

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Konflik berasal dari bahasa latin yaitu “*Configere*”, kata tersebut memiliki arti saling memukul atau saling menyerang. Sebagai makhluk sosial, tentu saja kita sering terlibat konflik dalam kehidupan kita sehari-hari. Konflik didalam kehidupan, tentu saja tidak bisa dapat dihindari karena hal tersebut bagian dari interaksi manusia dengan manusia yang lainnya. Dalam bukunya yang berjudul *Conflict Management Survei*, Jay Hall menjelaskan bahwa konflik merupakan keadaan baik emosional maupun substansif, yang muncul karena suatu perbedaan dari pihak-pihak tertentu. Perbedaan tersebut bisa terjadi karena berbagai alasan, salah satunya yaitu ketika seseorang berada dalam hubungan yang keras dan penuh dengan tekanan (dalam Setia Budi, 2020). Konflik dengan perbedaan pendapat ini tidak hanya ditemukan di kelompok besar masyarakat saja, akan tetapi juga muncul dalam komunitas kelompok penggemar.

Dalam kelompok penggemar atau fandom, konflik ini akan timbul karena terjadi hal atau aktivitas yang tidak *incompatible* (tidak cocok) satu sama lain terhadap penggemar lainnya. Dalam ruang lingkup penggemar K-pop, biasanya konflik disebut dengan istilah *fanwar*. Istilah *fanwar* ini merupakan gabungan dari dua kata yaitu *fan* (penggemar) dan *war* (perang), sehingga hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *fanwar* merujuk pada perang penggemar yang dilakukan di media sosial. Keberadaan *fanwar* sendiri tidak hanya ada di media sosial saja, akan tetapi keberadaannya dapat terlihat di dunia nyata juga, misalnya seperti debat sesama para penggemar K-pop, atau yang lebih parahnya bahkan bisa menimbulkan konflik dalam bentuk ancaman atau kekerasan fisik.

Konflik yang terjadi di dalam fandom K-pop ini juga disebabkan oleh gaya komunikasi yang tidak menyenangkan seperti sarkasme, menyebarkan rumor, penggunaan kata-kata kasar (verbal), atau bahkan hinaan dan sindiran terhadap sesama penggemar yang lain (Rustan & Hakki, 2017). Konflik penggemar juga terdapat beberapa karakteristik dan pemikiran yang berbeda, hal tersebut terjadi karena adanya perbedaan budaya, usia, bahkan generasi. Dari berbagai macam perbedaan itulah, yang akhirnya dapat berpotensi untuk memperbesar konflik, terutama ketika didalamnya tidak ada ruang diskusi yang sehat bagi para penggemar K-pop itu sendiri. Tinaliga (dalam Sahara et al, 2022) menyatakan bahwa minat dan keyakinan masing-masing individu ataupun kelompok yang tidak selaras, penggemar tidak lagi hanya mendukung musik idola dan menyoroti keberhasilan mereka, tetapi juga merendahkan dan bahkan secara langsung meyerang idol maupun fandom, dalam uraian tersebut Tinaliga juga mengistilahkannya sebagai *toxic competitive performativity*.

Salah satu kasus konflik dari salah satu fandom K-pop yaitu NCTzen yang pernah ramai dibicarakan pada tahun 2022 adalah kasus mengenai Sefa *Space*. Awal mula terjadinya konflik ini dimulai dengan adanya salah satu akun twitter dari penggemar NCT yang bernama Sefa (@ljinmyboy), Sefa ini melakukan *hatespeech* di media sosial Twitter (X) nya, *hatespeech* yang dilakukan berupa ungkapan rasa kebencian atau hinaan yang ditujukan untuk dua member dari NCT Dream yaitu Jaemin dan Renjun. Kata-kata kebencian yang ia tuliskan pada halaman media sosial Twitter (X) nya terbilang cukup kasar dan sangat berpengaruh dalam memunculkan konflik sesama penggemar NCT (NCTzen) yang berada di media sosial.



