***CYBERBULLYING* DI KALANGAN REMAJA PENGGEMAR *K-POP***

**Citra Rosalyn Anwar , Andriani, Nuritriani Akram, Nur Aeni Alimuddin**

**Komunikasi, Universitas Negeri Makassar,** [**citrarosalynanwar@unm.ac**](mailto:citrarosalynanwar@unm.ac)

Teknologi Pendidikan, Univesitas Negeri Makassar, [aandrianim9@gmail.com](mailto:aandrianim9@gmail.com)

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, [nurfitrianiakram@gmail.com](mailto:nurfitrianiakram@gmail.com)

Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, [nuraenialimuddin2@gmail.com](mailto:nuraenialimuddin2@gmail.com)

*ABSTRACT*

*This article describes how K-Pop’s teenager fans need to learn about the best approach in dealing with cyberbullying, how to identify it, and the way to respond to it. It also shows how K-Pop can be used as media literacy for K-Pop fans. Research in this article is based on the fact that the unlimited internet access and the very wide use of social media are two main factors that influence the increasing number of K-Pop fans in Indonesia. Due to the ease of access to the internet, the KPop Fans can explore information easily about their idol’s songs, videos, and even their idols’ activities. The varieties of social media that keep growing, following by the availability of cheap internet access, have also influenced teenagers’ behavior in interacting with their peers online. This study aims at analyzing how digital literacy fits the characteristics of K-Pop fans, how to identify and prevent cyberbullying among K-Pop fans, and how to deal with cyberbully when it is happening. This study uses a literature review to explore works and studies on digital literacy, cyberbullying, related to K-Pop fans. The article shows the forms of cyber bully experienced by K-pop fans, issues on digital literacy, and how digital literacy competency could be used to identify, understand and prevent cyberbullying among K-pop fans.*

*Keywords: Cyberbully , K-POP, Teenager, Sosial Media, Apprehend*

ABSTRAK

Artikel ini menggambarkan bagaimana remaja penggemar *K-Pop* membutuhkan pendekatan yang tepat dalam mengenalkan bentuk-bentuk *cyberbullying*, mengenali dan mengatasi *cyberbullying* hingga *K-Pop* sebagai media literasi bagi penggemar *K-Pop*. Pelaksanaan penelitian dalam artikel ini didasarkan pada hasil observasi bahwa akses internet dan media sosial yang tak terbatas menjadi salah satu faktor pendukung perkembangan *K-Pop* di Indonesia. Penggemar dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai lagu, MV, ataupun aktivitas idolnya. Keberadaan media sosial yang semakin beragam, ditambah dengan makin mudah dan murahnya mengakses internet, tentu saja memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan dan dapat dikatakan cukup mengkhawatirkan adalah *cyberbullying*. Penelitian dalam artikel ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana memahami karakteristik penggemar *K-Pop* untuk mengenali dan mencegah *cyberbullying* terjadi dikalangan penggemar *K-Pop*. Penelitian dalam artikel ini menggunakan *literature review* dimana penulis mengumpulkan literatur yang telah ada sebelumnya yang berkaitan dengan *cyberbullying*, dan penggemar *K-Pop*. Artikel ini menggambarkan data statistic dan penelusuran literatur yang membahas bentuk-bentuk *cyberbullying* yang dialami oleh penggemar *K-Pop*. Pentingnya memahami dan *mencegah cyberbullying di remaja penggemar K-Pop*

Kata Kunci: *Cyberbullying, K-POP*, Remaja, Media Sosial, Memahami

**PENDAHULUAN**

Situasi global saat ini membalikkan situasi dimana aktivitas dan interaksi berpindah dari rumah dengan menggunakan menggunakan gadget dan internet menjadikan pertumbuhan pengguna internet meningkat sangat pesat, termasuk di kalangan anak-anak dan remaja. Data terbaru, setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Data ini berdasarkan riset kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet.

