tarik fisik aktor yang membintangi drama tersebut, serta dorongan dari lingkungan pertemanan yang turut menikmati genre serupa.

Sebelum fenomena *alternative universe* ramai seperti sekarang, sudah banyak orang yang lebih dulu mengenal konten bertema hubungan sesama jenis lewat budaya fujoshi, yaitu penggemar anime atau manga bertema yaoi. Yaoi sendiri dikenal sebagai genre yang mengangkat kisah romantis antara sesama laki-laki, dan biasanya disajikan dalam bentuk manga atau komik. Istilah manga merujuk pada karya komik khas Jepang (Kern, 2019). Manga umumnya dicetak hitam putih, meski ada juga versi yang berwarna dan diterbitkan secara berseri di majalah populer. Jika sebuah manga cukup diminati, ceritanya sering kali diadaptasi menjadi anime, sehingga jangkauannya semakin luas (Gravett, 2010). Dalam menikmati anime atau manga bertema yaoi, para fujoshi memiliki beberapa alasan yang beragam, ada tiga motif utama yang sering muncul. Pertama, rasa kurang suka terhadap kehadiran karakter perempuan dalam cerita, yang kadang menimbulkan kecemburuan. Kedua, kejenuhan terhadap kisah percintaan heteroseksual yang dianggap terlalu kental dengan budaya patriarki dalam dunia manga. Ketiga, banyaknya karakter laki-laki dengan visual menarik dan cantik atau disebut *bishounen* (美少年) dalam satu cerita yang memicu imajinasi mereka, sehingga dianggap memiliki daya tarik tersendiri (Ayudyasari, 2016).

Berdasarkan studi awal yang dilakukan terhadap 55 responden pembaca *Alternative Universe* (AU) bertema *Boy x Boy* (BxB), ditemukan bahwa aktivitas membaca AU BxB tidak hanya didorong oleh ketertarikan terhadap cerita. Hasil studi awal menunjukkan bahwa 36,4% responden pertama kali tertarik membaca

karena adanya idol, *ship*, *couple*, atau interaksi antarmember yang disukai, 27,3% karena alur dan narasi cerita yang menarik, sedangkan 36,4% lainnya mulai membaca karena rekomendasi teman, paparan media sosial, timeline, maupun tren. Setelah membaca AU BxB, sebanyak 72,7% responden menunjukkan respons emosional positif, seperti merasa senang, terhibur, bahagia, maupun terbawa suasana cerita. Selain itu, 63,6% responden mengungkapkan adanya kepuasan tertentu setelah membaca, baik dalam bentuk hiburan, pemenuhan ekspektasi terhadap pasangan atau karakter yang disukai, maupun perbaikan suasana hati. Faktor internal yang membuat responden tetap membaca juga beragam, dengan 45,5% responden menyebut keterikatan terhadap idol, couple, atau OTP sebagai faktor utama, sedangkan 27,3% berkaitan dengan hiburan dan perbaikan suasana hati serta 27,3% lainnya berkaitan dengan daya tarik alur atau konflik cerita.

Di sisi lain, studi awal juga menunjukkan adanya dinamika yang lebih kompleks dalam aktivitas membaca AU BxB. Sebanyak 81,8% responden mengakui adanya faktor eksternal yang turut mendorong aktivitas membaca, terutama paparan media sosial, *timeline*, algoritma, dan tren yang disebutkan oleh 72,7% responden. Meskipun aktivitas tersebut memberikan pengalaman yang menyenangkan, sebanyak 45,5% responden secara eksplisit mengungkapkan pernah mengalami dilema antara keinginan untuk membaca dan keinginan untuk menghindari AU BxB. Selain itu, 72,7% responden mengungkapkan adanya kekhawatiran terhadap pandangan orang lain sehingga sebagian memilih untuk tidak membicarakan kebiasaan membaca tersebut secara terbuka atau hanya membicarakannya dengan orang tertentu. Seluruh responden dalam studi awal juga menunjukkan adanya batasan terhadap konten yang dikonsumsi, yaitu 45,5% menghindari konten seksual atau dewasa seperti 17+, 21+, dan NSFW, 36,4% menghindari cerita dengan sad ending atau konflik yang dianggap terlalu berat, sedangkan 18,2% memiliki batasan terkait fandom, karakter, atau penggambaran tokoh tertentu. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas membaca AU BxB tidak hanya berkaitan dengan ketertarikan dan hiburan, tetapi juga dapat disertai proses pertimbangan, pembatasan diri, serta konflik antara keinginan untuk tetap membaca dengan nilai atau pertimbangan tertentu yang dimiliki individu..