Gambar 1.1 Unggahan akun Safa yang mengarah pada ujaran kebencian yang ditunjukkan ke salah satu member NCT Dream yaitu Renjun

Sumber : Unggahan akun twitter @ljinmyboy, 2022

Dalam gambar 1.1, unggahan tersebut merupakan salah satu bentuk *hatespeech* yang dilakukan oleh akun twitter (X) yang bernama Safa. *Hatespeech* yang dituliskan Safa pada halaman media sosialnya tentu saja menimbulkan kontra dari beberapa fans dari unit NCT Dream khususnya bagi penggemar Renjun yang telah ia hina. Beberapa *fans* yang tidak terima bahwa *biasnya* (anggota favorit dalam grup) telah di hina oleh Safa ini, akhirnya dibuatlah sebuah forum di media sosial twitter (X) yang dinamakan “Safa Space”. Seperti yang di lansir dalam *Kumparan.com*, *space* yang dilakukan antara Safa dan penggemar NCT ini dibuat untuk mendiskusikan perbuatan yang telah dilakukan oleh Safa. Dalam forum Safa Space ini juga terdapat beberapa penggemar lain yang menyatakan bahwa dirinya tidak terima atas hinaan yang telah Safa lakukan ke idolanya. Safa Space yang dilakukan di media sosial Twitter (X) ini berlangsung kurang lebih selama 2,5 jam.

Dalam forum tersebut, beberapa penggemar dari grup NCT Dream terutama penggemar Renjun dan Jaemin yang tidak terima karena idolanya telah dihina oleh Safa, sehingga mereka meminta Safa untuk melakukan permintaan maaf. Permintaan maaf yang dimaksud adalah Safa harus membuat surat permintaan maaf di atas materai dan harus di tanda tangani oleh kedua orang tuanya serta diminta untuk membuat video permohonan maaf, akan tetapi Safa menolak permintaan tersebut karena

menurutnya hal tersebut sudah melanggar privasi. Konflik *Safa Space* tersebut merupakan suatu bentuk dari fanatisme yang berujung konflik (*fanwar*) yang disebabkan oleh penggemar K-pop yang terdiri dari suatu kelompok penggemar (*fandom*).

Lewis menyatakan bahwa *fandom* adalah suatu keadaan dimana seseorang menggemari suatu hal yang meliputi sebuah budaya ataupun perilaku dari penggemar itu sendiri dalam (Mangowal, et al. 2021). Dalam suatu *fandom* pasti memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Dengan karakteristik yang berbeda-beda itulah yang menjadikan kelompok penggemar menciptakan ruangnya sendiri dalam bentuk emosional maupun identitas pribadi yang mengatasnamakan suatu *fandom*. Biasanya kegiatan di dalam *fandom* cukup beragam dalam mendukung idola yang mereka gemari. Salah satu kegiatan kelompok penggemar (*fandom*) dalam mendukung idola yang mereka gemari adalah dengan membeli album serta *merchandise official* sang idola, *streaming* lagu terbaru sang idola, ikut serta dalam melakukan *voting* pada acara *awards* ataupun acara musik mingguan seperti *Music Bank*, *M Countdown*, *Music Core*, dan *Inkigayo*.

Menurut Fuschillo (dalam Perbawani & Nuralim, 2021) *fandom* juga dapat diargumentasikan sebagai bentuk ekspresi dari fenomena yang berkaitan dengan fanatisme terkait konsumsi maupun merek yang ada di kalangan masyarakat modern saat ini. Fanatisme ini terjadi karena memiliki sikap ketertarikan secara berlebihan terhadap sang idola. Menurut Rinata & Dewi (dalam Eliani et al, 2018) fanatisme ini terjadi karena sebuah keyakinan terhadap objek fanatik yang berkaitan dengan suatu objek secara berlebihan, misalnya seperti sikap fanatik yang ditujukan dengan aktivitas, memiliki rasa antusias yang ekstrim, memiliki suatu ketertarikan emosi serta rasa cinta yang berlebihan yang berlangsung dalam waktu yang cukup lama. Dalam suatu *fandom*, pasti ada saja orang-orang yang memiliki sikap fanatik secara berlebihan terhadap suatu idola yang mereka gemari. Dari sikap fanatisme tersebutlah yang dapat memicu konflik antar-*fandom* bahkan sesama *fandom* nya sendiri yang sering kita

