

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan globalisasi saat ini kian canggih memudahkan segala *trend*, berita, informasi menyebar ke seluruh penjuru dunia melalui internet. Salah satu pengaruh semakin berkembangnya arus globalisasi adalah munculnya fenomena *hallyu wave* atau gelombang korea. *Hallyu wave* dapat dimaknai sebagai pengaruh budaya korea yang semakin menyebar dan populer di seluruh penjuru dunia. *Hallyu wave* atau *Korean wave* adalah popularitas kultur dari korea selatan yang menyebar luar ke negara-negara asia lainnya (Ariffin et al., 2018). Akan tetapi, pada saat ini gelombang korea tidak hanya menyentuh negara asia melainkan telah menyebar juga ke negara-negara amerika, eropa, bahkan afrika. Dilansir dari situs CNN Indonesia (2022), melansir Analisis Status Global Hallyu 2022 yang dikaji oleh Korea Foundation, ditemukan hasil bahwa penggemar *Hallyu* tahun 2022 mencapai 178.825.261 orang. Salah satu *hallyu wave* yang paling berpengaruh popularitasnya adalah budaya musik korea atau *Korean Pop (K-pop)*. Semakin canggih teknologi seperti internet memberikan budaya *k-pop* semakin populer dan semakin mudah untuk diakses. Jika menilik pada definisinya, *K-pop (Korean pop)* dapat diartikan sebagai salah satu genre musik yang berasal dari *South Korea*.

Popularitas industri *K-pop* bukan hanya dipengaruhi oleh pemasaran serta lagu-lagu yang memang mudah diterima di telinga, namun juga dipengaruhi oleh kepopuleran *Idol k-pop* itu sendiri. Selain penyanyi soloist, *k-pop* juga menyuguhkan *Boyband* dan *Girlband* sebagai salah satu ikon *K-pop* yang sukses menyebarkan seni musik mereka. *Boyband* dan *Girlband* tidak hanya menyajikan musik saja, namun juga menampilkan *dance* (tarian) sesuai musik yang disuguhkan serta visual yang menarik hati penggemar. *Bangtan Soenyondan (BTS)* dan *Blackpink* termasuk kedalam grup musik Korea Selatan generasi 3 yang memiliki popularitas tinggi di seluruh dunia. Selain itu, masih banyak lagi *Idol k-pop* baik soloist maupun *group* yang juga tidak kalah populer, seperti EXO, TWICE, NEW JEANS, NCT DREAM dan masih banyak lagi. Dilansir dari situs Statista, Menurut survei yang dilakukan di Indonesia pada tahun 2019, 59 persen responden

menganggap K-pop sangat populer di negara mereka. Selanjutnya 29,8 persen menganggapnya cukup populer di Indonesia. Dalam survei tahun 2022 yang dilakukan di 26 negara, sekitar 46 persen responden menyatakan bahwa genre K-pop "sangat populer" di negara mereka. Popularitasnya adalah pada titik di mana K-pop dikenal masyarakat umum dan produk terkait sedang dijual. Survei tersebut menemukan bahwa popularitas K-pop mencapai jauh melampaui perbatasan Korea Selatan.

Pada awal tahun 2022, X (Twitter) telah melakukan sebuah survey mengenai list dari 20 negara dengan *K-Pop fans* paling tinggi jumlahnya hingga akhir tahun 2021 dengan menyebutkan ada sebanyak 7,8 miliar cuitan yang menggunakan tagar #KpopTwitter. Survey tersebut menunjukkan bahwa Indonesia menjadi negara paling banyak cuitan mengenai topik *k-pop* serta salah satu dari 20 negara teratas yang memiliki penggemar *k-pop* terbanyak sedunia. Hal tersebut membuktikan betapa besar *impact* budaya industri musik korea di Indonesia. Dilansir dari CNNIndonesia (2022), berdasarkan *report* dari Twitter/X statistik tahun 2021 juga menunjukkan bahwa data penggemar k-pop terbesar adalah berasal dari Indonesia, hal tersebut diukur berdasarkan banyaknya cuitan mengenai k-pop yang berasal dari akun Indonesia. X (Twitter) memberikan survey bahwa terdapat lebih dari 7,5 miliar Tweet mengenai k-pop per 1 Januari 2021-30 Desember 2021. X (Twitter) dapat menjangkau publik lebih luas dibanding media sosial lain dikarenakan sistem algoritma yang diterapkan. Pada media sosial X (Twitter) siapapun akan bisa mengakses cuitan hanya dengan mengetik satu kata pada fitur *search-bar*, sehingga hal tersebut membuat siapapun lebih mudah mengakses konten yang diinginkan. Selain itu, pada penggemar k-pop di X (Twitter) cenderung lebih banyak bersembunyi di *fan account* yang bersifat anonim, sehingga hal tersebut memudahkan penggemar lebih bebas mengunggah cuitan apapun karena bersifat rahasia.

