

PEMAKNAAN CYBERBULLYING IDOL K-POP DI KALANGAN
KPOPERS UNIVERSITAS HASANUDDIN
THE MEANING OF CYBERBULLYING TOWARDS K-POP IDOL AMONG
KPOPERS IN HASANUDDIN UNIVERSITY

SKRIPSI

AURORA ISTIJOANY

E031191049



PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR

2023

**PEMAKNAAN CYBERBULLYING IDOL K-POP DI KALANGAN
KPOPERS UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**SKRIPSI
AURORA ISTIJOANY
E031191049**



**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT GUNA
MEMPEROLEH DERAJAT KESARJANAAN PADA DEPARTEMEN
SOSIOLOGI**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2023

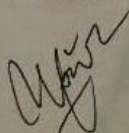
HALAMAN PENGESAHAN

JUDUL : PEMAKNAAN *CYBERBULLYING IDOL K-POP* DI
KALANGAN *KPOPER* UNIVERSITAS HASANUDDIN
NAMA : AURORA ISTIJOANY
NIM : E031191049

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka penyelesaian studi Program Sarjana Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

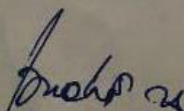
Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Nuvida Raf, S.Sos., MA
NIP. 197104212008012015

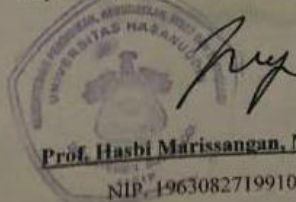
Pembimbing II



Dr. Buhari Mengge, MA
NIP. 196905292003121002

Mengetahui,

Kepala Departemen Sosiologi FISIP UNHAS


Prof. Hasbi Marissangan, M. Si., Ph.D
NIP. 196308271991031003

HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka penyelesaian studi Program Sarjana Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

Oleh :

NAMA : AURORA ISTIJOANY
NIM : E031191049
JUDUL : PEMAKNAAN *CYBERBULLYING IDOL K-POP* DI
KALANGAN *KPOPER* UNIVERSITAS HASANUDDIN

Pada:

Hari/Tanggal: Senin, 13 November 2023

Tempat: Ruang Rapat Departemen Sosiologi

Tim Evaluasi Skripsi

Ketua : Dr. Nuvida Raf, S.Sos., MA.

(.....)

Sekretaris : Andi Nurlela, S.Sos., M.Si.

(.....)

Anggota : Dr. Buhari Mengge, MA.

(.....)

Dr. Ria Renita Abbas, S.Sos., M.Si.

(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : AURORA ISTIJOANY

NIM : E031191049

JUDUL : PEMAKNAAN *CYBERBULLYING IDOL K-POP* DI
KALANGAN *KPOPERS* UNIVERSITAS HASANUDDIN

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar- benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 13 November 2023



Aurora Istijoany

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Just because my dreams are different than yours, it doesn’t mean they’re unimportant” – Louisa May Alcott

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua yang kasih dan dukungannya senantiasa mendampingi dari awal hingga akhir, teman-teman juga pembaca yang akan menjumpai skripsi ini, dan untuk semua orang yang pernah merasa tertekan dengan ekspektasi orang lain dan merasa perlu untuk menyesuaikan diri mereka dalam pandangan tersebut. Lakukan apa yang kalian cintai dan meskipun itu berbeda dengan apa yang kebanyakan orang pikirkan, bukan berarti kalian harus berhenti. Kejar apa yang menjadi mimpimu selama hal itu tidak merugikan orang lain dan membawa kebahagiaan untuk dirimu.

- Terima Kasih -

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Yesus Kristus atas berkat dan penyertaan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pemaknaan *Cyberbullying Idol K-pop* di Kalangan *Kpopers* Universitas Hasanuddin yang juga menjadi salah satu persyaratan menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana tingkat strata satu (S1) pada Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Skripsi ini tidak akan selesai tanpa ada campur tangan Tuhan di dalamnya. Yang memberi napas, kesehatan, dan kemampuan, yang memungkinkan penulis untuk melewati satu lagi tahap dalam kehidupan penulis. Kepada Ibu Dr. Nuvida Raf, S.Sos., MA. selaku penasihat akademik sekaligus dosen pembimbing I dan Bapak Dr. Buhari Mengge, MA. selaku dosen pembimbing II, penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas dukungan dan bimbingan yang telah diberikan selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir. Penulis juga ucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Ria Renita Abbas, S.Sos, M.Si. dan Ibu Andi Nurlela S.Sos, M.Si. atas kesediaannya menjadi dosen penguji. Selain itu, ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Keluarga besar, khususnya mami dan papi yang senantiasa mendoakan dan mendukung apapun yang penulis kerjakan dan rencanakan. Kasih tak berkesudahan yang kalian berikan kepada penulis telah menjadi alasan penulis masih ada di sini hingga saat ini. Terima kasih dan sehat selalu.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc, selaku Rektor Universitas Hasanuddin beserta jajarannya.

3. Bapak Dr. Phil. Sukri, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
4. Bapak Prof. Hasbi R, M.Si., Ph.D, selaku Ketua Departemen Sosiologi dan Dr. Ramli AT, M.Si selaku Sekretaris Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
5. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik atas ilmu dan pelajaran-pelajaran yang diberikan selama proses perkuliahan studi S1, terima kasih banyak untuk semuanya.
6. Staf akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, serta staf akademik Departemen Sosiologi atas segala bantuan dalam hal administrasi, terkhusus Ibu Rosnaini dan Bapak Hidayat yang memudahkan dalam penyusunan berkas studi selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
7. Kepada teman-teman Sosiologi 2019 yang telah menemani penulis selama empat tahun terakhir, terima kasih atas waktu yang dihabiskan bersama, semua kenangan yang baik maupun buruk telah menjadi pengalaman yang mendewasakan penulis. Jaga diri dan semoga kita semua sukses.
8. Grup Tetap Waras dan semua orang yang menjadi bagian di dalamnya, kehidupan perkuliahan menjadi sedikit lebih mudah karena kehadiran kalian. Terima kasih sudah menjadi salah satu sumber semangat bagi penulis. Tidak tahu jika penulis berhasil menjadi teman yang baik, namun satu hal yang pasti, kasih yang penulis miliki besar untuk kalian.
9. Kemasos FISIP Unhas dan semua orang yang pernah dijumpai maupun membantu penulis, terima kasih atas pengalaman dan pelajarannya selama ini.

10. KKN Anrong Appaka yang hanya berlangsung selama dua bulan, namun pertemanannya masih terjalin hingga hari ini, terima kasih atas bantuan dan kebersamaannya menciptakan kenangan yang tak terlupakan bagi penulis.
11. Adhe, Sisca, dan Ais di Palu yang tidak pernah melupakan penulis meskipun jarang bertukar kisah setelah berpisah, terima kasih atas pertemanan yang masih bertahan hingga sekarang.
12. Seluruh informan yang telah bersedia memberi waktu dan pengetahuannya untuk membantu penelitian penulis, skripsi ini bisa selesai berkat kalian. Terima kasih.
13. *K-pop*, khususnya Girls' Generation, KARA, dan aespa yang penulis dengarkan lagunya setiap hari, juga yang menjadi inspirasi hadirnya skripsi ini, terima kasih sudah menemani dan menghibur keseharian penulis selama 13 tahun terakhir. Penulis banyak belajar tentang menjadi orang yang membawa pengaruh baik bagi orang lain dari kalian.
14. Semua orang yang pernah membantu penulis selama masa perkuliahan yang tidak sempat disebut, terima kasih penulis ucapkan untuk kehadiran kalian di lembar kehidupan penulis.
15. Terakhir, untuk diri sendiri, terima kasih. *Always learn to be a bigger and better person*, serta ingatlah selalu bahwa tujuanmu hidup adalah menjadi garam dan terang bagi yang membutuhkannya.

