

Bab I Pendahuluan

Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat terlepas dari konflik, mulai dari konflik personal sampai konflik antar kelompok, dalam ranah sosial, politik, ekonomi, budaya dan agama. Konflik yang seringkali menyebabkan perpecahan permanen bahkan sampai mendapatkan korban jiwa. Seperti konflik yang terjadi antara Habil dan Qabil yang merupakan anak laki-laki dari Adam dan Hawa, yaitu konflik yang terjadi karena memperebutkan aset dan berakhir dengan Habil yang meninggal karena dibunuh oleh Qabil. Gibson (1997;347, dalam Muspawi, 2014) mengatakan bahwa konflik adalah suatu pertentangan yang terjadi antara apa yang diharapkan seseorang dengan dirinya, orang lain, maupun kelompok dengan kenyataan. Konflik timbul karena terjadi hal atau aktivitas yang tidak *incompatible* (cocok), suatu hal yang di blok atau dihalangi oleh aktivitas lain. Konflik adalah keadaan dua orang, dua kelompok atau lebih tidak setuju mengenai situasi atau hal yang berkaitan dengan keadaan antagonis (Walgito, 2010).

Konflik yang terjadi karena keadaan yang tidak sesuai dengan harapan secara personal atau karena sebuah persaingan yang mengatas-namakan kelompok, menyebabkan kesalah pahaman dan prasangka. Seperti yang dikatakan oleh Sherif (1966, dalam Sarwono dan Meinarno, 2009), bias, prasangka ataupun konflik antar kelompok terjadi karena adanya kompetisi untuk memperebutkan sumber daya yang terbatas. Sumber daya ini dapat berupa benda, peluang, wilayah, orang, informasi, atau apa pun juga. Sedangkan Baron & Byrne (2004, dalam Juditha, 2015), memandang bahwa kompetisi sejumlah kelompok sosial terhadap sejumlah peluang menyebabkan prasangka, yang mana jika kompetisi terus berlanjut, maka masing-masing anggota akan memandang kelompok lain sebagai lawan tau musuh. Pepatah mengatakan bahwa tidak akan ada asap kalau tidak ada api.

Konflik yang sengit memicu permusuhan dan perselisihan yang tajam, sehingga mengganggu suasana antar kelompok dalam masyarakat (Johnson, 1986, dalam Sumatrias dan Rahmat, 2013). Jika konflik yang terjadi di dalam satu kelompok atau sesama anggota, maka yang terlibat dan mengetahui hanya keanggotaan di kelompok itu sendiri, sedangkan jika terjadi konflik antar kelompok, bisa sampai diketahui dan bahkan melibatkan pihak lain. Banyak hal yang akan menjadi penyebab kelompok itu bersitegang. Konflik karena perebutan wilayah, kekuasaan, peluang memperkuat atau membuat nama kelompok menjadi besar dan berkuasa. Jika sebuah konflik tidak cepat diselesaikan maka akan menjadi berkepanjangan yang tidak menemui akhir, kecuali salah satu kelompok menjadi lemah atau mati. Seperti eksperimen yang dilakukan Sherif, dkk. (1966, dalam Sarwono dan Meinarno, 2009), dikatakan bahwa, walaupun setelah konflik dinetralisir atau dinormalkan kembali, konflik dan rasa benci atau rasa persaingan terhadap lawan kelompok itu akan tetap ada, tidak benar-benar hilang. Kita lebih sering mendengarnya sebagai musuh bebuyutan.

Konflik yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah *inter-group conflict* (konflik antar kelompok), yang terjadi di media sosial. Menurut penulis, media sosial adalah sarana untuk berbagi informasi dari mulai kabar atau berita sampai pengetahuan yang berakibat pada kehidupan, dimana peran media sosial sangat penting bagi manusia karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Perkembangan informasi di media sosial begitu cepat, karena banyak individu maupun kelompok yang secara bergantian aktif selama hampir 24 jam dan memberikan informasi terbaru. Besar kemungkinan perbedaan pendapat antar kelompok, kompetisi antar kelompok, dan hal lainnya yang menyebabkan konflik akan terjadi dalam dunia maya. Bukan berarti konflik didunia nyata tidak menarik atau bahkan tidak terjadi lagi, di beberapa daerah bahkan masih menyebabkan adanya korban jiwa. Salah satu media masa yang sedang terkenal dan digemari oleh berbagai kalangan adalah *instagram* (aplikasi untuk berbagi foto dan video). Bohang (2018), mengatakan bahwa pengguna aktif

bulanan atau biasa disebut dengan *monthly active user* (MAU) *instagram* mencapai 1 miliar per Juni 2018. Pertumbuhannya paling signifikan dibandingkan *Facebook* dan *Snapchat*, yakni mencapai 5 persen dari kuartal ke kuartal (QoQ).

