

## BAB II

### PERKEMBANGAN BUDAYA POPULER JEPANG DAN FUJOSHI DI INDONESIA

Isi dari bab II yang akan dipaparkan yaitu berupa sejarah bagaimana munculnya *fujoshi* dikalangan otaku perempuan terutama di Indonesia. Bab ini akan membahas perkembangan *fujoshi* itu sendiri mulai dari kemunculan komik berceritakan homoseksual atau komik *yaoi* dan munculnya ide-ide baru berupa *doujinshi* dan *fanfiction* yang berasal dari pembaca komik *yaoi*. Bab ini juga akan menceritakan bagaimana perkembangan komik *yaoi* menjadi *anime*, *dramaCD* dan *film* yang dijadikan sebagai alat untuk menikmati cerita komik *yaoi* dalam bentuk suara dan visualisasi.

Pemaparan sejarah dan perkembangan *J-pop culture* juga akan dibahas dengan menjadikannya sebagai latar belakang munculnya *fujoshi*. Unsur-unsur *J-pop culture* akan dibahas satu persatu seperti *anime*, *manga*, *dramaCD*, *doujinshi*, dan *film*.

#### 2.1 Popular Culture

*Popular culture* sering didefinisikan sebagai budaya yang berlawanan dengan budaya luhur. *Popular culture* sebagai budaya komersial yang di topang oleh gerak kapitalisme dan konsumerisme dalam seluruh aspek kehidupan. *Popular culture* adalah nilai-nilai yang berasal dari industri hiburan, media, dan simbol mode yang ditujukan kepada masyarakat awam (Dadan-winsky, 2008: 37).

*Popular culture* merupakan bentuk-bentuk perilaku sosial dan tentang bagaimana item-item produksi massa digunakan, dimana konsumen memiliki kontrol yang bertahap terhadap budaya mereka sendiri (Graeme Burton, 2012 : 39). *Popular culture* memiliki karakter sebagai berikut :

- 1) *Popular culture* dibangun atas permisivitas akan nilai dan moralitas. Disini, nilai dan moralitas tidak lagi di jadikan pijakan atau pegangan dalam pergaulan dan tata kehidupan lainnya.
- 2) *Popular culture* bersifat instan. Artinya budaya populer memberikan pemuasan sesaat, pasif, dan cenderung dangkal. Kerena demikian, maka tak jarang budaya pop ini dipenuhi intrik seksualitas, konsumerisme, pemujaan atau kesenangan dan gaya hidup.

- 3) *Popular culture* bersifat massa, sehingga penyebarannya di tengah masyarakat demikian cepat lewat dukungan piranti komunikasi. Oleh karena itu, nilai-nilai yang terserap dengan segera akan meluas ditengah masyarakat, tak terkecuali nilai-nilai yang bertentangan dengan moralitas.
- 4) *Popular culture* didukung sepenuhnya oleh kapitalis global yang lebih menekankan pertumbuhan ekonomi tanpa kompromi dengan baik dan buruk. Kebudayaan massa diproduksi secara besar-besaran yang hanya bersandarkan logika dagang semata.

Budaya pop juga memiliki ruang atau cakupan yang termasuk dalam budaya pop. Pertama yaitu fashion atau gaya berpakaian. Kedua yaitu hiburan dari berbagai bidang seperti musik, seni rupa, puisi, novel, film, dan sebagainya. Ketiga yaitu makanan yang cepat saji dan menjadi tempat para remaja berkumpul (Dadan-winy, 2008).

