

**PERUBAHAN TINGKAH LAKU REMAJA GENERASI Z DARI  
PENGARUH KECANDUAN GENRE BOY'S LOVE (BxB)  
PADA MEDIA ONLINE**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd.)  
Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling



OLEH:

**PUTRI INDAH RAMADIANI**

NPM: 2014010003

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS  
NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA **UN PGRI**

**KEDIRI**

**2025**

Skripsi oleh :

**PUTRI INDAH RAMADIANI**

NPM: 2014010003

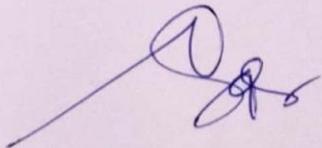
Judul :

**PERUBAHAN TINGKAH LAKU REMAJA  
GENERASI Z DARI PENGARUH KECANDUAN  
GENRE BOY'S LOVE (BxB) PADA MEDIA  
ONLINE**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi  
Bimbingan dan Konseling FKIP UN  
PGRI Kediri

Tanggal: 20 January 2025

Pembimbing I



**Dra. Khususiyah, M.Pd.**

NIDN. 717115901

Pembimbing II



**Dr. Atrup, M.Pd., M.M.**

NIDN. 0709116101

Skripsi oleh :

**PUTRI INDAH RAMADIANI**

NPM: 2014010003

Judul :

**PERUBAHAN TINGKAH LAKU  
REMAJAGENERASI Z DARI PENGARUH  
KECANDUAN GENRE BOY'S LOVE (BxB) PADA  
MEDIA ONLINE**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/SidanSkripsi  
Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP UN  
PGRI Kediri

Pada tanggal: 20 Januari 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua :Dra. Khususiyah, M.Pd.
2. Penguji I :Guruh Sukma Hanggara, M.Pd
3. Penguji II :Dr. Atrup, M.Pd., M.M.



Mengetahui,  
Dekan FKIP

**Dr. Agus Widodo, M.Pd**  
NIDN. 0024086901

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Putri Indah Ramadiani

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat Tanggal Lahir : Pekanbaru 09-Desember-2000

NPM : 1014010003

Fak/Prodi : FKIP/Bimbingan dan Konseling

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam penulisan tugas akhir rancangan proposal riset kualitatif ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis mengacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 03 Februari 2025

Yang Menyatakan



**PUTRI INDAH RAMADIANI**  
NPM. 2014010003

## **MOTTO**

**Seseorang dengan pikiran yang lemah akan mudah dimanipulasi.  
Seseorang yang terobsesi, akan mudah dihancurkan oleh ketakutannya  
sendiri. Jangan jadi keduanya, tapi cobalah bertindak lebih offensive.**

**(Putri Indah Ramadiani)**

**Berhenti sejenak mengatur kembali strategi bukanlah kekalahan.  
Itu adalah tindakan defensife yang kemudian akan menghancurkan  
keseimbangan dan strategi lawan.**

**(Putri Indah Ramadiani)**

**Orang selalu berkata tidak mungkin, tetapi tidak mungkin itu hanya  
teka-teki yang belum terselesaikan.**

**(Sherlock Holmes)**

**Mengerti sistem yang ada hanyalah awal. Kekuatan sejati adalah ketika kau  
mampu memanipulasi sistem itu untuk kebaikan atau kehancruan.**

**(William Moriarty)**

**Tidak ada tindakan baik atau buruk. Selalu ada alasan, konsekuensi dan  
mereka yang diuntungkan atau dirugikan. Pilihannya, ada di tanganmu.**

**(Willian Moriarty dan Putri Indah)**

## ABSTRAK

**Putri Indah Ramadiani:** Perubahan Tingkah Laku Remaja Generasi Z Dari Pengaruh Kecanduan Genre Boy's Love (BxB) Pada Media Online, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UN PGRI Kediri, 2025

**Kata Kunci:** genre boy's love, media digital, fujoshi, perubahan perspektif.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan peneliti menemukan fenomena menakjubkan. Genre Boys Love (BL) telah menjadi fenomena global yang menarik perhatian berbagai kalangan, terutama penggemar fiksi dan media populer. Penelitian ini bertujuan untuk memahami konsep dasar genre BL, mengeksplorasi dampak positif dan negatifnya, serta mengkaji perubahan perspektif dan perasaan individu setelah mengenal genre BL. Selain itu, penelitian ini juga akan menyoroti berbagai aplikasi dan situs web yang digunakan untuk mengakses karya-karya BL.

