

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi memiliki kemampuan luar biasa untuk menghasilkan efek yang menguntungkan dan merugikan bagi penggunanya. Di antara konsekuensi buruk yang terkait dengan penyebaran teknologi informasi, khususnya dalam media sosial, adalah fenomena cyberbullying yang meresahkan. Masalah ini muncul bersamaan dengan meningkatnya prevalensi interaksi daring, khususnya di kalangan pemuda dan remaja masa kini yang menjalani kehidupan sosial mereka melalui platform digital. (Karyanti, 2019).

Cyberbullying istilah yang digunakan untuk menggambarkan pelecehan dan perundungan yang terjadi di ruang digital, telah mengalami peningkatan prevalensi yang signifikan selama bertahun-tahun. Bentuk perundungan modern ini telah menyebabkan munculnya banyak individu yang menjadi korban dampak buruknya, serta mereka yang terlibat dalam perilaku perundungan itu sendiri. Tidak seperti perundungan tradisional, yang sering kali melibatkan konfrontasi fisik, perundungan siber terutama menimbulkan rasa sakit dan tekanan emosional. Hal ini terwujud melalui berbagai platform digital, termasuk pesan teks yang dikirim melalui ponsel, gambar yang dibagikan secara daring, komentar jahat yang diunggah di media sosial, dan penyebaran rumor yang merusak secara cepat yang difasilitasi oleh teknologi komunikasi. (Aminuddin, 2019).

Twitter telah muncul sebagai media komunikasi yang menonjol dan canggih di kalangan anak muda saat ini. Namun, meskipun banyak pengguna menghargai kelebihannya, tidak semua menyadari sepenuhnya kompleksitas

platform tersebut, yang mencakup aspek positif dan negatifnya. Hal ini dapat menyebabkan perdebatan sengit yang meningkat menjadi perang tweet dan, akhirnya, perundungan siber. Motif di balik perilaku berbahaya tersebut beragam: keinginan untuk berkuasa, perasaan marah atau dikhianati, keinginan untuk membalas dendam, pencarian hiburan, atau bahkan tindakan yang tidak disengaja. Penting untuk mengenali dinamika ini guna menumbuhkan lingkungan daring yang lebih menghargai dan membangun. (Alfiana, 2020).

Cyberbullying di media sosial adalah kenyataan yang tidak dapat disangkal, khususnya terlihat dalam ranah fandom K-Pop yang penuh gairah. Para pengikut setia ini sering kali menunjukkan tingkat fanatisme yang luar biasa, yang dapat terwujud dalam cara-cara yang merugikan, khususnya selama peristiwa seperti skandal kencan para idola. Kontroversi semacam itu sering kali mendorong para penggemar untuk saling menyerang dengan keras, khususnya ketika idola kesayangan mereka terlibat dalam hubungan romantis. Perilaku beracun ini menggarisbawahi kebutuhan mendesak akan kesadaran dan perubahan dalam komunitas yang dinamis ini. (Alfiana, 2020). Hal ini menyebabkan adanya *fanwar* diantara dua *fandom* yang terkait, *Fans* yang menentang hubungan antara idol yang mereka sukai dengan idol lain. Salah satu contoh kasus dari fans *BLACKPINK* dan fans *BTS*.



Gambar 1. 1 Capture Cyberbullying Fandom Army di kolom komentar akun @katalinabluuuu_ pada media sosial Twitter (X) (di unduh 02 Februari 2024)

Gambar di atas salah satu contoh *tweetwar* yang dilakukan oleh *BTS* fans pada Tanggal 06 Desember 2023 yaitu yang membahas tentang idola nya yang terkena *scandal dating* dengan personil *Blapink* dan mengatakan bahwa Jennie adalah perempuan jalang, tentu hal tersebut menimbulkan *war* antara kedua *fandom Blink* dan *Army*.

