

KASUS KONFLIK DALAM KOMUNITAS PENGGEMAR BLINK (PENGGEMAR BLACKPINK) DAN MY (PENGGEMAR AESPA) DALAM *CYBERBULLYING*

Nadila Nur Sholekah

Institut Teknologi Sepuluh Nopember
5026211041@mhs.its.ac.id

Fathia Rahmanisa Dzakiyyarani

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Naufal Sadewa

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Yagi Aditya Muhammad

Institut Teknologi Sepuluh Nopember
hunteryagi06@gmail.com

Nur Aini Rakhmawati

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Abstrak

Fokus utama penelitian ini adalah dua kelompok penggemar yang populer dalam industri K-pop, yaitu BLINK (penggemar Blackpink) dan My (penggemar aespa) yang sering terlibat dalam konflik *online* yang memiliki potensi untuk berujung pada tindakan *cyberbullying* yang merugikan. Fanwar ini umumnya bermula dari perdebatan mengenai berbagai aspek, seperti popularitas, kualitas musik, penampilan, dan prestasi antara dua kelompok K-pop yang berbeda. Artikel ini akan membahas apa saja bentuk *cyberbullying* yang dilakukan oleh kedua komunitas. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif, dimana kami mengklasifikasikan jenis komentar fanwar yang terjadi pada 6 video Tiktok sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dua kategori utama dalam *cyberbullying*, yaitu *Denigration* (fitnah/ pencelaan) dan *Flaming* (pelecehan dengan kata-kata kasar), merupakan jenis tindakan yang paling banyak dilakukan oleh kedua fandom tersebut. Dalam konteks ini, *Denigration* merujuk pada tindakan mencemarkan nama baik dan menghina kelompok atau individu yang menjadi target fanwar. Sedangkan *Flaming* mencakup penggunaan kata-kata kasar dan agresif dalam berdebat secara *online*, dengan tujuan untuk merendahkan lawan bicara. Kedua kategori ini mencerminkan tingginya intensitas emosi dan rivalitas antara kedua penggemar kelompok K-pop tersebut.

Kata kunci: fanwar, *cyberbullying*, Blackpink, aespa, Tiktok.

Article History: Received 04 Oktober 2023, Revised 17 Mei 2023,

Accepted 28 November 2023, Available online 01 June 2023

Copyright: © 2023. Nadila Nur Sholekah, Fathia Rahmanisa Dzakiyyarani, Naufal Sadewa, Yagi Aditya Muhammad, NuR Aini Rakhmawati

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract

The main focus of this research is two popular fan groups in the K-pop industry, BLINK (Blackpink fans) and My (Aespa fans) who are often involved in online conflicts that have the potential to lead to harmful acts of cyberbullying. These fanwars generally stem from debates over various aspects, such as popularity, music quality, performance, and achievements between two different K-pop groups. This article will discuss what forms of cyberbullying are perpetrated by both communities. The method used by researchers in this study is descriptive qualitative analysis, where we classify the types of fanwar comments that occur on 6 Tiktok videos as samples. The results show that the two main categories of cyberbullying, namely Denigration and Flaming, are the most common types of actions committed by both fandoms. In this context, Denigration refers to the act of defaming and insulting the group or individual who is the target of the fanwar. Flaming, on the other hand, involves the use of abusive and aggressive words in online debates, with the aim of demeaning the other person. Both categories reflect the high intensity of emotions and rivalry between the two K-pop fans.

Keyword: fanwar, cyberbullying, Blackpink, aespa, Tiktok.

A. Pendahuluan

Pertumbuhan yang fenomenal pada industri hiburan Korea Selatan, khususnya dalam industri musik pop Korea (K-pop), telah menjadi salah satu tren global yang paling menonjol dalam dekade terakhir. *Korean Wave* (K-wave) atau Hallyu merupakan istilah yang merujuk pada budaya Korea Yang tersebar secara global melalui drama televisi, film, lagu pop, dan selebriti terkait yang telah mendapatkan popularitas yang luar biasa di China, Taiwan, Hong Kong, negara-negara Asia Timur dan Tenggara lainnya (Shim, 2006). Tak terkecuali di Indonesia, dimana fenomena K-wave ini digencarkan melalui drama Korea hingga music pop dari para grup Korea (K-pop).¹ Grup K-pop seperti Blackpink, aespa, dan banyak lainnya telah memperoleh popularitas yang luar biasa di seluruh dunia. Popularitas tersebut memberikan banyaknya penggemar yang mendukung grup-grup tersebut. Namun, dukungan penggemar tersebut terkadang dapat berubah menjadi fanatisme kepada grup yang di idolakannya.

Fanatisme merupakan suatu bentuk keyakinan yang kuat terhadap suatu objek fanatik yang seringkali ditandai dengan perilaku yang berlebihan. Sikap fanatik ini mencakup aktivitas yang intens, rasa antusiasme yang ekstrem,

¹Rakhmawati, A., Hikmah, N. L., Perwira, R., Rakhmawati, N. A., “Analisis topik konten channel YouTube K-pop Indonesia menggunakan Latent Dirichlet Allocation,” *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* 11 (1), 16–25. 2021.