## **2.2 Japanese Popular Culture**

Pengertian *J-pop culture* bisa kita simpulkan dari pengertian akan *popular culture* yaitu kebudayaan yang bertentangan dengan kebudayaan tradisional Jepang dan diciptakan secara massal di tengah-tengah masyarakat Jepang terutama anak muda. *J-pop culture* tidak hanya diminati oleh anak muda tetapi juga oleh masyarakat modern Jepang yang menjadikan budaya populer bagian dari kehidupan sosial mereka. *J-pop culture* tidak hanya menyebar secara lokal tetapi juga meluas secara global, dimana ditemukan banyak penelitian tentang penyebaran dan pengaruh *J-pop culture* bagi masyarakat setempat,

*J-pop culture* yang menyebar secara luas dan sering ditemukan disetiap negara di dunia yaitu *manga, anime, style, game, music* dan *dorama*. Indonesia yang dikenal sebagai negara multi budaya juga terkena dampak dari *J-pop culture* yang di adopsi oleh anak-anak muda di Indonesia. Sangat mudah ditemukan berbagai kegiatan seperti *festival J-pop culture* yang diselenggarakan oleh Universitas yang memiliki jurusan sastra Jepang dan SMA yang memiliki ekstrakurikuler dan mata pelajaran bahasa Jepang. *J-pop culture* membentuk karakter baru bagi yang mengadopsinya, baik itu bisa dilihat langsung ataupun disembunyikan oleh penyukanya. Berikut penjelasan tentang *J-pop culture* yang tersebar di Indonesia :

### **2.2.1 Manga atau Komik**

Kata *manga* pertama kali digunakan oleh penerbit *hokusai* , dimana diterbitkannya sebuah buku sketsa yang berjudul *hokusai manga* pada tahun 1814. *Manga* memiliki dua suku kata yang artinya : “tidak sengaja” atau “bertele-tele” dan “gambar” atau “coretan”. *Hokusai*

sebagai penerbit *manga* pertama kali tidak pernah membayangkan jika kata *manga* menjadi sinonim yang mendunia. *Manga* mengalami perubahan setelah *Osamu Tezuka* menerbitkan *manga* yang memiliki cerita yang bisa dinikmati oleh semua kalangan dan disebut juga dengan *modern manga* (Hector Garcia,101-102 : 2010).

*Osamu Tezuka* terinspirasi dari komik *Disney* yang dikombinasikan dengan tradisi lama kesenian Jepang dan menambahkan ide miliknya sehingga menciptakan jenis *manga* baru. *Manga* yang dibuat oleh *Tezuka* menjadi inspirasi baru bagi para pembuat *manga*, sehingga *manga* pada saat itu sudah diterbitkan oleh berbagai penerbit dan dipublikasikan di toko buku, koran dan perpustakaan (Hector Gracia,102:2010).

*Manga* memiliki berbagai macam *genre* yaitu *gekiga* yang memiliki konten berupa kritikan masalah politik Jepang pada tahun enam puluh dan tujuh puluhan. *Action shonen* yang memiliki konten berupa cerita *super hero* yang diminati oleh anak-anak dan orang dewasa. *Shonen* dan *shojo* yang kontennya lebih diperuntukan untuk remaja laki-laki dan remaja perempuan, dimana menceritakan tentang kehidupan sehari-hari, petualangan, romantisme, dan kehidupan sekolah (Hector Gracia,103:2010).

Pembuatan *manga* tidak akan lepas dari karya *manga-ka*. *Manga-ka* adalah seorang - *manga artist* atau pengarang komik. Mereka bekerja dibawah tekanan penerbit majalah *manga* karena mereka harus membuat 20 halaman setiap minggu. Penerbit diwakilkan oleh editor akan membantu *manga-ka* untuk menyelesaikan naskah hingga selesai dan siap untuk dicetak. *Manga-ka* dibantu oleh asisten mereka yang memiliki tugas yang berbeda-beda seperti memperjelas garis, memberi latar belakang, memberi warna dan membuat ekspresi menjadi jelas. Proses pembuatan *manga* tidaklah mudah, karena baik itu *manga-ka* dan editor harus saling bekerja sama baik dalam proses penggambaran dan jalan cerita dari *manga* tersebut.