Dalam media soial, kita bisa menemukan berbagai jenis kelompok, salah satunya adalah kelompok para penggemar Korea. Penggemar Korea ini juga ada banyak namanya, untuk orang-orang yang menyukai *group band* atau penyanyi korea disebut dengan *K-popers* (Korean pop), untuk penggemar drama disebut dengan *k-drama lovers*, dan *K-lovers* (*Korean lovers*) adalah untuk orang yang menyukai seluruh hal yang berbau Korea. Khusus yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah penggemar K-popers. Mengapa penggemar K-popers? Karena dizaman ini atau yang disebut dengan *kids/people zaman now*, khususnya di Indonesia, kebanyakan perempuan dan beberapa laki-laki menyukai *idol* atau aktris dari Negeri Gingseng tersebut. Nusyirwan (2018), mengatakan bahwa salah satu fenomena yaitu produk budaya yang terpenting dari kebudayaan Korea adalah musiknya yang dikenal dengan sebutan *K-Pop*. Banyak dari masyarakat Indonesia, didominasi oleh remaja dan perempuan, yang mulai menyukai musik asal Korea Selatan ini. K-pop telah mengambil alih perhatian generasi muda di Indonesia yang sebelumnya lebih menaruh minat pada lagu-lagu barat atau *western*.

Banyaknya yang menaruh minat pada musik pop Korea, sehingga muncullah kelompok-kelompok untuk sekedar bertukar pikiran dan berbagi tentang hal yang disukai. Kompas (2012, dalam Yundita, 2018) mengatakan bahwa, banyak kelompok-kelompok yang dibuat untuk menjalin relasi sesuai dengan siapa dan apa yang mereka sukai tentang hal yang berbau Korea (artis, drama, musik, budaya). Untuk kelompok atau komunitas penyuka *idol* Korea (K-pop) ini disebut dengan *fandom* (*Fans Kingdom*). Seperti yang dikatakan oleh Hogg & Grieve (1999, dalam Agung, 2011), bahwa setiap kelompok mempunyai identitas sosial berbeda. Identitas suatu kelompok berkaitan dengan atribut yang dimiliki. Seperti ciri-

ciri, nilai yang dianut, tujuan dan norma. Identifikasi sosial sangat berguna untuk proses katagori dan perbandingan sosial.

Lastriani (2018), mengatakan bahwa para remaja mengidolakan para *idol* karena bakat mereka, (seperti, bermain peran, menari, menyanyi dan lain-lain). Selain karena itu, alasan mengapa mereka mengidolakan seseorang atau kelompok orang adalah karena wajah yang rupawan juga bentuk tubuh yang proporsional. Namun, tidak semua remaja menyukai *idol*, karenanya ada yang disebut dengan *haters* yaitu sekelompok/orang pembenci yang menimbulkan peperangan secara lisan (*fanwar/fandom war*). Sebelum adanya aplikasi *instagram*, orang Korea melakukan *fanwar* di *website* dan *twitter*. Namun, belakangan yang dominan digunakan adalah *instagram* (Lastriani 2018). *Fanwar* adalah satu indikator dari agresif verbal (menyakiti atau melukai seseorang dengan ungkapan verbal) adalah dengan menunjukkan ketidaksukaan, berdebat, bersikap sarkastik bahkan menyebarkan gosip (Eliani, Yuniardi dan Masturnah, 2018). Jika satu kelompok diserang oleh anggota dan atau kelompok lainnya, maka yang menjadi anggota dan termasuk dalam kelompok tersebut akan ikut membela, maka terjadilah istilah *fanwar* dalam penggemar K-pop, menyebabkan konflik antar kelompok.