Seperti yang sudah umum diketahui bahwasannya di Indonesia isu LGBT sering ditentang oleh banyak orang, terutama dari kalangan tokoh agama dan akademisi. Mereka biasanya melihat hal ini sebagai sesuatu yang bisa berdampak kurang baik, khususnya bagi anak-anak, remaja, sampai orang dewasa (Ramadan dkk., 2024). Kartono (1978) menjelaskan bahwa yang disebut sebagai penyimpangan seksual adalah perilaku atau fantasi seksual yang dianggap tidak wajar karena tidak sesuai dengan pola hubungan heteroseksual yang umum diterima. Hal ini mencakup ketertarikan pada sesama jenis, pada pasangan yang belum dewasa, atau bentuk relasi lain yang dipandang bertentangan dengan norma perilaku seksual yang berlaku di masyarakat.

Dalam konteks pembaca AU BxB, penelitian terdahulu oleh Ahmad dan Gusnita (2025) menyatakan bahwa para penggemar K-Pop yang membaca AU BL sebenarnya menyadari bahwa cerita tersebut menampilkan hubungan sesama jenis, dimana oleh sebagian orang dianggap sebagai bentuk penyimpangan seksual, tetapi mereka menormalisasi isi cerita dengan alasan bahwa semua itu hanya fiksi dan tidak akan terjadi di dunia nyata. Mereka tetap percaya bahwa di kehidupan sebenarnya, idola bisa saja memiliki orientasi seksual yang “normal” menurut pandangan umum. Ketertarikan terhadap AU BL juga dipengaruhi oleh siapa idola yang dipasangkan, alur cerita yang ditawarkan, serta keuntungan sosial yang didapat, seperti menambah teman baru di lingkungan sesama penggemar K-pop. Alasan-alasan yang ada pada penelitian tersebut menunjukkan bahwasannya terdapat ketegangan psikologis yang terjadi pada pembaca AU BxB dimana mereka menyadari bahwasannya apa yang mereka baca merupakan hal yang dianggap tidak normal, tetapi mereka tetap mencari berbagai alasan agar mereka dapat terus membaca konten tersebut.

Alasan lain yang digunakan oleh para pembaca AU BxB lainnya terdapat pada penelitian oleh Febriyanti dan Ekomila (2024) menunjukkan bahwa penggemar punya alasan tersendiri menyukai genre ini. Salah satunya karena rasa cemburu jika idola mereka dipasangkan dengan perempuan, sehingga cerita hubungan sesama jenis terasa lebih “aman” untuk mereka baca. AU BxB juga dianggap menawarkan alur cerita yang lebih beragam dan menarik. Alasan lain

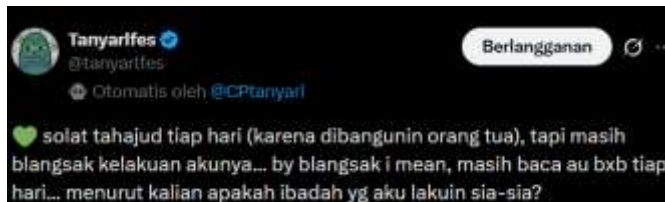
yang sering muncul adalah ketertarikan pada interaksi antar idola, keinginan menyalurkan hobi menulis, serta menjadikan membaca AU sebagai cara untuk melepas stres. Penelitian lain oleh Amanatin dkk (2023) menemukan bahwa membaca fiksi *Boy x Boy* juga menjadi bentuk ekspresi kekaguman terhadap idola. Banyak penggemar menolak membayangkan idola mereka memiliki pasangan lawan jenis karena dianggap bisa “menyakiti” perasaan *fans*. Meski begitu, ketertarikan pada bacaan ini tidak otomatis membuat pembacanya mengalami perubahan orientasi seksual. Bahkan, jika suatu saat idola mereka secara terbuka mengaku sebagai *gay*, para penggemar justru cenderung tetap memberikan dukungan penuh. Penelitian Apriliana dan Febriyanti (2025) yang meneliti penerimaan perempuan terhadap AU BL di Twitter menunjukkan bahwa sikap terhadap AU BxB dipengaruhi oleh banyak hal, seperti sistem kepercayaan, latar belakang budaya, dan nilai pribadi. Bagi sebagian pembaca, AU BxB bukan cuma hiburan, tapi juga jadi ruang untuk berinteraksi, berbagi cerita, dan membangun relasi sosial dengan sesama penggemar.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, pemilihan wanita sebagai subjek dalam penelitian ini didasarkan pada temuan penelitian terdahulu mengenai konsumsi konten *Boys Love* maupun *Alternative Universe* bertema *Boy x Boy* yang sebagian besar melibatkan wanita sebagai pembaca atau penggemarnya. Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa wanita merupakan kelompok yang banyak terlibat dalam konsumsi cerita yang menampilkan hubungan romantis antartokoh laki-laki, termasuk dalam konteks fandom dan budaya populer. Pola tersebut menunjukkan bahwa wanita menjadi kelompok yang relevan untuk dikaji dalam fenomena konsumsi AU BxB. Oleh karena itu, penelitian ini secara khusus memfokuskan subjek pada wanita penggemar K-Pop yang membaca AU BxB, sekaligus melanjutkan kajian terdahulu dengan menelaah aspek psikologis yang lebih spesifik.