Judul Artikel Kasus Konflik Dalam Komunitas Penggemar Blink
(Penggemar Blackpink) dan My (Penggemar Aespa) Dalam Cyberbullying

keterikatan emosional yang mendalam, serta rasa cinta dan minat yang berlebihan, yang dapat berlangsung dalam jangka waktu yang panjang.² Penggemar *Korean Pop* atau K-Pop *fans* adalah salah satu kelompok *fandom* yang memiliki tingkat fanatisme tinggi. Fanatisme K-Pop *fans* juga ditunjukkan dengan fans yang rela mengikuti semua aktifitas idol mereka sebagai bentuk antusiasme (*enthusiasm*) dan kesetiaan (*devotion*) yang berlebih atau ekstrem. *Enthusiasm* disini mengimplikasikan tingkatan keterlibatan dan ketertarikan atau kepedulian terhadap objek fanatik, sementara “*devotion*” meng rekomendasikan dengan keterikatan emosi, kecintaan, dan juga komitmen, serta disertai dengan adanya tingkah laku yang aktif (Nugraini, 2016).³ Sikap fanatik ini ditunjukkan dengan rasa antusias yang berlebih, hubungan emosi dan rasa cinta serta minat yang berlebihan dan berlangsung pada waktu yang lama, dan selalu dianggap hal yang mereka percayai merupakan hal yang paling benar dan sehingga mereka akan cenderung untuk membela dan mempertahankan salah satu kebenaran yang mereka yakini, di mana fanatik ini akan semakin berkembang dengan dukungan dari orang yang ada disekitar yang tampak pada tingkah laku individu atau kelompok dengan perilaku fanatik.

Kepercayaan ini akan semakin dipicu jika seseorang menemukan fandom yang sama-sama memiliki perilaku fanatik terhadap suatu objek, dalam hal ini Band K-pop. Menurut Busse, fandom berhubungan erat dengan komunitas karena suatu fandom memerlukan komunitas dan partisipasi dalam komunitas tersebut. Seseorang dapat disebut sebagai penggemar baik itu ketika ia berpartisipasi dalam komunitas interpretatif ataupun tidak.⁴

Di samping itu, media sosial juga telah memainkan peran penting dalam mempopulerkan K-Pop di seluruh dunia. Grup K-Pop seperti Blackpink dan aespa yang telah mencatat rekor popularitas di berbagai *platform* media sosial internasional, mencapai jutaan pengikut dan penonton di seluruh dunia. Media sosial telah membuka akses global bagi penggemar dari berbagai negara untuk

²Eliani, Jenni M., Salis Y., “Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop,” *Jurnal Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1), 59–72. 2018.

³Febriany, S., Santi, D., & Ananta, A., “Agresi verbal di media sosial pada remaja penggemar K-Pop: Bagaimana peranan fanatisme?,” *INNER: Journal of Psychological Research*, 1(4), 194–200. 2022.

⁴Pearson, R., “Fandom in the Digital Era Popular Communication,” 8(1), 84–95. 2010, <https://doi.org/10.1080/15405700903502346>

terlibat dalam budaya K-Pop, dengan menerjemahkan konten, berpartisipasi dalam tantangan tren (*trend challenges*), dan berbagi kesan mereka. Ini juga telah menjadi alat penting dalam mempromosikan konser, album, dan proyek-proyek K-Pop ke pasar internasional. Oleh karena itu, tidak berlebihan untuk mengatakan bahwa media sosial adalah salah satu pilar kesuksesan K-Pop di tingkat global, menghubungkan artis dengan penggemar mereka di seluruh dunia dan membantu menjadikan K-Pop sebagai fenomena budaya yang mendunia.

Artis dan grup K-Pop sendiri menggunakan berbagai platform media sosial seperti *TikTok*, *Instagram*, *Twitter*, dan *YouTube* untuk berinteraksi dengan penggemar mereka di seluruh dunia. Media sosial memungkinkan mereka untuk merilis *teaser*, video musik, foto, dan berita terbaru, menjaga penggemar tetap terhubung dan terinformasi secara *real-time*. Selain itu, para penggemar juga memiliki peran aktif dalam dunia media sosial K-Pop, dengan membuat konten seperti *fanart*, *fan fiction*, dan video *lipsync* yang mereka bagikan secara luas. Keterlibatan aktif ini telah menciptakan komunitas penggemar yang kuat dan mendalam di media sosial, yang sering disebut sebagai "*stan Twitter*" atau "*stan Instagram*," di mana penggemar bersatu untuk mendukung dan mempromosikan idola mereka dengan antusiasme yang luar biasa. Meskipun media sosial telah membuka pintu komunikasi yang lebih erat antara idola K-Pop dan penggemar mereka. Hal ini juga telah membawa tantangan baru, termasuk perilaku fanatik penggemar yang berakibat pada munculnya fenomena "*fanwar*" dan berujung pada masalah perundungan daring (*cyberbullying*).