Setiap *idol* maupun *idol group* memiliki nama atau sebutan bagi penggemar mereka atau yang biasa disebut *fandom*, misalnya sebutan *ARMY* untuk penggemar BTS, *Blink* untuk penggemar *Blackpink*. Semakin bertambahnya *fandom* dan meluasnya jangkauan *k-pop* menimbulkan informasi baik positif maupun negatif

dapat dengan mudah tersebar, sehingga hal tersebut sering memicu komentar-komentar positif baik negatif dari kalangan penggemar yang tidak jarang akan menimbulkan perdebatan hingga memunculkan perilaku *cyberbullying* antar penggemar.

Putri & Muzakir (2022) menyebutkan bahwa melalui media sosial X (Twitter) memudahkan masyarakat dalam memberikan media untuk melakukan tindakan penindasan secara *online* yang disebut sebagai *cyberbullying*. Disadur dari situs CNNIndonesia (2023), berdasarkan studi Lembaga ChildFund periode Juli-Oktober 2022 kepada sejumlah 1.610 responden (pelajar-mahasiswa) berusia 13-24 tahun mengungkapkan bahwa penggemar k-pop memiliki tendensi lebih tinggi untuk melakukan tindakan perundungan online sebesar 55,3% serta memiliki risiko lebih tinggi menjadi korban tindakan perundungan online sebesar 66,6% dibandingkan dengan penggemar non-Kpop. Perilaku *cyberbullying* yang terjadi melalui media sosial X (Twitter) dapat dikarenakan adanya motivasi pada diri pelaku yaitu motif sosiogenis dan motif afektif (Putri & Muzakir, 2022). Sebuah tindakan agresif yang bersifat disengaja dan dilakukan melalui media elektronik dinamakan *cyberbullying* (Khairunnisa & Alfaruqy, 2022). *Cyberbullying* biasanya dilakukan oleh penggemar ketika *fanwar*. Berikut contoh cuitan *cyberbullying* yang dilakukan oleh penggemar *K-pop* di media X



**Gambar 1. Cyberbullying yang dilakukan penggemar K-pop ketika fanwar di X**

*Cyberbullying* diartikan juga sebagai suatu perbuatan yang disengaja dilakukan yang bertujuan untuk melecehkan, mengintimidasi, memberi ancaman, menghujat seseorang dengan cara mengunggah informasi negatif mengenai orang

lain di luar izin, ataupun membajak akun seseorang dan/atau memanfaatkan identitas seseorang untuk menghujat orang lain melalui media sosial (Field, 2018). Willard (2007) menyebutkan bahwa aspek-aspek perilaku *cyberbullying* antara lain; (1) amarah (*flaming*); (2) pelecehan (*harassment*); (3) melakukan sebuah fitnah (*denigration*); (4) peniruan (*impersonation*); (5) tipu daya (*outing* dan *trickery*); (6) pengucilan (*exclusion*); (7) penguntitan (*cyberstalking*) (Ahrajabanur et al., 2023).

