

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia sekarang tidak bisa hidup tanpa ponsel (kata bakunya telepon genggam, tetapi orang-orang terbiasa menyebutnya *handphone* atau hape). Klaim tersebut memang terdengar berlebihan, tetapi data menunjukkan sebaliknya. Goodstats, dalam laporan State of Mobile 2024 yang dirilis oleh Data.ai menyatakan bahwa Indonesia menjadi negara nomor satu sebagai pengguna dengan waktu main ponsel terlama di dunia pada 2023 lalu.

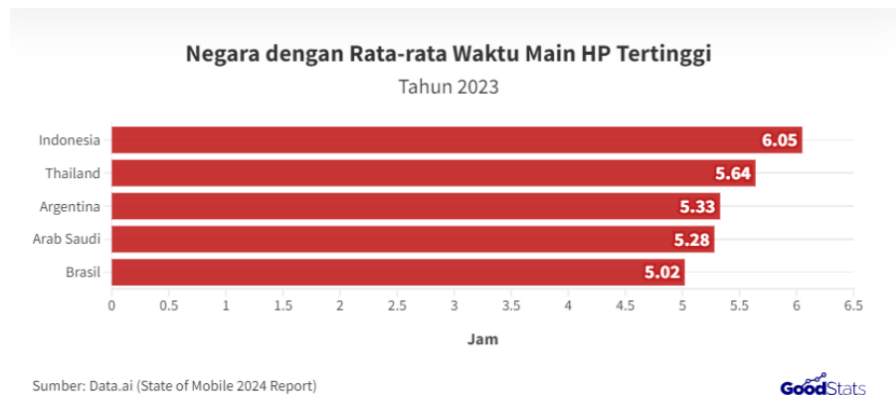


Diagram 1.1. Negara dengan rata-rata waktu main HP tertinggi Goodstats

Temuan ini cukup dapat dipahami, meskipun American Optometric Association (AOA) memperingatkan batas maksimum bermain ponsel adalah 2 jam perhari (Goodstats, 2024). Hal ini dapat dimengerti karena dalam satu perangkat, ponsel memiliki banyak sekali aplikasi yang bekerja untuk meringankan pekerjaan manusia. Semua ini terjadi karena pesatnya perkembangan teknologi.

Contoh paling sederhana adalah adanya pergeseran interaksi antar manusia dari interaksi tatap muka (face-to-face), menjadi interaksi antar layar melalui telepon video (video call). Masifnya perkembangan teknologi dan internet akibat globalisasi mengharuskan seluruh dunia terbiasa dengan kehidupan serba digital. Perkembangan pesat dari teknologi membuat dunia yang tadinya terasa sangat jauh dan membutuhkan usaha lebih untuk berinteraksi dengan orang-orang diluar jangkauan, menjadi dekat hingga dunia ini terasa tidak memiliki batasan lagi

(*borderless*) (Andryawan & Hartanti, 2022). Hal ini menjadi salah satu keuntungan terbesar bagi semua orang untuk menghemat waktu dan tenaga dalam bersosialisasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kesejahteraan dan kemajuan peradaban manusia (Charda et al., 2024). Cepatnya arus perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, ditambah keterbukaan dan sifat tanpa batasnya, membuat informasi bergerak secara masif dan liar hingga memberikan efek yang beragam pula dalam kehidupan masyarakat. Tidak hanya itu, perkembangan internet juga menciptakan ruang baru yang tidak hanya menjadi sarana komunikasi dan sosialisasi biasa, tetapi juga sebagai wadah untuk membentuk komunitas dan identitas bayangan, yaitu media sosial.

Dalam konteks budaya kontemporer, fenomena yang paling menonjol terlihat dari perkembangan media sosial ini adalah munculnya fandom, yang secara literal berarti kelompok penggemar. Secara etimologis, dalam beberapa kamus seperti Cambridge dan Britannica, fandom berasal dari kata '*fan*' dan '*kingdom*' (asal muasal imbuhan -dom) yang berarti sekelompok orang yang memiliki antusias tinggi terhadap seseorang atau sesuatu. Seperti yang dikatakan Jenkins (1992; dalam Duffett, 2013), perkembangan internet membawa fandom bergerak dari kelompok dengan antusias yang besar, menjadi fenomena sosiokultural yang berfokus pada produksi serta konsumsi media. Penggemar tidak hanya memanfaatkan, tetapi juga mengikuti perkembangan internet untuk membangun kehidupan alternatif sebagai ruang sosial mereka membangun identitas, solidaritas, dan relasi dengan sesama anggota, semata-mata untuk mendukung idolanya dan mencurahkan perasaan cintanya dengan sepenuh hati.

Fandom kemudian mengembangkan kulturenya sendiri. Kultur ini tidak hanya terlihat dari pola konsumerisme penggemar, tetapi juga partisipasi aktif sebagai bentuk loyalitas dan dedikasi dari penggemar ke idolanya. Salah satu fenomena fandom yang paling menjadi pusat perhatian adalah fandom K-Pop. Tanpa melihat basis negara maupun kota komunitas penggemar tersebut berada, fandom K-Pop memang selalu dikatakan sebagai komunitas penggemar yang aktif, penuh dedikasi, dan cenderung fanatik untuk idolanya, terutama di Indonesia, dan klaim ini terlihat dari jumlah tweet tentang K-Pop per tahun 2021. Menurut berita

data yang dilansir dari Tempo.co, cuitan mengenai K-Pop mendominasi Twitter pada 1 Juli 2020 hingga 30 Juni 2021 dengan total 7,5 Miliar unggahan (Javier, 2021).

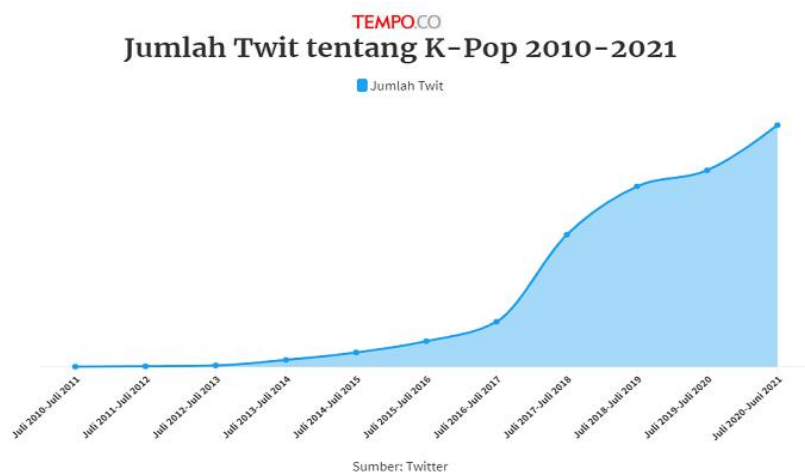
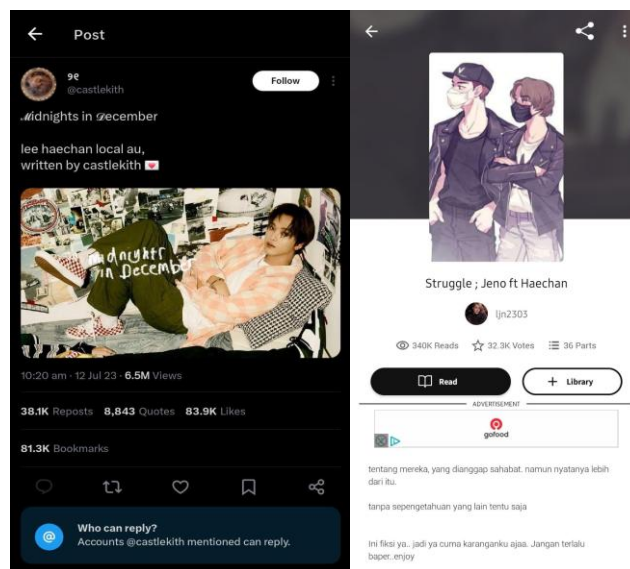


