

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fenomena Hallyu atau Korean Wave (Gelombang Korea) telah mendunia, membawa budaya populer Korea Selatan, termasuk musik, drama, dan fashion, ke berbagai belahan dunia (Dinar, Abidin, & Rifai, 2022). Salah satu elemen terpenting dalam fenomena ini adalah musik K-pop, yang telah meraih jutaan penggemar internasional. Di antara berbagai komunitas atau komunitas K-pop, Army, penggemar grup boyband BTS, menonjol sebagai salah satu yang terbesar dan paling berdedikasi. Keberadaan komunitas ini tidak hanya sekadar mendukung idola mereka, tetapi juga membentuk identitas dan konsep diri para anggotanya.

Menurut Santrock dalam Magfirah, Rahman, & Sulasteri (2015) Konsep diri adalah pandangan individu tentang dirinya sendiri yang terbentuk melalui interaksi sosial dan pengalaman pribadi. Dalam konteks komunitas K-pop, konsep diri ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti rasa solidaritas, identifikasi dengan idola, serta partisipasi dalam kegiatan komunitas. Bagi *Army*, keterlibatan dalam komunitas ini seringkali melibatkan lebih dari sekadar mendengarkan musik BTS; mereka terlibat dalam berbagai aktivitas seperti fan projects, konser, dan interaksi di media sosial yang mendalam.

Musik-musik yang dibawakan oleh BTS sebagian besar bertema kesehatan mental, cinta diri, dan perjuangan hidup. Lagu-lagu seperti "Spring Day," "Magic Shop," dan "Love Myself" tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan pesan positif dan inspiratif kepada pendengarnya. Pesan-pesan ini telah membantu banyak penggemar dalam menghadapi tantangan pribadi mereka, memperkuat rasa identitas dan konsep diri yang positif (Setiawan & Apriliani, 2019).

Namun, terdapat ketimpangan antara isu-isu yang diangkat dalam musik BTS dan tugas perkembangan tahap usia dewasa awal. Pada tahap ini, individu biasanya menghadapi tugas perkembangan seperti membangun

karier, menjalin hubungan intim, dan mencapai kemandirian finansial. Sementara itu, tema-tema yang diangkat oleh BTS lebih sering berfokus pada isu-isu internal dan emosional seperti kesehatan mental dan cinta diri, yang meskipun penting mungkin tidak sepenuhnya mencakup tantangan eksternal dan tanggung jawab sosial yang dihadapi oleh individu di usia dewasa awal (Putri, 2019).

Salah satu contoh nyata dari dampak komunitas *K-Pop* terhadap anggotanya adalah kasus "Safa Space". Dilansir oleh Kompas.com, kasus ini terjadi ketika seorang *kpopers* bernama Safa berseteru dengan penggemar idola lain yang menghina idolanya. Perseteruan ini terjadi di "Space", salah satu fitur Twitter, dan menjadi ramai diperbincangkan karena masyarakat awam menilai para *Kpopers* tidak bersikap dewasa dan emosional, padahal Safa sendiri sudah berusia 20-an akhir. Kasus ini menunjukkan bagaimana keterlibatan dalam komunitas dapat memicu konflik emosional yang signifikan, serta memperlihatkan dampak negatif dari fanatisme dalam komunitas *K-pop*.

Fanwar, atau perang antar penggemar, seperti hal yang terjadi pada kasus Safa *space* adalah fenomena yang sering terjadi dalam komunitas *K-pop*, termasuk *Army*. *Fanwar* biasanya dipicu oleh perselisihan antara penggemar dari berbagai komunitas yang membela idola masing-masing. Konflik ini sering kali berujung pada cemoohan, hinaan, dan serangan pribadi di media sosial. *Fanwar* dapat memperlihatkan sisi negatif dari fanatisme, di mana penggemar terlalu emosional dan tidak rasional dalam membela idola mereka. Fenomena ini dapat mempengaruhi konsep diri penggemar, baik secara positif melalui rasa solidaritas dan pembelaan terhadap idola, maupun secara negatif melalui konflik dan perilaku agresif (Yulianti, 2022).