*Cyberbullying* dalam *fanwar* menimbulkan beragam dampak negatif bagi kehidupan pelakunya ataupun korban. *Fanwar* dapat menimbulkan hambatan/gangguan dalam keseharian pelakunya, salah satunya menjadi penyebab munculnya gangguan kesehatan mental seperti stress, dan depresi (Fitria, 2022). Selain itu, *cyberbullying* tentunya memberikan dampak buruk baik bagi pelaku maupun korban. Aspek negatif *cyberbullying* dapat berkaitan dengan *social anxiety*, stress emosional, depresi, pemakaian obat-obat terlarang bahkan *suicidal thoughts* atau ide untuk bunuh diri (Bottino et al., 2015; Kumala & Sukmawati, 2020). *Cyberbullying* memberikan dampak negatif terhadap kondisi psikis korban seperti memicu kecenderungan gejala frustrasi, mudah lelah, cemas dan gelisah, rasa bersalah terhadap diri sendiri, berkurangnya harga diri dan konsentrasi, lebih mudah marah, serta keinginan untuk mengakhiri hidupnya sendiri (Kumala & Sukmawati, 2020). Korban *cyberbullying* akan mengalami kondisi seperti merasa sedih, bingung, dan tertekan, serta akan menimbulkan efek trauma jangka panjang dalam ingatan korban *cyberbullying* (Yulieta et al., 2021). Permatasari dalam Elpemi & Isro'i (2020) selain terhadap korban, pelaku juga akan mengalami dampak dari *cyberbullying* dimana riset menunjukkan bahwa pelaku akan mengalami rasa bersalah dalam jangka panjang sebesar 41,57%.

Berdasarkan survei awal mengenai *cyberbullying* yang dilakukan saat mengikuti *fanwar* ditemukan bahwa setiap informan pernah melakukan *flaming* yaitu dengan mengirimkan komentar negatif berupa cuitan seperti memaki, dan mencaci penggemar lain, karena merasa tidak terima jika idolanya dihujat. Salah satu informan menyebutkan pernah melakukan *harassment* dengan melontarkan *bodyshaming* kepada lawan. Empat informan menyebutkan pernah melakukan

*stalking* terhadap akun penggemar lain dengan tujuan untuk mencari jejak digital negatif korban yang kemudian digunakan untuk membalas atau *click-bait* argument atau hujatan, serta juga biasanya meninggalkan komentar negatif seperti cacian yang anonym pada akun penggemar lain. Hal tersebut juga masuk ke dalam ranah *denigration* di mana pelaku berusaha mencari cuitan negatif korban yang kemudian disebarakan agar orang lain juga memberikan penilaian buruk terhadap korban. Selain itu, tiga informan mengaku pernah mengirimkan ancaman provokasi kepada penggemar lain secara pribadi maupun cuitan, agar korban menyakiti diri dan mengakhiri hidupnya. Pesan provokasi tersebut menunjukkan bahwa tiga informan tersebut pernah melakukan *flaming*, *harassment*, *cyberstalking* secara bersamaan.

Survei awal tersebut memberikan kesimpulan bahwa keseluruhan informan pernah melakukan *cyberbullying* di media sosial X meskipun dalam tingkat rendah seperti melontarkan *hate speech* sesekali di media sosial (*flaming*). Meskipun mayoritas subjek melakukan *cyberbullying* yang dilakukan ketika *fanwar* dalam aspek rendah, mereka mengaku bahwa mengalami dampak negatif terhadap kondisi mental. Informan menyebutkan bahwa mengalami efek negatif dalam diri mereka terutama terhadap kondisi psikis, seperti memicu stress, membuat pelakunya lebih sensitif secara emosional, lebih mudah tersulut amarah terhadap hal sepele, dan merasa tenaga seperti terkuras habis setelah mengikuti *fanwar* di media sosial dan melakukan *cyberbullying* meskipun dalam tingkat rendah.

Riset yang dilakukan oleh Adityatama (2022) mendapatkan hasil bahwa responden yang melakukan *cyberbullying* rendah lebih banyak mengalami gangguan kesehatan mental, yaitu sebanyak 22 responden melakukan *cyberbullying* tingkat rendah dan mengalami gangguan kesehatan mental (Adityatama, 2022). Temuan Budiarti (2016) yang melibatkan 336 responden SMA di Jakarta memperoleh hasil bahwa perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh siswa cenderung rendah, namun tidak terdapat perbedaan yang signifikan dengan level tinggi, sehingga meskipun awalnya *cyberbullying* yang dilakukan rendah akan mampu berpeluang terus terjadi hingga tingkat yang cukup membahayakan (Budiarti, 2016). Andi Hamzah menyebutkan bahwa segala kegiatan yang tidak sah dan dilakukan secara digital baik legal maupun ilegal, meskipun bentuk dan

dampaknya kecil dianggap merupakan suatu kejahatan, di mana *cyberbullying* juga salah satu kejahatan yang sering terjadi di media sosial (Achmad et al., 2021). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sekecil apapun *cyberbullying* tetap menjadi masalah yang *urgent* yang perlu perhatian khusus, karena akan berdampak bagi korban dan pelaku meskipun dilakukan dalam tingkat rendah sekalipun. Sehingga, penelitian ini berfokus pada *cyberbullying* yang biasanya dilakukan oleh penggemar *K-Pop* ketika *fanwar* di media X atau Twitter

