

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dalam beberapa tahun terakhir, Indonesia telah mengalami kemajuan yang luar biasa dalam bidang teknologi. Hal ini terlihat dari penetrasi internet yang semakin meningkat, pengguna *smart phone* yang semakin meluas, dan upaya pemerintah untuk menggunakan internet sebagai alat penyebaran informasi, terutama di sektor swasta. Selain itu, infrastruktur digital Indonesia terus berkembang dengan meningkatnya kecepatan jaringan internet dengan tinggi dan distribusi akses internet yang semakin merata. Kemajuan teknologi memiliki banyak dampak positif, terutama di bidang informasi dan pendidikan, yang menekankan pentingnya meningkatkan dampak dan memperluas aksesibilitas teknologi. Salah satu dampak utama dari kemajuan teknologi ini adalah masuknya budaya *Korean Wave* atau "*Hallyu*" ke Indonesia. Pengaruh budaya Korea cukup kuat di Indonesia dan telah menyebabkan perubahan yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk *fashion*, preferensi makanan, komunikasi, dan penggunaan produk kosmetik dan perawatan kulit Korea (dalam Mu'afiqoh dan Mariyati,2024).

Menurut Purwanti (dalam Mu' Afiqoh dan Mariyati, 2024), kelompok yang paling mudah terpengaruh oleh budaya *K-pop* adalah remaja yang menonton televisi lebih dari 4 jam sehari. Seiring dengan terus menyebarnya *Korean Wave* di Indonesia, jumlah penggemar *K-pop* terus meningkat. Menurut

survei IDN Times dari tahun 2019, 40,7% penggemar *K-pop* di Indonesia berusia antara 20 hingga 25 tahun, 38,1% berusia antara 15 hingga 20 tahun, 11,9% berusia di atas 25 tahun, dan 9,3% berusia antara 10 hingga 15 tahun. Survei lain yang melibatkan 100 penggemar *K-pop* mengungkapkan bahwa 57% dari mereka adalah remaja putri.

Popularitas global musik *K-pop* telah menyebabkan munculnya *fandom* yang dikenal sebagai komunitas Penggemar. Istilah “*fandom*” digunakan untuk menggambarkan sekelompok anak muda yang sangat antusias dan memiliki rasa kesetiaan yang kuat terhadap objek yang mereka sukai. Beberapa *fandom* yang sangat erat kaitannya dengan grup idola adalah ARMY untuk BTS, Blink untuk Blackpink, EXO-L untuk EXO, ReVeluv untuk Red Velvet, ELF untuk Super Junior, SONE untuk Girl's Generation, dan masih banyak lagi. (Mu’Afiqoh dan Mariyati, 2024).

Perubahan teknologi lainnya yang berdampak signifikan adalah penggunaan media sosial, yang membawa perubahan sosial dalam masyarakat. Namun, dampaknya cenderung mengurangi nilai atau prinsip yang ada, terutama pada kalangan remaja yang cenderung aktif di media sosial dan sulit untuk menghindarinya, bahkan hampir selalu menggunakan ponsel sepanjang waktu. Sebagai contoh, penggemar *K-pop* sering menggunakan berbagai *platform* media sosial seperti Telegram, Instagram, Twitter, WhatsApp, Facebook, dan Line untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Melalui *platform-platform* ini, mereka dapat dengan mudah berbagi konten, berpartisipasi dalam diskusi, serta mendapatkan

informasi terbaru tentang kegiatan dan karya idola mereka dengan cepat (Mu' Afiqoh dan Mariyati, 2024)

Menurut Yeon Jeon Kim (dalam Mu' Afiqoh dan Mariyati, 2024), *K-pop* mencatat rekor baru dengan penggunaan hashtag #KpopTwitter, yang berhasil meningkatkan jumlah tweet secara global dari 6,7 miliar pada tahun 2020 menjadi 7,8 miliar pada tahun 2021. Sumber lain, CNN Indonesia (2022), menyebutkan bahwa Indonesia adalah negara dengan populasi terbesar yang membicarakan *K-pop* di media sosial Twitter pada tahun 2021. Hasil survei oleh Kumparan (2017) juga menunjukkan bahwa mayoritas penggemar *K-pop* menghabiskan waktu yang signifikan di media sosial. Sebanyak 56% dari mereka menghabiskan 1-5 jam per hari untuk mencari informasi tentang idola mereka, sementara 28% dari mereka menghabiskan lebih dari 6 jam setiap hari untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan terkait idola mereka di media sosial.