Dalam budaya *fandom*, *fanwar* merupakan hal yang sering terjadi. *Fanwar* dapat dimasukkan dalam kategori *bullying* maupun *cyberbullying* karena pada saat terjadinya *fanwar* umpatan-umpatan kasar tidak terelakkan dilontarkan oleh para penggemar. K-Pop *fandom* sering kali memuja idolanya dan dengan atau tidak sadar juga menghina idola lain yang mengakibatkan terjadinya *fanwar*, dan setiap *fandom* akan mengklaim bahwa merekalah yang terbaik.⁵ *Fanwar* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan konflik dan pertentangan yang terjadi antara penggemar (*fans*) dari dua atau lebih grup K-pop yang berbeda. *Fanwar* seringkali muncul di platform media sosial, seperti *Tiktok*, *Twitter*, *Instagram*, dan forum *online*, di mana

⁵Nugraini, E.D., "Fanatisme Remaja terhadap musik populer Korea dalam Perspektif Psikologi Sufistik (Studi Kasus terhadap EXO-L)," 2016. Diakses pada 20 September 2023, dari <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/7009/>

Judul Artikel Kasus Konflik Dalam Komunitas Penggemar Blink
(Penggemar Blackpink) dan My (Penggemar Aespa) Dalam Cyberbullying

penggemar menggunakan tagar dan komentar untuk mengekspresikan dukungan mereka terhadap grup favorit mereka dan mengkritik grup lain. Sayangnya, beberapa *fanwar* telah berkembang menjadi bentuk serangan pribadi dan penghinaan terhadap artis K-Pop, penggemar lain, bahkan individu yang tidak terlibat dalam industri hiburan sama sekali. Selain *fanwar*, fenomena *cyberbullying* juga telah menjadi masalah yang makin meresahkan dalam komunitas penggemar K-pop. *Cyberbullying* melibatkan tindakan merendahkan, mengancam, atau melecehkan individu atau kelompok melalui platform *online*.

Media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat modern. Penggunaan dari *platform-platform* seperti *TikTok*, *twitter*, *Facebook*, *Instagram*, dan *YouTube* telah mengubah cara manusia berinteraksi, berkomunikasi, dan berbagi informasi. Media sosial dapat didefinisikan sebagai "*sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas fondasi ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content*".⁶ Fenomena ini telah menghasilkan perubahan signifikan dalam cara individu dan organisasi berinteraksi dengan audiens mereka, dengan potensi untuk memengaruhi pandangan, perilaku, dan pemahaman bersama. Media sosial sendiri memainkan peran yang sangat signifikan dalam industri K-Pop, yang telah menjadi fenomena global dalam beberapa tahun terakhir.

Fanwar dalam budaya K-pop adalah konflik yang terjadi antara penggemar fanatik berbagai grup atau artis K-pop, seringkali dipicu oleh persaingan, komentar negatif. Penggemar memiliki kefanatikan akan menimbulkan pemikiran bahwa hal yang mereka telah diyakini merupakan suatu hal yang paling benar. *Fanwar* dapat membawa dampak negatif seperti memecah belahkan penggemar dari kelompok yang sama, merusak citra penggemar K-pop, dan menimbulkan stres bagi artis. Meskipun fenomena ini ada, banyak penggemar yang berusaha mempromosikan persahabatan antar-fandom dan fokus pada dukungan positif terhadap artis dan grup favorit mereka.

Kekerasan dalam hal ini *cyberbullying* merupakan fenomena yang umumnya dapat diprediksi berdasarkan faktor-faktor demografis dan situasional. Menurut Krug E dalam Fridh, kekerasan dapat dikelompokkan

⁶Kaplan, Andreas M., Michael Haenlein, "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of SocialMedia," *Business Horizons* 53(1), 59–68. 2010.

berdasarkan pelakunya, yang terdiri dari⁷: (i) tindakan kekerasan terhadap diri sendiri, seperti bunuh diri atau melukai diri sendiri; (ii) kekerasan antar individu, termasuk anak-anak, pasangan, orang tua, kenalan, atau orang asing; (iii) kekerasan kolektif yang melibatkan aspek sosial, politik, dan ekonomi. Selain itu, kekerasan dapat dibagi menjadi empat jenis sesuai dengan sifatnya, yaitu seksual, fisik, psikologis, atau kekerasan yang melibatkan perampasan atau penelantaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi masyarakat semakin mudah mengonsumsi dan memproduksi isi pesan melalui media digital. Namun hal ini juga dapat membuat kesempatan pada masyarakat melakukan tindakan yang merugikan bagi orang lain yang melanggar hukum. Salah satu tindakan yang biasanya terjadi di media sosial adalah *cyberbullying*. Dalam karyanya, Donegan menyampaikan bahwa *bullying* dapat berkembang di dunia maya berkat kemunculan teknologi baru seperti ponsel, *platform* media sosial, dan ruang obrolan yang membentuk jenis kekerasan yang dikenal sebagai *cyberbullying*.⁸ *Bullying* sendiri pada awalnya seringkali dikaitkan dengan penggunaan kata-kata yang merendahkan, tindakan fisik yang terjadi langsung di suatu tempat dan waktu yang bersamaan. Jenis kekerasan ini sering disebut sebagai *bullying offline*, atau dalam banyak literatur dikenal dengan istilah *bullying tradisional*.⁹ Terjadinya *cyberbullying* ini biasanya disebabkan oleh gesekan pendapat antar pengguna sosial media sehingga menyebabkan peperangan dan saling menghina satu sama lain.