Matsumoto (1994), mengatakan bahwa ada yang disebut dengan konsep diri interdependen, konsep ini sesuai dengan kebanyakan orang asia, dimana budaya-budaya ini menekankan pada “kesaling-terkaitan yang mendasar pada manusia”. Tugas normatif utama budaya ini adalah melakukan penyesuaian diri untuk menjadi pas dan mempertahankan interdependensi di antara individu, sehingga ada rasa saling merasakan dan memiliki. Begitu pula dengan kelompok-kelompok di media sosial. Walaupun kelompok mereka tidak resmi seperti organisasi atau perhimpunan yang lainnya, tetapi didalamnya terdapat informasi, kesukaan yang sama dan juga interaksi, maka terbentuklah sebuah kelompok. Kelompok yang saling memiliki dan serasa, dimana jika kecintaannya sudah sangat dalam terhadap

kelompok atau *idol* yang biasa disebut dengan fanatik, maka konflik antar kelompok benar tidak bias dihindari. Pada dasarnya orang-orang tersebut akan membela *idol* dan kelompoknya apapun yang terjadi. Nugraini (2016, dalam Eliani, Yuniardi & Masturnah, 2018) mengatakan bahwa karena pengalaman secara kolektif, maka saat tergabung dalam sebuah *fandom* aktivitas penggemar menjadi lebih luas dan mendalam, dimana kegiatan bersama yang dilakukan juga sering memunculkan perilaku agresif.

Kelompok yang akan diteliti adalah penggemar dari grup BTS (*Bangtan Sonyeondan*) yang disebut dengan ARMY, dan penggemar dari grup EXO yang disebut dengan EXO-L. BTS dan EXO adalah sekelompok laki-laki yang dapat menyanyi dan menari. BTS beranggotakan tujuh orang dan berada di bawah naungan perusahaan hiburan (*Big Hit*). Untuk EXO beranggotakan sembilan orang dari jumlah semula 12 (dikarenakan 3 orang keluar dari grup), berada dibawah naungan *SM Entertainment*. Berdasarkan observasi yang dilakukan, konflik antar kelompok *k-pop* (*exo-l* dan *army*) terjadi di akun kelompok (*fanbase*) dari kedua belah pihak, juga di beberapa akun (individu dan portal K-pop/berita tentang K-pop) yang memancing konflik diantara keduanya, yang bukan akun kelompoknya. Konflik di dunia K-popers ini biasa terjadi karena adanya yang memulai pertengkaran, bisa dari ketua/*admin* kelompok tersebut yang memancing untuk *war* (perang) dalam postingannya, atau dimulai dari salah satu anggota dengan berkomentar terhadap kelompok lainnya.

Tinaliga (2018), mengemukakan bahwa karena minat dan keyakinan yang tidak selaras, penggemar tidak lagi hanya mendukung musik *idol* dan menyoroti keberhasilan mereka, tetapi juga merendahkan dan bahkan secara langsung menyerang *idol* atau *fandom*, Tinaliga mengistilahkannya sebagai *toxic competitive performativity*. Hampir disetiap hari ada saja kompetisi untuk memperebutkan siapa yang paling unggul sehingga terkadang konflik tidak bisa dielakkan. Walaupun tanpa ada kompetisi, jika mereka adalah musuh

bebuyutan maka prasangka, persepsi atau citra satu kelompok terhadap kelompok lainnya akan tetap tidak baik.

Peneliti telah melakukan wawancara kepada seorang ARMY dan EXO-L yang juga akan menjadi subjek dalam penelitian ini. Seorang ARMY berinisial ANJ dan seorang EXO-L berinisial DR. Keduanya merupakan seorang mahasiswa semester 5 di salah satu universitas di Bandung. ANJ mengatakan bahwa dirinya adalah seorang yang suka lebih dari 2 grup K-pop (*multi fandom/mulfan*), tetapi lebih menyukai BTS. Walaupun mengaku *mulfan* dan menyukai grup EXO, segala hal yang ada digawainya dari mulai informasi grup, gambar, aplikasi permainan (*game*), hampir semuanya tentang BTS. ANJ mengatakan bahwa tahun 2018-sekarang adalah tahun emasnya BTS, selain karena terkenal di Amerika. Menurut ANJ yang sering melakukan fanwar adalah anak SMP (sering disebut dengan istilah *immature/* belum dewasa). Kadang juga teman kuliah yang suka EXO membuat fanwar, tapi ANJ tidak menanggapi. *Fanwar* yang terjadi biasa dikarenakan video klip yang mirip, atau BTS yang memenangkan penghargaan. Salah satu kata yang memancing *war* biasanya berupa ejekan, seperti mengatakan BTS suka plagiat atau norak (sangat berlebih-lebihan) karena baru masuk ajang penghargaan musik di Amerika (*Billboard*). Persaingan atau kompetisi yang menyebabkan *fanwar* hampir disetiap ajang penghargaan musik dimanapun.