Permasalahan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tentang bagaimana para remaja fujoshi yang menyukai genre boy's love mempengaruhi perilaku dalam kehidupan sehari-hari melalui pendekatan study kasus, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan study kasus di forum grup whatsapp K.A.S. Penelitian ini menggunakan instrument wawancara pada remaja dan informan pendukung.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi perubahan para fujoshi dalam berperilaku, (1) mengidentifikasi apa itu genre boys' love. (2) dampak positif dan negatif setelah mengenal genre boy's love. (3) perubahan perasaan setelah mengenal genre boy's love. (4) aplikasi dan web yang beredar dalam mengaksesan genre boy's love.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini direkomendasikan: (1) Untuk remaja diharapkan lebih bijak dalam bermain sosial media agar terhindar dari ke-negatifan ketika berselancar di media sosial. (2) Untuk guru bk diharapkan dapat membantu sekolah atau komunitas menciptakan lingkungan yang mendukung dengan memberikan pendidikan literasi media, termasuk bagaimana cara menikmati hiburan secara sehat. Membantu remaja memahami perbedaan antara fantasi dan realitas, sehingga mereka tidak terjebak dalam hubungan idealisasi hubungan yang tidak realitas. (3) Untuk orangtua diharapkan membimbing remaja dengan bijak dan mendampingi remaja secara supportif, orangtua dapat menjadi pengaruh positif dalam membantu anak mengelola hobinya tanpa menimbulkan efek buruk pada perkembangan pribadinya. (4) Bagi peneliti yang akan melakukan kajian yang sama dapat mengembangkan penelitian yang lebih dalam.

## KATA PENGANTAR

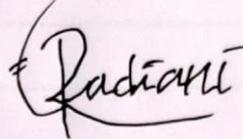
Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya dengan berkat dan rahmat-Nya maka penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini berjudul “PERUBAHAN TINGKAH LAKU REMAJA GENERASI Z DARI PENGARUH KECANDUAN BOY’S LOVE (BxB) PADA MEDIA ONLINE” dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat mata kuliah Riset Kualitatif.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada semua rekan yang sudah membantu dalam penyusunan mulai dari awal hingga akhir ini.

1. Ibuk Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd, M.Psi., selaku Kaprodi Bimbingan dan Konseling memberikan bimbingan kepada mahasiswa Bimbingan Konseling demi terselesaikannya tugas ini.
2. Ibuk Dra. Khususiyah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing satu yang selalu memberikan pengarahan kepada saya dan membantu terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Bapak Dr. Atrup, M.Pd., M.M., selaku Dosen Pembimbing dua yang telah memberikan pengarahan kepada saya dan membantu terselesaikannya tugas akhir ini serta memberikan semangat yang penuh untuk mendukung saya.
4. Saudara-saudara dan teman-teman saya ucapkan terima kasih. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan tugas akhir ini

Saya menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, maka saran dan masukan dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk memperkaya tulisan ini. Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua khususnya prodi bimbingan dan konseling dalam fokus kajian topik tentang riset kualitatif.

Kediri, 03 Februari 2025



**PUTRI INDAH RAMADIANI**  
NPM. 2014010003

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN</b>	<b>halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN HALAMAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Kegunaan Penelitian .....	7
E. Pembatas Masalah .....	8

### **BAB II LANDASAN TEORI**

<u>A. Tingkah Laku Remaja Generasi Z.....</u>	<u>9</u>
B. Kecanduan Boy's Love .....	10

C. Istilah Penggemar Dalam Dunia BL (Boy's Love).....	19
D. Pengaruh Boy's Love Terhadap Generasi Z .....	23
E. Penyebab Boy's Love dan Yaoi Bisa Berkembang dan Masih digilai.....	29
F. Upaya Pencegahan Kecanduan Boy's Love Pada Remaja .....	54
G. Peran Guru dan Orang Tua Mengatasi Anak Kecanduan Boy's Love .....	56
H. Kerangka Berpikir.....	60

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	63
B. Kehadiran Peneliti.....	64
C. Tahapan Penelitian .....	65
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	66
E. Sumber Data.....	66
F. Prosedur Pengumpulan Data .....	67
G. Teknik Analisis Data.....	68
H. Pengecekan Pengabsahan Data.....	70