Adapun jenis perilaku *cyberbullying* dapat dibedakan sebagai berikut:¹⁰(i) *Flaming*, yang melibatkan perdebatan yang tidak relevan, penyanggahan tanpa dasar yang kuat dengan menggunakan kata-kata kasar, menghina, atau

⁷Fridh, M. “*Bullying, violence and mental distress among young people*. Cross-sectional population-based studies in Scania, Sweden”. Doctoral Thesis (compilation), Department of Clinical Sciences, Malmö. *Lund University: Faculty of Medicine*. 2018.

⁸Donegan, R., “Bullying and Cyberbullying : History, Statistic, Law, Prevention and Analysis,” *The Elon Journal of Undergraduated Research in Communication*, 3(1), Spring 2012.

⁹Perren, S., & Gutzwiller-Helfenfinger, E. “Cyberbullying and traditional bullying in adolescence : Differential roles of moral disengagement , moral emotions , and moral values,” *European Journal of Developmental Psychology*, 9(2), 195–209. 2011. DOI : <https://doi.org/10.1080/17405629643168>

¹⁰Alfiana, Rika N., “Cyberbullying dalam Media Sosial Twitter antara K-PopFandom ARMY (BTS Fans) dan EXO-L (EXO Fans),” *Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi: Universitas Brawijaya Malang*. 2020.

Judul Artikel Kasus Konflik Dalam Komunitas Penggemar Blink
(Penggemar Blackpink) dan My (Penggemar Aespa) Dalam Cyberbullying

memprovokasi orang lain untuk mengejek; (ii) *Denigration* (fitnah/pencelaan), yang bertujuan mencela atau merusak reputasi seseorang dengan menyebarkan gosip yang merendahkan korban dan membuatnya merasa malu.; (iii) *Harassment* (gangguan), yang melibatkan tindakan mengirimkan pesan atau foto yang tidak pantas secara berulang-ulang melalui berbagai platform seperti forum, email, atau jejaring sosial, bahkan bisa mencapai ratusan kali dalam satu hari; (iv) *Impersonation* (meniru), perilaku di mana pelaku meniru identitas orang lain dan mengirimkan pesan dengan niat merusak hubungan, merusak reputasi, atau menciptakan masalah bagi korban; (v) Pengucilan secara sosial, perilaku yang sengaja mengabaikan, memboikot, atau mengucilkan seseorang dari suatu grup *online* dengan tujuan menyisihkannya dari interaksi sosial dalam grup tersebut.

Biasanya, individu yang terlibat dalam perilaku *cyberbullying* memiliki sifat yang cenderung agresif dan impulsif, yang berarti mereka sering bertindak sesuai dengan naluri mereka tanpa mempertimbangkan perasaan orang lain. Menurut Rudi yang dikutip dalam penelitian oleh Camelita pada tahun 2013, pelaku *cyberbullying* dapat dikenali dengan beberapa karakteristiknya, seperti mencoba untuk mengendalikan orang lain, hanya memperhatikan keinginan pribadi mereka, kesulitan dalam memahami perspektif orang lain, serta kurangnya kemampuan untuk merasakan empati terhadap perasaan orang lain.¹¹ Selain itu, perilaku *cyberbullying* seringkali dipicu oleh berbagai motif, seperti kemarahan, rasa iri, dendam, dan kebencian. Beberapa pelaku juga mungkin melakukan hal ini untuk menyembunyikan perasaan malu, kecemasan, atau kegelisahan, atau mungkin karena mereka merasa frustrasi dan ingin mendominasi orang lain dengan menunjukkan kekuatan mereka, bahkan jika hal tersebut menyebabkan rasa sakit pada orang lain. Alasan lain melakukan perilaku ini hanya untuk mendapatkan reaksi atau sekadar sebagai bentuk hiburan semata.

Saat ini, sedikit penelitian yang telah dilakukan untuk memahami dampak fanwar dan *cyberbullying* dalam konteks industri K-Pop. Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan rumusan

¹¹Carmelita, W. "Persepsi Guru tentang Pengungkapan Kekecewaan Siswa SMA Melalui Pesan Twitter yang Mengarah pada Cyberbullying Terhadap Pihak Sekolah (Studi Deskriptif Kualitatif pada Guru SMK Santo Albertus Malang)," *Universitas Brawijaya Malang*. 2013.

masalah bagaimana *fanwar* yang terjadi di media sosial TikTok antara BLINK (Penggemar Blackpink) dan My (Penggemar aespa). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis fenomena *fanwar* yang terjadi di media sosial *TikTok* antara BLINK (Penggemar Blackpink) dan My (Penggemar aespa) dapat berpengaruh terhadap *cyberbullying*.