Sebagai manusia yang tidak sempurna, penulis juga menyadari keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pembaca di

auroraaristo9@gmail.com. Akhir kata, semoga segala sesuatu yang tercakup di dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Makassar, 16 Oktober 2023

Aurora Istijoany

ABSTRAK

Aurora Istijoany, E031191049. Pemaknaan *Cyberbullying Idol K-pop* di Kalangan *Kpopers* Universitas Hasanuddin. Dibimbing oleh Dr. Nuvida Raf, S.Sos., M.A. dan Dr. Buhari Mengge, M.A. Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna *Cyberbullying* di kalangan *Kpopers* Universitas Hasanuddin serta mengetahui proses terjadinya *Cyberbullying* pada *Idol K-pop*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di kalangan *Kpopers* Universitas Hasanuddin. Teknik penentuan informan menggunakan *purposive sampling* berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan, yaitu observasi dan wawancara mendalam. Hasil penelitian menemukan bahwa *Kpopers* Universitas Hasanuddin memaknai *Cyberbullying* sebagai masalah yang terjadi di media sosial, dimana individu menggunakan bahasa yang kasar untuk mengekspresikan ketidaksukaan mereka terhadap *Idol K-pop*. *Cyberbullying* yang bersifat global sehingga dapat terjadi begitu mudah telah memerlukan pandangan yang lebih serius, terlebih setelah menyaksikan konsekuensi merugikan yang dapat terjadi karena fenomena tersebut. Adapun proses *Cyberbullying* yang terjadi pada *Idol K-pop* meliputi faktor-faktor penyebab, konsekuensi logis, dan tindakan meminimalisir *Cyberbullying*. Faktor-faktor penyebab diantaranya, kondisi fisik, citra diri, standar sosial, bakat, hingga perilaku. Kemudian ada konsekuensi logis yang dialami seperti terganggunya kesehatan mental *Idol K-pop* maupun *Kpopers* selaku penggemar. Adapun tindakan meminimalisir *Cyberbullying* yang dilakukan *Kpopers* Universitas Hasanuddin, seperti melaporkan akun-akun pelaku *Cyberbullying* agar ditindak lanjuti oleh agensi yang menaungi *Idol K-pop* bersangkutan.

Kata Kunci: *Cyberbullying*, *Idol K-pop*, *Kpopers*, Pemaknaan, Proses

ABSTRACT

Aurora Istijoany, E031191049. The Meaning of *Cyberbullying K-pop Idols* among *Kpopers* at Hasanuddin University. Supervised by Dr. Nuvida Raf, S.Sos., M.A. and Dr. Buhari Mengge, M.A. Department of Sociology, Faculty of Social and Political Sciences, Hasanuddin University.

This research aims to find out the meaning of *Cyberbullying* among *Kpopers* at Hasanuddin University and to find out the process of *Cyberbullying* among K-pop Idols. This research uses descriptive qualitative methods to describe the phenomena that occur among Hasanuddin University *Kpopers*. The technique for determining informants uses purposive sampling based on predetermined criteria. The data collection techniques used were observation and in-depth interviews. The research results found that Hasanuddin University *Kpopers* interpret *Cyberbullying* as a problem that occurs on social media, where individuals use harsh language to express their dislike for K-pop idols. *Cyberbullying*, which is global in nature and can occur so easily, requires a more serious view, especially after witnessing the detrimental consequences that can occur due to this phenomenon. The *Cyberbullying* process that occurs in K-pop Idols includes causal factors, logical consequences, and actions to minimize *Cyberbullying*. Causative factors include physical condition, self-image, social standards, talents, and behavior. Then there are logical consequences experienced such as disruption to the mental health of K-pop idols and *Kpopers* as fans. There are actions to minimize *Cyberbullying* carried out by Hasanuddin University *Kpopers*, such as reporting the accounts of *Cyberbullying* perpetrators so that they can be followed up by the agency that oversees the K-pop Idol in question.

Keywords: Cyberbullying, K-pop Idols, Kpopers, meaning, process

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan	7
1.4. Manfaat	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR.....	9
2.1 Masyarakat Digital (<i>Cybercommunity</i>).....	9
2.2 <i>Cyberbullying</i>	10
2.3 Budaya Korea dalam Dunia Digital.....	15
2.4 Teori Interaksionisme Simbolik.....	19

2.5 Teori Tindakan Sosial.....	22
2.6 Penelitian Terdahulu.....	24
2.7 Kerangka Pikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1. Pendekatan Penelitian.....	31
3.2. Strategi Penelitian.....	32
3.3. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	33
3.4. Sumber Data	34
3.5. Teknik Penentuan Informan	34
3.6. Teknik Pengumpulan Data	35
3.7. Teknik Analisis Data	37
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI.....	39
4.1. Sejarah Universitas Hasanuddin.....	39
4.2 Jumlah Mahasiswa Universitas Hasanuddin.....	44
4.3 Eksistensi <i>Idol</i> di Kehidupan <i>Kpopers</i> Universitas Hasanuddin.....	45
4.3.1 Hiburan.....	47
4.3.2 Panutan (Role Model).....	50
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
5.1. Profil Informan.....	54
5.2. Pemaknaan <i>Cyberbullying</i> pada <i>Idol K-pop</i>	59
5.2.1 Intensitas <i>Cyberbullying</i> pada <i>Idol</i> di Media Sosial.....	59
5.2.2 Dorongan untuk Bertindak.....	64

5.2.3 Siklus <i>Cyberbullying</i> di Dunia <i>K-pop</i>	67
5.3. Proses terjadinya <i>Cyberbullying</i> pada <i>Idol K-pop</i>	73
5.3.1 Faktor terjadinya <i>Cyberbullying</i> di <i>K-pop</i>	73
5.3.2 Konsekuensi Logis <i>Cyberbullying</i> pada <i>Idol K-pop</i>	77
5.3.3 Tindakan <i>Kpopers</i> dalam Meminimalisir <i>Cyberbullying</i>	80
5.4. Hasil Pembahasan.....	86
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
6.1 Kesimpulan.....	94
6.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 3.3 Tabel Perencanaan.....	33
Tabel 4.2 Distribusi Mahasiswa Universitas Hasanuddin Program Sarjana S1	45
Tabel 4.3 Eksistensi <i>Idol K-pop</i>	53
Tabel 5.1 Informan Penelitian.....	54
Tabel 5.2 Pemaknaan <i>Cyberbullying</i> pada <i>Idol K-pop</i>	72
Tabel 5.3 Proses terjadinya <i>Cyberbullying</i> pada <i>Idol K-pop</i>	85
Tabel 5. 4 Teori dan Temuan Hasil Penelitian.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh <i>Cyberbullying</i> pada <i>Idol K-pop</i>	13
Gambar 2. Contoh <i>Cyberbullying</i> pada <i>Idol K-pop</i>	14
Gambar 4. Skema Kerangka Pikir.....	30
Gambar 5. Peta Universitas Hasanuddin	44

DAFTAR ISTILAH

<i>Bias</i>	: Anggota favorit dalam suatu grup.
<i>Bubble</i>	: Aplikasi yang digunakan <i>Idol</i> dan penggemar untuk berinteraksi.
<i>Comeback</i>	: Saat idol merilis lagu atau album baru.
<i>Fandom</i>	: Kelompok penggemar suatu grup atau idol tertentu yang memiliki nama dan warna resmi.
<i>Fan Meeting</i>	: Acara jumpa penggemar.
<i>Fanservice</i>	: Layanan khusus dari idol kepada penggemarnya.
<i>Inspo</i>	: Inspirasi.
<i>Knetz</i>	: Netizen Korea Selatan.
<i>Multistan / Multifandom</i>	: Seseorang yang menggemari atau memiliki <i>fandom</i> lebih dari satu.
<i>PC (Photo Card)</i>	: Foto idol yang dicetak dalam bentuk kartu dan biasanya dijadikan salah satu inklusi pada album <i>K-pop</i> .
<i>Pick Me</i>	: Istilah untuk seseorang yang berusaha keras agar dilirik dan dipilih oleh lawan jenis.
<i>RP (Role-Play)</i>	: Penggemar yang berpura-pura memainkan peran menjadi idol dan biasanya berinteraksi di media sosial.
<i>Sasaeng</i>	: Penggemar fanatik yang melibatkan diri ke dalam kehidupan pribadi idol
<i>Stan</i>	: Penggemar yang aktif dan suportif pada idol yang digemari
<i>Trainee</i>	: Seseorang yang sedang dalam masa pelatihan sebelum didebutkan menjadi idol.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

K-pop (Korean Pop) merupakan suatu *genre* musik yang mulai dipopularkan di Korea Selatan pada awal tahun 90an. Grup bernama Seo Taiji and The Boys menjadi grup pertama yang menggandeng status sebagai grup *K-pop*. Seiring berjalannya waktu, grup-grup lain dibentuk lalu didebutkan, disebut sebagai *K-pop* generasi pertama, S.E.S, FinKL, H.O.T, god, dan masih banyak lagi, *K-pop* pun menjadi sebuah awal yang baru bagi dunia permusikan Korea Selatan. Agensi-agensi merekrut dan mengadakan audisi untuk mencari orang-orang bertalenta, dilatih untuk waktu yang bervariasi, mulai dari satu bulan hingga tujuh tahun, sebelum akhirnya didebutkan.