Data Indonesia *Digital Report 2020, oleh We Are Social & Hootsuite*, pertahun 2019-2020 pengguna internet di Indonesia naik 17% (25 juta) dari tahun sebelumnya, dengan penetrasi internet mencapai 64%, tercatat ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia pada Januari 2020. Angka pengguna media sosial di Indonesia meningkat sebanyak 8,1% dari April 2019 ke Januari 2020, terdapat 160 juta pengguna media sosial di Indonesia pada Januari 2020. Data ini menunjukkan bahwa penggunai Internet di Indonesia sangat besar dan sebagian besar akif dalam bermedia sosial, yang didominasi oleh remaja. selain data tersebut menunjukkan tuntutan dan kebutuhan, data-data tersebut juga menunjukkan bahwa akses internet yang luas pada anak-anak, dengan pengawasan yang minim. Sejalan dengan data survey dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2018 pada segmen umur, usia 10-14 tahun memiliki penetrasi sebesar 66,2% dan usia 15-19 tahun mempunyai penetrasi internet paling tinggi sebesar 91% dan 49%. Hal tersebut menunjukkan usia yang sama dengan penggemar *K-Pop*, seperti yang disebutkan *Korean Culture and Information (KOCIS)* dalam penelitiannya menyatakan penggemar *K-Pop* berada di usia remaja dan dewasa awal usia 20 tahunan sehingga secara analisis jumlah pengguna internet yang besar tersebut juga didominasi oleh penggemar *K-Pop*. Tawaran akan kemudahan dan murahnya dalam melakukan komunikasi secara daring, ditambah lagi situasi *pandemic* dimana internet menjadi pilihan utama dalam berinteraksi, menjadikan remaja dan anak-anak memiliki waktu dan kesempatan yang luas untuk berselancar di dunia maya dan sebaliknya, juga menjadikan remaja sebagai salah satu komunitas yang paling rentan terkena dampak negatif teknologi digital. Karakteristik dan sifat remaja yang sangat ingin tahu, ingin eksis, serta masih belum memiliki pertimbangan yang matang dalam beberapa hal dapat menyebabkan remaja terjerumus melakukan hal-hal negatif melalui media sosial, salah satunya dalam bentuk *cyberbully* (Saripah & Pratita, 2018). Sementara itu, penelitian (Rinata & Dewi, 2019) menyatakan bahwa usia sangat penting bagaimana penggemar merespon informasi hoax tentang idola mereka. Kematangan usia dan pengalaman menjadi salah satu poin penting untuk menjadikan seseorang lebih bijak dan paham menggunakan media sosial. dari data tersebut dapat dikatakan dengan usia yang muda, remaja penggemar *K-Pop* berinteraksi di dunia maya tanpa pemahaman literai digital yang cukup.

Interaksi di internet tersebut membuat anak-anak dan remaja khususnya remaja penggemar *K-Pop*, rentan menjadi korban bahkan pelaku *cyberbullying* di media sosial, mengingat aktivitas yang mereka lakukan banyak dihabiskan di internet dan media sosial. Kekhawatiran tersebut juga tergambar dalam Survei Penetrasi Internet dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia 2018 yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) yang menunjukkan, 49% pengguna internet pernah dirisak (di-*bully*) dalam bentuk diejek atau dilecehkan di media sosial. Adapun pengguna internet yang tidak pernah dirisak sebesar 47,2%. Respons pengguna internet terhadap aksi bullying bervariasi. Sebanyak 31,6% pihak yang dirisak membiarkan tindakan tersebut. Sementara, pengguna internet yang merespons dengan membalas sebesar 7,9%. Ada juga pengguna yang menghapus ejekan tersebut sebanyak 5,2%. dan pengguna internet yang melaporkan tindakan tersebut kepada pihak yang berwajib hanya 3,6%. Survei APJI ini diselenggarakan pada 9 Maret-14 April 2019 bekerjasama dengan Polling Indonesia dengan responden 5.900 orang. Sifat dunia maya yang tidak memiliki batasan usia dan keragaman latar belakang, menjadikan interaksi pun tidak mengenal jenjang usia dan latar belakang. Hal tersebut menjadikan baik orang dewasa, remaja maupun anak-anak rentan untuk mendapatkan perlakuan negatif tersebut bahkan menjadi pelaku. Fenomenanya masih banyak orang yang tidak mengenali literasi digital dan bentuk *cyberbullying* apalagi cara mengatasinya, sehingga banyak yang terjebak dalam *cyberbullying* tanpa memahami perbuatannya, bahkan tidak memahami konsekuensi secara hukum.