Sebelumnya, terdapat beberapa penelitian yang dilakukan untuk menganalisis fenomena *fanwar* yang terjadi di masyarakat, khususnya yang terjadi dalam berbagai fandom KPOP. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Yulianti (2022) dalam mencari tahu penyebab *fanwar* secara umum dapat terjadi di dunia K-Pop.¹² Melalui analisis kualitatif yang dilakukannya dengan teori Filter Bubble yang dikembangkan oleh Eli Priser, diperoleh temuan bahwa *fanwar* terjadi karena ada yang memulai terlebih dahulu seperti menyindir penggemar dari grup idol lain, mempermasalahkan sebuah *titel* yang disandang oleh idol yang sering menjadi perdebatan antar penggemar, informasi negatif yang terdapat pada komentar dan unggahan lainnya tentang idol juga dapat memicu terjadinya *fanwar*, informasi idol K-Pop yang bersifat rumor yang telah diunggah oleh portal berita K-Pop sering sekali terdapat komentar-komentar yang berupa *war* karena dalam komentar terdapat berbagai opini dari penggemar. Selain itu, penggemar yang terlibat dalam *fanwar* cenderung hanya berkomunikasi dengan sesama kelompok penggemar, dengan mengikuti akun *fanbase*, *account protect* bahkan mengikuti akun *haters* yang sama, sehingga informasi yang dikonsumsi merupakan informasi yang sama dan telah diyakini.

Dalam kasus yang lebih spesifik seperti *fanwar* yang terjadi di antara dua fandom grup K-Pop, Alfiana (2020) pernah melakukan penelitian yang mengamati *cyberbullying* antara ARMY (BTS fans) dan EXO-L (Exo fans) pada media sosial Twitter dalam fenomena *fanwar*.⁹ ARMY dan EXO-L sendiri merupakan salah dua di antara fandom *Boyband* KPOP. Penelitian menggunakan metode etnografi virtual serta pengolahan data dilakukan secara kualitatif. Dari penelitian ini, diperoleh hasil mengenai fandom yang menggunakan hashtag *cyberbullying* lebih banyak. Serta beberapa aspek *cyberbullying* lainnya seperti kata-kata kasar bernada mengejek yang mengandung tipe *cyberbullying Flaming*, *harassment*, dan *Denigration*.

¹²Yulianti, W. P., "Instagram Sebagai Media Fan War Penggemar K-Pop," *Jurnal PUBLIQUE*, 3(1), 2022.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif. Dalam penelitian kualitatif, peneliti terlibat dalam konteks, dengan situasi dan setting fenomena alami sesuai yang sedang diteliti. Setiap fenomena merupakan sesuatu yang unik, yang berbeda dengan lainnya karena berbeda konteksnya.¹² Adapun sumber data primer diperoleh dalam bentuk komentar yang diunggah oleh pengguna aktif media sosial *Tiktok*. Subjek dalam penelitian ini berfokus pada pengguna *Tik Tok* yang merupakan penggemar dari Blackpink (BLINK) dan atau penggemar aespa (My). Adapun objek penelitian merupakan komentar-komentar penggemar kedua pihak kepada berbagai konten komparasi Blackpink dan aespa secara umum, bukan spesifik kepada salah satu member di dalamnya ataupun kepada satu fenomena yang menyangkut keduanya saja. Hal tersebut merupakan variabel bebas yang kemudian dianalisis pengaruhnya terhadap variabel terikat, yaitu kecenderungan *cyberbullying*.

Data berupa komentar yang berkonotasi *fanwar* dikumpulkan dengan cara observasi, dokumentasi, serta pengarsipan data digital sebagai instrumen penelitian yang memperkuat data hasil observasi. Data berbentuk dokumentasi *screen capture* komentar antara BLINK dan My yang berkonotasi menjelekkan atau merendahkan salah satu pihak. Kemudian, data diolah dengan sudut pandang analisis konten. Analisis isi (content analysis) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa. Pelopor analisis isi adalah Harold D. Lasswell, yang memelopori teknik *symbol coding*, yaitu mencatat lambang atau pesan secara sistematis, kemudian diberi interpretasi. Dalam kasus penelitian ini, data yang telah diperoleh akan diklasifikasikan berdasarkan jenis *cyberbullying* yang terjadi.⁹

Analisis data dilakukan dengan mengacu pada analisis dalam penelitian etnografi virtual. Menurut **Kozinet (2010)**, analisis etnografi virtual dapat dilakukan dengan cara: (i) *coding*, analisis yang dilakukan dengan cara memberikan kode pada data yang sedang dianalisis, data yang didapat merupakan data berupa teks, video, gambar, dan audio. (ii) *noting*, penandaan pada data yang berbeda dan dicatat dengan tujuan mempermudah peneliti untuk mengingat data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, *noting* dilakukan untuk mengkategorikan jenis *cyberbullying* yang mungkin terjadi antara BLINK dan atau My. (iii) *abstracting and comparing*, data diurutkan untuk

menganalisis hubungan, proses, pola, serta persamaan atau perbedaan yang ada pada data. Hal ini untuk mempermudah peneliti melihat hubungan dan pola dari *fanwar* serta dampaknya terhadap *cyberbullying* yang terjadi pada BLINK dan My. (iv) *checking and refinement*, tahap ini dilakukan untuk memahami hubungan, proses, pola, persamaan, atau perbedaan dari fenomena. (v) *generalizing*, tahapan dimana peneliti membuat kesimpulan dari analisis data yang telah dilakukan.⁹