Memasuki awal tahun 2000an, generasi kedua *K-pop* pun lahir. Jika generasi pertama *K-pop* mempopulerkan musik ini di Korea Selatan, maka generasi kedua mulai membuka pintu untuk pasar internasional, terkhusus Asia. Platform-platform media sosial yang baru bermunculan dimanfaatkan untuk menjadi perantara musik ini merambah ke negara-negara lain, termasuk Indonesia. Dengan itu, *K-pop* mulai mendapat pengakuan dari negara lain, juga mendapat penggemar dari berbagai wilayah dunia, memungkinkan mereka untuk memiliki aktivitas di luar negara mereka sendiri.

Kini, *K-pop* telah mencapai generasi keempat. Kuatnya pengaruh *Hallyu* atau *Korean Wave* di Indonesia salah satunya bisa dilihat dengan menjamurnya

kelompok-kelompok penggemar *K-pop* di Indonesia. Tercatat dalam korea.net, pada tahun 2019 Indonesia menjadi negara peringkat pertama di Asia Tenggara setelah Thailand, Vietnam, USA dengan penggemar *K-pop* terbanyak yaitu sebanyak 9,90% dari total jumlah penduduk Indonesia sebanyak 267 juta jiwa (Adriani, 2021).

Data *Indonesia Digital Report 2020*, oleh *We Are Social & Hootsuite*, pertahun 2019-2020 pengguna internet di Indonesia naik 17% (25 juta) dari tahun sebelumnya, dengan penetrasi internet mencapai 64%, tercatat ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia pada Januari 2020. Angka pengguna media sosial di Indonesia meningkat sebanyak 8,1% dari April 2019 ke Januari 2020, terdapat 160 juta pengguna media sosial di Indonesia pada Januari 2020 (Kemp, 2020).

Berdasarkan data survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018, tingkat penetrasi internet tertinggi menurut kelompok umur, masing-masing sebesar 66,2% untuk kelompok usia 10-14 tahun dan 91% dan 49% untuk kelompok usia 15-19 tahun. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Eliani, Yuniardi dan Masturah (2018) terhadap 915 subjek penggemar *K-pop*, menunjukkan bahwa sebagian besarnya merupakan individu yang berada pada periode dewasa awal. Hal ini ditunjukkan dengan 47% diantaranya berusia 19-21 tahun dan 18% berusia 22-24 tahun. Data tersebut menunjukkan bahwa penggemar *K-pop* dominan berada di usia dewasa awal. Hal itu menunjukkan usia yang sama dengan penggemar *K-pop*, seperti yang disebutkan Korean Culture and Information (KOCIS) dalam penelitiannya menyatakan penggemar *K-pop* berada di usia remaja

dan dewasa awal usia 20 tahunan sehingga secara analisis jumlah pengguna internet yang besar tersebut juga didominasi oleh penggemar *K-pop* (Anwar, 2020).

Menjadi sesuatu yang sudah dikenal hampir di seluruh penghujung dunia, *K-pop* tentu memiliki masalah-masalah yang tidak bisa dihindari. Salah satunya adalah *Cyberbullying*. Menurut Alamsyah (2010) dalam Nur Maya (2015), mengatakan bahwa “*Cyberbullying* adalah perlakuan kasar yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang, menggunakan bantuan alat elektronik yang dilakukan secara berulang dan terus-menerus pada seorang target yang kesulitan membela diri.” *Cyberbullying* sering kali dilakukan oleh seseorang melalui media sosial, seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan *E-mail*. Pelaku *Cyberbullying* melakukan tindakan tersebut karena orang yang bersangkutan merasa cemburu, dendam, atau sengaja melakukannya hanya untuk membuat targetnya merasa tidak nyaman dan tidak aman.

Kematangan usia dan pengalaman menjadi poin penting yang menjadikan seseorang semakin bijak dan pengertian dalam menggunakan media sosial. Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa banyak *Kpopers* berinteraksi di dunia maya sejak usia dini tanpa memiliki pengetahuan yang memadai tentang keterampilan digital (Anwar, 2020).

Interaksi internet ini memudahkan anak-anak dan remaja, khususnya remaja penggemar *K-pop*, untuk menjadi korban atau bahkan pelaku *Cyberbullying* di media sosial, karena mereka menghabiskan sebagian besar aktivitasnya di internet dan jejaring sosial (Anwar, 2020).

Selama sekitar dua generasi terakhir, *K-pop* sudah dominan menjadi ranah kompetisi yang mana para penggemar akan berlomba-lomba untuk menjadikan idolnya sebagai nomor satu. Mereka akan membandingkan pengaruh ataupun prestasi dari idolnya, sehingga hal ini kemudian seringkali menimbulkan konflik antar *Kpopers* atau yang juga dikenal dengan istilah *fanwar*.

Karena *K-pop* sudah begitu dikenal di hampir seluruh penjuru dunia berkat kehadiran teknologi dan internet yang memudahkan orang-orang untuk mempromosikan maupun menyebar informasi-informasi seputar idolnya, persaingan pun menjadi semakin ketat. Sisi negatif dari hal ini adalah para *Kpopers* dapat saling menyerang dan menjatuhkan, termasuk dengan melakukan *Cyberbullying* tersebut.

Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik oleh Herbert Blumer dan tindakan sosial oleh Max Weber, yang berfokus pada pemaknaannya. Blumer memandang pemaknaan (*meaning*) sebagai produk sosial yang terbentuk karena adanya interaksi yang terjadi antarmanusia. Lalu, terjadi pula suatu tindakan sosial yang bisa saja berbeda berdasarkan bagaimana makna yang dimiliki.

Sebagai seseorang yang terekspos dipandangan publik, ada *image* dan ekspektasi tertentu yang perlu dipertahankan oleh seorang idol, dan ini seringkali menjadi beban karena mereka perlu menetapkan batasan akan apa yang bisa mereka lakukan ataupun mereka ucapkan. Hal tersebut memiliki sisi positif dan negatif tentunya. Perhatian yang didapatkan dari masyarakat dapat dijadikan bantuan untuk mereka bisa meningkatkan kekurangan mereka. Tapi perhatian itu juga bisa

berdampak buruk bilamana tidak disampaikan dengan baik sehingga berpengaruh pada kondisi mental mereka.

Jika kita membicarakan tentang idol, *visual* kerap menjadi fokus utama. Korea terkenal dengan standar kecantikannya yang ketat. Oleh karena itu, semua idol diharuskan untuk terus menjaga standar tersebut karena dengan melakukan itu, mereka akan terus disegani oleh publik. Namun, usaha yang dilakukan untuk menjaga standar itu tidak mudah tentunya. Banyak idol yang berakhir melakukan operasi plastik, atau diet ketat yang tidak sehat, yang tentu dapat mempengaruhi kesehatan fisik juga mentalnya.

Banyaknya hal yang menjadi perhatian publik pada satu sisi telah membatasi ruang gerak seorang idol. Jika ada sesuatu yang mereka tunjukkan tidak sesuai dengan ekspektasi publik, tidak sedikit yang kemudian menjadi target *Cyberbullying*. Pada saat seorang idol menerima *Cyberbullying*, para penggemarnya akan menjadi tameng untuk melindungi idolanya. Namun, tidak menutup kemungkinan pula bagi *Kpopers* yang lain memaknai fenomena ini dengan pikiran yang sama, tergantung pada siapa dan bagaimana proses *Cyberbullying* tersebut dilakukan. Oleh karena itu, peneliti ingin melihat bagaimana para *Kpopers* memaknai fenomena *Cyberbullying* yang terjadi. Selain itu, peneliti juga ingin melihat bagaimana proses terjadinya fenomena ini di dunia *Kpopers*.

Di Makassar kita bisa menjumpai *event-event K-pop* yang seringkali diselenggarakan. Kegiatan seperti lomba *cover* misalnya. *Cover* lagu dan *dance* adalah dua hal yang paling sering diadakan. Beberapa acara besar bertema *K-pop*

yang pernah diadakan di Makassar diantaranya, *Hallyu Festival Academy* di Phinisi Point 2021 silam, *Ritelaku K-pop Dance Competition* di MTC Foodcourt pada 2019, dan *K-pop Day* di Trans Studio Makassar pada 2018 dan 2019.

Selain kegiatan-kegiatan bertajuk lomba, salah satu *event* yang akhir-akhir ini semakin sering diadakan juga adalah *gathering* yaitu acara pertemuan atau perkumpulan guna merayakan sesuatu. Hal-hal seperti perayaan ulang tahun idol, perayaan *comeback* idola ataupun sekedar acara *exhibition* atau ajang *gallery* foto idol (Maraya, 2021).

Mengingat jumlah *Kpopers* di Indonesia, termasuk di Kota Makassar yang mengambil banyak bagian dari populasi masyarakat, peneliti merasa hal ini penting untuk diteliti. Namun, penelitian ini akan berfokus di Universitas Hasanuddin setelah observasi yang dilakukan dan mendapati jumlah *Kpopers* yang tidak sedikit dan memenuhi kriteria yang sudah ditentukan.