*Cyberbullying* mudah ditemukan pada penggemar *Korean Wave/Hallyu* sebab aktivitas terbesar penggemar *K-Pop* ada di internet. Penggemar *K-Pop* umumnya disebut penggemar *Korean wave/Hallyu*, *Korean Wave* adalah istilah yang digunakan untuk penyebaran budaya Korea tidak hanya di Asia tapi di seluruh dunia. Eksistensi *K-Pop* juga dapat dilihat dari klub-klub penggemar *K-Pop* yang bermunculan di media sosial, dan memberikan semua informasi mengenai artis *K- Pop* kepada para fans *K-Pop*. *K-Pop* memiliki banyak sekali penggemar tidak hanya di negara Korea Selatan saja, tetapi juga ke seluruh dunia termasuk di Indonesia terutama di kalangan remaja. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian berbasis observasi, pengambilan data. Fokus permasalahan pada memahami dan mencegah *cyberbullying* pada remaja penggemar K-Pop tujuannya memaparkan dan menganalisa pentingnya penggemar *K-Pop* yang didominasi oleh remaja, mendapatkan pemahaman tentang *cyberbullying* baik sebagai pelaku maupun korban. *Library research* adalah metode yang digunakan untuk analisi memahami dan mencegah *Cyberbullying* pada kalangan remaja penggemar *K-Pop*. Penelusuran penelitian dilakukan melalui pengambilan data awal, jurnal penelitian, *proceeding* hingga buku digital untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Hasil penelusuran tersebut menunjukkan penelitian mengenai *cyberbullying* sebenarnya sudah banyak dilakukan namun yang focus pada penggemar *K-Pop* untuk mencegah *cyberbullying* di Indonesia, masih belum tersentuh. Itulah sebabnya tiga unsur yang sangat penting ini dikaitkan oleh peneliti dalam artikelini. Remaja penggemar *K-Pop* dalam memahami dan mencegah *cyberbullying*. Hal ini juga di ungkapkan dalam penelitan (Training, 2020) Disebutkan juga bahwa angka cyberbullying di kalangan remaja di Indonesia tergolong tinggi. Tingginya angka cyberbullying di Indonesia disebabkan oleh kurangnya pengetahuan di kalangan remaja tentang perilaku yang tepat dalam menggunakan internet dengan aman.

(Rinata & Dewi, 2019) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa respon terkait informasi hoax idola di kalangan penggemar dengan rentang usia belasan tahun atau sekitar usia 12 – 17 tahun akan berbeda dengan responnya di kalangan penggemar usia 22 – 27 tahun. Penting untuk dipahami aktivitas terbesar penggemar *K-Pop* berada pada dunia maya, terutama media social seperti Twitter, Instagram, Youtube dan sebagainya. Di Indonesia kelompok remaja penggemar *K-pop* memiliki akses dan aktivitas yang besar pada internet, menjadikan Penggemar *K-pop* tanpa disadari sangat rentan menjadi korban dan pelaku *Cyberbullying*. Litreasi digital untuk pengemar *K-Pop* menjadi penting, sebab selain didominasi oleh anak-anak dan remaja, mereka memiliki karakteristik sendiri, sehingga membutuhkan pendekatan dan gaya komunikasi yang khusus pula.

**METODE**

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini *descriptive kualitative* dengan *library research* dan pengambilan sampel awal untuk menghasilkan data statistic sebagai observasi awal dan artikel dalam memamaprkan data tersebut., Identifikasi kebutuhan awal untuk data temuan di lapangan mengenai fenomena yang menggambarkan *cyberbullying* di kalangan penggemar *K-Pop* dan pemahaman mereka tentang *cyberbully*, melaui kuiseioner yang disebar mulai 25-28 agustus 2020, dengan melibatkan 282 responden penggemar *K-Pop*.