C. Pembahasan

Pada penelitian berfokus pada interaksi antara K-Pop *fans* pada 6 kolom komentar video *TikTok* yang membahas mengenai aespa dan Blackpink dan bagaimana isi dari komentar *fanwar* tersebut dikategorikan dalam tipe-tipe *cyberbullying*. *Fanwar* sendiri merupakan perilaku *fandom* yang dapat berkembang menjadi pengalaman emosi sesama *fans* dalam satu *fandom* yang disebabkan oleh ungkapan seorang *fans*.⁹ Jadi dapat dikatakan emosi dari sebuah kelompok dapat dirasakan dari emosi seorang *fans* yang dapat dirasakan oleh seluruh *fandom* jika melihat dari sudut pandang *fandom*, bukan perasaan pribadi. Dalam *fanwar* antara BLINK dan My yang terjadi pada 6 kolom komentar yang telah peneliti amati merupakan interaksi yang telah disadari oleh dua *fandom* tersebut sehingga menimbulkan rasa saling benci satu sama lain hingga tanpa sadar BLINK dan My melakukan *cyberbullying*. Penelitian yang telah dilakukan mendapatkan beberapa komentar yang sudah peneliti kategorikan sebagai berikut :

Judul Artikel Kasus Konflik Dalam Komunitas Penggemar Blink (Penggemar Blackpink) dan My (Penggemar Aespa) Dalam Cyberbullying

Nomor	Jenis Komentar Tiktok	Kategori Cyberbullying	Gaya Bullying
1		Denigration	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung motif merendahkan karya dari aespa
2		Denigration	Komentar dari <i>BLINK</i> ini mengacu pada tayangan video <i>live performance</i> aespa. Komentar termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung motif merendahkan karya dari aespa
3		Flaming	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Flaming</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung ejekan terhadap salah satu personel aespa bahwa telah melakukan operasi plastik tanpa dasar yang kuat
4		Denigration	Komentar dari <i>My</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena memanggil nenek-nenek sehingga dapat merendahkan orang tersebut yang diutarakan mengandung celan terhadap salah satu <i>BLINK</i> yang ingin menjelaskan terkait komentarnya yang salah dimengerti
5		Flaming	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Flaming</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung ejekan terhadap salah satu personel aespa bahwa telah melakukan operasi plastik tanpa dasar yang kuat
6		Flaming	Komentar dari <i>My</i> ini termasuk dalam kategori <i>Flaming</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung ejekan terhadap salah satu personel Blackpink bahwa telah melakukan operasi plastik tanpa dasar yang kuat
7		Flaming	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Flaming</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung ejekan terhadap <i>My</i> bahwa mereka merupakan fans <i>toxic</i>
8		Denigration	Komentar dari <i>My</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena mengejek Blackpink yang selalu mengklaim paten terhadap grup lain yang memakai konsep hampir serupa
9		Denigration	Komentar dari <i>BLINK</i> ini mengacu pada tayangan video <i>live performance</i> aespa. Komentar termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung motif merendahkan karya dari aespa
10		Denigration	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung sindiran kepada aespa
11		Flaming	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Flaming</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung makian terhadap aespa secara umum dengan konotasi merendahkan
12		Denigration	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung frasa mengejek penampilan aespa
13		Denigration	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung frasa merendahkan aespa
14		Denigration	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung sindiran kepada fisik aespa secara umum

15		Flaming	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Flaming</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung frasa mengejek penampilan aespa
16		Denigration	Komentar dari <i>My</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung konotasi merendahkan fandom Blackpink. Namun hal ini mengacu pada konteks video penggunaan hashtag #aespaingyourarea yang dituding oleh <i>BLINK</i> sebagai wujud plagiat
17		Flaming	Komentar dari <i>My</i> ini termasuk dalam kategori <i>Flaming</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung ejekan terhadap pengirim video (<i>BLINK</i>) yang membandingkan <i>teaser</i> aespa dan Blackpink dengan kata bocil
18		Denigration	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan menyindir video promosi aespa di suatu brand bahwa video tersebut terinspirasi video Blackpink
19		Denigration	Komentar dari <i>My</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung ejekan terhadap <i>BLINK</i> dengan memanggil mereka dengan nama BLONKKK dan masih anak SD
20		Flaming	Komentar dari <i>My</i> ini termasuk dalam kategori <i>Flaming</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung ejekan terhadap <i>BLINK</i> dengan memanggil mereka dengan nama BLONKKK
21		Flaming	Komentar dari <i>My</i> ini termasuk dalam kategori <i>Flaming</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung ejekan terhadap karya Blackpink dengan mengatakan <i>background music</i> di video Blackpink itu sama seperti suara token listrik yang mau habis
22		Denigration	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung konotasi menyindir dan membuat tuduhan kepada aespa tanpa
23		Denigration	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung konotasi merendahkan aespa
24		Denigration	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung konotasi merendahkan aespa
25		Denigration	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung konotasi merendahkan aespa
26		Flaming	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Flaming</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung ejekan terhadap karya musik aespa untuk tanggapan terhadap komentar <i>My</i> yang juga termasuk kategori <i>Flaming</i> karena mengejek bahwa semua penonton Blackpink di Coachella merupakan penonton bayaran
27		Denigration	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Denigration</i> karena kalimat yang diutarakan menyindir aespa yang ingin mengikuti Blackpink namun tidak bisa menyamai pada suatu video aespa untuk sebuah brand yang mirip dengan
28		Flaming	Komentar dari <i>BLINK</i> ini termasuk dalam kategori <i>Flaming</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung ejekan terhadap aespa bahwa mereka itu sok-sok an
30		Flaming	Komentar dari <i>My</i> ini termasuk dalam kategori <i>Flaming</i> karena kalimat yang diutarakan mengandung ejekan terhadap <i>BLINK</i> bahwa mereka <i>fans</i> yang norak

