BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tahapan remaja diibaratkan sebagai proses perubahan dari fase anak hingga dewasa dalam rentang usia 11 tahun hingga 21 tahun (Surbakti, 2017). Menurut Santrock (2003) Pada masa remaja, individu akan dihadapkan pada banyak peran baru, mereka akan berada di fase mempelajari peran dari lingkungan sosial seperti keluarga, teman, masyarakat, termasuk dari model yang menjadi figur remaja seperti tokoh idola di televisi diantaranya ketertarikan remaja terhadap cara menyukai dan meniru gaya idol K-pop. Hal ini menjadi suatu tantangan baru bagi para remaja yang sedang mengeksplorasi peran agar mampu berkembang secara sehat dan mendapatkan jalan yang positif sehingga identitas optimal akan terbentuk.

Pada masa ini, perkembangan budaya Korea yang dikenal dengan K-pop atau *Korean wave* di Asia, khususnya di Indonesia, menjadi fenomena baru yang banyak digemari oleh para remaja karena menyuguhkan suatu kemampuan bermusik, akting dan penampilan fisik yang menarik dari suatu idol (Cahyani & Purnamasari, 2019). Budaya populer Korea inilah yang menjadikan suatu arus balik dengan menciptakan lokasi virtual bagi penggemarnya untuk saling mendukung (Jenskin, 2003). Mereka dikenal sebagai *fandom* atau mengacu pada sekelompok penggemar yang terobsesi dan menjalin kohesi kuat terhadap budaya populer Korea (Duffett, 2013).

Menurut Fauziah (2013) *fandom* memiliki forum atau grup khusus yang dapat memungkinkan mereka untuk melakukan *sharing* secara beramai-ramai melalui *fanbase* dimedia sosial sebagai sarana untuk memuaskan keinginan dan bertukar informasi terkait dengan idolanya. Menurut Gooch (2013) *fandom* tidak selalu hidup dalam tempat yang sama, penggemar sering berkomunikasi tanpa pernah bertemu secara fisik satu sama lain dan datang bersama-sama berbagi kepentingan produksi mereka dan menciptakan komunitas virtual dan budaya.

Namun, bagi penggemar K-Pop yang kurang memiliki pemahaman yang baik dalam bermedia sosial, hal ini berpotensi dapat menimbulkan permasalahan seperti *fan war* atau kegiatan adu argumen antar *fandom* sebagai bentuk upaya untuk melindungi idol K-pop masing-masing (Rinata & Dewi, 2019). Adanya fenomena global saat ini yang memudahkan kemungkinan interaksi dan komunikasi aktivitas dunia maya tentu berdampak pada pesatnya pertumbuhan penggunaan internet, terutama di kalangan remaja (Goodyear & Armour, 2018). Masalah seperti ini memungkinkan para penggemar K-Pop melakukan agresi verbal seperti mengirim tulisan kasar dan menyinggung serta mengirim pesan ancaman kematian yang ditujukan kepada idol atau penggemar lainnya (Efathania & Aisyah, 2019). Relialitas yang ada pun menunjukkan bahwa sebanyak 54% penggemar K-Pop memiliki perilaku agresif verbal di media sosial dalam kategori tinggi sehingga menyebabkan terjadinya *cyberbullying* (Eliani, Yuniardi & Maturah, 2018).

Cyberbullying merupakan bentuk intimidasi digital yang paling umum di antara teman sebaya dimasa remaja (Watkins dkk, 2016). Meskipun tetap saja

korban lah yang terkena dampak paling serius, pelaku *cyberbullying* pun memiliki potensi negatif yang menjadi cikal bakal perilaku kriminal (Juvonen & Graham, 2014). Menurut Cerezo (Ortega dkk, 2018) minimnya rasa empati dan pemahaman moral pada pelaku *cyberbullying* membuat mereka kesulitan membangun norma dan hubungan sosial yang baik sehingga mempengaruhi keadaan psikologis dan perkembangan sosial remaja.

Cyberbullying didefinisikan sebagai tindakan dan perilaku agresif yang disengaja dan dilakukan terus menerus oleh individu atau kelompok tertentu melalui penggunaan perangkat elektronik terhadap korban yang tidak dapat dengan mudah membela diri (Smith dkk, 2008). Menurut Chadwick (2014) *cyberbullying* merupakan jenis perbuatan intimidasi berbasis teknologi seperti situs web, pesan teks, situs jejaring sosial, dan email untuk mempermalukan, melecehkan, mengintimidasi, atau mengancam orang lain. Menurut Rum & Yustisia (2021) *cyberbullying* adalah tindakan yang disengaja bertujuan untuk menyebabkan kerugian secara virtual seperti menghina, memposting pesan kasar atau vulgar, dan pelecehan *online*, fitnah, posting cerita memalukan dll.