**Hasil Dan Pembahasan**

Artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana mengenali, memahami bagaimana bentuk-bentuk *cyberbullying* dan pentingnya memahami, mencegah dan mengatasi *cyberbullying* terhadap remaja penggemar *K-Pop*. Data-data primer yang ditemukan melalui analisis awal dengan menyebarkan kuisioner kepada 282 responden. Dan data-data sekunder yang ditemukan melalui jurnal, *e-book, proceeding*, hingga pemberitaan untuk melengkapi fenomena yang terjadi dilapangan kemudian dianalisa dan dibentuk menjadi temuan yang menjadi capaian dalam penelitian ini,

Gambar 1

Sumber : Data Penelitian 2020

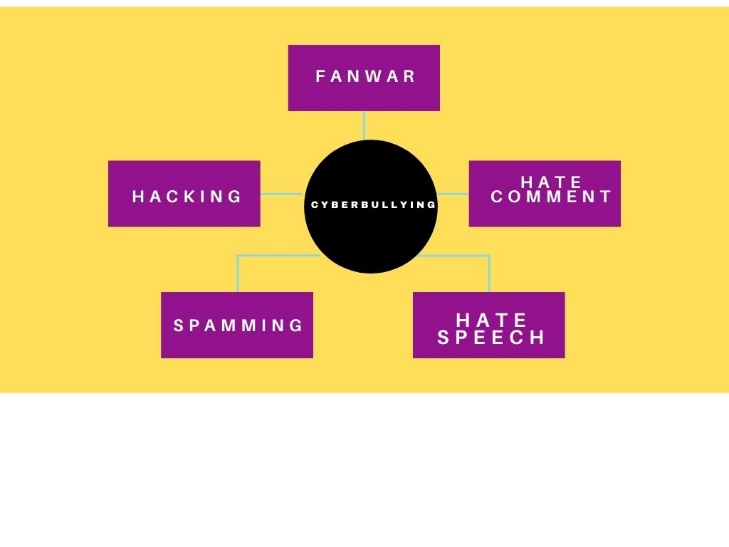
Data menunjukkan bahwa sebagian besar peggemar *K-Pop* mengungkapkan bahwa mereka pernah menerima *bully*, sedangkan Sebagian-nya ada yang menyatakan tidak pernah dan ragu apakah bentuk perlakuan yang mereka terima tersebut adalah bentuk *bullying* atau tidak. (Yana Choria Utami, 2014) mengungkapkan bentuk-bentuk *cyberbully* yang diterima mulai dari akun Facebook yang di-*hack* sampai diolok-olok atau dihina di media sosial adalah bagian dari temuan penelitian, selanjutnya masih dari penelitian yang sama dikatakan bentuk-bentuk *cyberbullying* tersebut, yaitu *cyberbullying direct attact* dan *Cyberbullying by proxy*. Bentuk *cyberbullying* disini berbentuk tulisan yang langsung ditujukan terhadap korban, bisa melalui pesan langsung ataupun *timeline* di facebook atau twitter. Bentuk ini berbeda dengan yang pertama pada bentuk ini *account* seseorang diambil alih dan semua informasi bisa diganti-ganti tanpa sepengetahuan pemilik account. Sedangkan (Saripah & Pratita, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul Kecenderungan Perilaku *Cyberbullying* Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin menemukan beberapa tindakan *cyberbullying* seperti *flaming* (amarah), *harassment* (melecehkan), *cyberstalking* (mengikuti atau mengancam), *denigration* (pencemaran nama baik), *impersonation* (penipuan), *outing and trickery* (menyebarkan rahasia pribadi dengan cara menipu), serta *exclusion* (mengeluarkan). Lingkungan seseorang yang terkena *cyberbully* juga didukung oleh keadaan lingkungan sekitarnya, baik di dunia nyata ataupun di media sosial. Jika di lingkungannya korban terbiasa untuk tetap berontak terhadap kesalahan, maka saat ia mendapatkan intimidasi di manapun, ia akan berontak dan berusaha menjaga harga dirinya. Jika sebaliknya korban merupakan orang yang simple atau orang yang tidak mau memperpanjang masalah, maka dia akan mendapatkan intimidasi yang lebih intens. (Yana Choria Utami, 2014) Kekerasan di dunia maya tidak menyebabkan luka secara fisik, melainkan luka secara psikis. Namun hal ini masih sering dianggap sepele tetapi memiliki dampak yang sangat besar terhadap korbannya korban maupun pelakunya, korban bisa saja menjadi depresi hingga akhirnya dapat merambah ke kasus hukum.

