

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan teknologi saat ini berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya yaitu terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini, setiap individu bisa berinteraksi dengan individu lain tanpa batas, kapanpun dan di manapun selagi terhubung dengan internet (Masduki *et al.*, 2025)

Pengguna internet di Indonesia berjumlah sangat banyak dan berasal dari berbagai kalangan umur. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2025 mencatat jumlah penduduk Indonesia yang dapat mengakses internet adalah sebanyak lebih dari 229 juta orang. Survey yang dilakukan pada 8.700 responden mendapatkan hasil bahwa pengguna internet di Indonesia berdasarkan kelompok generasi yaitu Gen Alpha (<13 tahun) sebesar 23,19%, Gen Z (13-28 tahun) sebesar 25,54%, Millennial (29-44 tahun) sebesar 25,17%, Gen X (45-60 tahun) sebesar 18,15%, Baby Boomers (61-79 tahun) sebesar 7,3%, dan Pre Boomer (80++ tahun) sebesar 0,42%. Berdasarkan hasil survey tersebut, pengguna internet di Indonesia didominasi oleh individu usia produktif, yaitu individu yang berasal dari kalangan Gen Z yang berusia 13-28 tahun Millennial yang berusia 29-44 tahun. Pada survey yang sama, disebutkan bahwa responden paling sering menggunakan internet untuk mengakses media sosial (APJII, 2025).

Kemajuan teknologi dan internet merupakan akar dari tumbuhnya media sosial. Berdasarkan data survey yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2025, media

sosial yang paling sering digunakan di Indonesia diantaranya adalah *Tiktok*, *Youtube*, *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter*. Media sosial sangat berguna dalam membantu individu untuk berinteraksi, memberi dan mencari informasi, bertukar ide dan opini, menjalin hubungan sosial dengan individu lain, dan membangun sebuah komunitas (Masduki *et al.*, 2025).

Media sosial juga dimanfaatkan sebagai media untuk melakukan aktivitas mengidolakan oleh berbagai komunitas penggemar, salah satunya yaitu kelompok penggemar *K-pop* atau biasa disebut sebagai *fandom*. Para penggemar *K-pop* menyebut aktivitas mengidolakan tersebut sebagai *fangirling* (penggemar perempuan) atau *fanboying* (penggemar laki – laki). *Fangirling* atau *Fanboying* adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan ketertarikan kuat pada idola atau selebriti dengan tujuan menunjukkan rasa kagum atau rasa suka mereka (Cahyani & Purnamasari, 2019). Sa'adiyah (dalam Salsabila & Banowo, 2024) menyebutkan aktivitas yang biasa dilakukan mulai dari saling berinteraksi, membuat *fan edit*, *fanfiction*, *fan voting*, *birthday project*, hingga *fan donation*. Kelompok penggemar *K-pop* di Indonesia berasal dari berbagai kalangan usia. Triadanti (2019) melakukan survey terhadap melaporkan sebanyak 9,3% berusia 10-15 tahun, 38,1% berusia 15-20 tahun, 40,7% berusia 20-25 tahun, dan 11,9% lainnya berusia lebih dari 25 tahun. Berdasarkan data tersebut, individu yang berada pada usia remaja dan dewasa awal merupakan individu yang mendominasi di kalangan penggemar *K-pop* di Indonesia (Isril & Yulianto, 2024).

Individu dewasa awal merupakan kalangan yang sedang mengalami transisi antara masa remaja menuju masa dewasa. Pada masa ini individu seharusnya

sedang menjalani tugas – tugas perkembangan seperti menempuh suatu karir atau pekerjaan, memilih pasangan hidup, membina kehidupan rumah tangga, merawat dan membesarkan anak, menjalani tanggungjawab sebagai seorang warga negara dan berpartisipasi dalam sebuah kelompok sosial yang cocok. Santrock (2010) juga menambahkan, individu dewasa awal seharusnya memiliki kecenderungan untuk bereksplorasi dalam hal percintaan, pertemanan, pendidikan, dan fokus terhadap diri sendiri. Pada masa ini, individu juga diharapkan memiliki kemandirian dan memikirkan konsekuensi dan tanggungjawab dari setiap tindakannya. Selain itu, individu dewasa awal seharusnya sudah memiliki kematangan emosi yang baik. Dengan memiliki kematangan emosi yang baik, seorang individu mampu meredam perilaku agresinya (Jahro, 2017).