Diagram 1.2. Jumlah Twit tentang K-Pop 2010-2021 via Tempo.co

Hal ini terjadi sebagai dampak positif dari pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, yaitu mengumpulkan orang-orang dari berbagai belahan dunia dengan kesamaan minat, kepercayaan, dan kesukaan (Alejandro, 2021). Secara aktif anggota fandom akan membagikan kegiatan beserta foto-foto resmi idola seperti kunjungan *variety shows* dan konser, melakukan voting untuk acara musik lokal maupun acara penghargaan akhir tahun, juga aktif melakukan *streaming* atau menonton video musik idolanya di platform YouTube dan beberapa platform musik seperti Spotify, Apple Music, Shazam, dan Genie Music. Semua ini dilakukan secara sukarela agar anggota fandom pun akan selalu *up-to-date* dan tidak ketinggalan informasi apapun dari idola tersayangannya (Pohan & Gustiana, 2023).

Selain loyal, fandom K-Pop juga kreatif. Anggota fandom membuat karya seni seperti fiksi penggemar (*fanfiction*) dan gambar (*fanart*) dengan idola mereka sebagai *muse* atau inspirasi mereka sebagai bentuk apresiasi untuk kemudian dibagikan kepada sesama anggota fandom dan dinikmati bersama. Merawati (2016) mendefinisikan *fanfiction* atau fiksi penggemar sebagai karya yang dibuat oleh penggemar sebagai ruang yang aman bagi mereka bertemu idolanya dan dibuat seolah-olah seperti di dunia nyata yang sulit sekali terjadi. Singkatnya, fiksi penggemar adalah cerita khayalan atau “halu” para penggemar terhadap idolanya

(Komariyah et al., 2022; Merawati, 2016). Konsep karya fiksi yang ditulis penggemar ini memiliki banyak jenis, tetapi secara garis besar terbagi menjadi dua *subgenre*, yaitu *canon* dan *alternative universe*. Dilansir dari akun Indonesian Fanfiction Awards 2024 (@IFA2024_) di platform menulis fiksi Wattpad, kedua *subgenre* ini memiliki perbedaan pada latar dan plot yang ditulis penggemar. Alternative Universe (AU) memiliki dunianya sendiri, tidak terikat pada realitas idolanya, seakan-akan idola yang ditulis oleh penggemar ini hidup dalam realitas yang dibuat penulis. Sedangkan Canon ditulis mengikuti realitas atau kehidupan asli dari sang idola, sehingga penulis harus menyesuaikan cerita khayalan di kepalanya dengan realitas idola agar mereka bisa “bertemu” sesuai keinginan penulis. Biasanya, penulisan fanfiction dilakukan di beberapa platform menulis terkenal khusus seperti ArchiveofOurOwn.Org (AO3), Fanfiction.Net, dan Wattpad. Namun, sejak pandemi COVID-19 melanda dunia dan penggunaan media sosial meningkat drastis, tren penulisan fiksi penggemar perlahan-lahan bergeser. Media sosial seperti Instagram dan X (Twitter) mulai digunakan sebagai media tulis, terutama penulis pemula dengan format *social media fanfiction* yang dibuat semirip mungkin dengan media sosial yang digunakan sehari-hari, terutama *subgenre* Alternative Universe (Pujiastuti, Damaianti, dan Syihabuddin, 2022).



Gambar 1.5. Karya fiksi penggemar AU (kiri) dan canon (kanan)

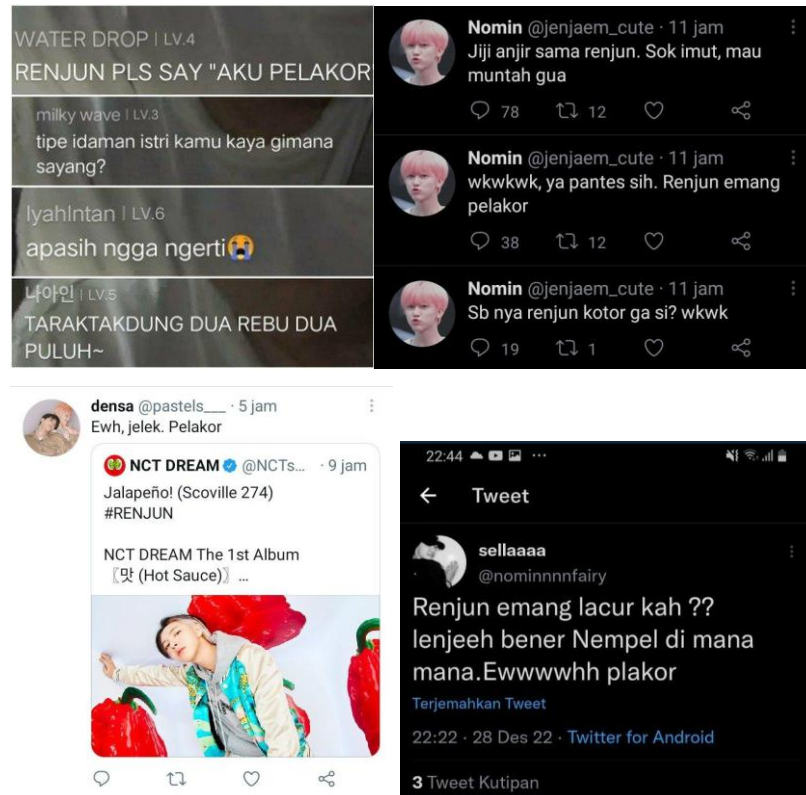
Uniknya, fiksi penggemar dalam fandom K-Pop memiliki keterkaitan kuat dengan budaya *shipping* atau memasang-masangkan kedua tokoh atau idola sebagai pasangan. Sebutan '*shipping*' sendiri diambil dari kata '*ship*' dalam *relationship*,

yang artinya hubungan. Secara umum, agenda shipping ini merujuk pada keinginan atau khayalan penggemar terhadap dua atau lebih idolanya untuk memiliki hubungan, entah itu artis (dalam artian manusia hidup), maupun karakter fiksi dari novel, manga, atau anime (Sedlmeir, 2024). Kegiatan *shipping* ini diadaptasi dari konsep *yaoi* yang populer di Jepang, kemudian menjadi satu budaya “*coupling*” (커플링, dibaca keopeulling) memang diciptakan untuk membuat cerita romantis antara dua karakter, atau dua orang selebritas tanpa terpaku pada seksualitas dari pasangan ship maupun *shipper* atau orang-orang yang melakukan agenda *shipping* (Baudinette, 2023). Walaupun kegiatan shipping ini cukup aneh untuk dipahami, tetapi kegiatan ini termasuk ke dalam salah satu cara penggemar bersenang-senang. Penggemar pun menemukan agenda *same-sex ship* atau ship homoseksual jauh lebih menantang daripada agenda shipping heteroseksual karena menurut mereka, hubungan sesama jenis lebih menarik (*attractive*) dan menganalisis ketertarikan romansa dua pria jauh lebih menarik (*interesting*) (D. Rahmawati et al., 2020).