Temuan penelitian ini terbagi atas dua yaitu sumber-sumber *cyberbullying* yang diterima remaja penggemar *K-Pop* dan bentuk-bentuk *cyberbullying* yang mereka terima. Situasi ini, tidak hanya menempatkan remaja penggemar Kpop sebagai korban tetapi juga pelaku dalam berinteraksi dunia maya.

1. Bentuk-bentuk *Cyberbullying*

Berdarkan beberapa pendapat diatas dan penelusuran kepustakaan yang dilakukan, ditemukan Bentuk-bentuk *Cyberbullying* terhadap penggemar *K-Pop* remaja adalah *hate speech* (kata kebencian (Lastriani, 2018) *spamming* (mengirimkan pesan secara bertubi-tubi tanpa dikehendaki oleh penerimanya), *hacking* (meniru atau mengatasnamankan seseorang dan mengirim pesan jahat kepada orang lain), *hate comment* (mengirim pesan atau ancaman yang menyakitkan melalui *platform chatting*, menulikan katakata menyakitan pada kolom komentar media sosial, atau memosting sesuatu yang memalukan atau menyakitkan) dan *fanwar* (sering mencibir, dan menimbulkan peperangan secara lisan. Bentuk *cyberbullying fanwar* dan *hate speech* juga dibahas dalam jurnal yang berjudul *Fanwar*; Perang Antar *Fans Idol K-Pop* di Media Sosial (Lastriani, 2018).

Jenis-jenis *Cyberbullying* yang diterima remaja penggemar Kpop



Gambar 2

Sumber : Analisis Data Penelitian 2020

Hasil yang ditemukan dan penelitian (Anwar, 2018) pun menyatakan penggemar *K-Pop* berada di usia 15-22, sehingga dapat dikatakan Korban dan Pelaku *cyberbullying* berusia diantara 15-22 tahun (Yana Choria Utami, 2014). penelitian yang dilakukan oleh (Maya, 2015) juga mengungkapkan hal yang sama, bahwa usia informan yang menjadi pelaku dan korban cyberbully dalam penelitian ini merupakan anak-anak yang tergolong remaja yaitu 15-17 tahun dan berada di antara 12-22 tahun. Hal ini juga sesuai dengan data primer, yang menunjukkan Sebagian besar responden merupakan mereka yang berusia 13-21 tahun dan didominasi oleh penggemar *K-Pop* perempuan. Lingkaran *cyberbullying* ini tidak hanya fokus kepada korban tapi juga menjadi pelaku.