Tabel 1. Hasil pengkategorian komentar *Fanwar*

Judul Artikel Kasus Konflik Dalam Komunitas Penggemar Blink
(Penggemar Blackpink) dan My (Penggemar Aespa) Dalam Cyberbullying

Dari hasil pengkategorian yang telah kami lakukan terdapat 30 komentar yang telah berhasil kami kategorikan ke dalam tipe-tipe *cyberbullying*. Berdasarkan data yang didapatkan pada Tabel 1, tercatat bahwa 18 dari komentar tersebut termasuk kedalam tipe *cyberbullying Denigration* (fitnah/pencelaan) dan 12 komentar lain termasuk kedalam tipe *cyberbullying Flaming* yang merupakan perdebatan yang tidak relevan, penyanggahan tanpa dasar yang kuat dengan menggunakan kata-kata kasar, menghina, atau memprovokasi orang lain untuk mengejek. Dari 30 data yang telah peneliti juga mendapati bahwa BLINK lebih banyak melakukan *cyberbullying*.

Penelitian ini bertujuan memahami *cyberbullying* sebagai dampak dari fenomena *fanwar* yang terjadi antara BLINK dan My dalam ruang lingkup media sosial *Tiktok* dengan studi kasus fenomena komparasi yang dilakukan oleh penggemar masing-masing *girl group* terhadap berbagai penampilan BLINK dan aespa secara umum dan bukan terkhusus kepada *member* perseorangan. Analisis peneliti menunjukkan, jenis *cyberbullying* yang mayoritas terjadi antara penggemar kedua fandom mendominasi tipe *cyberbullying Denigration* (fitnah/pencelaan) dan *cyberbullying Flaming*. *Cyberbullying* yang kerap kali dilakukan mengandung konotasi menyindir karya salah satu pihak, menganggap karya salah satu pihak merupakan plagiat tanpa melampirkan bukti yang jelas, menanggapi karya pihak yang digemari lebih baik dengan merendahkan pihak lainnya, hingga melontarkan hinaan dengan menggambarkan salah satu pihak pada frasa berkonotasi negatif hingga menyinggung fisik dari salah satu pihak. Selain itu, analisis etnografi virtual juga menunjukkan temuan bahwa mayoritas pelaku *cyberbullying* merupakan pengguna dengan akun yang tidak menunjukkan identitas asli pengguna dan mengatur akunnya sebagai *private account*. Hal ini mengindikasikan pelaku *cyberbullying* menggunakan *fake account* yang sering disebut *fintas*. Hal ini dilakukan dengan tujuan menjaga citra asli dari para pengguna dan memalsukannya dengan memasang profil menggunakan wajah *idol* atau wajah yang ditutupi sedemikian rupa, nama akun yang aneh, serta jumlah akun yang diikuti lebih banyak daripada *followers*.¹³ Pola sosial yang ditemukan pada setiap postingan juga menunjukkan bahwa fenomena *cyberbullying* yang timbul merupakan hal yang disengaja dan atau memang

¹³Yulianti, W. P. "Instagram Sebagai Media Fan War Penggemar K-Pop," *Jurnal PUBLIQUE*, 3(1), 2022.

merupakan intensi awal yang diinginkan oleh pengunggah video *TikTok* yang bersangkutan. Hal ini terjadi karena pengunggah juga menyatakan dirinya sebagai salah satu penggemar dari pihak yang diunggulkan, baik dengan menunjukkannya melalui profil akun ataupun melalui tulisan yang terdapat pada postingan tersebut. Selain itu, postingan yang memicu *fanwar* juga cenderung menggunakan hashtag dengan konotasi persaingan antara kedua belah pihak, seperti #blackpinkvsaespa dan #kpopbattle.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa di zaman yang semakin canggih, *platform* media sosial yang semakin beragam, hingga semakin meningkatkan kreativitas dan keragaman industri kreatif, juga berbanding lurus dengan potensi *fanwar* yang mungkin terjadi antara penggemar pihak satu dan lainnya. Masih banyak pengguna yang menganggap fenomena *fanwar* sebagai hal yang lumrah tanpa memahami bahwa perilaku *cyberbullying* yang dilakukan merupakan hal yang tidak sesuai norma dalam bermedia sosial.