Fenomena ini menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya menjadi ruang interaksi, tetapi juga ruang representasi yang sarat akan makna. Didukung dengan intensitas penggunaan serta paparan konten terus-menerus, secara halus media sosial berperan dalam membentuk persepsi penggunanya. Intensitas konsumsi konten fiksi penggemar dan konten yang mengacu pada agenda *shipping* dapat memengaruhi persepsi penggemar terhadap idola mereka sendiri karena mereka tidak menyadari bahwa shipping adalah konstruksi fiksi yang hanya berlaku di realitas alternatif penggemar, bukan realitas asli kehidupan sosial. Namun, pemikiran ini tidak terjadi dalam fandom NCTzen-Dream (Dreamzen). Ketika intensitas konsumsi konten fiksi penggemar dan agenda *shipping* berkembang secara liar, konflik antar penggemar dapat meningkat dan tereskalasi menjadi agresi verbal berupa ujaran kebencian secara masif.

Fenomena ini terjadi pada Renjun, salah satu anggota NCT Dream. Pada 2019, Renjun mendapatkan hujatan tak berdasar di media sosial, terutama di X (Twitter) dari penggemarnya sendiri, yang merupakan kalangan shipper NoMin (Jeno dan Jaemin) dan MarkHyuck (Mark-Haechan/Donghyuck) akibat maraknya kasus perselingkuhan yang kemudian menjadi tren dalam genre penulisan karya fiksi roman. Karakter Renjun dijadikan sebagai orang ketiga dalam berbagai cerita,

ditambah fanatisme penggemar *shipper* Indonesia yang masih belum bisa membedakan fiksi dan realitas, kemudian mendasari masifnya *hate train* atau kebencian beruntun.



Gambar 1.6. Ujaran kebencian terhadap Renjun (sumber: @sequoiaren di X)

Sebenarnya, menjadi idola atau menjadi bintang di panggung (baca: artis atau figur publik) mengharuskan seseorang untuk menerima, baik komentar baik, kritik, maupun komentar penuh benci yang tidak berdasar. Para penggemar merasa bahwa tidak seharusnya idola menerima ujaran-ujaran kebencian, terutama di internet. Untuk itulah mereka akhirnya membuat akun *protect* khusus yang bertugas untuk melindungi sang idola. Masing-masing member NCT Dream memiliki akun *protect*, termasuk Renjun, mengingat kebencian yang diterima Huang Renjun sepanjang tahun 2025 ini cukup masif, paling banyak diantara member lainnya. Berikut adalah data jumlah *hate tweets* yang berhasil di-post dan di-report ramai-ramai di akun *protect* setiap member NCT Dream periode Januari – Agustus 2025.

JUMLAH HATE POST MEMBER NCT DREAM



Diagram 1.3. Jumlah Hate Post Member NCT Dream yang telah berhasil dikumpulkan melalui akun protect (Sumber: penulis)

Dalam diagram tersebut, setiap member diberi kode tersendiri untuk membedakan jumlah ujaran kebencian satu sama lain. Mark berwarna biru tua, Jeno warna hitam, Renjun hijau, Haechan coklat, Jaemin pink, Chenle oranye, dan Jisung biru muda. Secara umum, setiap member memiliki bulan atau masanya sendiri dalam menerima banyak ujaran kebencian. Namun, Renjun menerima ujaran kebencian paling banyak tahun ini.

Tabel 1.1. Jumlah Hate Post (Tweets) Member NC Dream yang berhasil dikumpulkan melalui akun protect

Akun protect Member NCT Dream	Jumlah Hate Tweets Tahun Ini
Mark (@mklprotect)	39
Renjun (@ihrrjpteam)	129
Jeno (@protectljn)	66
Haechan (@HCprotect & @lhprotect)	45
Jaemin (njmprotect)	127
Chenle (@ZCLguardians)	23
Jisung (@TEAMJISUNG)	23

Rentetan fenomena ini bertentangan dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun

2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dijelaskan larangan yang serupa pada Pasal 27A dengan bunyi:

“Setiap Orang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik.”

Pelanggaran perilaku lain yang dilakukan para “penggemar” ini juga dibahas dalam undang-undang yang sama pada Pasal 28 Ayat 2 mengenai perbuatan yang dilarang dengan bunyi:

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).”

Kedua peraturan undang-undang tersebut menuliskan peraturan yang cukup jelas, yaitu pelarangan penuduhan tidak berdasar, menyebarkan disinformasi dengan intonasi kebencian dan menyinggung konflik antarkelompok, serta pencemaran nama baik yang menyinggung identitas seseorang atau sekelompok orang. Sayangnya, pelemparan ujaran kebencian, atau yang dikenal sebagai serangan agresi verbal ini cukup “normal” dalam fandom K-Pop.

Kebencian beruntun kepada Renjun diperkeruh dengan para penggemar yang menggunakan identitas anonim dalam mengungkapkan kebenciannya dengan dalih kebebasan berpendapat tanpa adanya konsekuensi nyata berupa sanksi sosial atas apa yang mereka tulis di internet. Adanya intensitas konsumsi konten fiksi penggemar yang dibuat di kalangan penggemar shipper, didukung dengan fanatisme menjadi karakteristik utama fandom K-Pop dan anonimitas di media sosial X (Twitter) mengantarkan peneliti pada keputusan untuk meneliti fenomena tidak biasa ini dengan tujuan mengetahui kuatnya relevansi alasan-alasan dibalik ujaran kebencian terhadap Huang Renjun dengan faktor-faktor yang telah disebutkan.

1.2. Perumusan Masalah

Fenomena agresi verbal yang terjadi pada Huang Renjun semestinya tidak terjadi. Menurut teori kultivasi, seseorang akan memiliki persepsi akan realitas

kekerasan setelah berulang kali terpapar konten media dengan tema yang sama secara terus menerus. Dalam konteks media sosial, ketika seorang penggemar pertama kali mencari konten NCT Dream, algoritma akan memunculkan segala jenis konten yang berkaitan erat dengan NCT Dream, mulai dari informasi singkat hingga konten-konten yang hanya bisa diakses fandom saja. Semakin intens konsumsi konten, semakin banyak konten serupa yang ditampilkan. Kemudian muncullah beberapa konten-konten fandom seperti fiksi penggemar (*fan fiction*), *fan art*, dan *fan edits*. Produk-produk fandom tersebut tidak lepas dari budaya *shipping* dalam fandom, terutama fandom NCTzen-Dream (Dreamzen).