Menurut Bukhori (dalam Eliani dkk, 2018) perilaku agresif didefinisikan sebagai perilaku yang dilakukan dengan tujuan untuk menyakiti seseorang secara fisik atau psikologis atau bahkan sebagai cara untuk mencegah kerusakan pada benda. Agresi verbal didefinisikan sebagai agresi yang dilakukan dalam bentuk verbal. Agresi verbal ini dapat berupa kata-kata atau frasa yang menghina yang memiliki kekuatan untuk menyakiti atau membuat seseorang kesal, membuat mereka tertawa, membuat mereka merasa marah, atau membuat orang lain merasa tidak enak (Atkinson dalam, Wibisono & Naryoso, 2019).

Menurut Buss & Perry (dalam Eliani dkk, 2018) perilaku agresif dapat bermanifestasi sebagai agresi fisik, agresi verbal, agresi fisik dalam bentuk kemarahan, atau agresi fisik dalam bentuk kebencian. Agresi fisik adalah tindakan menyakiti orang lain secara fisik melalui kekuatan fisik. Agresi dalam bentuk kemarahan adalah tindakan seseorang yang mampu mengekspresikan emosinya melalui kata-kata. Di sisi lain, agresi dalam bentuk kebencian mengacu pada perilaku menggoda orang lain yang disertai dengan perilaku tunduk. Terakhir, agresi verbal sebagai bentuk agresi yang menjadi fokus dalam eksplorasi ini. Agresi verbal mengacu pada komponen motorik seperti merajuk dan memprovokasi orang lain melalui ucapan, seperti terlibat dalam perdebatan untuk menyoroiti ketidaksepakatan atau harapan yang tidak terpenuhi, menyebarkan rumor, dan terlibat dalam komentar sarkastik. Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa berikut ini adalah indikator agresi verbal: (1) terlibat dalam perdebatan, menunjukkan kurangnya kemauan untuk mematuhi atau memenuhi kewajiban, (2) menyebarkan rumor, dan (3) menggunakan sarkasme. pada penelitian ini, peneliti akan fokus pada teori perilaku agresif secara verbal yang terjadi di media sosial dan bagaimana perilaku tersebut memanifestasikan dirinya di sana.

Perilaku agresif yang dilakukan oleh penggemar didorong oleh *fanatisme*. Hal ini seringkali berbuah pertikaian dan perkelahian, *fanatisme* juga dipandang sebagai penyebab menguatnya perilaku kelompok yang menimbulkan perilaku agresif (Eliani dkk, 2018) *Fanatisme* adalah keyakinan yang membuat seseorang merasa bisa melakukan apa saja, sesulit apa pun, untuk memperkuat keyakinan yang telah dijelaskan menurut Goddard (dalam Apriliani dkk, 2021).

Menurut Goddard (dalam Damasta & Dewi, 2020) mengatakan bahwa *fanatisme* adalah sebuah pandangan atau keyakinan mengenai aspek kehidupan, baik positif maupun negatif, dan bahwa keyakinan tersebut tidak memiliki dasar teoritis, melainkan diaplikasikan secara personal pada setiap individu. *Fanatisme* sebagai sebuah objek dapat mempengaruhi merek, produk, orang, acara televisi, dan aktivitas konsumen lainnya.

Perilaku fanatik muncul dari proses interaksi keagamaan antara satu individu dengan individu lainnya, yang dapat memunculkan jenis perilaku baru. *Fanatisme* disebabkan oleh dua hal: pertama, keinginan yang kuat untuk mengejar tujuan tertentu, seperti memperoleh pengetahuan baru atau menjadi manusia yang lebih baik; kedua, merupakan hasil dari keinginan internal yang berasal dari keinginan untuk mengubah diri sendiri (Wijayanti, dalam Apriliani dkk, 2021).

