

Pengaruh Fanatisme dan Kelekatan Teman Sebaya terhadap Perilaku Cyberbullying pada Remaja Penggemar K-Pop di Sidoarjo

Oleh:

Sherly Nabila Eka Herlinanda,
Effy Wardati Maryam

Progam Studi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2026



Pendahuluan

Masa remaja merupakan fase transisi perkembangan pada usia 12 hingga 21 tahun yang ditandai dengan pencarian identitas diri dan perluasan hubungan sosial. Di era digital, remaja banyak mengekspresikan identitas sosial mereka melalui komunitas fandom K-Pop, yang memiliki keterikatan emosional tinggi terhadap idolanya. Namun, aktivitas ini sering kali memicu perilaku cyberbullying, yaitu tindakan agresif di media digital yang dapat berupa hinaan verbal, unggahan provokatif, hingga pengucilan sosial. Munculnya perilaku ini dipengaruhi oleh fanatisme, Fanatisme yang tinggi dalam fandom memicu keterikatan emosional yang buta, sehingga remaja cenderung melakukan respons defensif berupa agresi verbal (*fanwar*) ketika idolanya dikritik. Di sisi lain, hubungan dengan teman sebaya sangat dominan pada masa remaja. Kelekatan yang positif (kepercayaan dan komunikasi) diduga dapat menjadi factor protektif yang menekan keinginan remaja untuk melakukan agresi daring.

Kajian Teori

- Lee dkk. mendefinisikan cyberbullying yang dikembangkan berdasarkan teori Hinduja dan Pathcin, yang menyatakan bahwa cyberbullying merupakan tindakan agresif atau merugikan yang ditujukan kepada individu atau suatu kelompok dengan memanfaatkan berbagai jenis teknologi komunikasi elektronik. Ada tiga aspek, yaitu: **Verbal/written Bullying**: Mengirim pesan secara online yang berisi kemarahan, atau mengatakan hal-hal yang menyakitkan melalui komunikasi elektronik dengan maksud untuk menyakiti seseorang. **Visual/sexual Bullying**: Mengirim atau mengunggah sesuatu secara visual/seksual seperti gambar/video pribadi atau memalukan untuk mempermalukan seseorang, **Social Exclusion**: Mengecualikan seseorang dari aktivitas grup online atau komunitas sosial dengan maksud untuk menyakiti orang tersebut
- Goddard menjelaskan fanatisme ialah sebuah kepercayaan yang membuat orang tersebut buta sampai mau melakukan semua hal apapun demi mempertahankan kepercayaan yang dipercayainya. Terdapat empat aspek yaitu Besarnya minat dan kecintaan pada suatu kegiatan, Sikap pribadi maupun kelompok, Lamanya individu menekuni satu jenis kegiatan, Motivasi
- Armsden & Greenberg menjelaskan kelekatan teman sebaya diawali dengan hubungan yang berlangsung dengan baik, sehingga menciptakan rasa nyaman, aman, serta perasaan peduli satu dengan lainnya antara individu dengan teman sebayanya. Ada tiga aspek: trust (kepercayaan), communication (komunikasi), dan alienation (Pengasingan)

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

H1: Terdapat pengaruh yang signifikan antara fanatisme dan kelekatan teman sebaya secara simultan terhadap perilaku cyberbullying pada remaja penggemar K-Pop di Sidoarjo.

H2: Fanatisme berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku cyberbullying pada remaja penggemar K-Pop di Sidoarjo.

H3: Kelekatan teman sebaya berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku cyberbullying pada remaja penggemar K-Pop di Sidoarjo.

Metode

Jenis Penelitian : Kuantitatif dengan metode survei korelasional

Populasi : Remaja penggemar K-Pop di Sidoarjo dengan estimasi jumlah populasi sekitar 1.240 orang

Sampel : 294 responden

Teknik Pengumpulan Data :

- a. Kuesioner secara online melalui penyebaran kuesioner menggunakan Google Form
- b. Skala Likert dengan pilihan jawaban,
 - Tidak Pernah (TP), Jarang (J), Kadang-kadang (KK), Sering (S), Sangat Sering (SS)

Alat Ukur : Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji coba (*try out*) kepada 100 remaja penggemar K-Pop yang memiliki karakteristik serupa

1. Skala Cyberbullying (CBP): Memiliki koefisien reliabilitas sebesar $\alpha=0,797$. Dari total 20 item awal yang diuji, terdapat 1 item yang gugur, sehingga menyisakan 19 item yang digunakan untuk penelitian.
2. Skala Fanatisme (Fanaticism): Memiliki koefisien reliabilitas sebesar $\alpha=0,801$. Dari total 20 item awal, terdapat 1 item yang gugur, sehingga instrumen final terdiri dari 19 item.
3. Skala Kelekatan Teman Sebaya (IPPA-R): Memiliki koefisien reliabilitas yang sangat tinggi sebesar $\alpha=0,976$. Dari total 25 item awal, terdapat 7 item yang gugur, sehingga menyisakan 18 item yang layak digunakan.