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Setting/Lokasi Penelitian .....	72
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	75
C. Pengecekan Keabsahan Data .....	94
D. Interpretasi dan Pembahasan .....	89

**BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

A. Kesimpulan..... 104

B. Implikasi..... 106

C. Saran-saran ..... 107

**DAFTAR PUSTAKA ..... 109**

**LAMPIRAN ..... 112**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
Gambar 2. 1 MANHUA-CHINA (漫画 (中国)).....	13
Gambar 2. 2 MANHWA-KOREA (만화 – 한국).....	14
Gambar 2. 3 MANHUA-CHINA (中国) .....	14
Gambar 2. 4 Seme.....	15
Gambar 2. 5 Uke.....	16
Gambar 2. 6 .....	17
Gambar 2. 7 .....	18
Gambar 2. 8 .....	36
Gambar 2. 9 .....	37
Gambar 2. 10 .....	38
Gambar 2. 11 .....	40
Gambar 2. 12 .....	41
Gambar 2. 13 .....	42
Gambar 2. 14 .....	45
Gambar 2. 15 .....	47
Gambar 2. 16 .....	48
Gambar 2. 17 .....	50
Gambar 2. 18 .....	51
Gambar 2. 19 .....	54

Gambar 2. 20 Bagan Kerangka Berpikir Kecanduan Genre Boy's Love Melalui  
Media Online Pada Remaja Generasi Z ..... 61

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian .....	66
Tabel 3. 2 Subjek Penelitian .....	67
Tabel 4. 1 Triangulasi Sumber .....	88

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada tahun 2019, maraknya Covid membuat banyak masyarakat merenggang nyawa sekaligus masa di mana masyarakat harus mengisolasi diri dari kerumunan. Melihat hal besar dalam fenomena ini, pemerintah dari berbagai negara mengumumkan agar seluruh masyarakat meliburkan aktivitas sementara hingga batas waktu yang tidak dapat ditentukan. Demi keamanan dan kesehatan bersama, banyak dari masyarakat mengharuskan fakum sejenak dari aktivitas mereka. Hal tersebut tidak terkecuali para siswa dan mahasiswa. Sebagai ganti dari proses pembelajaran mahasiswa dan siswa, mereka menggunakan jaringan sosial media seperti *Google Meet*, *WAG*, *Zoom* atau *Web-web khusus* dari kebijakan kepala sekolah sendiri.

Hampir selama 2 setengah tahun masyarakat fakum dari pekerjaan mereka begitupula mahasiswa dan siswa. Karena hal ini, sosail media menjadi tempat satu satunya bagi orang orang berkomunikasi dan mencari hiburan. Melalui FB, IG, WA, Tweet, Tiktok, bahkan ke berbagai cabang lainnya seperti Nokopoi, dan game dewasa android. Game game tersebut juga banyak diminati oleh sebagian anak anak fujoshi maupun fudanshi atau orang normal biasa. Karena hal hal ini para mahasiswa bahkan tidak sedikit dari kalangan siswa di bawah umur berani menonton dan memainkan game game tersebut.

Menurut McLuhan pada tahun (1962) menyatakan bahwa kemajuan dari era globalisasi begitu berperan penting bagi perkembangan di dunia. Pada generasi z era globalisasi memang memberikan kemudahan bagi siapa pun, namun era globalisasi yang semakin berkembang justru menimbulkan dampak positif dan negatif. (Zahid, 2019) menyatakan bahwa kemudahan kemudahan yang ditimbulkan globalisasi akan membawa dampak positif sementara kekhawatiran yang meresahkan akan membawa dampak negatif di dalamnya. Karena, dengan terkenalnya teknologi yang semakin canggih memperkenalkan kita tanpa terkecuali anak di bawah umur mengenal istilah Boy's love dan konten-konten LGBT.

Game dewasa yang dirilis oleh Atlus dan SAGA pada tahun 2011, yang berjudul *Catherine*. Game dewasa yang mencakup adegan seksual. Beredar pula game terkhusus memuat dan mengandung Boy's Love. Game tersebut memiliki batasan pemasaran seperti pada negara barat dan jepang. Namun mengetahui betapa mulai canggihnya teknologi pada zaman sekarang bahkan generasi z sekalipun tidak kesulitan dalam men-download aplikasi aplikasi tersebut.