Untuk yang kedua dari seorang EXO-L yang berinisial DR, mengatakan bahwa dirinya hanya menjadi bagian dari *fandom* EXO, adapun jika mendengarkan lagu yang lain itu hanya mendengarkan tidak sampai mengikuti kelompok penggemarnya, tidak seperti menyukai EXO. DR menyukai EXO sejak debut sekitar dirinya berada di kelas dua SMP, DR juga mengatakan dirinya dulu ketika kelas dua Sekolah Menengah Atas (SMA) sering melakukan *war* di media sosial dengan ARMY, sedang semenjak kelas tiga SMA sampai sekarang sudah tidak lagi, alasannya malas karena seringnya berperang dengan ARMY di media sosial, DR mengatakan bahwa dirinya membenci ARMY bahkan sampai membenci

idolnya (BTS), itu mengapa DR tidak mau sekedar mendengarkan lagu dan segala hal tentang BTS. DR menambahkan “kan banyak orang yang bilang *fans* adalah cerminan *idol*.” DR mengatakan bahwa *war* terjadi biasanya karena *fans* membanding-bandingkan *oppa* (sebutan dari perempuan untuk laki-laki yang lebih tua di Korea) atau membandingkan idola dengan idola yang lainnya. DR mengatakan bahwa biasanya prinsip yang dipakai ketika *war* adalah “*oppa* saya lebih baik dari *oppa* kalian”. DR mengatakan sebelum ada *war* karena acara musik, ada konflik dimana kasus *plagiarisme* yang dilakukan oleh BTS pada awal debut yaitu karena konsep nomor dipunggung baju sama dengan konsep EXO. Kasus yang lain karena ARMY meng-klaim bahwa warna *fandom*-nya adalah *silver*, sedang EXO-L telah lebih dulu resmi menggunakan, tapi tidak lama dari kasus tersebut diumumkan bahwa warna *fandom* resmi ARMY adalah *purple* (ungu). DR mengatakan bahwa seringnya yang membuat kesal adalah *fans* ARMY yang *immature* dan biasanya kalangan tersebut bisa dijumpai di media sosial.

Selain dari kedua penggemar yang akan menjadi subjek penelitian tersebut, peneliti telah mewawancarai beberapa orang berbeda yang memberi sedikit informasi tentang konflik antar kelompok penggemar Korean pop ini. Pertama peneliti menemukan cerita ini di instagram dari subjeknya langsung (seorang EXO-L), hanya saja saat ingin meminta kesediaan untuk lebih memberi informasi orang tersebut tidak bersedia. EXO-L ini mengalami fanwar yang berakibat melibatkan hukum sebab saat pertengkaran terjadi mengatakan tentang hal buruk tentang ARMY. EXO-L tersebut salahnya mengejek dengan menyebut kata tentara (terjemahan langsung dari kata army). EXO-L tersebut kemudian diminta untuk meminta maaf langsung kepada tentara di Jawa Barat (TNI AD). EXO-L ini datang seorang diri ke kantor TNI dan disambut dengan baik, juga diberi beberapa wejangan oleh petingginya yang berisi “Tidak apa-apa asal jangan diulangi lagi, yang terpenting harus menjadi satu dan cinta tanah air”. EXO-L ini juga mengaku sebab kasus tersebut, ia menjadi

dekat dengan para TNI yang telah ditemui. Sebab fanwar ini bahkan melibatkan keluarga EXO-L ini, karena suami dan anaknya menjadi bahan ejekan dan informasinya tersebar. Selain kasus ini, peneliti juga mewawancari penggemar EXO-L yang lainnya, karena saat itu subjek yang belum didapatkan adalah penggemar dari EXO. Peneliti mendapatkan fakta bahwa di beberapa kejadian EXO-L dan ARMY ini bertengkar di dunia nyata hingga saling menjambak. Hanya saja orang terkait tidak mau untuk memberikan informasi lebih lanjut.

Dari hasil wawancara tersebut, dapat dilihat bahwa dari masing-masing penggemar mempunyai pandangan yang sama tentang keadaan tidak baik antara kedua kelompok penggemar tersebut. Ketika terjadinya perselisihan, bersitegang atau konflik pada k-popers, mereka sering menyebutnya dengan sebutan “*war/fanwar*”. Konflik ini selain karena adanya kompetisi juga biasanya karena ada prasangka, karena prasangka ialah suatu sikap negatif terhadap satu kelompok kepada kelompok lainnya, didasarkan pada keanggotaannya di kelompok itu (Baron dan Byrne 1982, dalam Santhoso dan Hakim, 2012). Prasangka juga diartikan sebagai sikap atau perilaku yang tidak baik terhadap suatu kelompok atau anggota suatu kelompok (Nelson, 2009, dalam Santhoso dan Hakim, 2012). Stereotip, prasangka dan diskriminasi seringkali mengawali kebencian dan kerusuhan rasial (Juditha, 2015). Sedangkan menurut Taylor et al (2009, dalam Damayanti & Pierewan, 2016), mengatakan bahwa ada 3 komponen *antagonism* kelompok, yaitu stereotip, prasangka dan diskriminasi.