Selain itu, fenomena *Korean Role-Play (RP)* juga memainkan peran penting dalam membentuk konsep diri para penggemar *K-pop*. *Korean RP* adalah aktivitas di mana penggemar berperan sebagai idola *K-pop* atau karakter dari drama Korea, baik secara online maupun offline. Melalui *RP*, penggemar dapat mengekspresikan diri mereka, mengembangkan

keterampilan komunikasi, dan mengeksplorasi berbagai aspek kepribadian mereka (Atiqah & Salam, 2024). Aktivitas ini memungkinkan penggemar untuk membangun identitas yang lebih kuat dan merasakan kedekatan yang lebih besar dengan idola mereka, yang pada akhirnya mempengaruhi konsep diri mereka secara positif.

Namun, masih menurut Atiqah & Salam (2024), aktivitas RP juga menimbulkan beberapa pengalaman kurang menyenangkan pada penggunaannya, seperti konflik sesama *roleplayer*, terjadi kekerasan verbal bahkan seksual, serta ejekan dari lingkungan sekitar.

Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu admin yang mengelola akun *fanbase* atau kelompok fans *K-Pop* yang mengelola salah satu sosial media. Subjek Bernama Jihan, seorang siswi kelas 11 yang bersekolah di salah satu Sekolah Menengah Atas di Dramaga, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Jihan juga mengatakan bahwa sebagian *K-Popers* yang berada dalam komunitasnya tidak mampu meregulasi emosi sehingga kerap berkonflik dengan komunitas lain atau yang disebut dengan *fanwar*. Menurut Jihan, sulit untuk mengendalikan sikap anggota yang berjumlah cukup banyak, sehingga perlunya kontrol diri bagi setiap individu, apalagi di sosial media, mereka menggunakan identitas anonym sehingga tidak malu untuk bersikap agresif.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru BK di SMA Negeri 1 Cigombong Kabupaten Bogor, Bernama Pak Lingga. Informasi yang peneliti dapatkan adalah guru BK di sekolah tersebut sudah mengetahui adanya komunitas *k-popers* di antara peserta didik, terlihat dari *wallpaper* ponsel atau gantungan kunci bergambar korea yang digunakan oleh sebagian siswi. Namun, Pak Lingga menyatakan belum ada perhatian khusus untuk komunitas ini, sehingga isu-isu yang lebih spesifik belum dapat dikaji. Pak Lingga mengaku belum mengetahui informasi mengenai *fanwar* yang kerap terjadi pada komunitas *kpopers*, informasi mengenai aktivitas RP juga masih sangat minim karena peserta didik yang merupakan

kpopers sebagian menggunakan identitas baru di media sosialnya sehingga sulit dilacak oleh pihak sekolah.

Penelitian relevan sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu, diantaranya Penelitian yang dilakukan oleh Suhardi, Aspin, dan Kaimuddin (2023) yang berjudul "Konsep Diri Penggemar *K-Pop*" adalah sebuah studi kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di dalam komunitas dance cover Orange Crush. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta penelitian menunjukkan konsep diri yang positif, dengan kemampuan problem solving, kesetaraan dengan orang lain, penerimaan terhadap pujian, sikap terhadap kritik terhadap hobi mereka, kemampuan untuk mengoreksi kesalahan, dan kesadaran untuk meningkatkan potensi diri mereka.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Setiawan dan Apriliani (2019) dengan judul "Konstruksi Konsep Diri Mahasiswa Penggemar Budaya Populer Korea" juga menggunakan metode kualitatif deskriptif, menggambarkan pembentukan konsep diri subjek berdasarkan konsep mind, self, dan society. Temuan penelitian ini mencakup kemampuan subjek untuk mengendalikan emosi, mempertimbangkan ulang tindakan mereka, termasuk dalam konteks konflik antar penggemar (*fanwar*). Mereka juga menunjukkan ketahanan terhadap ejekan dari orang lain yang mungkin meremehkan hobi mereka dan kemampuan untuk beradaptasi dengan baik dalam lingkungan akademik.