Perilaku *cyberbullying* antar penggemar saat *fanwar* dapat terjadi jika seseorang cenderung memiliki perasaan dekat secara personal atau obsesi dengan idola, sehingga membuat penggemar tersebut akan membela idolanya secara *extreme*. Perilaku *cyberbullying* juga dapat dipicu oleh perasaan yang merasa dekat, obsesi kepada idola sehingga menyebabkan seorang penggemar rela membela seara fanatik sehingga terjadi saling hujat menghujat (Ibadurrahama, 2020). *Cyberbullying* pada penggemar saat *fanwar* dapat berpeluang tinggi apabila obsesi terhadap selebriti idola yang dimiliki juga tinggi (Rinaldi & Ibadurrahama, 2020). Perasaan-perasaan merasa dekat dengan idolanya atau obsesi tersebut menyebabkan penggemar tersebut melakukan pembelaan secara ekstrem, di mana perasaan dekat dan obsesi tersebut merupakan bentuk *celebrity worship*.

*Celebrity Worship* dapat diartikan sebagai suatu gangguan obsesif adiktif saat seorang penggemar merasa terikat dan terlalu terlibat secara intim terhadap kehidupan pribadi maupun professional idolanya (Munica, 2021). *Celebrity Worship* adalah suatu pemujaan terhadap idola selebriti secara berlebihan terpicat dan merasa terikat pada kehidupan idolanya (Benu et al., 2019). Maltby & Giles dalam Benu et al., (2019) menyebutkan bahwa *Celebrity Worship* sebagai suatu ikatan parasosial yang dialami oleh salah satu pihak (penggemar) untuk mengetahui dan mencari informasi mengenai pihak lain (selebriti). Dengan demikian, *celebrity Worship* merupakan suatu keadaan psikis penggemar dimana mereka merasa terikat secara dalam dengan kehidupan pribadi selebriti idolanya hingga pada tahap tertentu yang dianggap berlebihan.

Maltby et al., (2006) menyebutkan bahwa *Celebrity Worship* memiliki tiga aspek yang memiliki definisi masing-masing. Aspek pertama adalah *entertainment*

*social*, di mana dalam hal ini ditunjukkan pada perilaku penggemar yang mengagumi dan berupaya mencari informasi terkait selebriti idolanya serta mengikuti karya-karyanya. *Intense personal feeling* sebagai aspek kedua, di mana ditunjukkan dengan perilaku penggemar yang merasa memiliki ikatan secara personal secara emosional dengan idolanya, serta merasa bahwa idolanya adalah bagian dari hidupnya. Biasanya setiap penggemar memiliki salah satu idola favorit yang disebut “bias”. *Borderline pathological* menempati aspek ketiga dari *celebrity worship*. Aspek ini diartikan sebagai perilaku obsesif-kompulsif dimana penggemar akan rela melakukan apapun demi membela atau mengetahui kehidupan selebriti idolanya (Sofwan & Sumaryanti, 2022). Eliani et al., (2018) menjelaskan bahwa *celebrity worship* yang dialami oleh penggemar secara berlebihan dapat menimbulkan ciri-ciri atau tanda-tanda seperti perasaan antusias yang berlebihan, merasa terikat secara emosional dengan idola secara berlebihan dalam jangka waktu yang panjang, memiliki perspektif yang selalu menganggap pandangan yang dimiliki pasti benar sehingga penggemar yang mengalami hal tersebut akan cenderung meyakini pandangan mereka. Ciri-ciri tersebut ini mampu menimbulkan munculkan tindakan-tindakan agresif di media sosial yang dapat meningkatkan risiko terjadinya *cyberbullying* (Pinarsih & Triyono, 2023).