Teori kultivasi sendiri pada awalnya menjelaskan paparan media (*media exposure*), tetapi dalam penelitian ini, selain peran algoritma yang terus memunculkan konten serupa, penggemar secara proaktif ikut mengonsumsi konten-konten yang muncul. Asumsinya, semakin intens penggemar mengonsumsi konten-konten *shipping*, seperti mengonsumsi *fan fiction* pasangan *ship* favorit, persepsi bahwa pasangan *ship* favoritnya merupakan *real couple* bisa jadi nyata dan fanatisme akan terjadi. Kemudian persepsi ini, dibarengi dengan fanatisme yang ada, akan menimbulkan agresi verbal terhadap pihak lain yang dilihat “mengganggu” momen pasangan *ship*-nya. Selain itu, anonimitas di media sosial juga memudahkan penggemar mengekspresikan agresi verbal tanpa memikirkan konsekuensi dari perbuatan mereka. Dengan demikian, anonimitas diasumsikan berperan dalam kuat atau lemahnya intensitas konsumsi konten fiksi penggemar dan fanatisme *shipper* terhadap agresi verbal.

Berdasarkan fenomena ini, muncul satu pertanyaan yang akhirnya mendasari penelitian ini, yaitu:

- 1) Apakah intensitas konsumsi konten fiksi penggemar dan fanatisme *real person slash shipper* (RPS) memiliki pengaruh terhadap perilaku agresi verbal yang terjadi kepada Huang Renjun NCT Dream di X (Twitter)?
- 2) Apakah anonimias memoderasi pengaruh intensitas konsumsi konten fiksi penggemar dan fanatisme RPS terhadap perilaku agresi verbal yang terjadi kepada Huang Renjun NCT Dream di X (Twitter)?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan pengaruh variabel terhadap agresi verbal terhadap Huang Renjun. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Menguji pengaruh langsung intensitas konsumsi cerita fiksi penggemar Yaoi (BxB) subgenre alternative universe terhadap agresi verbal terhadap Huang Renjun.
- 2) Menguji pengaruh langsung fanatisme RPS terhadap perilaku agresi verbal terhadap Huang Renjun.
- 3) Menguji pengaruh intensitas konsumsi cerita fiksi penggemar Yaoi (BxB) subgenre alternative universe dan fanatisme RPS secara simultan terhadap perilaku agresi verbal terhadap Huang Renjun.
- 4) Menguji pengaruh moderasi anonimitas pada intensitas konsumsi cerita fiksi penggemar Yaoi (BxB) subgenre alternative universe terhadap agresi verbal terhadap Huang Renjun.
- 5) Menguji pengaruh moderasi anonimitas pada fanatisme RPS terhadap perilaku agresi verbal terhadap Huang Renjun.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori kultivasi yang sebelumnya lebih banyak digunakan untuk menguji efek televisi, khususnya dalam konteks budaya populer. Penelitian ini memperluas penerapan teori kultivasi ke ranah fandom K-Pop di media sosial, dengan menunjukkan bahwa konsumsi intensif cerita fiksi penggemar (AU Yaoi/BxB) dan fanatisme shipper tidak hanya membentuk persepsi, tetapi juga berimplikasi pada perilaku agresi verbal. Selain itu, penggunaan variabel anonimitas sebagai moderator turut memperkaya kajian mengenai media digital, fanatisme, budaya fandom, serta perilaku agresi verbal di ruang siber

1.4.2. Praktik

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk komunitas penggemar NCTzen, khususnya Dreamzen, agar lebih reflektif dan mawas diri dalam menggunakan media sosial. Penggemar NCT Dream diharapkan

untuk lebih bijak dalam berkomentar di ruang daring (*online*) dan menyadari dampak negatif perilaku agresi verbal, tidak hanya terhadap Huang Renjun, tetapi juga terhadap orang lain secara umum.

1.4.3. Sosial

Secara sosial, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat, khususnya pengguna media sosial di ranah fandom, baik K-Pop maupun fandom lain mengenai dampak negatif perilaku agresi verbal sebagai efek dari intensitas konsumsi konten dan fanatisme. Penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong kesadaran akan literasi digital, etika komunikasi digital, serta terciptanya interaksi yang sehat di ruang siber untuk semua orang tanpa terkecuali.

1.5. Kerangka Teori

1.5.1. State of The Art

Penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan dan pembanding penelitian ini. Berikut beberapa penelitian terdahulu dengan topik serupa:

1.5.1.1. “Peran Mediasi Online Disinhibition Effect Dalam Pengaruh Fanatisme Terhadap Agresi Verbal (Studi pada Komunitas ARMY Bogor Project)”

Penelitian ini dilakukan oleh Andia Marsya Shabira dan Annisa Fitriana Lestari (2024) dengan tujuan menjelaskan pengaruh secara langsung dan tidak langsung (*direct* dan *indirect*) pengaruh antara fanatisme dengan mediasi *online disinhibition* terhadap agresi verbal pada komunitas ARMY Bogor. Menggunakan pendekatan kuantitatif model eksplanatori dengan total 214 sampel, hasil penelitian menunjukkan bahwa fanatisme dengan *online disinhibition* memiliki korelasi sebesar 19,1%, fanatisme dan *online disinhibition* memiliki hubungan kuat sebesar 61,2%, dan secara tidak langsung fanatisme melalui *online disinhibition effect* mempunyai pengaruh signifikan terhadap agresi verbal. Hal ini dapat diartikan bahwa fanatisme memberikan pengaruh kecil terhadap agresi verbal, namun dorongan *online disinhibition* ini memperbesar adanya perilaku agresi verbal di internet secara signifikan (Shabira & Lestari, 2024).

1.5.1.2. “Pengaruh Terpaan Konten Akun Instagram @RINTIKSEDU Terhadap Minat Podcast Rintik Sedu”

Penelitian ini dilakukan oleh Kurnia Hayuning Budhi dan Aprilianti Pratiwi (2021) dengan tujuan mengetahui besarnya pengaruh terpaan konten media sosial Instagram terhadap minat mendengarkan podcast Rintik Sedu. Penelitian ini berfokus pada besarnya pengaruh yang diberikan akun @rintiksedu di Instagram terhadap minat remaja mendengarkan podcast Rintik Sedu dengan teori terpaan informasi atau terpaan media baru oleh Belch & Belch. Menggunakan metode kuantitatif dengan teknik quota sampling, penelitian ini menunjukkan hasil positif, yaitu adanya hubungan antar terpaan konten akun Instagram @rintiksedu terhadap minat mendengarkan podcast Rintik Sedu sebesar 46% (Budhi & Pratiwi, 2021).

1.5.1.3. Agresi Verbal di Media Sosial Pada Remaja Penggemar K-Pop: Bagaimana Peranan Fanatisme?

Penelitian ini dilakukan oleh Syara Farkhana Febriany, Dyan Evita Santi, dan Aliffia Ananta (2022) dengan tujuan mengetahui hubungan antara fanatisme dengan agresi verbal pada remaja yang tergabung dalam komunitas fandom K-Pop. Menggunakan metode kuantitatif eksplanatori dengan teknik *simple random sampling*, hasil yang didapatkan adalah terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara fanatisme dengan agresi verbal pada remaja penggemar K-Pop. Semakin tinggi rasa fanatisme, maka semakin rendah agresi verbal yang dilakukan, begitu pula sebaliknya. Hasil penelitian ini memiliki arti bahwa fanatisme yang tinggi membuat remaja penggemar K-Pop cenderung mengabaikan haters dan fokus pada karya idolanya saja karena penggemar memiliki rasa tanggung jawab yang besar akan citra idolanya (Febriany et al., 2022a).