1. Sumber-sumber *cyberbullying*

Penggemar Kpop mendapatkan *cyberbullying* dari berbagai arah, kondisi tersebut menjadikan mereka juga sebagai pelaku. Hal tersebut mengingat lingkungan sumber *cyberbullying* yang dekat dengan keseharian dan tidak ada batsan dalam berinteraksi di dunia maya. (Maya, 2015) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa biasanya intimasi terjadi pertama kali terjadi di lingkungan keluarga, kemudian tetangga, lalu lingkungan masyarakat. Hal itu juga diperkuat oleh Penelitian tentang *Fanwar* yang dilakukan oleh (Lastriani, 2018) perang atau war yang terjadi antar *fandom* maupun penggemar yang berada dalam satu *fandom*, merupakan cikal-bakal yang membawa tindakan *cyberbully*. *Fandom*/penggemar yang merasa dirinya kuat, akan menghakimi mereka yang terlihat lemah. Penelitian tersebut bila di analisis dengan data yang peneliti temukan, menunjukkan sumber *cyberbully* yang diterima remaja penggemar *K-Pop* dalam penelitian ini ke dalam 3 bentuk yang *cyberbully* berasal dari ***Inside*** penggemar itu sendiri seperti *fanwar* antar sesama *fandom* yang memiliki perbedaan pendapat mengenai keberadaan dan keputusan yang dibuat idolnya, ***Internal*** yaitu lingkungan sesama penggemar *K-Pop* namun berbeda fandom dan lingkungan sekitar, seperti *hatecomment* mengenai idol mereka dan ***Eksternal*** masyarakat umum yang tidak paham mengenai *K-Pop.*

Sumber *Cyberbully* di kalangan penggemar KPop

Gambar 3

Sumber ; Analisis data 2020

Penggemar *K-Pop* memiliki karakteristik yang berbeda dari yang lainya, seperti yang didekripsikan skripsi Erna (Remaja & Penggemar, 2018), dalam penggemar khususnya *fangirl*, dibedakan dalam beberapa tipe, antara lain: *Below average fangirl*, yaitu tipe *fangirl* yang paling sedikit berpotensi menimbulkan kekacauan, menghina atau mengganggu *fandom* lain ataupun *non-fan*. Mereka mengakui bahwa mereka memiliki obsesi berlebihan terhadap suatu dan kurang bersikap dewasa akan hal itu.; *Average fangirl*, yaitu *fangirl* yang paling sering terlihat di internet dan umumnya tidak berbahaya. Mereka memiliki fantasi bertemu atau menikah dengan idola dan bersikap tidak dewasa tentang obsesi atau kecintaan mereka. Ciri umum dari penggemar tipe ini adalah memiliki kecenderungan berkata-kata kasar, mudah tersinggung, dan berlebihan seperti histeris di tempat yang tidak tepat.; *Above average fangirl*, yaitu tipe *fangirl* yang memiliki obsesi lebih tinggi dari tipe lain. Mereka cenderung lebih histeris, lebih mudah tersinggung dan marah ketika seseorang mengatakan bahwa idola mereka hanya karakter dua dimensi dan kemungkinan bertemu sangat tidak mungkin. Fantasi mereka lebih tinggi dibanding tipe penggemar lain sehingga tingkat kedewasaan mereka pun lebih rendah. *Fanatisme* merupakan penyebab menguatnya perilaku suatu kelompok penggemar. Dimana individu yang fanatik biasanya cenderung kurang memperhatikan kesadaran sehingga seringkali menyebabkan perilakuya yang kurang terkontrol (Maya, 2015).

Bila dikaitkan dengan aktivitas penggemar *K-Pop* disebutkan dalam dalam penelitian (Rinata & Dewi, 2019) bahwa salah satu aktivitas negative yang dilakukan penggemar K-Pop dalam media sosial ialah *fanwar*, yaitu saling serang antara penggemar idol yang berbeda di dunia maya. Aktivitas ini membuat *fans* sangat aktif dalam mencari / berburu yang membuat mereka menghabiskan banyak waktunya untuk berselancar di dunia maya (Rinata & Dewi, 2019). Data yang ditemukan di lapangan menunjukkan lebih dari setengah respnden menggunakan internet selama 8 jam lebih dalam sehari, dan hal tersebut mereka gunakan untuk mencari informasi mengenai idolnya mereka, *streaming*, hingga *vote idol* mereka pada *event-event* tertentu. Penggemar yang fanatik tidak segan memberikan komentar pembelaan pada artis idolanya tanpa melihat bahwa artis idola mereka benar ataupun salah. Dan memberikan komentar negatif yang menjatuhkan artis idola lainnya pada unggahan atau berita tertentu. *Fanatisme* merupakan penyebab menguatnya perilaku suatu kelompok penggemar. Dimana individu yang fanatik biasanya cenderung kurang memperhatikan kesadaran sehingga seringkali menyebabkan perilakuya yang kurang terkontrol. Menurut (Lastriani, 2018) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa kefanatikan terhadap seseorang atau kelompok idol membuat mereka membela mati-matian idol mereka, dan menimbulkan *fanwar* ketika antar *fandom* saling mencela idol lain dan membela idol mereka. Keinginan untuk membela idol yang dilakukan oleh penggemar *K-Pop* ini, merupakan salah satu pemicu awal terjadinya tindak *cyberbully* yakni saling serang argumen dan komentar antar penggemar *K-Pop.*