### **2.2.2 Anime**

*Anime* adalah adaptasi dari kata bahasa Inggris yaitu *animation* dan lebih dikenal *animated cartoons produced* oleh seniman Jepang. Meniru gaya animasi *walt disney* tetapi dengan biaya yang lebih murah dan mempekerjakan *animators* yang belum berpengalaman merupakan proyek pertama pembuatan *anime* yang di adaptasi dari *manga* karya *Tezuka* (Hector Gracia, 104:2010).

*Anime* tidak hanya terkenal di Jepang tetapi juga di berbagai dunia dengan suksesnya beberapa film animasi di era delapan puluh dan sembilan puluhan. *Studio Ghibli* sebagai salah

satu rumah produksi animasi di Jepang mengantarkan film-film nya seperti *spirited away* memenangkan piala *oscar* dan *the berlinale*. Beberapa *anime series* juga ikut andil dalam menyebarkan *J-pop culture* melalui media elektronik dan internet seperti *anime one piece*, *doraemon*, *dragon ball* dan *naruto*.

*Anime* dan *manga* lebih dahulu masuk ke Indonesia dan menjadi media alternatif paling mempengaruhi kebudayaan yang digunakan oleh *J-pop culture fans*. Ditemukan banyak sebutan untuk para penggemar *J-pop culture* sesuai dengan kegemaran mereka. seperti : *otaku*, *cosplayer*, *fangirl*, *wota*, *fanboy*, *fujoshi*, dan *fudanshi*. Sebutan yang diberikan ini juga membentuk komunitas terutama di media sosial terutama facebook dan forum. Anggota dari komunitas juga melakukan pertemuan rutin baik itu bersifat mingguan, bulanan dan *gathering* di acara-acara tertentu.

### **2.3 Manga Yaoi dan Fujoshi bagian J-pop culture**

*Manga yaoi* merupakan *manga* yang memiliki konten cerita berupa hubungan *homoseksual*, dimana cukup memiliki penggemar dari kalangan perempuan. *Manga yaoi* terbit pertama kali pada tahun 1970-an karya Takemiya Keiko dan Hagio Moto yang berjudul *ki no uta* dan *tomasu no heart*. Pada tahun 1985 majalah *manga june* terbit sebagai media untuk menampung kreatifitas dan ekspresi *manga-ka manga yaoi* (Dewi,2012)

Takemiya Keiko sebagai *manga-ka yaoi* memberikan alasan jika dia menyatakan didalam diri manusia terdapat dua identitas gender yaitu feminin dan maskulin, dan dengan menggunakan *manga yaoi* Takemiya bisa menggambarkan dualisme gender yang ada didalam diri setiap manusia (Thorn, Wood didalam Dewi,2012).

*Manga yaoi* memiliki *genre* tersendiri yaitu *shounen-ai* yang artinya percintaan lelaki atau *boys love* , sehingga dikemas dalam bentuk hubungan percintaan sesama lelaki. Menceritakan kehidupan sekolah, lingkungan kerja, gengster atau *yakuza*, dan kerajaan. Cerita yang kuat dan jelas bisa dilihat dari konflik-konflik yang disajikan *manga yaoi* memunculkan emosional bagi pembacanya. *Manga yaoi* juga menggambarkan kegiatan seksual sesama laki-laki yang sangat vulgar dan erotis tanpa adanya sensor. Beberapa *manga-ka* juga tidak ragu menggambarkan alat vital pria secara jelas, sehingga perilaku seksual *gay* bisa dilihat secara jelas didalam satu judul *manga* (Dara,2016).

*Manga yaoi* menjadi cikal bakal dari munculnya *doujinshi* yang bertemakan percintaan sesama lelaki. *Doujinshi* adalah *manga* yang dibuat oleh para fans atau *otaku* yang

menceritakan karakter didalam *manga* yang mereka baca. Cerita yang disajikan merupakan hasil imajinasi *otaku* dan bertolak belakang dengan apa yang terjadi sebenarnya. Contoh *doujinshi* yang cukup fenomenal yaitu *doujinshi* dari *anime kuroko no basuke* dan *yuri on ice*. Menceritakan percintaan sesama lelaki menjadikan *doujinshi* juga digemari oleh pembaca *manga yaoi*, terutama penggemar kedua *anime* tersebut yang pada umumnya adalah perempuan.