Hasil penelitian yang dilakukan Syah dan Hemawati (2018) mengemukakan pendapat bahwa motif pelaku *cyberbullying* sangat beragam , seperti adanya rasa marah dan keinginan balas dendam, merasa frustasi, ingin mencai perhatian dan sengaja melakukan bullying hanya untuk kepuasan dan kesenangan belaka.

Pemberitaan yang diberitakan dari INDONESIATODAY.CO.ID edisi 19 Mei 2022 lalu, Konflik bermula ketika Safa mengunggah beberapa cuitan di

Twitter yang dianggap sebagai ujaran kebencian. Dalam Tweetnya, Safa menuliskan kata-kata bernada kebencian terhadap personel NCT Jaemin dan sempat menyinggung rekannya juga Renjun. Bahkan Safa sempat menerima kritik dan ancaman akan didatangi ke rumahnya secara langsung, hingga ia membuat sebuah pernyataan minta maaf pada NCTzen. Mereka meminta agar Safa tidak lagi mengulangi perbuatannya dan membuat sebuah video permintaan maaf dengan surat bermaterai, mereka juga meminta agar orangtua Safa ikut dalam video permintaan maaf tersebut. Mereka juga mengancam Safa akan melaporkan tindakannya ke pihak yang berwajib dengan pasal UU ITE. Merespon permintaan tersebut, Safa mengatakan bahwa dirinya menolak untuk membuat video dengan alasan privasi. Menerima jawaban tersebut, membuat beberapa penggemar NCT yang terlibat dalam percakapan Space tersebut semakin panas. Salah seorang dengan nada tinggi bahkan mengatakan ia akan menuntut Safa ke meja hijau atas tindakannya. Percakapan Space tersebut lantas viral dan menuai beragam respon dari warganet, banyak yang menganggap bahwa penggemar KPop tersebut terlalu berlebihan, terlebih lagi saat salah seorang penggemar dianggap 'mengancam' pekerjaan ayah Safa. Safa kembali menyatakan permintaan maafnya. Ia mengatakan bahwa dirinya tak sadar jika Space tersebut banyak didengarkan orang lain. Ia mengaku salah dan sadar atas perbuatannya.

Sedangkan Pemberitaan yang diberitakan dari TribunPontianak.com edisi Minggu, 14 April 2019 lalu, memberitakan tentang *fanswar* antara army (BTS) dan blink (blackpink) karena kontroversi telah mencuat seiring tuduhan yang dilontarkan seorang anggota ARMY dan memicu pertengkaran antar kedua kubu

fandom K-Pop tersebut. Sejumlah anggota ARMY menuding bahwa Blink telah membayar layanan *streaming* Spotify untuk memastikan bahwa iklan Blackpink diputar terlebih dahulu sebelum trek BTS dapat didengarkan. Taktik itu secara tidak langsung meningkatkan jumlah penonton *streaming* lagu *"Kill This Love"*. Seorang anggota ARMY menulis komentar dan langsung memicu perdebatan di medsos. Namun, Spotify telah mengklarifikasi bahwa iklan tersebut tidak diperhitungkan dalam tabulasi penghitungan *streaming* untuk *"Kill This Love"*. Tak lama, anggota ARMY yang pertama kali berkomentar tentang dugaan taktik Spotify untuk mendongkrak penonton *"Kill This Love"* meminta maaf atas komentarnya karena merasa tertekan akibat perbuatanya yang telah memicu pertengkaran antara ARMY dan Blink.

Menurut Tran dkk (2018) individu dengan tingkat *cyberbullying* tinggi dicirikan dengan mereka yang kerap mentransmisikan informasi negatif dan niat untuk menyakiti korban. *Cyberbullying* melibatkan perilaku dimana seseorang atau kelompok orang lebih kuat dari korban yang dituju. *Cyberbullying* dapat mempengaruhi korban kapan saja, siang dan malam. Pendapat senada yang dikemukakan oleh Syah dan Hemawati (2018) bahwa *cyberbullying* dapat berakibat fatal yakni mendorong korban untuk bunuh diri. Hal ini sangat merugikan dan membuat orang lain mendapatkan efek negatif atas perbuatan *cyberbullying*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek pertama yang berinisial (K), subjek adalah siswa kelas X remaja yang berusia 15 tahun mengaku pecinta group