Di jepang sendiri terkenal sebagai negara penghasil hiburan terbesar. Seperti ; anime (animasi), manga (komik), game, film, permainan video, dan musik musik pop. Bahkan sebagian animasi berbaur seksual terdapat dalam aplikasi nekopoi. Melalui aplikasi tersebut banyak anak generasi z sekarang menonton adegan seksual di bawah umur. Baik yang secara straight (normal) maupun BL (Boy's Love) dan GL (Girl's Love). Di Indonesia sendiri,

peminat budaya populer Jepang cukup tinggi. Hal ini bisa dilihat dari padatnya pengunjung yang mendatangi festival Jepang yang diselenggarakan di Jakarta. Salah satu contohnya adalah acara tahunan Little Tokyo Blok M atau biasa disebut Ennichisai. Pengunjung yang mendatangi Ennichisai pada bulan Mei 2016 mencapai 250.000 orang dan dengan angka tersebut menjadikan Ennichisai sebagai event Jepang terbesar di Indonesia ([www.akibanation.com](http://www.akibanation.com)).

Keunikan budaya Jepang tersebut dapat kita lihat baik secara tradisional maupun modern. Seiring berjalannya waktu, budaya semakin turut ikut berkembang dan menjadi populer. William dalam (Storey, 2009) menyatakan, bahwa budaya juga mengambil handil dalam pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, ataupun kelompok. Pada dasarnya *Boy's Love* adalah tindakan seseorang yang menjalin hubungan dengan sesama jenis. Banyak remajagenerasi z yang kini mulai kecanduan *Boy's Love*, dan hal ini tidak memiliki satupun sisi positif baik dari segi agama yang dengan sangat terang dan jelas mengharamkan jenis hubungan sesama jenis. Namun pandangan itu sudah pasti berbeda dengan pandangan mereka yang menyukai hal tersebut.

Bagi penggemar budaya Jepang seperti (otaku) subkultur yang merupakan sekelompok penggemar yang khas dan mendedikasikan diri mereka terhadap suatu hobi akan sesuatu, yang biasanya kepada budaya populer dari Jepang. Rodger (1978) mendefinisikan dalam Liliweri (2007), bahwasanya subkultur adalah suatu kolektivitas orang-orang yang memiliki kesadaran keanggotaan berdasarkan pada satu unit perilaku yang

teridentifikasi secara jelas, yang berbeda dengan kebudayaan dominan di dalam masyarakatnya. Artinya, subkultur adalah sebuah nama atau sebuah definisi yang telah diberikan kepada sekumpulan orang yang memiliki ciri kekhasannya tersendiri dan berbeda dengan kebudayaan dominan di dalam masyarakatnya.

Negara Jepang adalah negara yang pertama kali memproduksi konten bertemakan yaoi dan boys love. Namun pada saat sekarang dan di generasi z, sebutan fujoshi tidak hanya digunakan untuk perempuan Jepang saja namun sudah meluas pada keseluruhan perempuan yang menggemari genre ini, setelah keberadaan genre ini mulai merebak ke beberapa negara lain, Thailand, Korea, China dan Taiwan. Ini dapat dilihat dan ditemui dari banyaknya tayangan series boys love yang mulai beredar. Tayangan tayangan ini bisa diakses melalui jejaringan media online.

Pagliassotti (2008), mengatakan bahwa boy's love BxB mengarah pada cerita homoerotis antar lelaki dan biasanya terdapat pada manga, flim, komik, dan animasi. Cerita tersebut diciptakan oleh wanita dan untuk wanita mau pun sebaliknya dari pria untuk pria.

(Baudinette, 2019) menuturkan serial yang memang mengikuti alur genre Yaoi di jepang menunjukkan bahwa peran seks telah lama terbentuk sejak awal (Zsila, 2017). Dikotomi peran yang ada dalam Serial TV Boys Love Thailand dibentuk menggunakan penggambaran karakter ataupun peran seks secara nyata tanpa menggunakan CGI. Tema homoseksual di dalam komik Jepang sendiri pertama kali muncul pada tahun 1970 hal ini berasal

dari penelitian McLelland (2006), ketika para penulis manga di Jepang mulai menulis dan menggambarkan tentang anak laki laki yang yang memiliki kecantikan atau disebut dengan “beautiful boys” (bishounen) sebagai pemeran utama dalam cerita karangan mereka (Dewi (2013).