Cyberbullying merupakan satu masalah sosial yang konsisten terjadi tidak hanya di dunia maya secara umum, tetapi di *K-pop* juga. Kehadiran teknologi yang semakin canggih serta perubahan sosial yang terjadi pada masyarakat seiring berjalannya waktu telah memungkinkan *Cyberbullying* menjadi masalah yang perlu penanganan lebih lanjut karena hal ini telah membawa dampak yang mampu menurunkan tingkat kesejahteraan hidup bagi orang-orang yang menerimanya. Dalam *K-pop* pun, tidak hanya idol yang terkena *Cyberbullying* yang merasakan dampaknya, melainkan para penggemarnya juga, bahkan jika terus berlangsung dan semakin parah, masalah ini bisa berdampak pada masyarakat secara lebih luas. Oleh

karena itu, dengan meneliti tentang hal ini, peneliti berharap dapat meningkatkan perhatian dan pengetahuan *Kpopers* juga masyarakat secara umum tentang *Cyberbullying*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana makna *Cyberbullying* pada *Idol K-pop* di kalangan *Kpopers* Universitas Hasanuddin?
2. Bagaimana proses terjadinya *Cyberbullying* pada *Idol K-pop*?

1.3 Tujuan

1. Untuk mengetahui makna *Cyberbullying* di kalangan *Kpopers* Universitas Hasanuddin.
2. Untuk mengetahui proses terjadinya *Cyberbullying* pada *Idol K-pop*.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, bagi disiplin ilmu sosiologi manfaat penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dan wawasan keilmuan dalam dunia pendidikan, baik yang berkaitan dengan penelitian serupa maupun penelitian sejenis yang dapat memperluas dan menjadi pelengkap landasan teori seperti sosiologi digital yang memiliki perhatian terhadap pemahaman penggunaan media digital dalam segala aktivitas riset yang ditujukan untuk mempelajari kehidupan manusia dengan lebih efektif dan efisien.

2. Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa yang mengambil studi Sosiologi untuk dapat mendalami serta memahami lebih baik tentang fenomena *Cyberbullying* dalam studi sosiologi.
2. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi masukan untuk para penyintas kesejahteraan sosial, dalam hal ini pada Dinas Kesejahteraan Sosial dalam mengatasi masalah-masalah sosial terkait *Cyberbullying* yang bisa dialami oleh para remaja maupun anak-anak di dunia maya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

2.1 Masyarakat Digital (*Cybercommunity*)

Perkembangan teknologi dan informasi bukan hanya menciptakan masyarakat yang global, namun menyediakan ruang gerak yang baru, sehingga secara natural, manusia bisa berkomunikasi melalui dua dunia, yaitu dunia nyata dan dunia maya atau yang dikenal juga dengan istilah *Cybercommunity*. Masyarakat maya membangun dirinya dengan sepenuhnya mengandalkan interaksi sosial dan proses sosial dalam kehidupan kelompok (jaringan) intra dan antarsesama anggota masyarakat maya. Masyarakat maya juga umumnya membentuk komunitas karena adanya persamaan kegemaran ataupun kebutuhan masyarakat terhadap kelompok tersebut (Bungin, 2006).

Perubahan sosial dalam masyarakat dunia maya memiliki konsekuensi budaya yang sangat luas dan tajam. Hal ini dikarenakan, selain sifat perubahannya yang global, perubahan sosial ini terjadi dengan sangat cepat dan menimbulkan banyak efek terhadap perubahan perilaku di masyarakat maya dan nyata, sehingga menciptakan gesekan sosial yang tajam di kedua bagian masyarakat tersebut. Dengan demikian, perubahan sosial pada masyarakat maya sangat erat kaitannya dengan refleksi dari realitas yang sesungguhnya. Namun di sisi lain, perubahan sosial ini juga berkaitan dengan berbagai persoalan yang muncul kemudian, terutama yang berkaitan dengan kontak budaya global, termasuk berbagai bentuk kejahatan dunia maya, atau yang dikenal dengan *Cybercrime* (Bungin, 2006).

Selain eksistensinya yang mempermudah komunikasi antar sesama, *Cybercommunity* juga bisa menjadi tempat bagi para pengguna untuk melakukan salah satu bentuk dari *Cybercrime*, yaitu *Cyberbullying*. Keberadaan ruang ini jika tidak digunakan dengan baik, dapat menimbulkan masalah yang bisa berdampak pada siapapun yang menjumpai tindak *Cyberbullying* tersebut, juga dengan kebebasan dalam menggugah, *Cyberbullying* ini bisa ditujukan kepada siapapun, terlepas jarak dan waktu yang berbeda.

2.2 *Cyberbullying*

Masalah yang sering terjadi akibat penggunaan media sosial adalah meningkatnya apa yang dikenal sebagai *Cyberbullying*, atau penindasan di dunia maya. Salah satu platform digital yang sering digunakan oleh masyarakat maya untuk membangun koneksi satu sama lain adalah media sosial. Menurut Utami & Baiti (2018) dalam Santika (2022), penggunaan media sosial sering menimbulkan masalah yaitu meningkatnya perundungan di dunia maya, atau yang dikenal dengan perilaku *Cyberbullying*. Kehadiran media sosial memudahkan penggunanya untuk melakukan *Cyberbullying*, seperti mengunggah postingan yang kejam dengan tujuan mengintimidasi, menghina, mengekspos, dan mencemarkan nama baik korban. Korban *Cyberbullying* merasa sakit hati dan malu, sementara pelaku merasakan kepuasan karena tujuannya telah tercapai.

Berbeda dengan perundungan yang dilakukan di dunia nyata, perundungan di dunia maya atau *Cyberbullying* bersifat global sehingga dapat menyediakan akses yang lebih mudah serta jangkauannya lebih luas untuk melakukan *bullying* terlepas

dari ruang dan waktu yang berbeda. Hal tersebut telah menjadikan *Cyberbullying* sebagai tindakan yang seringkali dianggap remeh, padahal dampak yang dapat timbul dari *Cyberbullying* bisa sama seriusnya dengan *bullying* yang terjadi di dunia nyata. Satu persamaan antara *bullying* di dunia nyata dan dunia maya adalah dilakukan secara verbal, dan meskipun *Cyberbullying* tidak secara langsung melukai fisik, dampak mental yang dapat ditimbulkan dari perudungan ini juga seharusnya tidak diabaikan. Kelemahan dalam bentuk keterbatasan dalam menjangkau pelaku secara langsung justru telah menjadi jalan mudah bagi para pelaku *Cyberbullying* untuk lari dari rasa tanggung jawab pada ujaran-ujaran yang diunggah.

Media sosial telah menjadi salah satu alternatif bagi para pelaku *Cyberbullying* untuk melakukan tindakannya. Media sosial akan memberikan dampak positif jika digunakan untuk hal-hal positif, maka tidak akan ada masalah yang dikhawatirkan. Terutama bagi penggemar *K-pop* pada usia dewasa awal diharapkan mampu menggunakan media sosial dengan bijak dan perilaku yang positif. Bagi penggemar *K-pop* yang kurang memiliki pemahaman yang baik dalam bermedia sosial, akan menimbulkan permasalahan seperti *fanwar* atau kegiatan adu argumen antar *fandom*. Masalah seperti itu menyebabkan para penggemar *K-pop* melakukan agresi verbal, mengirim tulisan yang kasar dan menyinggung serta mengirim pesan ancaman kematian yang ditujukan kepada idol atau penggemar idol lain memberikan komentar jahat pada akun idola atau di akun pribadi yang tanpa di sadari masuk kategori perilaku *Cyberbullying*.

Realitas yang ada menunjukkan bahwa penggemar *K-pop* terlibat dalam kasus *Cyberbullying* di media sosial. Sebanyak 54 % penggemar *K-pop* memiliki perilaku agresif verbal di media sosial dalam kategori tinggi. Perilaku agresif verbal di media sosial menunjukkan gejala perilaku *Cyberbullying* (Ibadurruhama, 2020).

Ada banyak tipe perilaku *Cyberbullying*, seperti (i) *Flaming*, merupakan perdebatan yang tidak esensial, penyanggahan tanpa dasar yang kuat dengan menghina dan kalimat kasar atau memprovokasi orang lain untuk mengejek; (ii) *Denigration* (fitnah/pencelaan), dilakukan dengan tujuan mencela atau merusak reputasi orang lain dengan menyebarkan berbagai gosip tentang seseorang yang menjadi korban malu; (iii) *Harassment* (gangguan), dilakukan dengan berkali-kali mengirimkan pesan atau foto yang tidak pantas dalam forum, email, dan jejaring sosial hingga mencapai ratusan kali dalam satu hari; (iv) *Impersonation* (meniru), perilaku orang lain dan mengirimkan berbagai pesan dengan tujuan merusak hubungan, membuat reputasi buruk dan mendapatkan masalah; (v) Pengucilan secara sosial, perilaku yang sengaja mengabaikan, memboikot atau mengucilkan seseorang dari suatu grup *online* (Willard, 2007).