Konflik antar kelompok *K-popers* dalam dunia maya yang terlihat tidak kalah seram dan menegangkan, dimana konflik yang terjadi antara ARMY dan EXO-L di dunia maya terbawa ke dunia nyata. Peneliti mendapat informasi dari narasumber (DR), ada kasus dimana EXOLAB (*fandom* terbesar EXO dari Korea), difitnah oleh ARMY melakukan kecurangan dalam hal *voting* di acara *award* (penghargaan), menyebabkan EXOLAB berhenti beroperasi (vakum) sementara waktu di media sosial, dan mengumpulkan bukti bahwa EXO-L tidak bermain curang dan membawanya ke ranah hukum (pengadilan). DR mengatakan bahwa

hasilnya membuktikan bahwa EXO-L yang diwakili oleh EXOLAB tidak bersalah, malah yang curang kebanyakan dari ARMY. DR mengatakan dia (ARMY) yang fitnah, dia juga yang curang. Untuk narasumber berinisial ANJ, masih defensif, sehingga peneliti masih belum mendapatkan informasi lebih dalam. Penulis mendapatkan informasi lebih lanjut, bahwa saat pertama kali kemenangan BTS dalam sebuah acara musik dan kasus dimana perang besar pertama terjadi adalah EXO-L yang tak menerima kekalahan dan mengajukan petisi ke Blue House di Korea.

Persitegangan ini uniknya bukan hanya terjadi antara ARMY dan EXO-L di Indonesia, tetapi konflik kedua penggemar ini terjadi di seluruh Negara, dan yang menjadi pusat adalah kelompok penggemar yang ada di Korea. Penelitian yang dilakukan oleh Tinaliga (2018) tentang War For Oppa and Identity: Competitive Performativity among Korean-Pop Fandoms, berfokus pada pertenggaran penggemar K-pop Internasional di media sosial yang mendapatkan hasil bahwa, penggemar paling loyal adalah aset yang berharga bagi idol. Karena *fans* yang loyal akan mempertahankan citra positif *idol* dan mendukung kegiatan bermusik/seninya. Tapi disisi lain, fans loyal juga dapat menjadi masalah untuk idol juga kelompoknya ketika dukungan menjadi menyimpang. Tinaliga menyebutnya sebagai *toxic competitiveness* (persaingan yang beracun). Penelitian lainnya oleh Ariestha (2012), tentang akar kerusuhan konflik etnik di Lampung, mendapatkan hasil bahwa akar kerusuhan karena kedua suku mempunyai masalah yang belum terselesaikan sejak dulu. Dendam, juga pelanggaran perjanjian damai oleh salah satu suku, menyebabkan konflik terus berkelanjutan.

Dari penelitian-penelitian diatas, konflik hanya berfokus pada salah satu dunia. Sedangkan, penelitian ini akan berfokus pada mengapa dan bagaimana terjadinya konflik (*fanwar*) antara kelompok K-popers (EXO-L dan ARMY) di media sosial, sehingga terbawa kedalam dunia nyata, melibatkan hukum dan menyebabkan konflik antar kelompok yang tidak berkesudahan.

Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”
Bagaimana Gambaran Konflik Antar Kelompok Penggemar Korean Pop di Media Sosial?”

Tujuan Penelitian

Sebagaimana dengan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang gambaran konflik antar kelompok penggemar Korean Pop di media sosial.

Kegunaan Penelitian

Secara teoritis. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada bidang ilmu psikologi, terutama psikologi sosial mengenai konflik antar kelompok.

Secara praktis. Penelitian ini dapat menjadi sumber atau memberikan wawasan kepada masyarakat dan juga para penggemar Korean pop atau penggemar musik manapun, dari kalangan remaja sampai dewasa, bahwa di abad ke 21 ada fenomena yang bisa disebut sebagai demam Korea, dimana menyebabkan konflik yang tidak hanya terjadi di dunia nyata, tetapi dalam hal ini adalah konflik antar kelompok di media sosial pada *k-popers*. Sehingga ketika hal yang sama terjadi dikemudian hari, lebih memikirkan dampak-dampak apa yang akan di dapatkan.