Pada masa ini cerita bishounen lebih berfokus pada kisah pencarian cinta, penerimaan diri dan tidak jarang mencari persoalan tentang identitas diri. Kemudian seiring berjalannya waktu bishounen berlanjut pada cerita romantis antar lelaki yang disebut dengan shonen-ai. Kemudian pada akhir tahun 1990 shonen-ai dan yaoi menjadi genre manga yang cukup terkemuka hingga saat ini. Bahkan pada zaman sekarang genre Boy’s Love bukan hanya dianimasikan namun juga dilakukan secara realita atau yang sering disebut sebagai Live Action (LA).

Penelitian memilih untuk melakukan pemantauan aktivitas-aktivitas individu fujoshi di media online serta hubungan mereka terhadap sesama kelompok mereka. Sebab fakta bahwa hampir dari semua fujoshi memiliki cara tersendiri untuk berkomunikasi dengan mengkonstruksikan identitas diri mereka sendiri salah satunya membuat akun khusus dan akun palsu guna menunjang apa yang mereka gemari secara diam diam. Pada kesempatan ini peneliti memilih Penelitian Kualitatif dengan menggunakan Studi Kasus. Yaitu suatu riset yang merupakan rancangan penelitian bersifat komprehensif, intens, mendalam, dan terperinci serta terarah pada upaya dalam mengkaji masalah-masalah atau fenomena yang bersifat kontemporer atau terbatas waktu. Yang memungkinkan peneliti untuk memahami dan

dapat terus menggali aktivitas para fujoshi secara lebih mendalam melalui interaksi yang dilakukan pada generasi z berbasis media online. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul, **“PERUBAHAN TINGKAH LAKU REMAJA GENERASI Z DARI PENGARUH KECANDUAN BOY’S LOVE (BxB) PADA MEDIA ONLINE”**

## **B. Fokus Penelitian**

Para pecinta genre Boy’s love sebenarnya sudah ada dari lama jauh sebelum covid19 menyerang,namun para pecinta genre tersebut jarang ditemui atau tidak segejolak seperti saat generasi z saat ini. Mereka cenderung tertutup bahkan terkesan bersembunyi. Dari hasil riset peneliti,ketika dan setelah covid19 para penggemar seolah berbondong bondong keluar dari sangkar bagaikan rombongan semut. Bahkan telah berani mengakses sesuatu yang berbaur Boy’s Love seperti akun tiktok dan Twitter,secara terbuka. Maka peneliti memiliki beberapa aspek yang ingin diteliti,diantaranya :

- 1) Apa itu genre boy’s love bagi fujoshi ?
- 2) Apa faktor dan dampak positif/negatif setelah mengenal genre boy’s love bagi para fujoshi ?
- 3) Perubahan apa yang dirasakan setelah mengenal genre boy’s love bagi para fujoshi ?
- 4) Aplikasi, web apa yang digunakan untuk mengakses konten konten genre boy’s love bagi para fujoshi ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengidentifikasi gambaran dan bagaimana seorang *fujoshi* melakukan aktivitas mereka sehari-hari serta mengetahui bagaimana perasaan dan alasan kenapa mereka begitu menggemari Boy's Love. Peneliti menyusun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi apa itu genre boy's love!
- 2) Mengetahui dampak positif/negatif dari banyaknya mengonsumsi konten konten boy's love!
- 3) Untuk mengetahui fantasi perasaan milik pecinta genre boy's love demi mengembangkan skill mereka (menggambar dan menulis cerita)!
- 4) Mengidentifikasi aplikasi-aplikasi yang mudah digunakan dan disalahgunakan oleh komunitas/individu pecinta genre boy's love!

### **D. Kegunaan Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini disusun oleh peneliti dengan harapan memudahkan bagi sekalian sebagai wawasan pengetahuan serta memberi benteng terhadap anak-anak yang luput dari pengawasan orangtua, sebagai berikut :

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka mendukung teori yang berkaitan dengan studi kasus dampak dari kecanduan *Boy's Love* terhadap perilaku remaja generasi z. Memandang dan memberikan ruang kosong untuk lebih luas dalam hal yang tidak terpikirkan sebelumnya.