band yang berasal dari Korea Selatan yaitu NCT. (K) merupakan anak yang cukup menyenangkan, namun ia mengaku ketika merasa bosan terkadang akan melampiaskannya dengan memancing keramaian di akun sosial media pribadinya dengan membully dan berusaha mencari kekurangan seseorang di *fandom* lain sebagai bahan tertawaan. Menurut (K), ia merasa sulit menahan diri saat melampiaskan kekesalan dimedia sosial. (K) cenderung tidak mau tahu akibat dari perbuatannya, bukan meminta maaf, menurutnya jika seseorang tersinggung hal itu menandakan bahwa orang tersebut terlalu serius. Bahkan menurutnya, (K) percaya pada kebenaran dan ide dari dirinya sendiri dan meyakini orang yang berbeda pandangan darinya adalah orang bodoh dan salah.

Subjek kedua berinisial (IM), subjek merupakan remaja berusia 16 tahun pecinta *group band* EXO. (IM) mengungkapkan alasan menyukai *boyband* EXO karena tampang para member yang menawan dan memiliki banyak segudang prestasi. (IM) merasa bahwa idolanya lah yang paling baik diantara *boyband* lainya. Namun saat *idol*nya tidak memenangkan ajang *award* atau kompetisi, (IM) merasa tidak terima dan secara langsung akan menghujat dan menghina kelompok *fandom* lain dengan penuh amarah. (IM) mengaku sulit merasa bahagia untuk bisa merasakan perasaan yang sama jika melihat pencapaian orang lain sehingga (IM) tidak segan untuk memposting menyebarkan informasi tidak benar untuk membangun *image* buruk bagi *group* tersebut agar mempermalukan dan merendahkan bahwa *fandom* tesebut salah tidak layak untuk dijadikan motivasi.

Hasil wawancara selanjutnya dengan subjek ketiga yang berinisial (DN) mengungkapkan bahwa ketika duduk dibangku SMP, (DN) sering menerima

cemooh dari teman-temannya karena menyukai *boyband* BTS. (DN) sering diejek dengan sebutan plastik, norak, banci, dan lain-lain. Hampir selama 3 tahun (DN) dijauhi temannya karena hal tersebut. (DN) merasa marah pada keadaan hingga cenderung menutup diri dengan orang lain sampai saat ini. Karena hal itu, berpengaruh pada emosional (DN) hingga melakukan hal yang serupa jika ada orang lain yang menjatuhkan *idol*nya sampai (DN) tidak segan mengejek secara habis-habisan dimedia sosial dan memperkeruh keadaan sampai menjatuhkan mental orang lain. (DN) tidak memperdulikan perasaan orang lain karena menurutnya dahulu yang mengejek (DN) tidak memperdulikan perasaannya. (DN) juga sering melampiaskan kemarahannya kepada orang lain karena menurutnya tidak ada tempat lain untuk berbagi cerita.

Menurut Bayraktar (2014) ada beberapa faktor yang dapat mendorong seseorang melakukan *cyberbullying* yaitu seorang individu pernah mengalami peristiwa *bullying* yang dengan intensitas tinggi sebelumnya, penolakan dari teman sebaya, kelekatan dengan orangtua, harga diri, dan kontrol diri yang rendah.

Hofman (Massar dkk, 2020) mendefinisikan kontrol diri sebagai kemampuan untuk mengesampingkan atau mengubah respons batin seseorang, serta untuk menghentikan kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan (seperti impuls) dan menahan diri untuk tidak bertindak berdasarkan itu. Menurut Muraven & Baumeister (Johnsons dkk, 2018) kontrol diri adalah pengerahan kendali atas diri sendiri yang terjai ketika seseorang mencoba mengubah pola fikir

perasaan dan perilakunya. Kontrol diri didefinisiskan sebagai upaya dalam mengendalikan dan membatasi diri sehingga seseorang mampu mengatasi kesalahan dan kekurangan yang sudah menjadi pilihan mereka sebelumnya yang sudah dibuat (Beran, 2018)