Penelitian oleh Imani dan Anwar (2023) yang berfokus pada "Konsep Diri pada Remaja Penggemar Drama Korea" mengidentifikasi bahwa 69,5% subjek memiliki konsep diri dalam kategori sedang, 15,9% dalam kategori tinggi, dan 14,5% dalam kategori rendah.

Penelitian lainnya oleh Meishita (2023) berjudul "Konsep Diri Fans *K-Pop* Koreaboo di Surabaya" juga merupakan studi kualitatif deskriptif yang meneliti kelompok penggemar *K-pop* yang dikenal dengan tingkat fanatisme tinggi (*koreaboo*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa subjek menunjukkan konsep diri yang positif, yang tercermin melalui konsep *mind*, *self*, dan *society* yang dijelaskan oleh Mead.

Penelitian terakhir oleh Purnomosidi dan Nabila A (2023) berjudul "Konsep Diri Remaja Penggemar *K-Pop*" melibatkan remaja usia 12-18 tahun yang merupakan penggemar *K-pop*. Melalui pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terstruktur, penelitian ini menunjukkan bahwa subjek menunjukkan konsep diri yang positif, dengan pengaruh *K-pop* dalam motivasi terhadap masa depan dan harapan mereka.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran konsep diri *K-Popers* dalam komunitas *Army*. Menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini akan mengumpulkan data melalui survei yang melibatkan sejumlah besar responden dari komunitas *Army*. Survei ini akan mencakup pertanyaan mengenai berbagai aspek konsep diri. Data yang diperoleh akan dianalisis secara statistik untuk melihat gambaran pada variabel tersebut.

Dengan mendalami konsep diri *K-Popers Army* di Pulau Jawa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana penggemar *K-pop* di wilayah ini merespons dan menginternalisasi identitas mereka melalui konsumsi budaya populer. Hasil penelitian ini tidak hanya dapat menjadi sumbangan berharga bagi studi budaya populer dan psikologi sosial, tetapi juga dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik, orang tua, dan profesional kesehatan mental dalam memahami dan mendukung perkembangan remaja dan dewasa muda yang terlibat dalam fenomena komunitas *K-pop*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Budaya asing yang mempengaruhi Masyarakat Indonesia dan tidak dapat dibendung
2. Fanatisme terhadap budaya asing yang menimbulkan agresivitas
3. Agresivitas yang terjadi akibat permainan peran di media sosial pada komunitas penggemar *K-Pop*
4. Dampak budaya *K-Pop* yang dapat memfasilitasi atau bahkan menghambat terhadap pengembangan konsep diri penggemarnya

5. Kurangnya kesadaran pihak sekolah pada fenomena budaya *K-Pop* di luar berpengaruh pada peserta didik

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yang akan dikaji yaitu “Gambaran Konsep Diri *K-Popers* pada Komunitas *Army*”

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran konsep diri *K-Popers* Komunitas *Army* secara umum?
2. Bagaimana gambaran konsep diri *K-Popers* Komunitas *army* pada setiap dimensi konsep diri?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi mengenai gambaran konsep diri pada anggota komunitas *K-Pop*, Selain itu, sebagai sumbangan informasi dalam ilmu bimbingan dan konseling khususnya untuk guru BK di SMA sehingga dapat melakukan layanan dengan baik sehubungan dengan perkembangan diri peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi individu, dapat memberikan pengetahuan mengenai konsep diri dan gambaran konsep diri yang dimiliki serta menumbuhkan kesadaran pentingnya mengembangkan konsep diri positif
- b. Bagi orangtua, dapat memberikan wawasan mengenai konsep diri putra/putri, sehingga dapat menimbang tindakan yang tepat untuk diberikan agar putra/putri mereka tidak membangun konsep diri negatif.
- c. Bagi pendidik, khususnya guru BK dapat menjadi masukan untuk meningkatkan intensitas pelaksanaan dan layanan BK yang sesuai

dengan kebutuhan demi menunjang perkembangan peserta didik berhubungan dengan konsep diri.

- d. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai acuan atau perbandingan untuk penelitian selanjutnya mengenai konsep diri