Fenomena perundungan siber yang meresahkan di kalangan penggemar K-pop Indonesia tergambar jelas dari komentar-komentar pedas yang ditujukan kepada idola K-pop dan artis lokal Indonesia di platform media sosial. Kasus tragis mendiang bintang K-pop Goo Hara dan Sulli, yang menjadi korban perundungan siber pada tahun 2019, menjadi pengingat yang memilukan akan masalah serius ini. Lebih jauh, permusuhan ini meluas hingga ke luar kalangan selebriti, karena penggemar K-pop sering terlibat dalam perundungan siber terhadap satu sama lain, sebuah perilaku yang biasa disebut sebagai "perang penggemar." Pola agresi ini tidak hanya merusak semangat kegemaran tetapi juga menyoroti kebutuhan mendesak akan komunitas daring yang lebih berbelas kasih dan saling menghormati. (Yulianti, 2021). Isu perang penggemar dan

perundungan siber telah menghilangkan stigma dalam komunitas K-pop (Alfiana, 2020). Insiden yang meresahkan ini terjadi sebelum munculnya Instagram, berawal dari perselisihan komentar di YouTube, pembuatan akun-akun yang menyebarkan kebencian, dan persaingan sengit di Twitter. (Yulianti, 2021).

Perilaku menarik yang ditunjukkan oleh para remaja di ranah K-Pop, khususnya mereka yang terlibat dalam fanwar yang membara di media sosial, patut dicermati secara menyeluruh. Perilaku tersebut mencerminkan bentuk fanatisme yang sering kali mengabaikan prinsip-prinsip moral fundamental, yang menunjukkan penyimpangan signifikan dalam perilaku psikologis. Sangat penting untuk menilai secara kritis bagaimana para remaja ini menjadi tidak peka terhadap penggunaan bahasa kasar, hinaan, dan umpatan, serta partisipasi mereka dalam konflik penggemar yang kontroversial yang melanggengkan dan menormalkan penggunaan bahasa yang tidak bermoral. Didasari oleh hal-hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Cyberbullying Dalam Interaksi Fanwar di Media Sosial (Studi Pada Fanwar Fandom K-Pop Blink dan Army di Twitter (X))”**.

1.2 Fokus Penelitian

Berikut fokus penelitian ini:

1. Analisis isi R. Holsti (Eriyanto, 2015)

a) *Recording Unit* (unit pencatatan)

- Kata
- Kalimat
- Gambar

b) *Units Contexts* (konteks unit)

- Tempat
 - Tanggal
 - Alat komunikasi
2. *Cyberbullying* menurut Kowalski (Karyanti, 2019:52) dengan komponennya
- a) *Flaming*
 - b) *Harrasment*
 - c) *Denigration*
 - d) *Impersonation*
 - e) *Outing*
 - f) *Trickery*
 - g) *Exslusion*
 - h) *Cyberstalking*
3. *Fanwar fandom K-Pop Blink dan Army di media sosial Twitter (X)*
tanggal 06 Desember 2023 sampai 07 Desember 2023.

1.3 Rumusan Masalah

Sejalan dengan latar belakang masalah yang ada, rumusan masalah yang bisa di ajukan dari uraian latar belakang diatas ialah:

Bagaimanakah *cyberbullying* yang terjadi dalam interaksi *fanwar Blink* dan *Army* di media sosial Twitter edisi pada tanggal 06 Desember 20203 sampai 07 Desember 2023?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan guna menganalisis text *cyberbullying* oleh para fans kedua *fandom* pada kolom komentar di media sosial Twitter (X).

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dalam penelitian ini akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan dapat menjelaskan interaksi manusia dalam dunia digital, serta dapat dijadikan sebagai rujukan dalam melihat praktek kekerasan verbal yang meningkat seiring dengan terbukanya informasi dalam media sosial.

2. Secara Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk mengungkap masalah perundungan siber yang meluas di Twitter, dengan menawarkan wawasan berharga kepada masyarakat umum. Temuan ini akan meningkatkan kesadaran bahwa komentar yang tampak kasar atau tidak sopan di platform media sosial ini merupakan tindakan perundungan siber. Melalui penelitian ini, kami berharap dapat menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak kata-kata kita dan mendorong wacana daring yang lebih bermartabat..