

## Bab 1 Pendahuluan

### Latar Belakang Masalah

Revolusi teknologi berkembang pesat pada berbagai bidang termasuk teknologi informasi dan komunikasi sejak akhir abad ke-20. Salah satu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini ditandai dengan kemunculan internet. Penggunaan internet pun kian meningkat sebagai pengganti media komunikasi setelah adanya integrasi antara komputer dengan telepon seluler konvensional yang dikenal dengan istilah *smartphone*. Perkembangan fitur yang disediakan *smartphone* pun beragam dari waktu ke waktu, seperti munculnya fitur MMS (*Multimedia Messaging Service*), e-mail, *search engine* untuk mengakses internet, hingga tercipta media sosial.

Media sosial adalah sebuah *platform* digital dalam internet dimana penggunanya dapat mengekspresikan diri secara publik ataupun privasi. Seperti berbagi kegiatan yang sedang dilakukannya, berbagi perasaan mengenai situasi yang sedang ia alami dalam bentuk foto, video, maupun tulisan serta memudahkan dalam melakukan aktivitas sosial secara virtual tanpa terbatas oleh hambatan berupa jarak, ruang, dan waktu. Berbagai *platform* media sosial yang cukup populer di Indonesia saat ini diantaranya ialah TikTok, Instagram, Line, Telegram, WhatsApp, Youtube, dan X.

Junawan & Laugu (2020) menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-3 setelah negara China dalam kategori negara-negara yang mengalami peningkatan dalam penggunaan internet. Hal ini juga dapat dilihat dari data yang diperoleh Data Reportal tahun ke tahun. Pada tahun 2019, tercatat sebanyak 150 juta jiwa aktif menggunakan internet di Indonesia, pada tahun 2020 meningkat menjadi 160 juta jiwa, pada tahun 2022 menjadi 191,4 juta jiwa, hingga tahun 2023 kembali meningkat menjadi sebanyak 212 juta jiwa.

Penggunaan internet dan beragam media sosial semakin memudahkan manusia untuk melakukan interaksi interpersonal dengan orang lain dari berbagai negara, membangun jaringan pertemanan baru, sebagai media hiburan, serta mengakses beragam informasi dari berbagai penjuru dunia tanpa terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga perkembangan ini beriringan dengan meningkatnya globalisasi dan membawa perubahan dalam struktur kehidupan manusia (Budiman, 2017). Beragam aktivitas lain yang dilakukan dengan bantuan internet di era digital ini diantaranya ialah pada bidang pendidikan, pekerjaan, hingga transaksi jual-beli.

Meski banyak memberikan manfaat kemudahan dalam beragam aktivitas manusia, internet diibaratkan sebagai pisau bermata dua yang mana dapat memberikan dampak positif, atau bahkan sebaliknya, memberikan dampak negatif bergantung pada penggunaannya. Apabila penggunaan internet ini memiliki tujuan dan esensi yang jelas bagi kehidupan penggunaannya, tentunya akan memberikan manfaat dan dampak positif. Namun sebaliknya, apabila penggunaan internet ini tidak dikelola dengan baik, terlebih apabila tidak dibatasi, akan memunculkan masalah baru, salah satunya ialah *problematic internet use* (Parisa & Leonardi, 2014).

*Problematic internet use* adalah perilaku penggunaan internet secara berlebihan yang memunculkan konsekuensi negatif pada kognitif, sosial, akademik, ataupun pekerjaan penggunaannya (S. E. Caplan, 2005). Selain itu, (Shapira dkk., 2000), mengartikan *problematic internet use* sebagai situasi di mana individu tidak mampu mengendalikan penggunaan internetnya dan berakibat pada tekanan psikologis dan gangguan dalam aktivitas fungsional sehari-hari. Anderson dkk. (2017) juga menambahkan bahwa *problematic internet use* ditandai dengan penggunaan internet yang kompulsif, sehingga individu terobsesi pada kehidupan di internet. (S. E. Caplan, 2010) membagi *problematic internet use* ke dalam 4 aspek yaitu;

*preference for online social interaction, mood regulation, deficient self-regulation* (meliputi *cognitive preoccupation* dan *compulsive internet use*), dan *negative outcomes*.