Kata *fanwar* sudah tidak asing lagi di kalangan para penggemar *K-Pop*. *Fanwar* adalah akronim yang digunakan oleh para idola *K-pop* (*Korean pop*). *Fanwar* sendiri berasal dari dua kata yaitu *fans* (penggemar) dan *war* (perang). Oleh karena itu, *fanwar* adalah pertempuran di antara penggemar (*Kpopers*). *Fanwar* yang pertama adalah bentuk seni tradisional Korea Selatan yang digunakan di media online. Hal ini diprediksi muncul pada *boyband* dan *girlband* *K-Pop* generasi pertama pada tahun 2010 (Latriani, 2018).

Berdasarkan dari artikel kompasiana (2023) salah satu contoh *fanwar* yang pernah terjadi pada tahun 2023 yaitu adalah *fanwar* antara sesama *fandom* NCT dimana *fandom* ini saling meributkan pencapaian antar *unit* NCT. Ketika salah

satu *unit* NCT melakukan konser di Olympic Stadium menyebabkan *fans* dari NCT 127 melakukan *dragg* NCT DREAM karena dirasa pantas untuk konser di stadium terbesar di korea selatan. Sehingga para penggemar tidak terima dan terjadi lah *fanwar*. Tidak hanya itu pada *fandom* ini sering terjadi *fanwar* dimana unit yang mereka dukung mengalami *miss treatment* oleh agensi yang lebih memihak pada salah satu *unit*.

Berdasarkan dari *platform* tanya jawab Quora, salah satu contoh yang di dapatkan mengenai perilaku agresif yang terjadi dikarenakan *fanatisme* yaitu ketika salah satu pengguna twitter @t7aehyungi menuliskan *tweet* yang tidak pantas seperti “*Oh gitu doang wkwk kasian my babby pasti pengen mandi wajib abis kepencet dan harus berurusan sama si lazy a\*\* kurus kerempeng sampe bilang scary apps karena ada nenek lampir nya bau p\*r\*k*”.

Ditahun 2019 juga terjadi *fanwar* antara penggemar BTS dan EXO. Persaingan dimulai ketika BTS mulai mendapatkan penghargaan *Daesang* di tahun 2016. Sebelumnya EXO adalah yang teratas di dunia *K-pop* dan tampak tak terkalahkan. “*why do most Army’s and EXO-L not get long?*” pertanyaan tersebut muncul pada *platform* tanya jawab qoura, dan pertanyaan ini ditanggapi oleh penggemar lain dengan berbagai spekulasi. Kedua *fandom* berusaha untuk mengungguli satu sama lain, membuktikan bahwa *fandom* dan grup (yang disukai) adalah yang terbaik (Agnesia Putri, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 siswi pada 30 Mei 2024 memperoleh informasi bahwa ditemukan banyak siswi yang mengidolakan *K-pop*

dari berbagai macam *fandom*. Dan di dapatkan informasi 4 dari 5 siswi pernah melakukan sikap yang menunjukkan *fanatisme* dan perilaku agresif verbal, seperti menuliskan komentar jahat pada sosial media yang dimiliki. Hal yang sering dilakukan untuk menyerang atau mengganggu karakter seseorang secara lisan. Meremehkan dan menganggap rendah kemampuan orang lain secara lisan. Seseorang dengan sengaja menghina atau mencemooh serta mencaci-maki dengan tujuan menyiksa orang lain, seseorang dengan sengaja mengutuk atau mengeluarkan sumpah serapah pada orang lain. Seseorang dengan sengaja mengejek, menyindir dan mengolok-olok orang lain dengan maksud bermain-main atau untuk menggoda orang lain walaupun begitu orang lain tetap tahu maksud sesungguhnya. Perilaku Individu yang sengaja menertawakan orang lain. Dan individu yang mengatakan perkataan kotor atau tidak sopan kepada orang lain sehingga dapat menyakiti seseorang, bahkan menunjukkan isyarat yang buruk pada orang lain menggunakan ekspresi wajah, gestur tubuh dan ekspresi mata secara tidak langsung digunakan untuk menunjukkan sikap bermusuhan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswi lainnya sikap *fanatisme* ini disebabkan oleh besarnya minat dan kecintaan pada suatu jenis kegiatan dengan minat dan kecintaan, seseorang akan mudah memotivasi dirinya sendiri untuk lebih meningkatkan usahanya dalam mendukung hal yang digelutinya, sikap pribadi maupun kelompok terhadap satu kegiatan hal ini merupakan sesuatu yang sangat penting sebab sikap pribadi atau kelompok adalah jiwa dari memulai sesuatu. Dan motivasi yang datang dari keluarga atau kerabat, hal tersebut mempengaruhi seseorang terhadap bidang kegiatannya Hal ini mempengaruhi seseorang terhadap

bidang kegiatannya. Dukungan dari keluarga ataupun orang sekitar sangat mempengaruhi munculnya *fanatisme*.

