

ABSTRAK

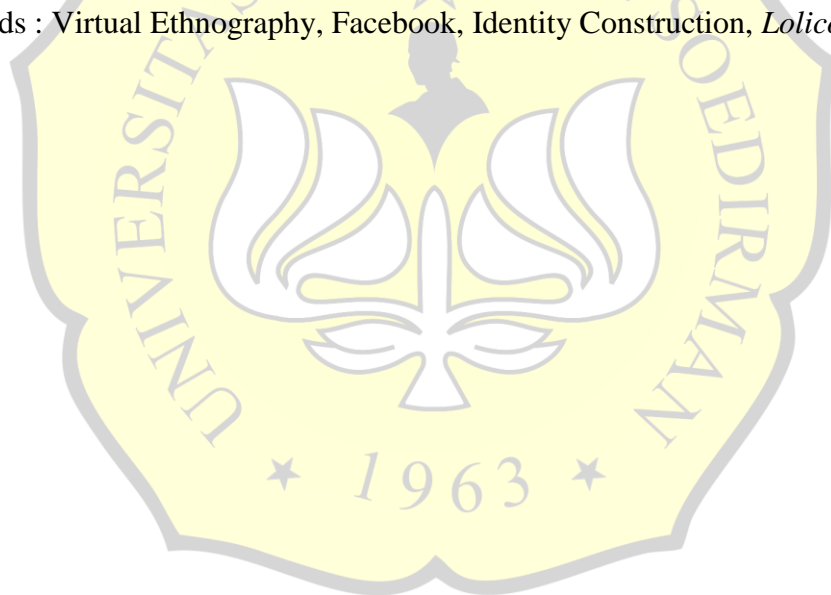
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan para pelaku *lolicon* dalam mengonstruksi identitas berdasarkan pada aktivitasnya di media sosial Facebook menggunakan tiga premis Herbert Blumer pada teori interaksionisme simbolik yaitu *meaning* (makna), *language* (bahasa/interaksi) dan *thought* (pikiran/interpretasi). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan etnografi virtual sebagai pendekatan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses konstruksi identitas *lolicon* Indonesia di media sosial Facebook sesuai dengan tiga premis Blumer dalam teori interaksionisme simbolik. Keenam informan dalam penelitian ini memiliki kesamaan dalam memaknai hal-hal yang berhubungan dengan karakter *loli*, sehingga sejalan dengan premis pertama Blumer yaitu *meaning*. Pemaknaan tersebut kemudian berlanjut pada intensnya penggunaan Facebook untuk menyampaikan simbol dan istilah tertentu sebagai cara dalam berkomunikasi dengan sesama penggemar karakter *loli*, sehingga sesuai dengan premis kedua Blumer yaitu *language*. Para penggemar *loli* yang mulai berpikir bahwa diri mereka adalah *lolicon* serta adanya keberagaman interpretasi tentang hal tersebut juga mencerminkan premis ketiga Blumer yaitu *thought*. Ketiga hal tersebut menjadi faktor terbentuknya identitas sebagai seorang *lolicon*. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah penggunaan media sosial Facebook secara intens dapat membentuk identitas seseorang, dan globalisasi berperan besar terhadap penyebaran budaya populer Jepang.

Kata kunci : Etnografi Virtual, Facebook, Konstruksi Identitas, *Lolicon*

ABSTRACT

The aim of this study is to describe *lolicon* in constructing identity based on their activities on social media Facebook using Herbert Blumer's three premises in symbolic interactionism theory namely *meaning*, *language*, and *thought*. The method used in this study is qualitative descriptive method with virtual ethnography as a research approach. The results of this study show that the process of Indonesian *lolicon* to construct their identities on social media Facebook reflects Blumer's three premises in symbolic interactionism theory. The six informants in this study have similarities in viewing things related to *loli* characters, so that it is in accordance with Blumer's first premise, *meaning*. This then continues with the intense use of Facebook to convey certain symbols and terms as a way of communicating with fellow *loli* characters fans, so it is in accordance with Blumer's second premise, *language*. The fans of *loli* characters who start to think that they are *lolicons* and the various interpretations about it also reflect Blumer's third premise, *thought*. These three things are the factors in the formation *lolicon* identity. The conclusion of this study is the intense use of social media Facebook can shape one's identity, and globalization has played a major role in the spread of Japanese popular culture.

Keywords : Virtual Ethnography, Facebook, Identity Construction, *Lolicon*



要旨

本研究は、フェイスブックのソーシャルメディアでロリコンアクター活動に基づいてアイデンティティの構築を説明することを目的としてあり、象徴的な相互作用の理論におけるハーバート・ブルーマーの三つの前提を使う：ミーニング(意味)、ランゲージ(言語/相互作用)、考え(思考/解釈)である。使用される方法はデータ収集方法を使用した記述定性的調査手法であり、アプローチとしての仮想民族誌である。研究結果から、フェイスブックのソーシャルメディアでインドネシアのロリコンアイデンティティを構築するプロセスが、象徴的な相互作用論におけるブルーマーの三つの前提に従っている。この六人の情報提供者では、ロリの性格に関連するものの解釈に同じ、だからブルーマーの前提がミーニングことを従っている。それにその意味では、ロリキャラクターファンとコミュニケーションをとる方法として、フェイスブックを使用して特定の記号や用語を伝えであり、だからブルーマーの前提がランゲージことを従っている。そのファンでは、ロリコンなる思うだと始めあり、いろいろな解釈についてあるのでこれはブルーマーの前提が考えことを従っている。これら三つのことがロリコンとしてのアイデンティティ形成の要因である。この研究結論では、フェイスブックのソーシャルメディアの集中的な使用が自分のアイデンティティを形作ることができ、グローバル化は日本の大衆文化の人気になる大きな果たしてきたということである。

キーワード：仮想民族誌、フェイスブック、アイデンティティ構築、ロリコン