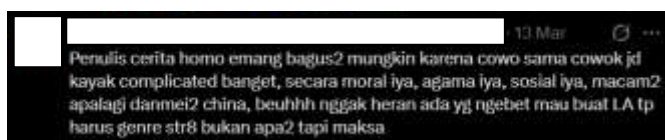
Ketika individu tetap mengonsumsi konten yang dianggap bertentangan dengan nilai pribadi atau norma sosial, dapat muncul *cognitive dissonance* berupa ketidaknyamanan psikologis. *Self-control* juga berperan dalam kemampuan

individu mengendalikan dorongan dan kebiasaan konsumsi media yang dilakukan secara berulang.

Gambar 1. 1



Gambar 1. 2

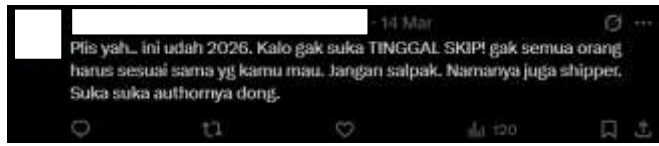


Fenomena serupa juga terlihat pada unggahan pengguna media sosial X pada salah satu base besar. Salah satu pengguna mengungkapkan bahwa dirinya tetap melaksanakan ibadah tahajud setiap hari, tetapi masih terus membaca AU BxB dan mempertanyakan apakah ibadah yang dilakukannya menjadi sia-sia. Pengguna lain mengungkapkan bahwa mungkin karena tema hubungan sesama jenis yang diangkat dalam AU BxB dapat dipandang bertentangan dengan nilai moral, ajaran agama, maupun norma sosial yang berlaku di masyarakat. Meskipun demikian, mereka tetap mengakui bahwa alur cerita yang disajikan menarik, kompleks, serta memberikan pengalaman membaca yang berbeda dibandingkan cerita romantis pada umumnya. Kesadaran akan adanya pertentangan tersebut tidak serta-merta membuat mereka menghentikan kebiasaan membaca AU BxB, melainkan tetap memilih menikmati cerita tersebut.

Gambar 1. 3



Gambar 1. 4



Terdapat pula unggahan pengguna lain yang memberikan pembelaan terhadap aktivitas membaca atau melakukan *shipping* dengan menyatakan bahwa banyak momen antarsesama idola memang sengaja difasilitasi oleh agensi sehingga tidak perlu dipermasalahkan. Pengguna lain memberikan pembelaan terhadap aktivitas membaca maupun menulis AU BxB dengan menekankan bahwa agenda *shipper* dan preferensi pribadi sehingga tidak perlu dipermasalahkan oleh orang lain.

Berbagai tanggapan tersebut mengindikasikan adanya pertentangan antara perilaku yang dilakukan dengan nilai atau keyakinan yang dianut, sehingga berpotensi menimbulkan ketidaknyamanan psikologis. Tanggapan tersebut juga mengindikasikan individu dalam menyeimbangkan ketertarikan terhadap AU BxB dengan nilai atau norma yang mereka sadari, baik melalui pengakuan atas adanya konflik maupun melalui rasionalisasi terhadap perilaku yang dilakukan. Fenomena tersebut menunjukkan adanya kemungkinan munculnya *cognitive dissonance* yang disertai dengan berbagai strategi untuk mengurangi ketidaknyamanan psikologis. Selain itu, pengakuan bahwa kebiasaan membaca AU BxB masih terus dilakukan meskipun individu menyadari adanya pertentangan dengan nilai yang diyakini juga menunjukkan pentingnya kemampuan *self-control* dalam mengendalikan dorongan untuk tetap mengonsumsi konten tersebut.