- 2) Bagi penggemar, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan bagi para remaja agar mampu mengendalikan diri dari kecanduan *BxB* terhadap perilaku sehari-hari.
- 3) Bagi Orang Tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi orang tua tentang dampak dari kecanduan *BxB* terhadap perilaku sehari-hari.
- 4) Bagi Masyarakat untuk lebih hati-hati terhadap perilaku sehari-hari dan lingkungan. Hendaknya menunjukkan hal positif terhadap perilaku serta lingkungan agar siswa maupun remaja tidak salah paham atas tindakan masyarakat sekitar.
- 5) Bagi Guru BK, dengan pendekatan yang bijaksana, layanan BK dapat membantu remaja generasi Z memahami dampak konsumsi media terhadap perkembangan psikososial mereka dan membantu membangun identitas yang lebih sehat.

#### **E. Pembatas Masalah**

Dari latar belakang agar penelitian tidak merembas kemana-mana maka seperti yang sudah dijelaskan bahwa penelitian ini hanya akan berfokus pada pengaruh kecanduannya *Boy's Love* atau *BxB* terhadap kehidupan remaja generasi Z pada penggunaan media online mereka.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Apriliyanti, A., Mudjiran, M., & Ridha, M. (2017). Hubungan konsep diri siswa dengan tingkah laku sosial siswa. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 25-29.
- Aufirandra, F., Adelya, B., & Ulfah, S. (2017). Komunikasi mempengaruhi tingkah laku individu. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 2(2), 9-15.
- Ball, P. (2021). *Beautiful solutions: How arts and culture can shape a better future*. London: Bloomsbury Publishing.
- Davies, S. (2020). *The philosophy of art*. New York: Oxford University Press.
- Fhadila, K. D. (2017). Menyikapi perubahan perilaku remaja. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 2(2), 16-23.
- Frankl, V. E. (1959). *Man's search for meaning*. Boston: Beacon Press.
- Habibah, Y. N., Pratama, J. A., & Iqbal, M. M. (2021). Globalisasi dan penerimaan LGBTQ+ di ASEAN: Studi kasus budaya boys' love di Thailand. *Jurnal Sentris*, 2(1), 87-103.
- Itsnaini, M. (2018). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap tingkah laku siswa di Madrasah Tsanawiyah Mansyaul Ulum Desa Sanadaya Kecamatan Pasean Kabupaten Pamekasan. *TADARUS*, 3(2).
- Krisnadi, B., & Adhandayani, A. (2022). Kecanduan media sosial pada dewasa awal: Apakah dampak dari kesepian? *JCA of Psychology*, 3(01).
- Linus, K. S. J., & Hutaso, H. B. K. (2023). Penyembuhan dan pencegahan pada kecanduan narkoba dan zat adiktif: Sebuah tinjauan pustaka. *MAHESA: Malahayati Health Student Journal*, 3(2), 494-502.

- Lu, Y., & Hamu, Y. A. (2022). Teori operant conditioning menurut Burrhus Frederick Skinner. *Jurnal Arrabona*, 5(1), 22-39.
- Manap, J., Hamzah, M. R., Amin, A. S., Mohd Izani, N. N., Idris, F., Hamjah, S. H., & Tambi, N. (2016, November). Penggunaan dan implikasi media sosial terhadap remaja generasi Z. In *International Conference on Social and Economic Development* (pp. 1-12).
- Muflihini, M. H. (2008). Kepemimpinan pendidikan: Tinjauan terhadap teori sifat dan tingkah-laku. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 13(1), 67-86.
- Mustaffa, N. N. M., & Ismail, A. S. (2020). Faktor pembentukan tingkah laku beragama menurut ahli psikologi: Factors for forming religious behavior according to psychologists. *Zulfaqar Journal of Defence Management, Social Science & Humanities*.
- Nisa, F. K., & Haryono, N. A. (2022). Pengaruh financial knowledge, financial attitude, financial self-efficacy, income, locus of control, dan lifestyle terhadap financial management behavior generasi Z di kota Surabaya. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10(1), 82-97.
- Puspitorini, Y. W. (2012). *Tingkah laku proposial dan kebahagiaan* (Doctoral dissertation, Prodi Psikologi Unika Soegijapranata).
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sari, I. R. (2018). Gambaran perilaku masyarakat dewasa dalam pencarian pengobatan penyakit gigi di Desa Bajera Kecamatan Selemadeg

Kabupaten Tabanan Tahun 2018 (Doctoral dissertation, Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar).

Smith, Z. (2021). *Intimations: Six essays*. New York: Penguin Press.

Zainal, K. (2008). Memahami tingkah laku remaja bermasalah dari perspektif teori tingkah laku, humanistik, psikoanalitik & tret personaliti. *Jurnal Pengajian Umum*, 9(4), 43-56.