Teknik Analisis Data: Regresi linear berganda dengan pendekatan bootstrap 5000 sampel untuk menangani data yang tidak berdistribusi normal, dengan menggunakan spss

Hasil

Bootstrap Specifications

Sampling Method	Simple
Number of Samples	5000
Confidence Interval Level	95.0%
Confidence Interval Type	Bias-corrected and accelerated (BCa)

Karena data awal tidak normal, peneliti melakukan pengujian ulang sebanyak **5000 kali** (metode *bootstrap*) dengan tingkat kepercayaan 95% dengan jenis interval kepercayaan Bias-corrected and accelerated (BCa)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.487 ^a	.237	.232	16.19334

a. Predictors: (Constant), X2, X1

Diperoleh nilai korelasi (R) sebesar 0,487 yang menunjukkan adanya hubungan sedang antara variable X1 dan X2 dengan perilaku cyberbullying. Nilai R Square sebesar 0,237 menunjukkan bahwa variabel X1 dan X2 secara simultan memberikan kontribusi besar 23,7% terhadap perilaku cyberbullying. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,232 menunjukkan model regresi cukup stabil.

Hasil

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	23721.021	2	11860.511	45.230	.000 ^b
	Residual	76307.251	291	262.224		
	Total	100028.272	293			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

nilai F hitung sebesar 45,230 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa fanatisme dan kelekatan teman sebaya secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku *cyberbullying*.

Bootstrap for Coefficients

Model		B	Bias	Std. Error	Sig. (2-tailed)	BCa 95% Confidence Interval	
						Lower	Upper
1	(Constant)	47.923	.327	11.929	.000	25.739	72.130
	X1	.543	-.004	.137	.000	.269	.800
	X2	-.302	-.002	.062	.000	-.427	-.188

a. Unless otherwise noted, bootstrap results are based on 5000 bootstrap samples

Pada variabel X1 nilai koefisien $B=0,543$ dengan signifikansi **0,000**, Berpengaruh **positif**. Maka Semakin tinggi fanatisme, semakin tinggi perilaku *cyberbullying*

Pada X2 nilai koefisien $B=-0,302$ dengan signifikansi **0,000**, Berpengaruh **negatif**. Maka Semakin tinggi kelekatan teman sebaya, semakin rendah perilaku *cyberbullying*

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fanatisme dan kelekatan teman sebaya secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku cyberbullying pada remaja penggemar K-Pop dengan kontribusi sebesar 23,7%. Fanatisme berpengaruh positif, sehingga semakin tinggi fanatisme terhadap idola atau fandom, semakin tinggi kecenderungan melakukan cyberbullying. Sebaliknya, kelekatan teman sebaya berpengaruh negatif dan berperan sebagai faktor protektif yang menekan perilaku agresif daring. Temuan ini menunjukkan bahwa cyberbullying dipengaruhi oleh interaksi faktor psikologis dan lingkungan sosial remaja.

Kesimpulan

Fanatisme dan kelekatan teman sebaya memiliki peran yang sangat penting dalam memengaruhi perilaku cyberbullying pada remaja penggemar K-Pop di Sidoarjo. Tingkat fanatisme yang sangat tinggi terhadap idola cenderung membuat remaja menjadi lebih defensif dan agresif saat berinteraksi di media sosial, terutama ketika menghadapi perbedaan pendapat atau kritik. Di sisi lain, kelekatan teman sebaya yang positif terbukti berfungsi sebagai faktor pelindung (protektif) yang membantu remaja mengendalikan emosi dan mengurangi keterlibatan mereka dalam aksi perundungan digital. Secara keseluruhan, perilaku cyberbullying pada fandom K-Pop terjadi akibat kombinasi antara faktor psikologis individu dan dinamika lingkungan sosial, di mana hubungan persahabatan yang suportif dan saling percaya mampu menekan risiko agresi daring meskipun tingkat fanatisme remaja tetap tinggi.

