

## **Dari Promosi ke *Backlash*: Analisis Percakapan Netizen Indonesia pada Krisis di Film A Business Proposal Versi Indonesia**

Dewi Warhamni<sup>1</sup>, Vega Karina Andira Putri<sup>2</sup>, Khairul Syafuddin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Multimedia Nusantara

Jl. Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Banten, Indonesia

e-mail: [1dewi.warhamni@lecturer.umn.ac.id](mailto:dewi.warhamni@lecturer.umn.ac.id), [2vega.andira@lecturer.umn.ac.id](mailto:vega.andira@lecturer.umn.ac.id), [3khairul.syafuddin@umn.ac.id](mailto:khairul.syafuddin@umn.ac.id)

### **ABSTRAK**

Dalam konteks globalisasi budaya, Korean Drama (K-Drama) telah menjadi salah satu bentuk tontonan yang populer dan banyak diadaptasi dalam industri hiburan Indonesia. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah film A Business Proposal versi Indonesia, yang diangkat dari drama Korea berjudul sama yang sebelumnya telah sukses secara internasional. Sayangnya sejak sebelum film tersebut tayang di Indonesia, film ini mendapat reaksi negatif dari audiens yang menyebabkan film tersebut turun layar jauh lebih cepat di bioskop. Hal ini diakibatkan oleh pemeran utama mengeluarkan pernyataan yang memicu kemarahan sebagian netizen di Indonesia, khususnya penggemar K-Drama. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perubahan paradigma respons positif penggemar K-Drama yang beralih menjadi fenomena backlash akibat pernyataan yang dikeluarkan oleh aktor utama film A Business Proposal. Fokus utama dari analisis ini adalah percakapan yang terjadi di kalangan netizen sebagai respons terhadap peristiwa tersebut, terutama yang tercermin dalam konten yang diproduksi oleh Falcon selaku production house film tersebut. Konsep yang digunakan adalah analisis jaringan untuk menganalisis jaringan komentar yang terbentuk di konten tersebut. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif untuk memperdalam analisis yang dilakukan terkait munculnya Backlash. Teknik analisis menggunakan Social Network Analysis melalui aplikasi Communitiy. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sentimen yang terbentuk dalam kontroversi yang terjadi tidak hanya negatif. Melainkan terdapat sentimen netral dan positif sebagai penyeimbang wacana yang dibangun melalui interaksi antarpengguna. Namun dalam analisis toksisitas, jaringan interaksi yang terbentuk cenderung menunjukkan bahwa ruang tersebut dianggap “beracun”. Meski terdapat sentimen positif, namun rasa kekecewaan membuat wacana yang dibangun dapat mengancam keberlangsungan industri tersebut. Selain itu, analisis jaringan sosial menunjukkan bahwa backlash yang terbentuk bersifat terstruktur sebagai jaringan scale-free. Interaksi tidak tersebar merata, namun terkonsolidasi dalam hub yang dominan.

Kata kunci: Backlash, Budaya, Film, Jaringan, Sentimen

### **ABSTRACT**

*In the context of cultural globalization, Korean Drama (K-Drama) has become a popular form of entertainment and has been widely adapted in the Indonesian entertainment industry. One such adaptation is the Indonesian version of the film A Business Proposal, adapted from a Korean drama of the same name that was previously successful internationally. Unfortunately, even before the film was released in Indonesia, the film received a negative reaction from audiences, causing it to be released much earlier in theaters. This was due to the main actor's statement that angered some netizens in Indonesia, especially K-Drama fans. This study aims to analyze the paradigm shift in the positive response of K-Drama fans that turned into a backlash phenomenon due to the statement made by the main actor of the film A Business Proposal. The main focus of this analysis is the conversations that occurred among netizens in response to the incident, especially those reflected in the content produced by Falcon as the film's Production House. The concept used is network analysis to analyze the comment network formed on the content. The approach used is qualitative to deepen the analysis conducted regarding the emergence of Backlash. The analysis technique uses Social Network Analysis through the Communitiy application. The results of this study indicate that the sentiment formed in the controversy that occurred was not only negative sentiment. Instead, there are neutral and positive sentiments that balance the discourse built through user interactions. However, in a toxicity analysis, the interaction network formed tends to indicate that the space is considered "toxic." Despite the positive sentiment, the sense of disappointment creates a discourse that could threaten the industry's sustainability. Furthermore, social network analysis shows that the resulting backlash is structured as a scale-free network. Interactions are not evenly distributed but consolidated within dominant hubs.*

*Keyword: Backlash, Culture, Film, Network, Sentiment*

### **PENDAHULUAN**

Gelombang budaya populer Korea Selatan (*Korean Wave*) kini telah membentuk budaya konsumsi masyarakat.