Berdasarkan survei awal mengenai *celebrity worship* satu penggemar yang mengalami *celebrity worship* dalam aspek *entertainment social* di mana kedekatan dengan idola hanya sebatas antara penggemar dan idola saja, namun idolanya memiliki peran menghibur saat sedih dan *stress*. Sembilan informan lainnya mengungkapkan bahwa mereka memiliki kedekatan dengan idola mereka, serta idola mereka berperan besar dalam kehidupan mereka. Berdasarkan apa yang disampaikan ke-sembilan informan dapat disimpulkan bahwa 9/10 informan mengalami *celebrity worship* pada aspek *entertainment social* dan *intense personal feeling*, di mana selain mengalami ketertarikan penggemar juga merasa terikat secara emosional secara personal dengan idolanya, merasa idolanya sangat berperan dalam kehidupannya.

Temuan masalah dalam penelitian ini ditemukan suatu fenomena yang menyimpang yaitu perseteruan antar penggemar atau “*fanwar*” akibat kecintaan

penggemar k-pop kepada idola (*celebrity worship*) dan demi membela idola-nya yang bahkan tidak pernah ditemui dalam kehidupan nyata, yang berujung pada munculnya perilaku menyimpang yaitu *cyberbullying*, sehingga perlu adanya penelitian yang mengkaji apakah terdapat kaitan antara perasaan obsesi, cinta kepada idola dengan kecenderungan munculnya perilaku *cyberbullying* di media sosial X (Twitter). Penelitian ini diharapkan mampu memberikan peran atau manfaat secara teoritis khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan psikologi, dan dapat dijadikan sumber kajian guna mengetahui bagaimana kaitan *celebrity worship* dengan kecenderungan tindakan *cyberbullying* dalam fenomena *fanwar* k-pop. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan dalam memberikan masukan kepada penggemar untuk membatasi diri dalam mengidolakan sehingga mampu mencegah dan meminimalisasi terjadinya *fanwar* yang berujung pada tindakan *cyberbullying*.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Merujuk pada latar belakang dan survei awal yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Penggemar K-pop cenderung membela idolanya secara berlebihan sehingga menimbulkan suatu perseteruan antar penggemar yang bisa disebut *fanwar* yang biasanya dilakukan melalui media sosial X.
2. *K-Pop fans* di media sosial X bisa melakukan beberapa bentuk *cyberbullying* saat mengikuti *fanwar* untuk membela idolanya.
3. *K-Pop fans* di media sosial X yang rela membela idolanya saat *fanwar* didasari atas akibat menyukai atau mengidolakan selebriti idola secara berlebihan atau dapat disebut mengalami bentuk *celebrity worship*.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana tingkat *celebrity worship k-pop fans* di media X?
2. Bagaimana tingkat *cyberbullying* dalam fenomena *fanwar k-pop fans* di media X?
3. Apakah terdapat hubungan antara *celebrity worship* dengan *cyberbullying* dalam fenomena *fanwar* antar *k-pop fans* di media X (Twitter)?



#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Riset ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat *celebrity worship k-pop fans* di media X.
2. Untuk mengetahui tingkat *cyberbullying* dalam fenomena *fanwar k-pop fans* di media X.
3. Untuk mengetahui hubungan antara *celebrity worship* dengan *cyberbullying* dalam fenomena *fanwar* antar *k-pop fans* di media X.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini selanjutnya diharapkan mampu memberikan sumbangsih literatur atau sumber rujukan mengenai topik *celebrity worship* ataupun *cyberbullying* khususnya untuk topik penelitian mengenai dunia *K-pop*.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi *K-pop fans*

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk menambah pengetahuan mengenai *celebrity worship* dan *cyberbullying* dalam fenomena *fanwar*, sehingga diharapkan penggemar dapat menarik kesimpulan dan meningkatkan kesadaran untuk tidak mengidolakan secara berlebihan dan juga berhati-hati dalam mengakses media sosial agar terhindar dari tindakan *cyberbullying*

###### b. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu referensi untuk melakukan sebuah riset terbaru, baik dalam konteks penelitian yang sama ataupun berbeda. Selan itu, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan bagi peneliti selanjutnya mengenai *celebrity worship* dan *cyberbullying* dalam fenomena *fanwar* antar *k-pop fans* di media sosial X.