1.5.1.4. “Pengaruh Paparan Konten TikTok Pandawara Group Terhadap Perilaku Sadar Lingkungan”

Penelitian ini dilakukan oleh Wahyu Eka Putri, Lintang Citra Christiani, Fakhrisa Nurtalitha Sari, dan Muhammad Pramuja (2024) dengan tujuan mengetahui pengaruh paparan konten terhadap tingkat kognitif, afektif, dan konatif audiens TikTok Pandawara Group di Jawa Tengah dalam konteks kebersihan lingkungan. Dengan metodologi kuantitatif eksplanatori, hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif antara paparan media TikTok

terhadap perilaku sadar lingkungan pada aspek kognitif, afektif, dan konatif. Pengaruh paling besar terdapat pada variabel Y2, yaitu perilaku sadar lingkungan pada aspek afektif dengan tingkat kesadaran 40,8%, kemudian Y3 atau aspek konatif sebesar 26,5%, dan aspek Y1 atau aspek kognitif sebesar 12%. Namun secara keseluruhan, media memiliki peran besar dalam menumbuhkan sikap positif masyarakat dalam menjaga kebersihan lingkungan (Wijonarko et al., 2024)

1.5.1.5. “Pengaruh Fanatisme Terhadap Agresivitas Simpatisan Politik di Kabupaten Bima yang Dimoderasi oleh Altruisme”

Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Taufik Asikin dan Ari Firmanto (2024) dengan tujuan mengetahui seberapa besar pengaruh fanatisme terhadap agresivitas simpatisan partai politik yang dimoderasi oleh sikap altruisme di Kabupaten Bima menggunakan metode kuantitatif korelasional. Dari 280 objek yang digunakan untuk penelitian ini, didapatkan hasil bahwasanya benar fanatisme memiliki pengaruh positif terhadap agresivitas simpatisan partai politik di Kabupaten Bima, tetapi altruisme gagal memoderasi fanatisme dan agresivitas simpatisan partai politik (Taufik & Firmanto, 2024).

1.5.2. Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma positivistik sebagai dasar berpikir dalam penelitian. Paradigma positivistik digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk memahami hubungan kausalitas atau sebab-akibat dari berbagai variabel yang diteliti, jenis dan jumlah rumusan masalah, teori yang digunakan, jenis dan jumlah hipotesis, serta teknik analisis statistik yang digunakan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan dua variabel bebas sebagai variabel yang memengaruhi, yaitu intensitas konsumsi konten *alternate universe* dan fanatisme *real person slash shipper*; satu variabel moderator, yaitu anonimitas; serta variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi, yaitu agresi verbal terhadap Huang Renjun.

1.5.3. Intensitas konsumsi Konten Fiksi Penggemar “Yaoi” Subgenre Alternate Universe (AU)

Fanfiction atau fiksi penggemar secara umum diartikan sebagai karya tulis dari penggemar suatu fandom sebagai bentuk ruang aman bagi para penggemar

untuk bertemu dengan idolanya, dengan anggapan bahwa ruang ini adalah realitas mereka yang sebenarnya sulit, bahkan mustahil terjadi; atau disebut sebagai *halu* (Merawati, 2016). Kemudian, Fathallah (2017) mendefinisikan karya fiksi penggemar sebagai jenis karya fiksi yang ditulis oleh penggemar secara sukarela, disebarluaskan secara sukarela untuk dibaca secara gratis oleh anggota komunitas penggemar di platform tertentu, dan dianggap sebagai pergerakan yang progresif atas industri media yang semakin homogen dan korporat. Sejalan dengan dua definisi tersebut, fiksi penggemar dapat diartikan sebagai adalah karya hasil kreativitas penggemar yang dipublikasikan di berbagai platform di internet agar penggemar lain juga merasakan kedekatan dan memberikan komentar langsung sebagai bentuk dukungan (Rodhiyah & Rikarno, 2022).

Penelitian ini menggunakan konteks intensitas konsumsi karena melihat pesatnya kinerja sosial media saat ini. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Del Cerro (2024) mengenai efek kekuatan jaringan sosial dan filter media sosial terhadap pembentukan polarisasi opini, disebutkan bahwa audiens atau pengguna media sosial memilih sendiri informasi yang sejalan dengan pandangan mereka dan terus berinteraksi dengan informasi yang serupa, menghindari konten atau informasi yang berseberangan dengan pandangannya. Konsep yang disebut sebagai *echo chamber* ini berangkat dari teori yang dikemukakan Leon Festinger (1975), ketika seseorang merasa stress dan tidak nyaman akan perbedaan pandangan atau opini yang dipercaya dengan opini atau aksi yang dikonsumsi, orang akan cenderung menghindari informasi tersebut dan memilih untuk mengonsumsi apa yang sesuai dengan kepercayaannya saja (Griffin et al., 2019). Teori ini diperkuat dengan pendapat Joseph Klapper (1960) bahwa media hanyalah mediator yang bersifat persuasif dalam memengaruhi pendapat atau pandangan orang lain (Littlejohn et al., 2017).

Merujuk konsep tersebut, penggemar K-Pop Dreamzen cenderung memenuhi linimasa (*timeline*) media sosialnya dengan konten-konten NCT Dream saja dan berinteraksi dengan segala hal yang berhubungan dengan NCT Dream agar tetap bisa mengetahui seluruh kegiatan grup tersebut, termasuk konten-konten penggemar seperti *fanart*, *fanfiction*, dan *fan edit*. Didukung dengan berbagai macam fitur media sosial sebagai filter, penggemar akan memilih dan menyortir

konten yang ingin mereka lihat dan mereka sukai. Dalam konteks fiksi penggemar, penggemar secara sadar akan membaca cerita yang sesuai dengan preferensinya masing-masing, dan mereka memegang kendali penuh dalam menyortir jenis, tema, dan idola atau pasangan idola yang dijadikan sebagai karakter utama dalam cerita.

Berangkat dari teori dan definisi yang sudah dijelaskan, intensitas konsumsi konten fiksi penggemar subgenre *alternate universe* (AU) dapat diukur dengan dimensi pengukuran sebagai berikut:

- a. Motivasi membaca AU.
- b. *Trope* (tema) AU yang dibaca penggemar.
- c. Frekuensi penggemar membaca AU.
- d. Durasi penggemar membaca AU dalam satu hari.
- e. Jumlah cerita yang dibaca penggemar dalam satu sesi (hari/minggu).
- f. Jumlah interaksi pada setiap bagian dalam cerita AU.

1.5.4. Fanatisme RPS (*Real-Person Shipper*)

Fanatik, sebutan untuk orang-orang fanatis, digambarkan sebagai seseorang yang secara sadar menyukai sesuatu secara berlebihan; berkomitmen terhadap identitasnya, orang-orang yang keras kepala dan menolak untuk berpikir ulang terhadap label yang dicapkan untuk dirinya; kemudian menunjukkan identitas atau kecintaannya dengan perlakuan-perlakuan buruk yang merugikan orang lain (Katsafanas, 2023). Fanatik dan fanatisme sudah ada sejak abad ke-16, mulai dari fanatisme agama, filsuf, sains, pandangan politik (yang kemudian disebut ekstrimis), dan melebar ke berbagai persoalan hingga budaya pop yang menjadi topik utama penelitian ini, yaitu komunitas penggemar *ship* dari grup K-Pop NCTzen-Dream. Fanatisme biasa diasosiasikan dengan anggapan-anggapan yang berasal dari kepercayaan buta, bukan pemikiran kritis dan rasional. Fanatisme juga sering dikaitkan dengan perasaan emosional seseorang terhadap sesuatu yang disukai dan dipercayai sebagai kebenaran. (Goddard, 2001; Febriany et al., 2022).