Cyberbullying sering terjadi di industri dunia *K-pop* dikarenakan untuk menjadi idol dituntut untuk menjadi sempurna. Jika para idol melakukan kesalahan atau tidak sesuai dengan *society* yang ada, kemungkinan besar mereka akan menghadapi prasangka, terutama pada kaum perempuan yang biasanya menerima lebih banyak penilaian dibanding yang diterima oleh idol lawan jenisnya, dikarenakan tuntutan masyarakat yang membuat idol-idol ini harus terlihat seperti apa yang mereka inginkan. Ada banyak kasus idol yang terkena *Cyberbullying*

dikarenakan fans yang fanatik, yang membela terlalu berlebihan terhadap idolnya dan terkadang karena mereka memang tidak suka.

Idol K-pop seringkali dijadikan target dari *Cyberbullying*. Privasi mereka yang kerap tidak terjaga, dijadikan kesempatan bagi pada perudung untuk dinilai. Salah satu kasus *Cyberbullying* yang sangat terkenal hingga di kalangan non-*Kpopers* mungkin adalah kasus Sulli dan Goo Hara. Kedua idola perempuan ini berakhir bunuh diri karena depresi. Sulli dan Hara juga terkenal sering mengalami *Cyberbullying* karena berbagai alasan.

Source: The Celeb via Nate

1. [+224, -25] She'll look back on this in a few years and cringe
2. [+122, -11] Attention wh*re...
3. [+98, -22] Her best friend Sulli always seems to be doing well...
4. [+21, -4] Hara doesn't seem to be able to see the forest behind the tree. She always causes short-sighted scandals over her emotions.
5. [+14, -9] The true attention wh*res never actually commit suicide. They feel satisfied with the attention they get from it.
6. [+11, -2] You guys are all going to hell for hating on someone who's essentially a victim of dating violence. That karma will come back to you.
7. [+11, -6] You haters are really the devils. I checked her Instagram out and she seems to be having a hard time over her hate comments.

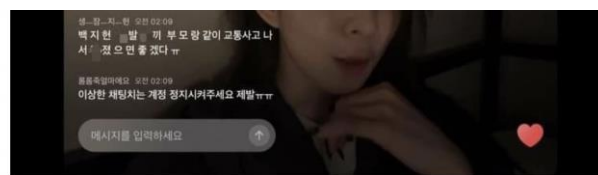
9. [+35, -2] She's seriously got mental health problems or she's on drugs
10. [+33, -5] Gross, she looks like she smells
11. [+31, -6] I think it's understandable that she can party like this but I don't know why she would share it on SNS... for attention?? Because it looks sad, the way she's begging for attention...
12. [+27, -3] What the, she looks like a mental person!!! That facial expression in the fourth picture, she's totally feeling it, isn't she? I wouldn't be surprised if she released a porno at this rate. She's embarrassing the celebrity title
13. [+27, -4] There are more pictures on her Instagram and they all look high
14. [+25, -0] Is Sulli on drugs? Is it possible to take these pictures sober?
15. [+23, -0] Is this a New Year's party or a drug party.....

Gambar 1. (a) Contoh *Cyberbullying* pada Goo Hara, (b) Contoh *Cyberbullying* pada Sulli (Sumber: www.twitter.com)

Gambar di atas memperlihatkan contoh lain dari *Cyberbullying* yang ditujukan kepada dua *Idol K-pop*, yaitu Sulli dan Goo Hara. Kedua idol tersebut melakukan tindak bunuh diri pada 2019 silam dan banyak yang mengasumsi bahwa ujaran-ujaran kebencian yang mereka terima begitu seringnya telah menjadi salah satu faktor pendorong mereka melakukan tindakan tersebut.

Setelah kematian Sulli, para penggemar memulai petisi untuk diberikan pada pemerintah agar mereka mengeluarkan pasal mengenai *Cyberbullying* yang dinamakan *Sulli Law*. Hal ini diakui akan dirundingkan, namun hingga sekarang, masih belum ada kabar lagi mengenai progres dari *Sulli Law* itu sendiri.

Belum lama ini, terjadi sebuah kasus *Cyberbullying* pada *girlgroup* bernama fromis_9, di mana rentetan komentar kebencian diunggah di kolom komentar saat salah satu anggota fromis_9 sedang melakukan *live streaming* di sebuah aplikasi bernama *Weverse*, yang digunakan sebagai ruang berinteraksi antara idol dan penggemar.



(Translation) Fresh_P***Y_Jiheon: B**h I hope you die in a car accident with your parents

Gambar 2. Contoh *Cyberbullying* di Live WEVERSE pada anggota fromis_9 (Sumber: www.twitter.com/@MOREASL)

Kejadian ini kemudian menjadi viral dan penggemar fromis_9 maupun penggemar dari *fandom* lain mulai bersama-sama berusaha mentrendingkan hashtag #PROTECTFROMIS_9 di media sosial, juga melaporkan kasus ini pada agensi fromis_9 dan kepada pihak *Weverse* itu sendiri. Para penggemar mengharapkan *Weverse* untuk membuat fitur filter kata pada kolom komentarnya, agar orang-orang tidak bisa sembarang saja menulis komentar yang berbau negatif dan menyakiti.

2.3 Budaya Korea dalam Dunia Digital

Adapun penjelasan tentang bagaimana budaya Korea Selatan, termasuk *K-pop*, berkembang dan masuk ke Indonesia didukung oleh kemajuan teknologi yang telah membantu penyebaran budaya Korea ke negara-negara lain. Menurut Korean Culture and Information Service (2011) dalam Ridaryanthi (2014), sirkulasi dari berbagai produk industri yang dikonsumsi, seperti musik, *fashion*, film dan drama, hingga program-program televisi telah mampu memengaruhi budaya lokal yang mana produk-produk tersebut dikonsumsi. Motif khas yang menarik dari segi pakaian Korea, desain arsitek dari gedung dan bangunan yang memberi nuansa ala Korea, ditunjukkan lewat drama dan program-program televisi yang kemudian menarik perhatian masyarakat global.

Menurut Oh & Park (2013) dalam Zaini (2017), Korea Selatan dapat berhasil mengeksport dan mempromosikan *K-pop* karena strategi yang dimiliki mulai dari menciptakan visual dan konsep yang menarik untuk disaksikan, lagu dan tarian yang menonjol, unsur estetik yang dimasukkan ke dalam karya-karya yang dirilis, hingga ekspresi artistik memiliki pola dasar yang berasal dari seni tradisi yang sudah ada sejak lama ataupun legenda yang berasal dari negara lain.

Menurut pengamat musik, Franki Raden (2014) dalam Zaini (2017), kemunculan dan pertumbuhan *K-pop* dapat dikaitkan dengan infrastruktur dan mekanisme efisien yang ada di Korea Selatan. Negara ini telah menanamkan apresiasi yang mendalam terhadap musik pada masyarakatnya, yang telah memberikan kontribusi besar terhadap kesuksesan industri musik. Alhasil,

konsumsi musik di Korea sangat tinggi, mencakup berbagai *genre* seperti musik tradisional, *pop*, *rock*, *jazz*, dan musik klasik.

Keberhasilan Korea Selatan dalam mengglobalkan *K-pop* merupakan perjalanan yang tidak mudah dan singkat, sehingga hal itu menuntut musisi Korea untuk memiliki tekad yang teguh dalam menciptakan musik yang selaras dengan preferensi anak muda yang cenderung sering berubah. Namun, ketika kita mengkaji evolusi musik kontemporer Korea, kita melihat bahwa ekspansi *K-pop* di luar negeri terjadi bersamaan dengan kebangkitan budaya populer Korea, yang biasa disebut *Hallyu* atau *Korean Wave* (Zaini, 2017).

Ketenaran *K-pop* kini tidak lagi terhitung besarnya. Oleh karena itu, agensi-ageni yang menaungi para idol perlu terus mencari cara untuk menjaga keterikatan hubungan antara para penggemar dengan idolnya. Salah satu hal yang cukup menonjol sebagai pembuktian hubungan antar idol dan penggemarnya yang terus terhubung erat adalah melalui promosi. Idol dipersiapkan dengan karya-karya baru, musik-musik yang menginspirasi dan cocok di telinga publik, konsep *comeback* yang unik dan keren, acara-acara yang menunjukkan sisi kepribadian mereka, aplikasi-aplikasi yang dirilis untuk memudahkan para idol berinteraksi dengan penggemarnya, terlepas jarak dan waktu, dan masih banyak cara-cara yang terus diupayakan agar hubungan ini terus terjalin dengan baik.