Berdasarkan hal tersebut, individu dewasa awal diharapkan bisa aktif berinteraksi secara sosial baik melalui pasangan, pertemanan, karir, ataupun dengan bergabung dengan suatu kelompok sosial. Pada masa ini, individu juga diharapkan sudah mampu untuk bijak, bertanggung jawab, dan memikirkan konsekuensi dalam menggunakan media sosial, serta dapat memanfaatkan media sosial dengan baik agar tidak menimbulkan suatu dampak yang buruk terhadap individu lain. Kendati demikian, pada kenyataannya banyak individu yang tidak bertanggungjawab melakukan tindakan penipuan, fitnah, pengancaman, hingga perilaku agresi lain seperti *cyberbullying* (Ramadhani, 2016).

Pada kelompok penggemar *K-pop* terdapat fenomena *fan war* atau perang antar penggemar. Terjadinya *fan war* biasanya diakibatkan oleh perbedaan argumen antar penggemar yang berujung pada adu argumen atau kata – kata. Selain itu, *fan*

war sering terjadi karena penggemar membandingkan prestasi dari idola satu dengan yang lainnya. Seperti penjualan album, banyaknya penghargaan yang didapat, konsep album idola, hingga membandingkan kualitas bakat dan ketampanan atau kecantikan fisik dari idolanya (Yulianti, 2021). Perilaku lain yang biasa terjadi saat *fan war* yaitu melakukan penyerangan terhadap penggemar lain atau idola dengan kalimat yang kasar, menyinggung sampai dengan kalimat yang merupakan ancaman kematian (Efathania & Aisyah, 2019).

Kasus *fan war* yang pernah terjadi di kelompok penggemar salah satunya dikenal dengan “Safa Space”. Safa merupakan salah satu penggemar grup NCT yang oleh penggemar lain dianggap menebar kebencian dan menghina dua anggota dari grup NCT melalui postingannya di media sosial *Twitter* atau *X*. Penggemar lain yang merasa tidak terima dengan postingan Safa akhirnya membuat sebuah *Space* (fitur obrolan dari media sosial *Twitter/X*) dengan nama “Safa Space”. Obrolan berdurasi sekitar 2,5 jam dengan pendengar sekitar 200 ribu pengguna tersebut berisi tentang tuntutan permintaan maaf dengan bentuk video serta surat bermaterai yang harus dilakukan oleh Safa. Tetapi tuntutan tersebut ditolak oleh Safa. Penolakan tersebut membuat salah satu penggemar dengan nama akun *@Beflowerrr* melakukan pengancaman akan melaporkan Safa ke pihak kepolisian dengan UU ITE karena dianggap sudah mencemarkan nama baik dari idolanya. Penggemar tersebut berkata bahwa dirinya adalah perwakilan dari Na Jaemin dan Huang Renjun atau dua anggota yang dihina oleh Safa. Ancaman lain yang dilakukan yakni penurunan pangkat untuk orang tua Safa. Ancaman itu muncul setelah penggemar tersebut mengaku bahwa dirinya adalah seorang perempuan

berusia 29 tahun, seorang aktivis HAM, dan merupakan anak dari seorang abdi negara. Selain itu, penggemar tersebut juga mengatakan bahwa dosennya merupakan anggota salah satu partai politik di Indonesia (Lestari & Kusuma, 2023).

Kasus lainnya yakni yang terjadi pada seorang idola bernama Choi Jin Ri atau Sulli yang merupakan anggota dari grup f(x). Di media sosial, Sulli mengalami komentar ujaran kebencian yang cukup parah hingga mengakibatkan dirinya mengalami berbagai gangguan mental seperti serangan panik, fobia sosial, kecemasan dan depresi. Dengan tekanan mental yang berat, Sulli akhirnya ditemukan meninggal dunia karena bunuh diri pada tahun 2019 di apartemen miliknya. Dokumenter yang berjudul “Pesona : Sulli”, berisi tentang Sulli yang mengalami *cyberbullying* berupa trolling dan flaming yang dilakukan oleh penggemar karena tidak menyukai perilaku dan penampilannya di media sosial (Kurniawati *et al.*, 2024).

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap lima penggemar *K-pop*, yakni H (24 tahun), C (27 tahun), T (28 tahun), F (24 tahun), dan R (27 tahun). Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa *fan war* sangat sering terjadi di kalangan penggemar *K-pop*. Biasanya terjadi karena adu prestasi antar idol, ketidaksukaan pada member atau konsep lagu, iri karena suatu grup dianggap lebih aktif daripada grup lain, saat suatu idol dianggap tidak pantas memenangkan suatu penghargaan, atau memang karena individu yang suka merusuh atau membuat keributan. Narasumber juga seringkali melihat penggemar *K-pop* memberikan komentar negatif secara berulang kepada seorang idol seperti komentar *body-*

shaming. Narasumber T dan R justru mengalami sendiri pengalaman yang mirip, yaitu mendapat komentar negatif dari penggemar lain yang bermula karena kesalahpahaman dan narasi yang berubah terhadap postingan yang diunggah oleh T dan R sehingga penggemar lain yang terlanjur salah paham memberi komentar dengan bahasa yang berkonotasi negatif pada T dan R yang sampai mendapat komentar ancaman kematian.