jumpai atau lihat pada halaman media sosial, salah satunya adalah media sosial Twitter (X).

Adapun interaksi bagi para penggemar K-pop di media sosial khususnya pada platform Twitter (X) tersebut memungkinkan bagi siapa saja untuk saling berkomunikasi tanpa adanya batasan sehingga platform media sosial tersebut bisa dimanfaatkan oleh suatu fandom untuk saling berkomunikasi dan mengikuti kegiatan sang idolanya. Zakiyah & Rochim (2024) mengatakan bahwa penggunaan twitter oleh penggemar k-pop ini dapat dikatakan sebagai ‘sarang’ dari penggemar K-pop itu sendiri, karena platform media sosial tersebut yang paling digemari oleh mereka (K-poper), mereka juga bisa menjadi akun ‘anon’ yang menggunakan *username*, *nickname*, avatar, ataupun foto profil idola Korea favoritnya. Dengan banyaknya pengguna media sosial Twitter (X) dari berbagai negara, hal ini menjadikan Twitter (X) sebagai salah satu media komunikasi bagi para idol K-pop asal Korea Selatan untuk saling berkomunikasi bagi para penggemarnya di seluruh dunia. Tidak hanya itu, Twitter juga memberikan dampak negatif kepada para penggunanya. Biasanya Twitter digunakan sebagai alat untuk menunjukkan perbuatan atau perilaku menyimpang yang dapat memicu konflik bagi para penggunanya. Konflik yang sering terjadi di media sosial Twitter (X) adalah konflik antar penggemar K-pop.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana saja aktivitas penggemar NCT (NCTzen) di media sosial twitter (X), yang dapat memicu konflik diantara penggemar dari unit NCT ataupun solo stan yang lainnya. Sehingga dalam hal ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian secara mendalam dengan menetapkan judul skripsi yaitu “Konflik Sesama Penggemar NCT (NCTzen) di Media Sosial”

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pola komunikasi konflik yang terjadi dalam fandom NCT (NCTzen) di media sosial?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pola komunikasi konflik yang terjadi dalam fandom NCT (NCTzen) di media sosial.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi terhadap pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam memahami pola komunikasi konflik dalam komunitas penggemar yang ada di media sosial. Dengan mengkaji konflik sesama penggemar NCT (NCTzen) di media sosial, khususnya pada platform Twitter (X), diharapkan penelitian ini dapat memberikan perspektif yang luas terhadap fenomena penggemar, yaitu mengenai perkembangan budaya K-pop yang sudah menyebar luas di Indonesia yang pada akhirnya menjadi gejala sosial dan layak dikaji secara ilmiah. Penelitian ini juga diharapkan memberikan rujukan mengenai konflik (*fanwar*) penggemar yang terjadi di media sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai pola komunikasi konflik diantara sesama penggemar K-pop, khususnya pada sesama penggemar NCT (NCTzen) yang terdapat faktor pemicu konflik, bentuk-bentuk konflik, dan cara mereka dalam menyelesaikan konflik tersebut. Penelitian ini juga memberikan wawasan kepada penggemar dalam mengelola media sosial agar digunakannya secara bijak. Dengan hal ini, diharapkan para penggemar dapat menciptakan ruang komunikasi yang nyaman dan efektif, serta menciptakan ruang komunikasi digital yang minim konflik.