Menurut Sagita & Kadewandana (2018) dalam Wardani (2021), internet juga memiliki peran yang besar menjadi perantara untuk mempertahankan hubungan antara penggemar dan idolnya. Terlebih dengan hadirnya media sosial yang bisa

digunakan langsung oleh idol serta tersedianya tempat untuk memberi tanggapan dan komentar pada postingan-postingan yang diunggah, penggemar dan idol dapat terus berinteraksi dan saling mengetahui hal-hal seputar hidup satu sama lain terlepas dari jarak dan waktu yang berbeda. Namun, kemudahan tersebut juga berlaku sama saat melakukan *Cyberbullying*.

Hal-hal tersebut yang kemudian bisa pada satu sisi menjelaskan mengapa banyak dari *Kpopers* yang bisa merasa sangat terikat atau dekat dengan idolnya, bahkan jika mereka tidak pernah bertemu langsung, ataupun berinteraksi langsung dengan idolnya. Memungkinkan *Kpopers* untuk membentuk suatu hubungan parasosial dengan idolnya, membangun hubungan imajinatif dengan persona yang dipertunjukkan oleh idolnya. Menyebabkan banyak dari *Kpopers* yang mudah untuk ikut terdampak pada apa yang terjadi pada idolnya.

Di Korea Selatan, idola *K-pop* menciptakan komunitas yang erat dalam *boyband* dan *girlband* masing-masing, dan grup-grup ini diberi nama *fandom* resmi yang unik oleh agensi yang mengelola mereka. Konsep *fandom*, yang pada dasarnya mewakili kumpulan penggemar setia, mencakup beragam subkultur, minat, dan aktivitas yang dengan penuh semangat dianut dan dinikmati oleh para penggemar (Zaini, 2018).

Komunitas seperti *fandom* sendiri berfungsi sebagai pengingat yang menghibur bagi para penggemar bahwa mereka tidak sendirian dalam semangat dan antusiasme terhadap minat yang mereka miliki. *Fandom* memiliki kemampuan luar biasa untuk membangun sebuah tempat perlindungan, sebuah ruang di mana

individu dapat dengan sepenuh hati merangkul dan menampilkan diri mereka yang sebenarnya, hanya di antara sesama individu yang memiliki pemikiran yang sama (Tartila, 2013).

Aktivitas *Kpopers* di Indonesia sendiri sudah bervariasi mulai dari mengikuti kegiatan idolnya, membeli album ataupun merch-merch yang dirilis, menonton konser dan acara-acara yang dihadiri idolnya, giat berpartisipasi dalam voting agar idolnya dapat menang dalam suatu nominasi, mengadakan event-event ulang tahun, hingga melakukan kegiatan sukarela dan berdonasi. Aktivitas-aktivitas tersebut dilakukan menyesuaikan pada seberapa besar cinta dan dedikasi yang mereka miliki terhadap idolnya.

Budaya Korea yang sudah menyebar luas di Indonesia dan keterlibatan dunia digital dalam pendistribusiannya telah menciptakan suatu ranah maya yang mampu menimbulkan suatu banyak fenomena, seperti *Cyberbullying*. Pengetahuan yang dimiliki oleh para *Kpopers* tentang budaya-budaya Korea juga *K-pop* bisa kemudian mempengaruhi pandangan mereka tentang dunia ini yang seringkali ditunjukkan melalui media sosial.

Hubungan budaya Korea dalam dunia digital terhadap penelitian ini ialah dengan adanya representasi budaya Korea, termasuk *K-pop* yang dipertunjukkan lewat dunia maya, peneliti berharap bisa mengetahui bagaimana pengalaman ataupun pengetahuan yang para *Kpopers* miliki tentang budaya Korea dan *K-pop* kemudian membentuk suatu pemaknaan terhadap fenomena-fenomena yang terjadi, dalam hal ini, *Cyberbullying*.

2.4 Teori Interaksionisme Simbolik

Interaksionisme simbolik, sebuah teori yang dikemukakan oleh Herbert Blumer memperkenalkan istilah interaksionisme simbolik pada tahun 1937 yang memainkan peran penting dalam membentuk perkembangannya melalui esai-esainya yang berpengaruh. Interaksionisme simbolik, seperti yang dikonsep oleh Blumer, berfokus pada sifat khas interaksi manusia. Tidak seperti sekedar reaksi terhadap tindakan orang lain, individu yang terlibat dalam bentuk interaksi ini menafsirkan dan memberikan makna pada setiap tindakan yang dilakukan orang lain. Oleh karena itu, tanggapan aktor selalu bergantung pada evaluasi menyeluruh terhadap signifikansi yang mendasarinya. Akibatnya, interaksi manusia difasilitasi oleh pemanfaatan simbol-simbol interpretatif dan upaya untuk menguraikan makna di balik tindakan sesama individu (Anam, 2017).

Blumer memiliki tiga premis dalam teorinya, premis pertama, bahwa *“Human act toward people or things on the basis of the meanings they assign to those people or things”*. Maksudnya, manusia bertindak atau bersikap terhadap manusia yang lainnya pada dasarnya dilandasi atas pemaknaan yang mereka kenakan kepada pihak lain tersebut (Anam, 2017).

Premis kedua Blumer adalah *“Meaning arises out of the social interaction that people have with each other”*. Pemaknaan muncul dari interaksi sosial yang dipertukarkan di antara mereka. Makna bukan muncul atau melekat pada sesuatu atau suatu objek secara alamiah. Makna berasal dari hasil proses negosiasi melalui

penggunaan bahasa (*language*) dalam perspektif interaksionalisme simbolik (Anam, 2017).

Premis ketiga Blumer adalah *“Individual’s interpretation of symbols is modified by his or her own thought process”*. Interaksionalisme simbolik menggambarkan proses berpikir sebagai perbincangan dengan diri sendiri (Anam, 2017).

Menurut Arifin (1994) dalam Rahardjo (2018), pendekatan interaksionis simbolik yang diselaraskan dengan perspektif fenomenologis menekankan pentingnya interpretasi dalam membentuk pengalaman manusia. Premis mendasar dari pendekatan ini adalah bahwa objek, individu, situasi, peristiwa, atau fenomena tidak memiliki makna yang melekat; sebaliknya, makna diberikan kepada mereka melalui proses penafsiran. Penting untuk dicatat bahwa atribusi makna bukanlah sesuatu yang sewenang-wenang atau acak, melainkan tindakan yang disengaja.

Interaksionisme simbolik menyatakan bahwa individu dapat mencapai pemahaman bersama dan menciptakan realitas kolektif dengan berinteraksi satu sama lain. Perspektif ini memandang realitas sebagai produk makna dan interpretasi yang diberikan orang terhadap interaksi dan pengalamannya. Interaksionisme simbolik menyatakan bahwa realitas dibangun melalui proses menghubungkan signifikansi dengan interaksi ini (Rahardjo, 2018).

Blumer membahas kekhasan yang melekat pada tindakan dan interaksi antar manusia, menyoroti bagaimana keunikan tersebut terletak pada kemampuan manusia untuk memahami dan menafsirkan tindakan satu sama lain, bukan hanya

bereaksi terhadapnya. Selama proses interaksi sosial, individu mengomunikasikan makna simbolik satu sama lain, sehingga menafsirkan symbol-simbol ke dalam tindakan mereka serta merespon berdasarkan penafsiran mereka. Interaksi sosial melibatkan pengaruh timbal balik antar aktor. Simbol memainkan peran penting dalam memfasilitasi perilaku manusia dan menjalankan berbagai fungsi spesifik bagi individu (Anam, 2017).

Perbedaan cara penggunaan bahasa pada akhirnya menimbulkan variasi pola berpikir manusia. Meskipun penafsiran bahasa sangat bergantung pada konteks dan norma-norma masyarakat, persepsi dan pemahaman individu secara signifikan membentuk simbol-simbol yang kita rasakan selama proses berpikir. Konsep makna berkaitan erat dengan bahasa dan berfungsi sebagai faktor penentu cara kita berpikir. Oleh karena itu, hubungan antara bahasa, makna, dan pemikiran saling terhubung secara rumit, dan interaksi antara ketiga elemen ini sangatlah penting dalam kerangka interaksionisme simbolik (Anam, 2017).