Penelitian-penelitian tersebut menjadi dasar untuk menyatakan pengguna internet di Indonesia, khususnya remaja penggemar Kpop sangat rentan menjadi pelaku dan korban *Cyberbullying* .Pengguna media sosial terlebih dahulu harus memahami agreement penggunaan media sosial, etika menggunakan media sosial, dampak yang akan ditimbulkan dan yang terpenting ialah dunia maya juga memiliki aturan dalam hal ini ada UU ITE yang mengawasi pengguna media sosial. Sehingga dapat menghindarkan pengguna media sosial dari berbagai macam bentuk kejahatan dunia maya yang dapat merugikan diri sendiri dan orang disekitarnya.

**Simpulan dan Saran**

Penggemar *K-Pop* berada di usia 15-22 tahun sehingga dapat dikatakan Korban dan Pelaku c*yberbully* berusia diantara 15-22 tahun, sama dengan usia korban dan pelaku tindak *cyberbully.* Lingkaran *cyberbully* ini tidak hanya fokus kepada korban tapi juga menjadi pelaku. Dampak dari *bullying* di dunia maya pada kehidupan penggemar *K-Pop* pada dunia nyata, korban bisa saja menjadi depresi hingga akhirnya merambah ke kasus hukum. Bentuk-bentuk *cyberbully* terhadap penggemar *K-Pop* remaja adalah *hate speech, spamming, hacking, hatecomment,* dan *fanwar.* Yang berasla dari *Inside, Internal,* dan *Eksternal*. di kalangan penggemar *K-Pop*. Penggemar *K-Pop* sama seperti karakter penggemar pada umumnya juga memiliki karakter khusus, yang memerlukan penadekatan khusus pula.

**Daftar Rujukan**

陳洋明 (no date) *No Title小学校体育の走り幅跳びにおける指導内容の体系化に関する研究 リズムアップ助走を中心とした授業実践を通して*. Available at: <file:///C:/Users/youhe/Downloads/kdoc_o_00042_01.pdf>.

Anwar, D. C. R. (2018). Mahasiswa dan K-POP. *JURNAL ILMU KOMUNIKASI*.

Lastriani, L. (2018). Fanwar: Perang antar Fans Idol K-Pop di Media Sosial. *Emik: Jurnal Ilmiah Ilmu Ilmu Sosial*, *1*(1), 91–99.

Maya, N. (2015). Fenomena Cyberbullying Di Kalangan Pelajar. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tribhuwana Tunggadewi*, *4*(3), 42427.

Remaja, F., & Penggemar, P. (2018). Konferensi Nasional Komunikasi, *02*(01), 676–685.

Rinata, A. R., & Dewi, S. I. (2019). Fanatisme Penggemar Kpop Dalam Bermedia Sosial Di Instagram. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *8*(2), 13.

Saripah, I., & Pratita, A. N. (2018). Kecenderungan Perilaku Cyberbullying Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin. *Pedagogia*, *16*(3), 180.

Training, C. P. (2020). rekayasa, *18*(1), 18–23.

Yana Choria Utami. (2014). Cyberbulliying di Kalangan Remaja (Studi tentang Korban Cyberbullying di Kalangan Remaja di Surabaya). *Universitas Airlangga*, *3*(3), 1–10.

We Are Social & Hootsuite (2020) ‘Indonesia Digital report 2020’, *Global Digital Insights*, p. 247. doi: <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview>.