Menurut Ridder dkk (2018) individu dengan tingkat kontrol diri yang tinggi ditandai dengan mereka yang menunjukkan perilaku mampu mengendalikan pikiran dan emosinya sehingga terlibat dalam perilaku yang sesuai dengan tujuan. Kontrol diri terlibat dalam hampir semua bentuk perilaku yang kondusif untuk kehidupan yang sukses dan bahagia, termasuk dalam domain akademik, kesehatan, dan interpersonal. Sedangkan, pengendalian diri yang rendah dicirikan oleh mereka yang memiliki banyak masalah sosial, penyalahgunaan zat, kriminalitas, prokrastinasi, dan perilaku impulsive.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Machackova, Sevcikova, Smahel, & Cerna (2012) berjudul "*Cyberbullying in context: Direct and indirect effects by low self-control across 25 European countries"* menyatakan adanya hubungan negatif antara kontrol diri dengan *cyberbullying* artinya semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi *cyberbullying*. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Cho dan Rustu (2020) yang berjudul *"Examining the impacts of low self-control and online lifestyles on cyberbullying perpetration among Korean adolescents: Using parallel process latent growth curve modeling"* menyatakan adanya hubungan yang negatif antara kontrol diri dengan *cyberbullying*, menunjukkan bahwa semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi pula *cyberbullying*.

Menurut Kowalski dkk (2019) faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* antara lain yaitu untuk viktimisasi cyberbullying, faktor risiko tingkat individu termasuk diri rendah, harga diri, kontrol diri, kecerdasan sosial, empati rendah, tingkat kecemasan yang tinggi, agresi, *moral disengagement*, dan menjadi korban viktimisasi intimidasi.

Menurut Taufik (2012) mendefinisikan empati adalah cara memahami orang lain seolah-olah masuk dalam diri orang lain sehingga bisa merasakan apa yang orang lain rasakan dan alami tanpa kehilangan tanpa kehilangan identitas dirinya sendiri. Menurut Schwartz (2019) empati didefinisikan sebagai pemahaman yang bak dan akurat serta keselarasan interaksi dan sikap toleransi terhadap suatu keadaan yang sedang dialami oleh orang lain. Empati diidentifikasian sebagai kemampuan berbagi dan memahami emosi orang lain dengan tidak membedaakan emosi tesebut dengan emosi yang dialami diri sendiri (Chierchia & Singer, 2017)

Menurut Stewart dan Carrier (Spradlin dkk, 2015) individu dengan kemampuan empati yang baik akan memiliki kepekaan atau kesadaran yang tinggi secara proporsional terhadap emosi negatif yang dialami orang lain seperti ketakutan atau tekanan. Mampu mengatasi sudut pandang egosentris dan mengalami perasaan maupun pikiran orang lain, memiliki hubungan persahabatan yang lebih baik, ditandai dengan kepedulian yang tinggi juga berkurangnya konflik serta validasi satu sama lain (Clark dkk, 2007). Sedangkan, individu dengan empati yang rendah cenderung akan lebih bebas untuk bertindak tanpa

adanya kendala yang dipaksakan oleh pengalaman atau pemahaman tentang konsekuensi emosional dari tindakan mereka pada orang lain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Brewer & Kerslake (2015) yang berjudul "*Cyberbullying, self-esteem, empathy and loneliness"* menyatakan adanya hubungan negatif yang signifikan antara empati dengan *cyberbullying*, yang menunjukkan bahwa semakin rendah empati semakin tinggi *cyberbullying*. Penelitian lainya yang dilakukan oleh Ang dan Goh (2010) yang berjudul *"Cyberbullying Among Adolescents: The Role of Affective and Cognitive Empathy, and Gender"* yang menyatakan adanya hubungan yang negatif antara empati dengan *cyberbullying* artinya semakin rendah empati semakin tinggi *cyberbullying*.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam melalui penelitian dengan judul "*Cyberbullying* Ditinjau Dari Empati Dan Kontrol Diri Pada Remaja Pecinta K-Pop".

B. Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi secara empiris tentang bagaimana *cyberbullying* ditinjau dari kontrol diri dan empati pada remaja pecinta k-pop.

C. Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis maupun secara praktis kepada berbagai pihak. Adapun manfaat dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu kursus dalam bidang psikologi perkembangan yang berkaitan dengan *cyberbullying* ditinjau dari kontrol diri dan empati pada remaja pecinta k-pop.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi remaja pecinta k-pop

Bagi remaja pecinta k-pop diharapkan akan menjadi bahan pertimbangan agar mampu menggunakan teknologi dan media sosial dengan bijak.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini mampu memperdalam kajian dan memberikan refrensi lanjutan mengenai *cyberbullying* yang dilakukan oleh rema pecinta K-pop.

UNIVERSITAS MURIA KUDUS