Blumer berpendapat bahwa manusia memiliki kesadaran dan reflektifitas, yang memungkinkan mereka menghubungkan pengetahuannya melalui fenomena yang ia sebut sebagai *Self-Indication*. Proses *Self-Indication* ini melibatkan komunikasi berkelanjutan dalam konteks sosial, di mana individu memperoleh pengetahuan, mengevaluasinya, memberikan arti penting, dan selanjutnya mengambil tindakan. Dalam konteks sosial ini, individu berusaha mengantisipasi tindakan orang lain dan menyesuaikan tindakan mereka sendiri. Blumer menekankan pentingnya bagi peneliti untuk berempati terhadap subjek penelitiannya, membenamkan diri dalam

pengalaman objek yang diselidiki, dan memahami nilai-nilai unik yang dianut setiap individu (Poloma, 2010).

Keterkaitan teori Blumer dengan penelitian ini adalah pemaknaan yang terbentuk pada *Kpopers* tentang *Cyberbullying* setelah terjadinya interaksi yang mencakup proses berpikir dan menilai fenomena yang terjadi hingga menimbulkan suatu tindakan sosial yang dilakukan berdasarkan pemaknaan yang dimiliki.

2.5 Teori Tindakan Sosial

Fokus Weber pada teori tindakan berorientasi pada tujuan dan motivasi individu. Menurut Weber, seseorang dapat menganalisis dan membandingkan struktur sosial masyarakat yang berbeda dengan menggali alasan yang mendasari tindakan para anggotanya. Hal ini mencakup mengkaji peristiwa sejarah yang membentuk karakter mereka dan memahami tindakan para aktor yang saat ini menghuni masyarakat. Namun, Weber menekankan bahwa tidak mungkin membuat generalisasi menyeluruh mengenai semua masyarakat atau struktur sosial karena masing-masing masyarakat mempunyai keunikan tersendiri (Jones, 2016).

Menurut Weber, penting untuk membedakan antara tindakan sosial dan jenis tindakan lain yang dilakukan manusia. Karakteristik utama dari tindakan sosial adalah bahwa tindakan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan secara sadar perilaku orang lain dan secara khusus diarahkan untuk terlibat atau merespons orang lain. Sosiologi didorong oleh tujuan mendasar untuk memahami alasan yang mendasari di balik arah dan hasil tertentu dari tindakan sosial tersebut. Intinya,

sosiologi berupaya mengungkap dinamika dan pola rumit yang mengatur interaksi manusia dan dampak selanjutnya (Sunarto, 2004).

Tindakan sosial Weber terbagi menjadi empat. Pertama, tindakan rasional instrumental merupakan tindakan yang direncanakan dan diperhitungkan secara strategis. Tindakan tersebut ditujukan untuk mencapai tujuan tertentu dengan mempertimbangkan berbagai faktor dan perhitungan rasional. Para aktor yang terlibat dalam tindakan rasional instrumental secara hati-hati menilai potensi hasil dan mengambil keputusan berdasarkan alasan logis. Dalam jenis tindakan ini, aktor mempunyai kendali yang lebih besar atas tindakan mereka dan termotivasi untuk mencapai tujuan dan nilai-nilai akhir mereka. Tujuan dan nilai-nilai ini menjadi satu-satunya fokus dan harus dicapai, apa pun potensi hasilnya. Kedua, rasionalitas nilai merupakan jenis tindakan rasional yang didorong oleh keyakinan dan nilai-nilai pribadi. Ketika melakukan tindakan rasional nilai, individu memprioritaskan nilai-nilai dan keyakinan yang dianut secara mendalam, tanpa harus mempertimbangkan potensi keberhasilan atau kegagalan tindakan mereka. Fokus utama mereka adalah memenuhi tujuan dan nilai-nilai pribadi mereka, terlepas dari keadaan eksternal atau kemungkinan mencapai kesuksesan. Ketiga, tindakan tradisional mengacu pada tindakan yang telah mendarah daging dan diwariskan secara turun-temurun. Tindakan-tindakan ini sering kali berakar kuat pada norma dan adat istiadat budaya atau masyarakat. Keempat, tindakan afektif merupakan tindakan yang didorong oleh kondisi dan orientasi emosional. Mereka dipengaruhi oleh perasaan dan emosi individu pada saat tertentu (Prahesti, 2021).

Pada penelitian ini, pembaca dapat melihat bagaimana *Kpopers* Universitas Hasanuddin memaknai *Cyberbullying* yang terjadi pada *Idol K-pop* serta proses terjadinya hingga *Kpopers* mendapatkan konklusi akan tindakan seperti apa yang dilakukan untuk meresponi fenomena tersebut.

2.6 Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan di Indonesia dan relevan membahas terkait pemaknaan dan *Cyberbullying* yang terjadi di *K-pop*. Berikut beberapa contoh hasil penelitian yang dianggap berkaitan dengan penelitian ini.

Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Rumusan Masalah dan Metode Penelitian	Hasil
1.	Citra Rosalyn Anwar	Mahasiswa dan <i>K-pop</i> (Studi Interaksi Simbolik <i>K-popers</i> di Makassar	Rumusan Masalah : 1. Bagaimana makna <i>K-pop</i> dalam kehidupan <i>Kpopers</i> ? Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pandangan Interaksi Simbolik. Berfokus pada 10 mahasiswa <i>Kpopers</i> .	Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa <i>Kpopers</i> memaknai <i>K-pop</i> sebagai hiburan dan sesuatu yang membawa banyak dampak positif, terlepas dari stereotip negatif yang biasa dimiliki orang lain terhadap <i>Kpopers</i> .
2.	Rika Nasida Alfiana	<i>Cyberbullying</i> dalam Media Sosial Twitter Antara <i>K-pop</i> Fandom ARMY (BTS Fans) dan EXO-L (EXO Fans)	Rumusan Masalah: 1. Bagaimana <i>Cyberbullying</i> antara ARMY (BTS Fans) dan EXO-L (EXO Fans) pada media sosial Twitter dalam fenomena fanwar?	Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media sosial yaitu Twitter seringkali dijadikan tempat untuk melakukan <i>fanwar</i> , dalam penelitian ini,

			Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif juga menggunakan paradigma konstruktivis. Penelitian menggunakan metode etnografi virtual.	<i>fanwar</i> yang terjadi antara ARMY dan EXO-L, karena penggunaan anonim pada akun sehingga pelaku dapat mengutarakan kekesalan ataupun memantik perselisihan antar <i>fandom</i> dengan lebih mudah.
3.	Anna Helena Malwi	PENERIMAAN PENGGEMAR KOREA PADA CYBERBULLYING (Studi Resepsi Penggemar Korean Pop pada <i>Cyberbullying</i> yang Diterima Artis Korea)	Rumusan Masalah : 1. Bagaimana penerimaan penggemar Korean Pop pada <i>Cyberbullying</i> yang diterima artis Korea? Metode Penelitian : Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivisme. Pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik purposive sampling atau secara sengaja, yaitu dipilih karena adanya pertimbangan dan tujuan tertentu	Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerimaan penggemar Korean Pop pada <i>Cyberbullying</i> yang diterima oleh artis Korea berada pada posisi di mana mereka tidak menerima adanya <i>Cyberbullying</i> terlepas dari hal itu ditujukan kepada artis Korea favorit mereka atau tidak.

Dalam subbab ini, peneliti akan menjelaskan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian peneliti. Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk mengetahui bagaimana metode dan hasil penelitian yang pernah dilakukan. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang peneliti cantumkan sebagai berikut.

1. Citra Rosalyn Anwar (2018)

Jurnal yang ditulis oleh Citra Rosalyn Anwar berjudul Mahasiswa dan *K-pop*. Dalam pembahasan jurnal tersebut peneliti membahas bagaimana mahasiswa memaknai *K-pop* sebagai bagian dari keseharian mereka, bahkan menjadi konsep diri mereka.

Hasil penelitian terdahulu terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya adalah mengkaji tentang pemaknaan pada *K-pop*. Sedangkan, perbedaannya yaitu penelitian terdahulu lebih memfokuskan kepada *K-pop* secara umum serta konsep dirinya, berbeda dengan penelitian ini yang akan mengkaji secara sosiologis pemaknaan *Kpopers* terhadap *Cyberbullying* yang terjadi pada *Idol K-pop*.

2. Rika Nasida Alfiana (2020)

Skripsi yang ditulis oleh Rika Nasida Alfiana berjudul *Cyberbullying* dalam Media Sosial Twitter Antara *K-pop* Fandom ARMY (BTS Fans) dan EXO-L (EXO Fans) membahas tentang bagaimana fenomena *fanwar* antar *fandom* ARMY dan EXO-L terjadi di media sosial Twitter.