Faktor-faktor yang ditemukan berkaitan dengan *problematic internet use* diantaranya adalah *social anxiety disorder, social support* yang rendah, gangguan tidur, masalah penggunaan alkohol, ADHD, masalah pada kesehatan mental maupun fisik, alexithymia, dan masalah regulasi emosi (Eureka & Hastuti, 2024). Selain itu, (Anderson dkk., 2017) juga menjelaskan faktor individu, kontekstual, dan aktivitas di internet dapat menjadi faktor penentu terhadap pengguna internet dan *problematic internet use*.

Penggunaan internet pada individu dengan *problematic internet use* umumnya difokuskan pada hal-hal yang tidak relevan dengan pekerjaan atau aktivitas produktif lainnya dalam kehidupan nyata, sehingga hal ini memunculkan konsekuensi negatif seperti pada penurunan produktivitas pekerjaan atau kewajiban lainnya, cenderung mengabaikan lingkungan sosial sekitar, merenggangnya hubungan pertemanan maupun percintaan, dan memunculkan masalah kesehatan mental lainnya seperti depresi, *loneliness*, dan isolasi sosial (Liu & Potenza, 2007).

Shapira dkk. (2003) juga telah menjelaskan bahwa individu dengan *problematic internet use* banyak melakukan interaksi yang tidak berkaitan dengan aktivitas produktif seperti forum *chat* antara dua orang atau lebih, dan *game online* yang memungkinkan penggunanya interaktif satu sama lain di internet (Shapira dkk., 2003). Selaras dengan hal tersebut, penggemar K-pop juga bergantung pada internet dan banyak menghabiskan waktunya di internet untuk mencari informasi yang berkaitan dengan sang *idol*, berkomunikasi dengan penggemar lainnya, dan saling berbagi informasi terkait idol favorit tersebut di dunia maya.

Manfaat yang dapat internet tawarkan bagi para penggemar K-pop di Indonesia diantaranya ialah mudahnya akses berbagai informasi dan konten K-pop dengan cepat dan mudah, sebagai tempat untuk mengekspresikan perasaan ataupun mengutarakan pendapat terkait konten yang dinikmati, menyalurkan karya yang didedikasikan untuk sang idola, membangun jaringan sosial pertemanan baru, dan saling terhubung antara sesama penggemar lainnya. Khususnya bagi penggemar K-pop Indonesia, hambatan berupa jarak yang jauh tentunya akan membuat penggemar lebih sulit untuk bertemu dengan idol yang digemarinya secara langsung. Namun dengan adanya internet, penggemar masih dapat tetap terhubung dengan idolanya.

Seluruh aktivitas tersebut penggemar lakukan secara aktif melalui beragam media sosial di internet seperti X, Instagram, YouTube, Spotify, serta *platform streaming* musik dan video lainnya. Aktivitas dan penggunaan media sosial yang beragam ini menjadikan penggemar terdorong untuk aktif mengakses internet setiap harinya agar dapat terus mendapatkan informasi terbaru dari sang idola. Keaktifan penggemar K-Pop di Indonesia ini dapat terlihat dari beberapa data statistik yang dirilis pada beberapa *platform* media sosial yang ada di internet.

*Platform X* merilis daftar 20 negara teratas yang paling banyak membicarakan K-pop, menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat pertama selama dua tahun berturut-turut sejak 2020. Pada *platform* YouTube, menunjukkan bahwa negara Indonesia berada di peringkat kedua sebagai negara dengan penayangan konten K-pop tertinggi di YouTube pada tahun 2019 yaitu dengan persentase sebesar 9,9%, berada di bawah Korea Selatan sebesar 10,1% (Won So, dalam Sarajwati, 2020). Selain itu, *platform* Spotify juga menunjukkan minat masyarakat Indonesia terhadap musik K-pop terbilang tinggi. Data statistik yang dirilis oleh Spotify pada tahun 2020 menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-2 sebagai negara dengan pendengar musik K-pop terbanyak di platform tersebut. Selanjutnya pada

*platform* Instagram, menurut survei yang dilakukan oleh DATABOKS kepada 1.609 responden penggemar K-pop di Indonesia, sebanyak 88,3% dari mereka menggunakan media sosial Instagram untuk melakukan interaksi satu sama lain.