Perkembangan *manga yaoi* menjadikan para penggemarnya memiliki sebutan yaitu *fujoshi*. *Fujoshi* merupakan istilah populer dalam bahasa Jepang yang artinya wanita busuk atau *rotten lady*. Istilah ini diberikan karena mereka menyukai cerita percintaan sesama laki-laki (Sugiura didalam Dara,2016).

*Fujoshi* dikenal memiliki makna negatif dan label tersebut dijadikan alat pemisah antara *otaku* dan *josei otaku* (*otaku* perempuan). Penggeneralisasian juga ikut berkembang di Indonesia, dimana sudah banyak pembaca *manga* perempuan menyukai *manga yaoi*. Sebutan *fujoshi* masih di anggap tabu sehingga tidak banyak *fujoshi* di Indonesia yang mau membuka diri didepan umum.

#### **2.4 Perkembangan *fujoshi* di Indonesia**

*Manga yaoi* pertama kali terbit di Indonesia awal 2000an yaitu Ghost! yang diterbitkan oleh alex media komputindo dan terbit secara legal. *Sotsugyo M* juga terbit bersamaan dengan ghost! yang ikut meramaikan industri penjualan komik pada saat itu. *Fujoshi* di awal 2000an belum banyak ditemukan karena masih kurangnya informasi mengenai apa itu *manga yaoi*. Beberapa *fujoshi* mengetahui *manga yaoi* hanya melalui majalah animonster yang terbit setiap bulan dan menjadi majalah favorit penggemar *J-pop culture*. Animonster pernah membuat edisi khusus membahas *manga* dan *anime yaoi* yang sedang digemari oleh *fujoshi* di Jepang pada saat itu. Terbitnya edisi khusus *manga* dan *anime yaoi* menambah pengetahuan *fujoshi* Indonesia akan informasi yang mereka inginkan, walaupun pada saat itu tidak banyak diterbitkannya *manga yaoi*.

Seiring berjalannya waktu dan ruang kebebasan dalam hal penyebaran berita animonster menghentikan memberitakan *manga* dan *anime yaoi*. Hal ini dimulai semenjak munculnya isu LGBT, dimana masyarakat Indonesia menganggap jika LGBT merupakan penyakit menular. Animonster sebagai satu-satunya majalah *J-pop culture* pun mengalami kemunduran dalam penjualannya, dimana pembaca lebih memilih membaca versi online daripada fisik. Hal ini

menjadikan animonster mundur dan memilih berhenti menerbitkan majalah baik itu fisik maupun online.

Kemajuan media online dan media sosial tidak menjadi halangan bagi *fujoshi* untuk mendapatkan *manga* dan *anime yaoi* yang mereka inginkan, walaupun animonster sudah tidak ada. *Website* dan forum dijadikan tempat mencari hal-hal yang berhubungan dengan hobi *fujoshi* baik itu mengumpulkan *manga*, *anime*, *dramacd* dan *doujinshi*. Forum juga dijadikan tempat untuk berbagi cerita dengan sesama *fujoshi* dari berbagai belahan dunia. Bukan hanya forum tetapi media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *line*, *whatsapp*, dan *pinterest* dijadikan tempat untuk mengapresiasi diri mereka baik itu melakukan obrolan ataupun berbagi informasi.

Internet tidak hanya memberikan ruang yang luas bagi *fujoshi* dalam mengapresiasi diri tetapi juga tempat mendapatkan berbagai informasi seperti tempat mengumpulkan *boys love CD* atau dramaCD, *manga*, *anime*, dan *game*. Mereka bisa menemukannya di *youtube*, *tumblr*, *pinterest*, *pixiv*, *blog*, *forum* dan *website* yang mengkhususkan diri untuk berbagai hal yang berhubungan dengan *manga*, *anime* dan *dramaCD*. Internet memberikan kemudahan untuk membaca *manga online* yang sudah diterjemahkan ke bahasa Inggris dan mendownload *anime* yang sudah memiliki subtitle bahasa Inggris. Lewat *youtube* dan *tumblr* mereka bisa menemukan *drama cd boys love* untuk didengarkan seperti mendengarkan musik.