Para narasumber juga berkata pernah menemukan penggemar lain yang menyebarkan rumor atau informasi buruk tentang seorang idol. Empat dari lima narasumber juga pernah melihat penggemar yang informasi atau data pribadinya disebarluaskan oleh orang lain saat *fan war*, data yang disebar berupa informasi sekolah yang korban datangi, akun *facebook* korban, dan foto pribadi. Tiga dari lima narasumber juga pernah melihat seorang penggemar yang akunnya dipantau oleh orang lain sampai pemilik akun merasa risih. Narasumber R juga pernah mengalami sendiri saat akunnya dipantau oleh orang lain, postingannya disebar dan dijadikan bahan obrolan oleh pelaku di grup obrolan lingkaran pertemanannya.

Saat *fan war*, para narasumber juga menemukan akun yang berpura – pura menjadi anggota suatu fandom dengan tujuan mengundang konflik atau adu domba dengan menghujat idol dari fandom terkait. Ada juga akun yang dengan sengaja dibuat untuk melakukan ujaran kebencian dengan menggunakan foto dari grup yang dibenci yang sebelumnya sudah diedit menjadi foto yang jelek.

Saat berinteraksi di kelompok penggemar atau *fandom K-pop*, semua narasumber menggunakan nama samaran atau *nickname*. Meski tidak melakukan hal – hal negatif, para narasumber beranggapan bahwa dengan menggunakan nama

samaran seseorang menjadi lebih berani dan merasa memiliki kebebasan untuk memberikan komentar negatif atau menyerang suatu fandom. Pada saat *fan war*, para narasumber cenderung memilih untuk menghindari atau tidak ikut – ikutan dalam *fan war* itu. Tetapi terkadang juga ikut dalam *fan war* saat dirasa hujatan atau fitnah yang diberikan kepada idol yang mereka sukai sudah keterlaluan. Begitu juga dengan mutual atau teman media sosial yang para narasumber miliki, sebagian ada yang cenderung menghindari *fan war* dan sebagian ada yang terlibat pada *fan war*.

Menurut para narasumber, *fan war* berdampak negatif pada diri mereka. Contohnya perasaan yang menjadi lebih menggebu – gebu, merasa lebih emosian dan mempengaruhi *mood*. Di sisi lain, fanwar juga membuat individu sadar bahwa tidak semua hal bisa kita kontrol dan setiap argumen harus dipertanggungjawabkan sehingga kita harus selalu berhati – hati. Para narasumber beranggapan *fan war* juga berdampak pada kelompok atau fandom yang mereka ikuti. Fandom yang sering melakukan *fan war* cenderung dicap sebagai fandom yang jelek atau rusuh, dan penuh perpecahan.

Hasil wawancara dan contoh kasus di atas menunjukkan bahwa fenomena *fan war* dikalangan penggemar *K-pop* cukup sering terjadi dan bentuk perilaku yang dilakukan termasuk ke dalam perilaku *cyberbullying*. Willard (2007) mendefinisikan perilaku *cyberbullying* sebagai tindakan kejam yang dilakukan dengan mengirim, memposting atau terlibat dalam konten yang berisi kekerasan sosial di internet, media sosial, atau teknologi digital lainnya. Perilaku *cyberbullying* adalah perilaku yang dilakukan dengan sengaja dan berulang melalui komputer, telepon seluler, atau perangkat elektronik lainnya sehingga

menimbulkan kerugian (Hinduja *et al.*, 2009). Definisi lainnya menyebut perilaku *cyberbullying* sebagai perilaku penggunaan teknologi yang bertujuan untuk melecehkan, mengancam, mempermalukan atau menargetkan orang lain (Chadwick, 2014). Terdapat delapan aspek dari perilaku *cyberbullying* diantaranya *harassment, denigration, flaming, impersonation, outing & trickery, cyberstalking, masquerading*, dan *pseudonyms* (Chadwick, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh von Humboldt *et al.* (2025) mengungkap perilaku *cyberbullying* memiliki dampak yang signifikan terhadap emosional dan psikologis korban dari berbagai kalangan usia. Dampak yang dialami oleh korban yang berasal dari kalangan individu usia muda diantaranya perasaan malu atau terhina, menarik diri dari teman dan keluarga, mudah marah, gejala depresi, hingga perilaku yang mengarah kepada tindakan bunuh diri. Pada individu dewasa paruh baya, dampak yang dirasakan adalah kehilangan minat terhadap kegiatan yang sebelumnya disukai, memikirkan tindakan yang telah dilakukan maupun yang tidak dilakukan, perasaan tertinggal, rendah diri, kecemasan, hingga penggunaan zat (alcohol, rokok, atau obat – obatan) akibat stress dan terganggunya interaksi sosial. Sedangkan pada individu dewasa yang lebih tua, dampak yang dirasakan yaitu pikiran negatif dan percakapan batin yang negatif terhadap diri sendiri, merasa terhakimi, frustrasi, terisolasi, perasaan rentan secara finansial, hingga gangguan pada pola tidur dan pola makan.