Istilah “*ship*” berasal dari kata “*relationship*” yang berarti hubungan, yang kemudian secara perlahan berkembang dalam kultur fandom sebagai istilah yang merujuk kepada preferensi fans dalam melihat konteks dinamika hubungan dua karakter, idola, maupun selebritas. Kegiatan ini lebih banyak berpaku pada

penciptaan karya imajinatif berdasarkan pada spekulasi dan persepsi erotika yang diterima penggemar saat melihat sebuah konten, seperti fanfiksi, fan art, maupun fan edit berbentuk video maupun foto (Parry, 2019) Seseorang yang secara aktif melakukan kegiatan *shipping* dengan mencomblangkan kedua idola, baik dari satu grup maupun grup yang berbeda, sering disebut sebagai *shipper*, atau istilah populernya RPS (*real-person slash/shipper*) (Sedlmeir, 2024).

Berdasarkan dua konsep yang sudah dijelaskan, fanatisme RPS diartikan sebagai sikap berlebihan seseorang dalam kegiatan *shipping* pasangan idola yang disukai. Fanatisme RPS dapat diukur dengan dimensi pengukuran berikut:

- a. Partisipasi dalam komunitas online.
- b. Keyakinan terhadap hubungan pasangan ship.
- c. Eksklusivitas pasangan ship (tidak menerima *pair* pasangan lain dalam satu grup).
- d. Kecenderungan berpartisipasi dalam *fanwar* untuk membela pasangan ship yang disuka.

1.5.5. Anonimitas

Anonimitas, merujuk pada berbagai kamus seperti Britannica dan Merriam-Webster, diambil dari bahasa Yunani *anōnymos* yang berarti tanpa identitas, tanpa nama, dan tidak dikenali (Saptiawan, 2018). Anonim adalah sifat yang menunjukkan ketidakjelasan atau ketidakpastian identitas seseorang atau kelompok tertentu. Konsep anonimitas terbagi menjadi dua, yang disebut sebagai *true anonym* dan *pseudo-anonym* atau anonimitas semu (Juwono, 2010; Saptiawan, 2018). Saat berinteraksi dengan orang lain di media sosial, para pengguna akan cenderung memilih menyembunyikan identitasnya sebagian atau sepenuhnya, bahkan seseorang akan membuat identitas baru yang sama sekali tidak berhubungan dengannya, yang disebut sebagai *alter identity* (Suler, 2004).

Anonimitas sebagai salah satu “fitur utama” media sosial dipercaya menjadi salah satu fitur yang berguna meningkatkan kepercayaan diri seseorang dalam berpendapat di ruang publik tanpa rasa takut. Anonim atau pseudonim, keduanya membuat seseorang menjadi lebih privat dengan identitas pengguna media sosial dan mampu melindungi mereka dari kejahatan siber seperti penyalahgunaan informasi pribadi maupun penyebaran identitas tanpa izin (Utari, 2024). Namun,

kebebasan berpendapat secara anonim ini dapat dijadikan kesempatan bagi sebagian orang untuk melewati batas etika dan hak kebebasan berekspresi tanpa peduli empati dan nilai-nilai moral yang ada dalam masyarakat karena minimnya sanksi sosial yang harus diterima.

Pada penelitian ini, anonimitas digunakan sebagai variabel moderasi. Creswell (2009) mendefinisikan variabel moderasi sebagai variabel buatan yang memengaruhi kekuatan atau arah dampak atau efek dalam penelitian. Dengan anonimitas sebagai variabel moderasi, ada dimensi pengukuran yang dibuat untuk keperluan penelitian, yaitu:

- a. Menggunakan identitas anonim/pseudonim.
- b. Label akun yang digunakan (*cyber account, fan account, real account, rant account, dll*).

1.5.6. Perilaku Agresi Verbal Terhadap Huang Renjun NCT Dream di X (Twitter)

Agresi adalah perilaku sengaja menyerang dan menyakiti orang lain secara langsung (Anderson & Bushman, 2001). Agresivitas seseorang biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti motivasi, trauma masa lalu, atau kondisi lingkungan saat agresi terjadi. Faktor emosional seperti frustrasi atau marah juga bisa memengaruhi tingkat agresivitas seseorang. Perilaku agresif ini dapat dilakukan secara fisik maupun verbal, tergantung setiap kognitif dan pengelolaan emosi individu (Harefa, 2024). Semakin berkembangnya teknologi, perilaku agresi tidak hanya dilakukan secara langsung, tetapi juga melalui ruang siber atau internet, kemudian disebut sebagai *cyber aggression* yang juga berhubungan erat dengan variabel sebelumnya, yaitu anonimitas. Dalam beberapa kasus, *cyber aggression* secara tidak terkontrol akan berkembang menjadi *cyberbullying* yang tentunya berdampak negatif pada psikologis korban (Rahmi et al., 2024). Dengan minimnya identitas yang terungkap atau dibagikan di ruang siber, semakin leluasa seseorang mengungkapkan opininya secara agresif tanpa perlu memikirkan sanksi sosial yang harus diterima.

Berkowitz (1993) menjelaskan bahwa agresivitas muncul akibat adanya rangsangan atau peristiwa tidak mengenakkan sebagai pemicu respons (asosiasi kognitif) negatif seperti frustrasi, kemarahan, provokasi, suara bising, temperatur

yang tidak stabil, dan bau. Berbagai rangsangan ini menimbulkan pemikiran-pemikiran impulsif yang lama kelamaan memicu seseorang untuk bertindak menghentikan atau bahkan menghilangkan pemicu emosi negatif tadi (Anderson & Bushman, 2001). Asosiasi negatif seperti rasa frustrasi dan marah ini bisa disebabkan oleh banyak sekali hal, tergantung individu yang merasakannya. Namun, penelitian ini akan menggunakan intensitas konsumsi konten AU dan fanatisme yang sudah dimoderasi oleh anonimitas sebagai variabel asosiasi kognitif negatif pada komunitas fandom Dreamzen.

Berdasarkan konsep tersebut, perilaku agresi verbal terhadap Huang Renjun di X (Twitter) dapat diukur dengan indikator yang dikembangkan oleh Hinduja dan Patchin (2009) dengan beberapa alterasi sebagai berikut:

- a. Mengirimkan komentar dengan nada ofensif (menghina/mengejek) melalui pesan online.
- b. Membuat dan menyebarkan rumor atau fitnah di media sosial X (Twitter).
- c. Menggunakan foto atau video dengan konteks mempermalukan orang lain.
- d. Mengirimkan pesan ancaman melalui Direct Message media sosial X (Twitter).
- e. Menggunakan akun palsu atau troll account untuk menggiring orang pada kebencian.