Penelitian oleh Smolen & Chuderski (2019) menemukan bahwa konflik semantik atau *cognitive dissonance* dapat memobilisasi *self-control* individu dalam menghadapi distraksi dan konflik informasi. Individu yang mengalami pertentangan kognitif cenderung meningkatkan kontrol terhadap perilakunya sebagai upaya mengurangi ketidaknyamanan psikologis. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *cognitive dissonance* dan *self-control* memiliki keterkaitan dalam proses pengambilan keputusan maupun pengendalian perilaku individu. Penelitian oleh Rachmasari & Wikartika (2025) menunjukkan bahwa *self-control*

berperan dalam mengurangi dampak *cognitive dissonance* yang dialami individu. Temuan penelitian tersebut mengindikasikan bahwa individu dengan tingkat *self-control* yang tinggi lebih mampu mengelola tekanan psikologis yang muncul akibat ketidaksesuaian antara keyakinan dan perilaku. *Self-control* berfungsi sebagai mekanisme pengendalian yang membantu individu mengelola *cognitive dissonance* sehingga konflik kognitif yang dialami tidak berkembang menjadi respons yang lebih maladaptif. Dalam penelitian tersebut *self-control* ditempatkan sebagai variabel moderator, hasilnya memberikan indikasi bahwa kemampuan mengendalikan diri memiliki keterkaitan yang erat dengan tingkat *cognitive dissonance* yang dialami individu.

Penelitian mengenai kemampuan pengaturan diri dalam kaitannya dengan *cognitive dissonance* dilakukan oleh Shahin (2024) terhadap 321 mahasiswa. Penelitian tersebut bertujuan mengetahui kemampuan *self-regulation* dalam memprediksi *cognitive dissonance* dengan menggunakan analisis regresi berganda metode *stepwise*. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara *self-regulation* dan *cognitive dissonance*. Artinya, semakin tinggi kemampuan *self-regulation* individu, semakin rendah *cognitive dissonance* yang dialaminya. *Self-regulation* mampu menjelaskan 43% variasi *cognitive dissonance*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan individu dalam mengamati, mengevaluasi, dan mengarahkan respons dirinya memiliki peran dalam menghadapi ketidaksesuaian antara pikiran, keyakinan, dan perilaku.

Penelitian lain dilakukan oleh Al-Hiti Dkk (2023) terhadap 150 mahasiswa Universitas Anbar yang terdiri atas 65 laki-laki dan 85 perempuan. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif korelasional untuk mengetahui hubungan antara *self-regulation* dan *cognitive dissonance*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan berarah negatif antara *self-regulation* dan *cognitive dissonance*. Hasil tersebut menggambarkan bahwa peningkatan kemampuan *self-regulation* berkaitan dengan menurunnya *cognitive dissonance* pada mahasiswa.

Kedua penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian ini karena *self-regulation* dan *self-control* sama-sama melibatkan kemampuan individu dalam

mengarahkan serta mengendalikan pikiran, emosi, dan perilakunya. Namun, *self-regulation* memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan *self-control* karena melibatkan proses pengamatan, penilaian, dan respons terhadap diri. Inzlicht dkk (2021) menjelaskan bahwa istilah *self-regulation* dan *self-control* dalam literatur psikologi sering digunakan secara bergantian karena keduanya sama-sama berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengarahkan perilaku untuk mencapai tujuan. Tetapi, kedua konsep tersebut tidak sepenuhnya identik. *Self-regulation* memiliki cakupan yang lebih luas karena mencakup proses penetapan tujuan, pemantauan kemajuan, serta penyesuaian perilaku agar tetap sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sementara itu, *self-control* dapat dipahami sebagai proses yang lebih spesifik dalam kerangka *self-regulation*, terutama ketika individu menghadapi konflik antara dua dorongan, motivasi, atau tujuan yang saling bersaing. Dengan demikian, *self-control* dan *self-regulation* memiliki kedekatan secara konseptual, tetapi *self-regulation* mencakup proses pengaturan diri yang lebih luas dibandingkan *self-control*.

Kebaruan penelitian secara khusus berfokus meneliti *cognitive dissonance* pada wanita K-popers yang membaca AU BxB dengan melibatkan variabel *self-control*. Penelitian sebelumnya mengenai AU atau konten Boys Love umumnya lebih berfokus pada motif membaca, alasan ketertarikan, maupun perilaku konsumsi media penggemar. Penelitian ini menyoroti konflik internal yang muncul akibat ketidaksesuaian antara keyakinan pribadi, norma sosial, dan perilaku membaca AU BxB, khususnya di Indonesia yang memandang hubungan sesama jenis sebagai sesuatu yang tidak selaras dengan norma sosial. *Self-control* dipandang berperan dalam kemampuan individu mengendalikan dorongan atau perilaku membaca yang bertentangan dengan nilai pribadi maupun norma sosial. Kombinasi kedua variabel ini masih jarang diteliti dalam penelitian konsumsi konten *Boys Love* pada komunitas penggemar K-Pop perempuan. Penelitian ini memiliki kebaruan pada karakteristik subjek penelitian, yaitu wanita K-popers yang membaca AU BxB. Kelompok ini memiliki dinamika psikologis yang khas karena berada dalam lingkungan sosial yang cenderung memberikan penilaian negatif terhadap preferensi bacaan mereka, namun tetap mempertahankan kebiasaan