Budaya tersebut telah menyebar ke seluruh dunia, termasuk di Indonesia (Pramadya & Oktaviani, 2021). Adapun produk budaya yang telah menyebar seperti

musik, film, drama, dan sebagainya. Salah satu produk budaya populer yang *trending* di Indonesia adalah drama Korea (K-Drama). Budaya tersebut telah membentuk tren di Indonesia hingga melahirkan beragam komunitas lokal.

Di Indonesia, K-Drama menjadi awal kemunculan *Korean Wave* yang berdampak pada peningkatan eksistensi produk budaya pop Korea lainnya, seperti K-Pop dan K-Style (Putri *et al.*, 2019). Hal ini membuat produk budaya Korea menjadi semakin diterima oleh masyarakat Indonesia, sehingga mulai diinternalisasi dan ditafsirkan ulang menjadi produk lokal. Hal ini membuat produk *Korean Wave* pada akhirnya diproduksi ulang dengan menyesuaikan nilai-nilai budaya lokal. Namun proses adaptasi ini seringkali menghadapi tantangan, terutama ketika fans suatu budaya populer sudah mulai berkembang pesat.

Tantangan tersebut tidak terlepas dari ekspektasi yang tinggi dari para fans terhadap hasil rekonstruksi budaya tersebut. Rekonstruksi budaya ini menjadi bagian dari praktik hibridisasi budaya, di mana fenomena ini merujuk pada proses percampuran antara dua budaya atau lebih yang melahirkan kebudayaan baru (Sintowoko, 2021). Dalam hal ini K-Drama diadaptasi dalam bentuk drama lokal, sehingga terdapat penyesuaian yang diperlukan.

Sebagian karya drama yang mengalami proses tersebut tidak semua gagal. Terdapat K-Drama yang diadaptasi dan berhasil diterima oleh masyarakat, seperti Film *Miracle in Cell No. 7* versi Indonesia. Film tersebut diadaptasi ke dalam versi Indonesia karena kepopulerannya di K-Drama (Alayya *et al.*, 2023). Perubahan adaptasi yang terjadi pada film ini didasari oleh perbedaan latar belakang dan tujuan pembentukan film. Perubahan yang dilakukan dalam proses produksinya karena terdapat perbedaan sosial dan budaya antara masyarakat Indonesia dan Korea.

Berdasarkan rating yang dipublikasikan melalui IMDb, *Miracle in Cell No. 7* mendapat nilai 7.6 dari total 10. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penonton di Indonesia cukup memberikan respons positif terhadap drama ini. Namun tidak semua drama yang diadaptasi dari Korea dengan penyesuaian budaya di Indonesia mendapat keberhasilan. Salah satunya film *A Business Proposal* versi Indonesia yang ditayangkan pada tahun 2025. Hal ini ditunjukkan dalam penilaian di IMDb di mana film tersebut mendapat rating 1.6 dari 10 poin.

Kegagalan tersebut diakibatkan oleh dinamika aktornya dalam menghadapi publik. Hal ini disebabkan munculnya beragam kritik tajam yang ditujukan kepada Abidzar Al Ghifari. Dalam konferensi pers yang melibatkan dirinya, dia menyatakan bahwa tidak pernah menonton versi asli drama tersebut sebagai bagian dari pendekatan aktingnya. Ditambah lagi dia juga berkomentar bahwa banyaknya penolakan atas dirinya berperan sebagai pemeran utama disebabkan oleh penggemar drama Korea di Indonesia terlalu fanatik.

Sebagai tokoh utama, pernyataan yang disampaikan oleh Abidzar memicu kemarahan sebagian netizen di Indonesia, khususnya penggemar K-Drama. Hal ini karena pernyataan tersebut mencerminkan ketidakseriusan Abidzar dalam memahami dan memerankan karakter yang

diadaptasi serta menunjukkan dirinya sebagai pribadi yang anti kritik.

Salah satu ruang komentar di media baru yang mendapat kritikan adalah akun Youtube Falcon, sebagai *Production House* film tersebut. Sebelumnya Falcon telah merilis video *trailer* dari *A Business Proposal* versi Indonesia di akun Youtube-nya pada tanggal 8 Januari 2025. *Trailer* tersebut telah ditonton sebanyak 631.572 kali dan mendapat lebih dari 1.400 komentar hingga 1 Juli 2025. Beragam kritik dan masukan cenderung mendominasi komentar tersebut, sehingga membentuk persepsi negatif terkait film tersebut.

Pada dasarnya *trailer* ditayangkan oleh *Production House* sebagai bentuk promosi produk. Promosi memiliki kekuatan untuk mendorong keberhasilan perusahaan agar eksistensi sebuah perusahaan dapat dijaga dengan baik. Terutama ketika perusahaan tersebut menawarkan produk dengan kualitas yang baik, sehingga memperluas jangkauan pasar (Juska, 2021). Dalam industri perfilman, kegiatan promosi memegang peranan yang sangat penting dalam proses pengembangan dan pencapaian kesuksesan sebuah film. Oleh sebab itu, keberhasilan sebuah film tidak hanya bergantung pada kualitas cerita dan produksinya semata. Melainkan diperlukan pula strategi promosi yang baik di awal sehingga film dapat dikenal dan diminati oleh banyak audiens.