## **2.5 Representasi fantasi seksual *fujoshi***

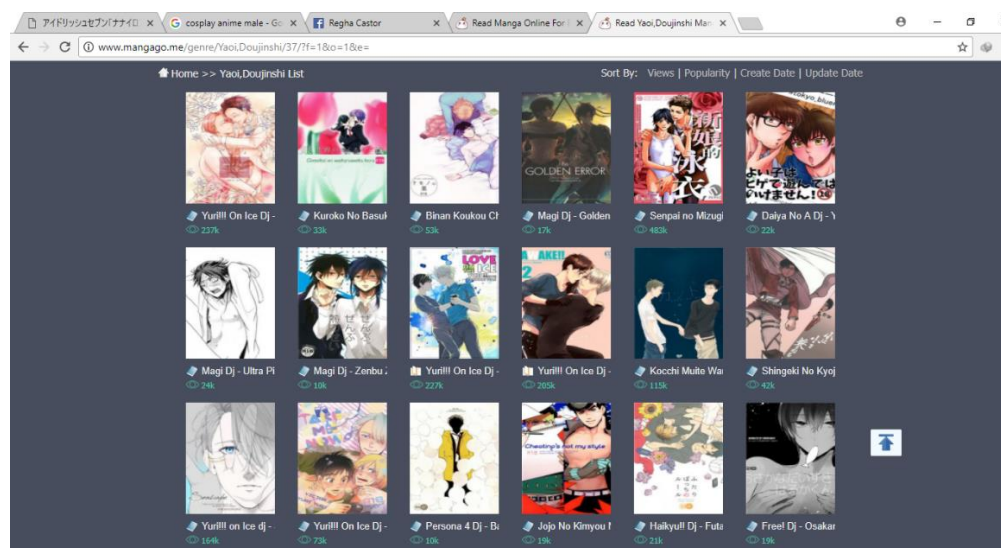
Awal mula *fujoshi* menyukai *manga yaoi* karena mereka bosan dengan cerita percintaan yang normal sehingga mencari hal baru. Berdasarkan observasi awal beberapa dari *fujoshi* mengatakan jika mereka tidak dengan sengaja menemukan *manga yaoi*. Latar belakang menyukai *manga* dan *anime* menjadikan mereka mencari berbagai jenis genre *manga* dan *anime*. Internet memudahkan mereka mencari apa yang mereka inginkan sehingga mereka menemukan *boys love CD drama*. BLCD (*boys love CD*) lebih memberikan fantasi seksual bagi pendengarnya karena hanya memiliki suara.

Membaca *manga yaoi*, mendengarkan BLCD dan menonton *anime yaoi* merupakan tiga hal yang biasa dilakukan oleh *fujoshi* baik itu yang sudah ditingkat *hard* maupun *fluffy*. Tiga hal yang menjadikan seorang *fujoshi* bisa menghasilkan fantasi seksual antar sesama laki-laki. Fantasi seksual tersebut dijadikan landasan dimana mereka membentuk representasi yang berbeda-beda setiap individu. Representasi yang muncul antara lain

### 2.5.1 Doujinshi

*fujoshi* yang memiliki latar belakang hobi menggambar dan membuat komik akan membuat *doujinshi* sesuai dengan *manga anime* apa yang sedang mereka sukai. *Doujinshi* yang dibuat oleh *fujoshi* lebih menceritakan sisi lain dari *manga anime shounen* atau cerita yang berisikan laki-laki seperti *kuroko no basuke*, *hakyuu*, *yuri on ice*, *free* dan *anime* bertemakan olah raga dan petualangan. *Fujoshi* yang telah profesional dalam membuat komik akan menjual *doujinshi* yang mereka buat. Peminat *doujinshi* ini juga *fujoshi* dan akan dijual di event tertentu seperti comic frontier dan OTP event untuk di Indonesia.