Penelitian ini sudah pernah diteliti oleh Jenni Eliani dkk, (2018), dengan judul penelitian “*Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-pop*” yang diketahui terdapat hubungan positif antara *fanatisme* dan perilaku agresif verbal di media sosial. Penelitian lainnya dilakukan oleh Balqis Aulia Mu’afiqoh & Lely Ika Mariyati (2024) dengan judul “Hubungan Antara Kontrol Diri dan *Fanatisme Terhadap Perilaku Agresif Verbal Penggemar K-pop di Twitter*”. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa 36% dari penggemar *K-pop* berada pada tingkat *fanatisme* sedang, sementara 64% lainnya menunjukkan *fanatisme* yang tinggi. Penelitian lainnya dilakukan oleh Andi Munadiyah Darwis & Yudi Tri Harsono (2022) dengan judul “Hubungan Antara *Fanatisme* dengan Perilaku Agresi Pada Suporter Sepak Bola PSM Makassar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara variabel *fanatisme* dengan perilaku agresi dengan tingkat korelasi yangi cukup. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Gracia Yudi Utomo & Sri Aryanti Kristianingsih (2023) dengan judul “Hubungan *Fanatisme Dengan Perilaku Verbal Suporter Sepak Bola Di Media Sosial Menanggapi Kebijakan PSSI Pada Masa Pandemi*” . Hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa terdapat korelasi positif dan signifikan antara *fanatisme* dengan perilaku agresif verbal dengan taraf hubungan yang sangat lemah. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Astin Larashati Ridwan (2021) dengan judul “Hubungan Antara *Fanatisme Dengan Agresi Verbal Pada Anggota Komunitas K-pop*”. Hasil penelitian yang didapat



dari analisis penelitian ini diketahui ada hubungan yang positif antara *fanatisme* dan agresi verbal pada anggota komunitas fans *K-pop*.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi yang mana pada penelitian ini berlokasi di SMAN 4 Kota Padang serta subjek yang digunakan dalam penelitian ini juga berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu siswi. Berdasarkan latar belakang diatas penelliti tertarik untuk mengkaji dan menelaah lebih lanjut tentang “Hubungan Antara *Fanatisme* Dengan Perilaku Agresif Verbal di Medsos Pada Siswi Kelas XI di SMAN 4 Kota Padang Yang Mengidolakan *K-pop*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Hubungan Antara *Fanatisme* Dengan Perilaku Agresif Verbal Di Medsos Pada Siswi Kelas XI di SMAN 4 Kota Padang Yang Mengidolakan *K-pop*”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana “Hubungan Antara *Fanatisme* Dengan Perilaku Agresif Verbal Di Medsos Pada Siswi Kelas XI di SMAN 4 Kota Padang Yang Mengidolakan *K-pop*”.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi bagi ilmuwan psikologi sehingga dapat mengembangkan ilmu psikologi khususnya

Psikologi Sosial Mengenai Hubungan Antara *Fanatisme* Dengan Perilaku Agresif Verbal Di Medsos Pada Siswi Kelas XI di SMAN 4 Kota Padang Yang Mengidolakan *K-pop*.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk para siswa perempuan agar dapat menggunakan sosial media lebih bijak lagi dan mengendalikan perilaku agresif di media sosial sehingga tidak menjadi fans yang fanatik.

### **b. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk memberikan edukasi mengenai Perilaku Agresif sehingga meminimalisir dan mencegah sikap fanatik pada siswi.

### **c. Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk meneliti mengenai *Fanatisme* dan Perilaku Agresif verbal, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan bahan perbandingan dalam melakukan kajian dan penelitian selanjutnya.