1.5.7. Pengaruh Intensitas konsumsi Konten Cerita Fiksi Penggemar “Yaoi” Sub-Genre Alternative Universe (AU), Fanatisme RPS, dan Anonimitas terhadap Perilaku Agresi Verbal Pada Huang Renjun Dalam Fandom K-Pop Nctzen-Dream (Dreamzen) Di Media Sosial X (Twitter)

Cultivation theory, atau teori kultivasi, adalah salah satu teori dalam komunikasi massa yang membicarakan bagaimana media massa membentuk persepsi masyarakat dan memberikan efek signifikan pada pandangan hidup audiens dalam jangka panjang. George Gerbner (1969) awalnya mengembangkan teori ini dengan meneliti bagaimana televisi sebagai sumber informasi utama bagi masyarakat menanamkan sebuah realitas secara berkala dan berkelanjutan yang mampu mengubah persepsi penontonnya melalui konten-konten simbolis. Menurutnya, televisi adalah pengarang institusional karena menayangkan realitas koheren mengenai hal yang ada, hal penting, dan hal-hal yang “benar” (Griffin et

al., 2019). Berikut merupakan ilustrasi model yang menjelaskan hubungan antara konten televisi dan persepsi yang dikemukakan Gerbner.

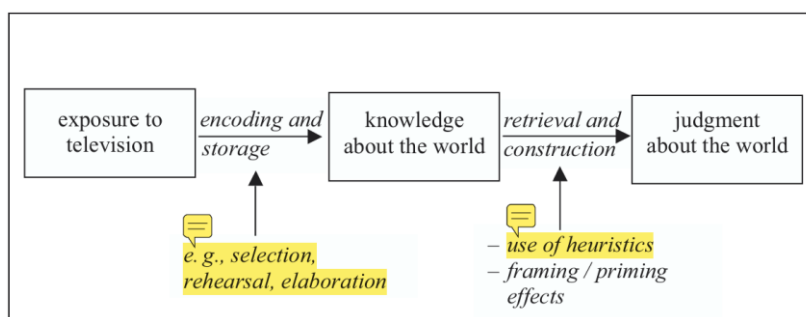


Diagram 1.1. Cultivation Theory

Gerbner menjelaskan bahwa orang dengan kategori *heavy viewers* atau orang yang menonton televisi dengan intensitas yang besar cenderung memiliki pandangan hidup yang mirip dengan apa yang ditontonnya di televisi. Hal ini disebabkan oleh proses dari penanaman ide yang disebarkan oleh media dalam jumlah waktu tertentu. Semakin lama orang terpapar informasi, semakin besar kemungkinan orang tersebut untuk menerima dan bahkan bertindak dari persepsi yang didapatkan dari media. Teori inilah yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian, yaitu seberapa besar pengaruh antara intensitas konsumsi konten fiksi penggemar “Yaoi” subgenre alternative universe (AU), fanatisme *real person slash shipper*, dan anonimitas terhadap perilaku agresif pada Huang Renjun NCT Dream di X (Twitter).

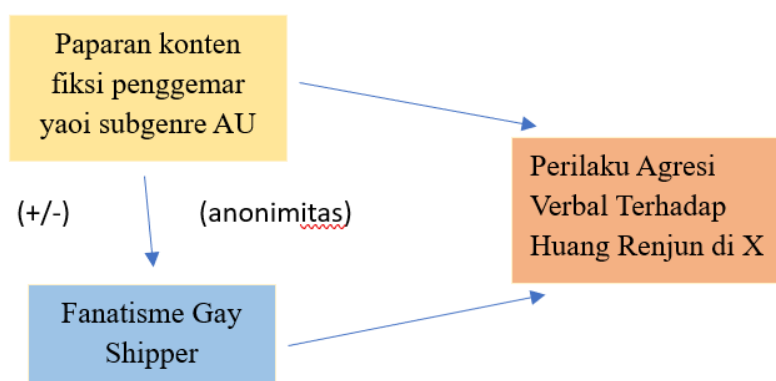


Diagram 1.2. Kerangka Operasional Penelitian

Teori ini akan menjelaskan bagaimana dampak media massa terhadap audiensnya. Dengan teori ini, peneliti akan mengetahui proses orang dengan berbagai latar belakang sosial dan budaya melihat dan memproses konten yang mereka konsumsi selama beberapa waktu (*mainstreaming*), lalu perlahan-lahan

memiliki persepsi yang sama dengan ide yang ditawarkan dalam konten tersebut hingga bagaimana perilaku orang yang akan diteliti bertindak sesuai dengan konten yang dikonsumsi serta intensitas konsumsinya.

1.6. Hipotesis

H1: Intensitas konsumsi konten fiksi penggemar AU BxB (X1) dan fanatisme RPS (X2) berpengaruh terhadap perilaku agresi verbal terhadap Huang Renjun (Y).

H2: Anonimitas (Z) memoderasi pengaruh intensitas konsumsi konten fiksi penggemar AU BxB (X1) dan fanatisme RPS (X2) terhadap perilaku agresi verbal terhadap Huang Renjun (Y).

1.7. Definisi Konseptual

1.7.1. Intensitas konsumsi Konten Fiksi Penggemar “Yaoi” Subgenre Alternative Universe (AU)

Intensitas konsumsi konten fiksi penggemar “Yaoi” Subgenre Alternative Universe (AU) adalah situasi atau keadaan ketika penggemar secara sengaja memilih dan menyortir konten fiksi yang ingin mereka konsumsi, kemudian mengelilingi diri mereka dengan informasi-informasi atau konten yang relevan dengan nilai atau preferensi yang mereka dapatkan menghindari informasi atau konten yang tidak sesuai dengan preferensinya.

1.7.2. Fanatisme Shipper (RPS) dalam Fandom Dreamzen

Fanatisme *real-person shipper* adalah sikap atau keyakinan berlebihan, cenderung mengkhawatirkan seseorang dalam melakukan kegiatan *shipping* terhadap pasangan idola yang disukai.

1.7.3. Anonimitas

Anonim adalah sifat yang menunjukkan ketidakjelasan atau ketidakpastian identitas seseorang atau kelompok tertentu. Dalam konteks penelitian ini, anonimitas diartikan sebagai sifat menyembunyikan diri secara semu atau pun penuh seseorang atas dasar pilihannya sendiri karena berbagai alasan, salah satunya untuk melindungi privasi diri. Anonimitas sering digunakan ketika sedang berinteraksi di ruang siber, yaitu platform media sosial.

1.7.4. Perilaku Agresi Verbal terhadap Huang Renjun di X (Twitter)

Agresi verbal adalah perilaku menyakiti seseorang secara verbal atau lisan dengan tujuan merugikan orang lain yang dipicu oleh rasa frustrasi, kemarahan, trauma masa lalu, lingkungan sekitar, maupun emosi negatif lainnya tergantung setiap kognitif dan pengelolaan emosi individu.

1.8. Definisi Operasional

1.8.1. Intensitas konsumsi Konten Fiksi Penggemar “Yaoi” Subgenre Alternative Universe (AU)

Intensitas konsumsi konten fiksi penggemar subgenre *alternate universe* (AU) dapat diukur dengan indikator sebagai berikut:

- a. Motivasi membaca fiksi penggemar AU
- b. Trope (tema) fiksi penggemar AU yang dibaca
- c. Frekuensi penggemar membaca fiksi penggemar AU
- d. Durasi penggemar membaca fiksi penggemar AU dalam satu hari
- e. Jumlah cerita yang dibaca penggemar dalam satu hari
- f. Jumlah interaksi pada setiap bagian dalam cerita

1.8.2. Fanatisme RPS dalam Fandom Dreamzen

Fanatisme RPS dapat diukur dengan indikator berikut:

- a. Frekuensi konsumsi *fan content* pasangan ship yang disukai.
- b. Jumlah keaktifan partisipasi dalam komunitas *online*.
- c. Keyakinan terhadap hubungan pasangan ship yang disukai.
- d. Eksklusivitas pasangan ship (tidak menerima pair atau pasangan lain walaupun sama-sama member satu grup).
- e. Kecenderungan berpartisipasi dalam fanwar untuk membela pasangan ship yang disukai.