Perilaku *cyberbullying* bisa muncul karena berbagai faktor penyebab. Kontrol diri dan regulasi emosi yang rendah menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya perilaku *cyberbullying* (Marwah *et al.*, 2024). Menurut Antama *et al.* (2020)

perilaku *cyberbullying* dapat disebabkan oleh faktor eksternal seperti lemahnya kontrol sosial dan perkembangan teknologi. Kowalski *et al.* (2014) membagi faktor perilaku *cyberbullying* menjadi *situational factors* yang meliputi provokasi dan dukungan sosial, keterlibatan orang tua, suasana lingkungan pendidikan, dan anonimitas dan *person factors* meliputi jenis kelamin, usia, motif, keadaan psikologis, intensitas penggunaan internet, perilaku maladaptif lain, dan kepribadian empati afektif dan empati kognitif atau *perspective-taking*. Penelitian juga lain menyatakan kurangnya kemampuan *perspective – taking* dapat menjadi faktor untuk individu melakukan *cyberbullying* (Chotimah, 2019).

Perspective-taking adalah kemampuan individu memahami pikiran dan perasaan individu lain dengan memposisikan pandangannya pada kondisi individu lain (Batson *et al.*, 1997). Menurut Wu & Keysar (dalam Fadillah, 2020) *perspective – taking* adalah tindakan memperhatikan dan memprediksi situasi yang dialami oleh orang lain. Aspek - aspek *perspective taking* menurut Batson *et al.* (1997) yaitu *imagine-self perspective* dan *imagine-other perspective*.

Perilaku *cyberbullying* tidak akan terjadi apabila setiap individu memikirkan dan menyadari kemungkinan akan dampak yang mungkin terjadi pada individu lain, atau memiliki kemampuan *perspective taking* yang baik. Kemampuan *perspective taking* yang baik membuat seorang individu menjadi peka dan berfikir sebelum melakukan sesuatu agar terhindar dari perilaku yang buruk baik terhadap diri sendiri maupun orang lain. Selain itu, kemampuan *perspective taking* yang baik

juga membuat individu mengontrol diri dan berhati-hati sebelum melakukan sesuatu yang bisa berdampak buruk maupun baik terhadap orang lain.

Berbeda dengan para pelaku *cyberbullying* yang biasanya cenderung tidak memikirkan dampak yang mungkin terjadi pada korban akibat dari perbuatannya, hal ini terjadi dikarenakan ketidakmampuannya untuk memahami atau memposisikan diri dalam kondisi orang lain atau rendahnya kemampuan individu akan *perspective taking*. Penelitian yang dilakukan oleh Audah (2020) mendukung pernyataan bahwa kurangnya kemampuan *perspective-taking* menjadi faktor terjadinya perilaku *cyberbullying*. Randika (2021) juga menyatakan bahwa *perspective-taking* berpengaruh terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying*. Ang & Goh (2010) menambahkan pernyataan yang sejalan bahwa individu dengan kemampuan *perspective taking* rendah memiliki kecenderungan untuk melakukan tindakan *cyberbullying*.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengajukan rumusan masalah yaitu apakah terdapat hubungan antara *perspective taking* dengan perilaku *cyberbullying* pada individu dewasa awal yang tergabung dalam kelompok penggemar *K-Pop*?

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu apakah terdapat hubungan antara *perspective taking* dengan perilaku *cyberbullying* pada kelompok penggemar *K-Pop* yang berasal dari kalangan individu berusia dewasa awal atau 20-40 tahun.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat menjadi referensi dalam memperkaya pengembangan ilmu Psikologi khususnya pada topik yang berkaitan dengan *perspective-taking* dan perilaku *cyberbullying*.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk semua kalangan individu yang merupakan penggemar *K-pop* sebagai pengetahuan mengenai *perspective-taking* sebagai salah satu kemampuan untuk menurunkan kecenderungan perilaku *cyberbullying*. Dengan demikian diharapkan dapat mengurangi perilaku *cyberbullying* pada kelompok penggemar *K-pop* yang berada pada fase usia dewasa awal.