Pada hasil survei yang dilakukan oleh Kumaran (2017), menunjukkan bahwa mayoritas penggemar K-Pop (56%) mengakses media sosial selama 1-5 jam untuk mencari informasi tentang idola mereka, dan 28% lainnya menghabiskan lebih dari 6 jam di dunia maya untuk mengikuti aktivitas para selebriti K-pop. Hasil studi awal terhadap 72 penggemar K-Pop di internet menunjukkan adanya dampak negatif terkait penggunaan internet mereka. Sebanyak 28% responden mengakui bahwa keterlibatan mereka dalam fandom K-Pop telah berdampak pada kehidupan sehari-hari mereka. Masalah yang muncul diantaranya adalah kurangnya manajemen waktu. Penggemar mengaku kesulitan untuk menyeimbangkan antara aktivitas *fandom* dengan tugas-tugas akademik, pekerjaan, atau kewajiban lainnya. Selain itu, terdapat kecenderungan untuk menghindari interaksi sosial di dunia nyata dan lebih memilih untuk berinteraksi dengan sesama penggemar secara *online*. Kondisi ini menunjukkan adanya gejala atau kecenderungan untuk mengalami *problematic internet use* di kalangan penggemar K-Pop di internet. (S. E. Caplan, 2005) menerangkan bahwa *problematic internet use* tidak dilihat dari jumlah durasi internet penggunaannya saja, melainkan dari ada atau tidaknya dampak negatif pada kehidupan sehari-hari yang dialami oleh penggunanya.

Tingginya aktivitas yang dilakukan oleh penggemar K-Pop Indonesia pada berbagai *platform* di internet ini tidak semata-mata menunjukkan bahwa penggemar hanya sekedar menonton atau menikmati konten dan informasinya secara pasif saja. akan tetapi juga dapat memunculkan adanya ketertarikan lebih secara personal, keterikatan secara emosional dengan sang idola, serta munculnya loyalitas penggemar terhadap sang idola. Dalam hal ini,

McCutcheon dkk. (2003) telah menjelaskan bahwa semakin tinggi ketertarikan seorang penggemar dengan idolanya akan mendorong mereka untuk ingin terlibat pada seluruh aspek yang dimiliki oleh sang idola yang disukainya.

Pada aktivitas yang dilakukan di internet, terdapat penggemar yang rela untuk melakukan *voting* agar idolanya mendapatkan penghargaan musik bergengsi (Cahyani & Purnamasari, 2019). Bahkan, terdapat penggemar yang bersedia untuk membuat banyak akun agar *vote* yang terhitung semakin banyak didapatkan, serta turut memposting hashtag pada beberapa *platform* seperti X atau Instagram agar idola yang mereka sukai *trending* dan tetap memiliki reputasi popularitas yang tinggi di antara grup-grup lainnya. Bahkan, kegiatan tersebut lebih intensif dan terstruktur dari yang dibayangkan. Zahratil (2023) menjelaskan bahwa fenomena *mass voting* dan *mass streaming* ini biasanya gencar dilakukan ketika musim *comeback* atau saat sang idola merilis album atau *project* baru. Mereka akan menentukan target pencapaian pada satu periode perilisan tersebut yang ditunjukkan mulai dari jumlah *streaming* di beragam *platform*, penjualan album, *chart* dalam *music show*, trofi pada acara musik mingguan di televisi Korea Selatan, hingga penghargaan musik bergengsi tingkat internasional.

Bentuk kontribusi dukungan lainnya adalah dilihat pada setiap komunitas penggemar suatu grup K-Pop, memiliki *fan account* khusus untuk memberikan terjemahan dari berita-berita maupun konten-konten yang dirilis. Hal ini dilakukan dengan bertujuan untuk membantu hambatan berupa gap bahasa antara penggemar di Indonesia dengan dengan Bahasa Korea. Akun khusus tersebut biasanya dikelola atau dibuat oleh kalangan fans secara sukarela tanpa dibayar oleh siapapun. Hal tersebut memperlihatkan adanya keterikatan emosional serta loyalitas tinggi yang dimiliki penggemar terhadap idola mereka, serta menunjukkan tingkat keterlibatan yang melampaui konsumsi konten secara pasif.



Selain itu, tingginya aktivitas yang dilakukan penggemar di internet juga dapat menyebabkan perkelahian berupa perdebatan di internet secara agresif seperti melontarkan perkataan atau makian menggunakan bahasa kasar (Nugraini, 2016). Hal tersebut dapat terjadi antara penggemar dan non-penggemar, atau juga antara sesama penggemar yang kerap dikenal dengan sebutan *fanwar*. Perdebatan tersebut biasanya terjadi diakibatkan oleh tidak terimanya penggemar ketika idola yang digemarinya mendapat ujaran kebencian dari *antifans*, sehingga mereka akan melindungi sang idol dengan membela secara suka rela di internet (Yulianti, 2022). Seluruh aktivitas yang dilakukan penggemar K-Pop di internet tersebut sering kali menghabiskan waktu berjam-jam secara *online* tanpa memperhatikan aktivitas keseharian mereka di dunia nyata.