Gambar 2.1: Contoh *doujinshi* (komik) online



sumber: mangago.go

### 2.5.2 Roleplay

*Roleplay* merupakan bentuk representasi fantasi dari *cosplayer fujoshi* dengan mengenakan pakaian seperti karakter kesukaan mereka. Fenomena ini banyak ditemukan di event-event bertemakan kebudayaan populer Jepang atau *Bunkasai*. Berpartisipasi dalam kompetisi *cosplay* dan melakukan *fan service* merupakan hal yang biasa dilakukan oleh mereka.

Gambar 2.2: Contoh *cosplay-roleplay* yang dilakukan oleh *fujoshi*



Sumber: akun facebook *fujoshi*

### 2.5.3 On Top Pairing

On top pairing atau lebih dikenal OTP sudah biasa didengar diantara pecinta kebudayaan populer jepang. OTP tidak hanya berlaku bagi *fujoshi* tapi juga pencinta *manga anime* normal yang pairing nya memang berasal dari *manga anime* tersebut. Bagi *fujoshi* OTP yang berasal dari *manga anime* normal maka mereka akan membuat pairing yang mereka anggap lucu dan menggemaskan. Bentuk OTP ini akan mereka representasikan sebagai dasar membuat *fanart*, *doujinshi* dan *fanfiction*.

Gambar 2.3: Contoh *On Top Pairing* dari salah satu *game*



sumber: Aplikasi *Pixiv*

### 2.5.4 Kenikmatan mendengar BLCD



Mendengarkan BLCD bukan hal yang bisa dilakukan oleh semua *fujoshi* karena bahasa yang digunakan adalah bahasa Jepang. Beberapa *fujoshi* akan belajar mengerti bahasa Jepang demi mendapatkan kenikmatan tersendiri ketika mendengar BLCD. Mendengarkan BLCD juga dijadikan awal seorang *fujoshi* menyukai *seiyuu* atau pengisi suara, dimana mereka nanti akan menghapuskan karakter suara *seiyuu* tersebut cocok untuk karakter yang mereka suka. BLCD yang mereka dengar didapatkan dari website dan forum khusus *manga anime BLCD* yang masih sedikit ditemukan.

Representasi yang dibentuk oleh *fujoshi* bermacam-macam, tergantung melalui media apa mereka mendapatkannya. Media alternatif inilah yang menjadikan *fujoshi* bisa mempresentasi fantasi seksual mereka. Didukung dengan perkembangan internet lebih memudahkan mereka mendapatkan apa yang diinginkan baik itu *manga anime* ataupun BLCD.

## **2.6 Istilah didalam *manga, anime* dan BLCD**

*Bara* : istilah yang digunakan untuk mengindikasi media untuk laki-laki *gay*. *Bara* memiliki arti mawar dalam bahasa Jepang

*Boy's love* : disingkat “BL”. Istilah ini muncul sekitar tahun 1990-an dan digunakan untuk mendeskripsikan *manga* yang bercerita mengenai hubungan percintaan sesama lelaki yang ditujukan untuk perempuan. BL sering digunakan untuk merujuk kepada media komersial maupun non-komersial mengenai hubungan percintaan sejenis.