membaca tersebut. Kondisi ini memungkinkan munculnya bentuk *cognitive dissonance* yang berbeda dibandingkan pembaca *fan fiction* atau konten *Boys Love* secara umum. Penelitian ini juga menghadirkan kebaruan metodologis melalui penggunaan pendekatan kuantitatif, sehingga fenomena *cognitive dissonance* pada pembaca AU BxB dapat dilihat secara lebih luas dan terukur. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengetahui tingkat *cognitive dissonance* dan *self-control* sekaligus melihat hubungan antarvariabel pada populasi yang lebih besar.

Penelitian ini penting dilakukan karena fenomena membaca AU BxB di kalangan wanita penggemar K-Pop semakin berkembang dan menjadi bagian dari konsumsi media digital sehari-hari, tetapi masih sering dianggap sekadar hiburan biasa. Padahal, di balik aktivitas tersebut terdapat kemungkinan munculnya konflik psikologis ketika kesenangan pribadi bertentangan dengan norma sosial, nilai budaya, maupun keyakinan yang memandang tema hubungan sesama jenis sebagai sesuatu yang tidak sesuai. Kondisi ini dapat memunculkan *cognitive dissonance* pada individu, terutama ketika mereka tetap mengonsumsi konten tersebut meskipun menyadari adanya pertentangan dengan nilai yang mereka miliki.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai dinamika psikologis yang dialami pembaca, termasuk bagaimana individu mengendalikan perilakunya serta melakukan pembenaran terhadap aktivitas membaca yang dianggap bertentangan dengan norma sosial atau nilai pribadi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian psikologi, khususnya terkait *cognitive dissonance* dan konsumsi media digital, serta memberikan pemahaman mengenai dinamika psikologis pembaca AU BxB dalam konteks budaya Indonesia.

Rumusan masalah

Apakah terdapat pengaruh *self-control* terhadap *cognitive dissonance* pada wanita penggemar K-Pop yang membaca AU BxB?

Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *self-control* terhadap *cognitive dissonance* pada Wanita penggemar K-Pop yang membaca AU BxB

Kegunaan Penelitian

Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu psikologi, khususnya dalam bidang psikologi sosial, melalui kajian mengenai *cognitive dissonance* yang muncul ketika individu menghadapi ketidaksesuaian antara keyakinan, nilai pribadi, norma sosial, dan perilaku yang tetap dilakukan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian psikologi sosial mengenai peran *self-control* dalam kaitannya dengan *cognitive dissonance*, khususnya dalam konteks konsumsi media digital dan budaya populer. Kajian terhadap wanita penggemar K-Pop yang membaca *Alternative Universe* bertema Boy x Boy (BxB) memberikan konteks empiris mengenai bagaimana konflik kognitif dapat muncul dalam aktivitas konsumsi media yang berkaitan dengan preferensi individu dan norma sosial di lingkungan sekitarnya. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar empiris bagi pengembangan penelitian selanjutnya mengenai *self-control*, *cognitive dissonance*, konsumsi media digital, fandom, dan dinamika psikologis dalam budaya populer.

Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi wanita penggemar K-Pop yang membaca *Alternative Universe* bertema Boy x Boy (BxB) sebagai informasi untuk memahami dinamika psikologis yang dapat muncul ketika terdapat ketidaksesuaian antara preferensi terhadap suatu konten, nilai pribadi, dan norma sosial yang diyakini. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membantu individu untuk lebih menyadari peran *self-control* dalam mengelola pilihan dan perilaku konsumsi media digital sesuai dengan pertimbangan pribadi yang dimiliki. Bagi pihak yang berkaitan dengan edukasi dan literasi media, hasil penelitian ini dapat menjadi informasi tambahan dalam memahami bahwa aktivitas konsumsi

media digital tidak hanya berkaitan dengan jenis konten yang dikonsumsi, tetapi juga dapat melibatkan proses psikologis berupa pengendalian diri dan konflik kognitif pada penggunaannya. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi empiris dalam mengembangkan penelitian mengenai *self-control*, *cognitive dissonance*, fandom, konsumsi media digital, maupun budaya populer dengan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang belum dikaji dalam penelitian ini.