Pada laman artikel (binus.ac.id) menyebutkan bahwa dampak negatif dari fenomena penggunaan internet yang dilakukan penggemar K-Pop ialah terganggunya waktu tidur. Seperti yang telah dijelaskan, hal ini diakibatkan dari aktivitas penggemar di internet yang berimbas pada penggemar yang rela begadang hingga larut malam atau bahkan pagi hari untuk menonton siaran langsung, menunggu perilisan konten baru, atau mengikuti *voting online* di beragam *platform* di internet. Tidak hanya mengganggu pola tidur, tentunya pola tidur yang tidak baik juga dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik penggemar, ini menandakan bahwa penggemar tidak dapat menyeimbangkan penggunaan internet mereka hingga memberikan konsekuensi negatif terhadap kehidupan nyata mereka.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, didapatkan gambaran bahwa adanya kecenderungan *problematic internet use* yang dialami oleh penggemar K-Pop dapat dipengaruhi oleh rasa kagum dan keterikatan penggemar dengan selebritas yang digemarinya. Kondisi tersebut dikenal juga dengan *celebrity worship*, yaitu sebuah bentuk pengaguman atau ketertarikan lebih secara

psikologis yang intens pada selebriti (Brown, 2015). Dalam hal ini, penggemar memiliki dorongan untuk mengakses internet dilandasi oleh keinginan untuk selalu terhubung dengan sang idola, yang pada akhirnya dapat memicu terjadinya *problematic internet use*,

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa *celebrity worship* berkaitan dengan *problematic internet use*. Zsila dkk. (2018) yang melibatkan sebanyak 437 partisipan remaja dan dewasa di Hungaria pada *website video game* (GameStar.hu), menemukan hasil yang menunjukkan adanya hubungan antara *celebrity worship* dengan *problematic internet use*. Begitu juga pada penelitian Eureka & Hastuti (2024) yang melibatkan mahasiswa di Jakarta, menemukan terdapat korelasi positif antara *celebrity worship* dengan *problematic internet use*. Secara spesifik, beberapa penelitian terdahulu yang melibatkan remaja penggemar K-Pop di Indonesia juga menemukan hasil bahwa *celebrity worship* berpengaruh terhadap *problematic internet use* (Mauli & Agustina, 2023; Sarah Asmaussolihat & Eni Nuraeni Nugrahawati, 2022).

*Celebrity worship* dapat didefinisikan sebagai suatu fenomena interaksi parasosial secara satu arah antara seseorang dengan idola yang dikaguminya yang lama kelamaan mengarah pada rasa obsesi (Maltby dkk., 2003). Lebih lanjut, (Maltby dkk., 2006) mengemukakan bahwa *celebrity worship* terbagi ke dalam 3 kategori ; 1) *entertainment-social*, 2) *intense-personal*, dan 3) *borderline pathological*. Para penggemar yang melakukan *celebrity worship* menafsirkan bahwa antara dirinya dengan idola favoritnya memiliki hubungan yang dekat secara personal dan terasa nyata (Darfiyanti, 2012). Akan tetapi, hal tersebut dirasakan secara satu arah yaitu oleh penggemar.

Seringkali penggemar K-pop menganggap bahwa aktivitas pengaguman yang mereka lakukan di internet hanya memberikan dampak positif saja. Seperti dalam hasil studi awal, lebih dari separuh responden menyatakan dampak positif yang dirasakan ketika mengakses internet



untuk melakukan aktivitas pengaguman idola K-Pop ialah sebagai *coping stress*, serta dapat merubah *mood* yaitu merasa lebih bahagia ketika melakukannya. Akan tetapi tanpa disadari penggunaan internet yang mereka lakukan juga dapat memberikan dampak negatif apabila dilakukan tanpa dibatasi. Dalam konteks penggunaan internet, salah satu dampak negatif yang dialami oleh penggemar yaitu dapat memunculkan kecenderungan untuk mengalami *problematic internet use*.