D. Kesimpulan

Selain sebagai media sosial yang berkembang pesat sebagai salah satu platform promosi berbagai grup K-Pop, *TikTok* juga dapat disalahgunakan menjadi media *fanwar* yang merujuk pada konflik dan persaingan antara penggemar berbagai selebritas, musisi, atau grup populer yang menggunakan *TikTok* sebagai wadah ekspresi mereka yang terkadang saling bergesekan satu sama lain. Hal ini menciptakan atmosfer yang intens dan kompetitif dalam dunia virtual, seringkali dengan komentar yang tajam dan berdebat yang memicu ketegangan antara kelompok penggemar yang berbeda serta dapat menimbulkan perilaku *cyberbullying*. Dalam penelitian kualitatif deskriptif yang kami lakukan pada kasus penggemar *girl group* Blackpink dan aespa, diperoleh temuan bahwa *cyberbullying* masih kerap terjadi di antara dua fandom tersebut yang didominasi tipe *cyberbullying Denigration* (fitnah/pencelaan) dan *cyberbullying Flaming*. Tipe ini mengandung konotasi *bullying* yang cenderung mengandung sindiran untuk merendahkan salah satu pihak, penyanggahan tanpa dasar yang kuat dengan menggunakan kata-kata kasar, menghina, atau memprovokasi orang lain untuk mengejek. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa dalam era canggih dan beragamnya platform media sosial serta industri kreatif, kreativitas dan keragaman meningkat. Namun, hal ini juga berdampak pada potensi *fanwar* antara penggemar yang semakin besar terjadi, dengan banyak pengguna yang tidak menyadari bahwa perilaku *cyberbullying* adalah tindakan yang tidak sesuai dalam bermedia sosial.

Referensi

- Alfiana, Rika N. *Cyberbullying dalam Media Sosial Twitter antara K-PopFandom ARMY (BTS Fans) dan EXO-L (EXO Fans). Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi: Universitas Brawijaya Malang*. 2020.
- Carmelita, W. "Persepsi Guru tentang Pengungkapan Kekecewaan Siswa SMA Melalui Pesan Twitter yang Mengarah pada Cyberbullying Terhadap Pihak Sekolah (Studi Deskriptif Kualitatif pada Guru SMK Santo Albertus Malang)". *Universitas Brawijaya Malang*. 2013.
- Eliani, Jenni M., Salis Y. "Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop". *Jurnal Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1), 59–72. 2018.
- Eliani, Jenni M., Salis Y. "Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop". *Jurnal Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1), 59–72. 2018
- Febriany, S., Santi, D., & Ananta, A. "Agresi verbal di media sosial pada remaja penggemar K-Pop: Bagaimana peranan fanatisme?". *INNER: Journal of Psychological Research*, 1(4), 194–200. 2022.
- Fridh, M. "Bullying, violence and mental distress among young people. Cross-sectional population-based studies in Scania, Sweden. Doctoral Thesis (compilation)". Department of Clinical Sciences, Malmö. *Lund University: Faculty of Medicine*. 2018
- Kaplan, Andreas M., Michael Haenlein, "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of SocialMedia". *Business Horizons* 53(1), 59–68. 2010.
- Nugraini, E.D. "Fanatisme Remaja terhadap musik populer Korea dalam Perspektif Psikologi Sufistik (Studi Kasus terhadap EXO-L)". 2016. Diakses pada 20 September 2023, dari <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/7009/>.
- Pearson, R. "Fandom in the Digital Era Popular Communication", 8(1), 84–95 (2010). doi:10.1080/15405700903502346
- Perren, S., & Gutzwiller-Helfenfinger, E. "Cyberbullying and traditional bullying in adolescence : Differential roles of moral disengagement, moral emotions , and moral values". *European Journal of Developmental Psychology*, 9(2), 195–209 (2011). DOI : <https://doi.org/10.1080/17405629643168>
- Rahmawati, A., Hikmah, N. L., Perwira, R., Rakhmawati, N. A. Analisis topik konten channel YouTube K-pop Indonesia menggunakan Latent Dirichlet Allocation. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* 11 (1), 16–25. 2021.

- Sholekah, N. N., Dzakiyyarani, F. R., Sadewa, N., Muhammad, Y. A., Rakhmawati, N. A. "Dataset Analisis Kategori *Cyberbullying* pada Fanwar Blackpink dan Aespa". <https://doi.org/10.5281/zenodo.8404913>.
- Solichin, I. M., Jati, B. N., Ghalib, F., Rakhmawati, N. A. "Analisis Kewaspadaan dan Respon Orang Dewasa terhadap Hoax". *Journal Information Engineering and Educational Technology* 6 (2), 33-36. 2022
- Yulianti, W. P Instagram Sebagai Media Fan War Penggemar K-Pop. *Jurnal PUBLIQUE*, 3(1), 2022.