Hasil penelitian terdahulu terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya adalah mengkaji suatu fenomena yaitu *Cyberbullying*. Sedangkan, perbedaannya yaitu penelitian terdahulu lebih memfokuskan kepada *Cyberbullying* dalam bentuk *fanwar* yang terjadi antara fans BTS dan EXO serta membahas pada kajian komunikasi,

berbeda dengan penelitian ini yang akan mengkaji secara sosiologis pemaknaan *Kpopers* terhadap *Cyberbullying* yang terjadi pada *Idol K-pop*.

3. Anna Helena Malwi (2022)

Skripsi yang ditulis oleh Anna Helena Malwi berjudul PENERIMAAN PENGGEMAR KOREA PADA *CYBERBULLYING* (Studi Resepsi Penggemar Korean Pop pada *Cyberbullying* yang Diterima Artis Korea), membahas tentang penerimaan *Kpopers* terhadap *Cyberbullying* yang terjadi pada artis Korea, juga dalam penelitian ini mencantumkan contoh kasus *Cyberbullying* yang terjadi pada beberapa *Idol K-pop*, diantaranya Kim Garam dan Jay Day6.

Persamaan penelitian ini adalah mengkaji tentang *Cyberbullying* yang dialami oleh artis Korea. Perbedaannya yang ada dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu lebih memfokuskan kepada penerimaan *Kpopers* terhadap *Cyberbullying* yang terjadi pada artis Korea, serta membahas pada kajian komunikasi, berbeda dengan penelitian ini yang akan mengkaji secara sosiologis pemaknaan *Kpopers* terhadap *cyberbullyng* yang terjadi pada *Idol K-pop*.

2.7 Kerangka Pikir

Idol K-pop merupakan artis Korea Selatan yang fokus berkarya dalam bidang musik dan berlatih dalam jangka waktu yang bervariasi di bawah naungan agen bakat. *Idol K-pop* biasanya didebutkan di usia yang tergolong muda dan digabungkan ke dalam suatu grup.

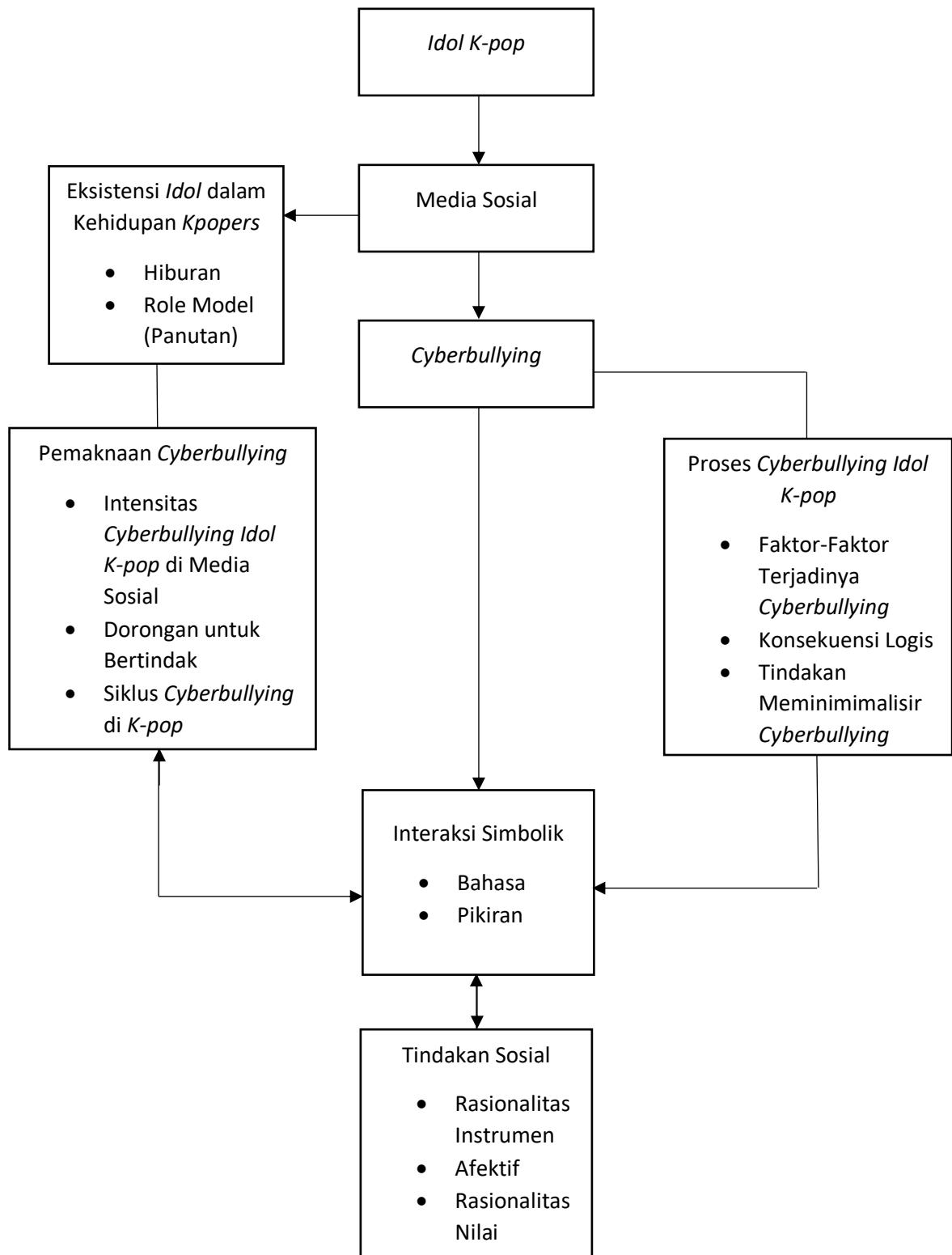
Seiring berjalannya waktu, *Idol K-pop* telah mendapat perhatian masyarakat karena bakat, penampilan, dan musik mereka yang menarik. Internet yang semakin hari telah menghadirkan banyak platform-platform digital pun akhirnya banyak berperan dalam menyebarkan karya-karya *Idol K-pop* untuk dinikmati oleh masyarakat di skala yang lebih luas. Media sosial lah yang telah menjadi platform-platform tersebut.

Seperti kebanyakan hal yang memiliki nilai positif, media sosial dalam hal ini juga mampu membawa sesuatu yang negatif berupa masalah yang dapat terjadi di dunia maya itu sendiri, salah satunya adalah *Cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan tindakan perundungan yang dilakukan menggunakan teknologi digital dan terjadi di dunia maya, khususnya pada media sosial. Tindakan ini dilakukan dengan tujuan untuk menyakiti orang lain, termasuk *Idol K-pop*.

Penelitian ini melihat *Cyberbullying* yang terjadi pada *Idol K-pop* ke dalam dua sisi, pemaknaan yang dimiliki *Kpopers* selaku penggemar *Idol K-pop* itu sendiri, dan bagaimana proses *Cyberbullying* yang terjadi pada *Idol K-pop*. Kedua poin ini terjadi karena adanya interaksi antar pelaku *Cyberbullying*, *Kpopers*, dan *Idol K-pop*. Karena itu, teori yang digunakan untuk penelitian ini adalah teori interaksionisme simbolik dan teori tindakan sosial. Namun sebelum itu, penulis menganggap penting untuk mengetahui apa arti dari eksistensi *Idol K-pop* dalam kehidupan *Kpopers* di Universitas Hasanuddin, karena dengan mengetahui hal tersebut, kita bisa mendapat gambaran bagaimana eksistensi *Idol K-pop* memengaruhi *Kpopers* dalam membentuk pemaknaan pada fenomena *Cyberbullying* yang terjadi.

Menurut Herbert Blumer, pokok pikiran interaksionisme simbolik terbagi menjadi tiga; yang pertama ialah bahwa manusia bertindak (*act*), terhadap sesuatu (*thing*), atas dasar makna (*meaning*) yang dipunyai sesuatu tersebut baginya. Makna yang dipunyai sesuatu tersebut berasal atau muncul dari interaksi sosial antara seseorang dengan sesamanya. Penelitian ini melihat bagaimana makna dibentuk oleh *Kpopers* dan prosesnya setelah menyaksikan fenomena *Cyberbullying* yang terjadi pada *Idol K-pop*.

Pemaknaan yang terbentuk setelah proses berpikir dan interaksi yang dilakukan, akan timbul suatu bentuk tindakan untuk meresponi fenomena yang berlangsung. Tindakan ini juga dapat berbeda, tergantung pada bagaimana seseorang memaknai *Cyberbullying* tersebut. Pada penelitian ini, selain melihat bagaimana *Kpopers* Universitas Hasanuddin memaknai *Cyberbullying* pada *Idol K-pop*, kita juga akan melihat seperti apa bentuk-bentuk tindakan sosial yang terjadi di dalam proses *Cyberbullying* tersebut.



Gambar 3. Skema Kerangka Pikir