Selain *celebrity worship*, kontrol diri juga dapat menjadi salah satu prediktor terjadinya *problematic internet use*. Berbeda dengan *celebrity worship*, kontrol diri dapat menjadi salah satu faktor yang mencegah terjadinya *problematic internet use* (Hormes dkk., 2014). (Tangney dkk., 2004) mendefinisikan kontrol diri sebagai kemampuan individu yang dapat menahan dorongan-dorongan negatif dan mengubahnya menjadi respon positif. Selain itu, definisi lain dari Averill (1973) menyebutkan bahwa kontrol diri sebagai kemampuan individu untuk mengendalikan segala tindakan oleh diri sendiri atau kemampuan individu untuk mengubah respons terhadap stimulus yang diterimanya. Tangney dkk.(2004) membagi kontrol diri ke dalam 5 aspek di antaranya: 1) *Self-discipline*, 2) *Deliberate/non impulsive*, 3) *Healthy habits*, 4) *Work ethic*, dan 5) *Reliability*.

Mei dkk. (2016) menjelaskan bahwa kontrol diri yang baik mampu meminimalisir individu untuk mengalami *problematic internet use*. Kontrol diri yang rendah pada individu akan meningkatkan kecenderungan mereka untuk melakukan penghindaran dari pemenuhan atau penyelesaian tugas dan kewajibannya sehari-hari (Özdemir dkk., 2014). Penelitian (X. Li dkk., 2013) mengungkapkan bahwa kontrol diri yang baik dapat menurunkan kecenderungan individu untuk melakukan *problematic internet use* karena adanya hubungan yang negatif antara

keduanya. Sebaliknya, kecenderungan *problematic internet use* akan meningkat pada individu dengan kontrol diri yang rendah.

Selain itu, Wardanie & Dewi (2013) menemukan bahwa kontrol diri dapat mengurangi kecenderungan *problematic internet use* yang dialami oleh para pengguna dunia maya. Sedangkan keterkaitannya dengan variabel *celebrity worship*, kontrol diri ditemukan tidak memiliki korelasi dengan *celebrity worship*. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Mezura (2019) menyimpulkan bahwa kontrol diri tidak berkorelasi dengan *celebrity worship* pada penggemar K-Pop usia dewasa awal.

Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji *celebrity worship*, kontrol diri, dan *problematic internet use*, hingga saat ini belum ada yang menguji ketiga variabel tersebut secara langsung. Terlebih dengan menambahkan variabel kontrol diri sebagai variabel moderator. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh *Celebrity Worship* terhadap *Problematic Internet Use* dengan Kontrol Diri sebagai Variabel Moderator”.



## Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, beberapa rumusan masalah yang diajukan di antaranya ialah :

1. Apakah *celebrity worship* berpengaruh terhadap *problematic internet use* pada penggemar K-pop di internet?
2. Apakah kontrol diri berpengaruh terhadap *problematic internet use* pada penggemar K-pop di internet?
3. Apakah kontrol diri berkontribusi sebagai moderator pengaruh *celebrity worship* terhadap *problematic internet use* pada penggemar K-pop di internet?

## Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh *celebrity worship* terhadap *problematic internet use* pada penggemar K-pop di internet
2. Untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap *problematic internet use* pada penggemar K-pop di internet
3. Untuk mengetahui peranan kontrol diri sebagai moderator pengaruh *celebrity worship* terhadap *problematic internet use* pada penggemar K-pop di internet.

## **Kegunaan Penelitian**

### ***Kegunaan Teoretis***

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan baru atau tambahan pengetahuan pada penelitian psikologi, khususnya dalam bidang Psikologi Sosial dan Perilaku Teknologi dan Manusia yang mengkaji *celebrity worship*, *problematic internet use*, dan kontrol diri pada penggemar K-pop di internet.

### ***Kegunaan Praktis***

1. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta menjadi sumber informasi untuk penggemar K-pop meminimalisir dampak negatif yang mungkin disebabkan oleh *celebrity worship* seperti *problematic internet use*. Serta dapat menggunakan hasil penelitian sebagai bahan evaluasi diri dalam hal aktivitas pengaguman selebriti di internet agar tetap dalam batas yang wajar dan tidak mengganggu kegiatan/aktivitas sehari-hari di kehidupan nyata.
2. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya yang hendak meneliti topik serupa untuk dapat mengeksplorasinya secara lebih mendalam.