*Doujinshi* : komik atau majalah buatan penggemar dengan mengambil tokoh dari *anime manga* dan *game*

*Fujoshi* : panggilan penggemar cerita homoseksual untuk perempuan

*Fudanshi* : panggilan penggemar cerita homoseksual dan lesbi untuk laki-laki

*Seme* : pemegang peran “laki-laki” dalam hubungan BL

*Uke* : pemegang peran “perempuan” dalam hubungan BL

*Riba (reversible)* : tokoh yang bisa menjadi *seme* dan *uke*

*Shounen-ai* : istilah yang muncul pertama kali untuk menunjukkan hubungan sesama lelaki

*Yaoi* : singkatan dari frasa “*yama nashi, ochi nashi, imi nashi*” yang arti nya *no climax, no punch, no point*. Kata ini juga digunakan untuk merujuk BL, tetapi memiliki konotasi kepada karya yang lebih erotis dan kurang memiliki jalan cerita

*Bitch* : merujuk pada tokoh *uke* yang memiliki sering bergonta-ganti pasangan

*Bromance* : hubungan persahabatan antara lelaki, tetapi ada kemungkinan hubungan itu berkembang menjadi cinta

*Kenkaple* : gabungan dari kata *kenka* (bertengkar) dan *couple* (pasangan) yang memiliki makna jika pasangan tersebut sering bertengkar tetapi saling menyukai

*Otokomae* : tokoh yang jantan. Baik *sema* dan *uke* bisa memiliki sifat ini, tetapi jika *uke* yang memiliki sifat ini maka dia lebih mendominasi ketika dalam berhubungan

*Ry-man* : singkatan dari “*salaryman*”

*Sand* : singkatan dari kata *sandwich*, dimana *uke* diapit oleh dua orang *sema* dalam hubungan *threesome*

*Sub-coup* : singkatan dari *sub-coupling* atau pasangan sampingan dalam *manga* BL yang merupakan teman pasangan utama

*Wanko* : karakter yang menyukai pasangannya apa adanya seperti anjing yang setia, dan rata-rata sifat ini dimiliki oleh *uke*

*Yaoiana* : “lubang” pada *uke* yang lebih berfungsi seperti milik perempuan dibandingkan anus laki-laki pada umumnya. Istilah ini muncul didalam *manga* BL dengan rating 17+ atau dewasa

*Anany* : gabungan dari kata *ana* (lubang pantat) dan *anani* (masturbasi). Kata ini digunakan saat *sema* dan *uke* menggunakan *yaoiana-nya* untuk memuaskan diri sendiri

*Gachimuchi* : dalam bahasa Jepang artinya “kekar dan berotot”. Istilah ini digunakan untuk mendeskripsikan cerita BL yang berisi tokoh-tokoh kekar dan lebih terlihat *bara*

*Inran uke* : tokoh *uke* yang sangat erotis dimana mudah terangsang dan sangat ekspresif dalam berhubungan badan

*Jingai* : karakter atau pasangan yang bukan manusia. Memiliki wujud seperti manusia tetapi sebenarnya mereka adalah siluman, robot, hewan dan lain-lain

*Muko* : memiliki arti menantu laki-laki. Istilah ini merujuk kepada tokoh *sema* yang merupakan sinonim dengan “suami”

*Tokoroten* : kata *slang* untuk orgasme pada kelenjer prostat. Kata ini merupakan kata dalam komunitas *gay* yang sering muncul dalam cerita BL

*Yome* : memiliki arti pengantin wanita dan merujuk karakter *uke*

*Omegaverse* : merujuk kepada kata *Mpreg* atau *male pregnancy*

*Alpha* : karakter laki-laki yang sangat jantan dan memiliki strata sosial tinggi terutama dalam pekerjaan.

*Beta* : karakter laki-laki biasa yang bisa ditemui dalam bermasyarakat dan memiliki pekerjaan seperti dokter, salaryman, dan lain-lain

*Omega* : karakter laki-laki paling lemah dan bisa dihamili oleh *alpha*, karena *omega* memiliki waktu tertentu dimana diri mereka siap di buahi yaitu berhubungan badan dengan pasangannya. *Omega* memiliki pheromon atau aroma yang bisa memikat *alpha* sehingga seorang *omega* haruslah memiliki *alpha* sebagai pasangannya dengan memberikan tanda gigitan dibagian tengkuk leher. Hal ini dilakukan agar *omega* bisa mengendalikan pheromon nya