1.8.3. Anonimitas

Anonimitas merupakan variabel moderasi yang tidak memiliki indikator khusus untuk mengukur. Indikator yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan identitas anonim/pseudonim.

- b. Label akun yang digunakan (cyber account, fan account, real account, rant account, dll).

1.8.4. Perilaku Agresi Verbal terhadap Huang Renjun di X (Twitter)

Perilaku agresi verbal terhadap Huang Renjun di X (Twitter) dapat diukur dengan indikator yang dikembangkan oleh Hinduja dan Patchin (2009) dengan penambahan beberapa indikator yang dibuat oleh peneliti sebagai berikut:

- a. Mengirimkan komentar dengan nada ofensif (mengina/mengejek) melalui pesan online.
- b. Membuat dan menyebarkan rumor atau fitnah di media sosial X (Twitter).
- c. Menggunakan foto atau video dengan konteks mempermalukan orang lain.
- d. Mengirimkan pesan ancaman melalui Direct Message di media sosial X (Twitter).
- e. Menggunakan akun palsu atau troll account untuk menggiring orang pada kebencian.

1.9. Metode Penelitian

1.9.1. Tipe Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif eksplanatori untuk menjelaskan besarnya pengaruh antar variabel. Dalam penelitian ini digunakan dua variabel bebas, yaitu intensitas konsumsi konten alternate universe (X1) dan fanatisme real person slash shipper (X2); satu variabel moderator, yaitu anonimitas (Z); serta satu variabel terikat, yaitu agresi verbal terhadap Huang Renjun (Y).

1.9.2. Populasi

Populasi yang disasar sebagai objek penelitian ini adalah masyarakat Indonesia yang tergabung dalam komunitas fandom NCTZEN yang berfokus pada NCT Dream, yaitu Dreamzen dengan rentang usia 15-40 tahun. Kriteria populasi dipilih berdasarkan pada lebarnya rentang variasi usia penggemar dalam komunitas fandom Dreamzen yang dibatasi usia minimal 15 tahun sesuai kriteria minimal usia aplikasi X (Twitter).

1.9.3. Sampel

1.9.3.1. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik *sampling* yang digunakan peneliti, sesuai dengan teori teknik sampling yang dipaparkan oleh Sugiyono (2019), adalah teknik *non-probability sampling* yang melihat setiap individu dalam sebuah populasi sebagai nilai acak tidak memiliki probabilitas yang sama untuk dijadikan sampel penelitian. Jenis teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* atau pengambilan sampel sederhana dengan kriteria khusus tertuju pada suatu populasi tertentu.

1.9.3.2. Ukuran Sampel

Menyesuaikan penentuan jumlah sampel yang telah dikembangkan oleh Roscoe (1975; Sekaran, 2003; Sayidah, 2018), yaitu sampel ditentukan dengan minimal 30 hingga 500 sampel, maka penelitian ini menggunakan 100 sampel penelitian.

1.9.4. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data primer dengan menggunakan data hasil pengisian kuesioner sejumlah 100 responden, serta sumber sekunder sebagai sumber informasi penguat data primer yang didapatkan dari artikel ilmiah, buku, laman informasi atau website (internet), dan lain-lain.

1.9.5. Skala Pengukuran Data

Penelitian ini menggunakan lebih dari dua variabel independen, satu variabel moderasi, dan satu variabel dependen dengan indikator dan tingkat pengukuran yang berbeda-beda untuk masing-masing variabelnya. Untuk mengukur penelitian, akan digunakan skala ordinal yang memungkinkan bagi peneliti untuk mengurutkan responden berdasarkan variasi nilai yang digunakan untuk mencapai hasil penelitian. Skala ordinal yang digunakan nantinya akan tetap disesuaikan dengan pertanyaan penelitian merujuk pada indikator penelitian yang sudah dibuat sebelumnya (Singarimbun & Effendi, 2006).

1.9.6. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket sebagai teknik pengumpulan data primer. Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan yang disusun berdasarkan instrumen penelitian akan disebar kepada 200 responden secara daring atau online di media sosial X (Twitter) melalui *google form*. Kemudian, data sekunder (jika ada) didapatkan melalui referensi sekunder berupa jurnal, buku, maupun artikel terpercaya di internet.

1.9.7. Teknik Pengolahan Data

1.9.7.1. Editing

Editing merupakan proses pemeriksaan atau seleksi kembali jawaban responden untuk memperkecil kemungkinan kesalahan ketika pemasukan data dan terhindar dari kekeliruan sesuai aturan yang telah ditentukan dalam penelitian.

1.9.7.2. Coding

Coding merupakan proses pengelompokkan jawaban responden yang didapatkan setelah proses editing. Dalam proses ini, jawaban akan disortir ke dalam kategori yang sama dan dikode dengan label berupa angka atau huruf sebagai penunjuk identitas yang dapat membantu proses perhitungan data.

1.9.7.3. Tabulasi

Tabulasi adalah proses memasukkan jawaban yang sudah diberi kode (*coding*) ke dalam tabel untuk lanjut dihitung dan disusun ke dalam bentuk tabel atau grafik.

1.9.8. Teknik Analisis Data

1.9.8.1. Analisis Data Penelitian

Hasil dari pengumpulan data akan dihitung dan analisis menggunakan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS). Program ini digunakan untuk keperluan analisis kedudukan dan pengaruh antar variabel secara signifikan, yaitu intensitas konsumsi konten fiksi penggemar “Yaoi” subgenre Alternative Universe, fanatisme *real person slash/shipper*, anonimitas, dan agresi verbal terhadap Huang Renjun NCT Dream. Dikarenakan penggunaan variabel independen lebih dari satu dan adanya variabel moderasi, penelitian ini menggunakan analisis regresi moderasi (MRA) dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 Z + \beta_4 X_1 Z + \beta_5 X_2 Z + \epsilon$$

Dengan keterangan:

Y : Agresi Verbal terhadap Huang Renjun di X

α : Konstanta

β : Koefisien regresi variabel independen

X1 : Intensitas konsumsi konten fiksi penggemar subgenre AU

X2 : Fanatisme real person slash shipper

Z : Anonimitas

ε : *Error*

1.9.8.2. Uji Validitas

Demi menghasilkan hasil penelitian yang valid, diperlukan uji validitas dengan menguji instrumen penelitian untuk membuktikan kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi saat pengumpulan data. Uji validitas dilakukan untuk membuktikan bahwa instrumen penelitian, dalam penelitian ini merupakan kuesioner, yang digunakan adalah benar, akurat, dan sah (Sugiyono, 2019).

1.9.8.3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk membuktikan bahwa data yang telah dikumpulkan dan diuji memiliki hasil yang konsisten dan tidak akan berubah dalam jangka waktu penelitian berlangsung. Instrumen penelitian, dalam penelitian ini merupakan kuesioner, akan dilakukan uji reliabilitas untuk membuktikan bahwa instrumen tersebut secara konsisten akan menghasilkan data yang sama jika digunakan untuk mengukur objek yang sama (Sugiyono, 2019).