Reaksi publik yang meluas di media sosial, termasuk pada kolom komentar Youtube dapat memperlihatkan bentuk transformasi dari promosi yang mestinya memberi nilai positif, pada akhirnya menjadi *backlash* kolektif (Hayran, & Ceylan, 2023). *Backlash* dalam bentuk komentar di media baru dapat dilihat sebagai konten negatif yang dibuat pengguna sebagai isyarat untuk memperingatkan konsumen lain untuk menghindari konsumsi suatu produk (Bigne, 2023). Dalam hal ini, *backlash* muncul secara kolektif dari para fans K-Drama sebagai upaya agar film tersebut tidak mendapat penonton yang banyak. Dalam perspektif industri, hal tersebut menciptakan kerugian yang besar ketika tidak ditangani dengan tepat.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan teori jaringan. Menurut Barabasi (2002) banyak sistem di dunia nyata yang dapat dipahami sebagai jaringan, termasuk interaksi yang dilakukan melalui internet, jejaring sosial, dan bahkan biologi. Dalam setiap proses interaksi tersebut, terdapat simpul sentral (*hub*) yang saling terhubung sehingga menciptakan koneksi.

Terdapat dua aspek yang perlu diperhatikan dalam sebuah jaringan, yaitu *Scale-Free Networks* dan *Scale-Free Law*. *Scale-Free Networks* merupakan beberapa simpul (atau node) memiliki lebih banyak koneksi dibandingkan dengan lainnya. Hal ini menciptakan distribusi kekuatan koneksi yang tidak merata. Sedangkan *Scale-Free Law* merupakan jumlah koneksi ke suatu node mengikuti distribusi tertentu, sering kali mengikuti pola kekuatan hukum.

Dalam proses interaksi sosial, jaringan selalu mengalami pertumbuhan. Barabasi (2002) menjelaskan bahwa pertumbuhan dapat dilihat ketika *node* ditambahkan ke dalam jaringan secara bertahap. Hal ini kemudian memunculkan *preferential attachment* (hukum preferensi

terhubung). *Preferential attachment* dipahami sebagai *node* baru yang cenderung terhubung dengan *node-node* yang sudah ada dan memiliki banyak koneksi.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis percakapan netizen Indonesia pada setelah film *A Business Proposal* dirilis oleh Falcon. Analisis berfokus pada jaringan interaksi yang terbentuk dalam kolom komentar, sehingga memperkuat isu negatif tentang adaptasi film tersebut. Penelitian ini dapat menjadi landasan bagi akademisi maupun praktisi dalam memahami fenomena *backlash* dalam produk adaptasi budaya populer K-Drama.

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivisme. paradigma ini digunakan untuk menganalisis bahwa realita dalam kehidupan sosial bukan sekedar sesuatu yang natural, namun terbentuk dari hasil konstruksi (Fathurokhmah, 2024). Fenomena kemunculan *backlash* dalam percakapan netizen tentang film *A Business Proposal* bukanlah sesuatu yang tiba-tiba. Namun terdapat permasalahan yang melatarbelakangi fenomena ini muncul hingga berdampak negatif terhadap rating film dan citra dari *Production House*.

Metode penelitian menggunakan studi kasus yang berfokus pada kritik masyarakat terhadap pernyataan Abidzar terkait film *A Business Proposal*. Studi kasus digunakan untuk membingkai kasus dan mengkonseptualisasikan dengan objek penelitian (Haryono, 2020). Studi kasus menjadi pijakan awal untuk masuk dalam interaksi antar netizen sehingga membentuk sebuah wacana dan penilaian untuk film tersebut. Hal ini diperlukan untuk memperdalam analisis yang dilakukan terkait munculnya fenomena *backlash*.

Percakapan atau komentar netizen yang memunculkan penilaian positif, netral, maupun negatif menjadi unit yang dianalisis. Oleh sebab itu, unit analisis dalam penelitian ini diambil dari percakapan atau komentar netizen yang ada di akun Youtube Falcon. Adapun teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis jaringan sosial (*social network analysis*) yang berfokus pada pembentukan jaringan sosial di kolom komentar Youtube (Grandjean, 2016). Data percakapan diambil menggunakan CommuAnalytic pada konten trailer *A Business Proposal* yang diunggah Falcon dengan judul *Official Trailer 'a Business Proposal' | 6 Februari 2025 di Bioskop*. Hasil percakapan tersebut kemudian divisualisasikan dan diukur melalui rata-rata penilaian toksisitas untuk memahami dampak negatif yang muncul dari fenomena *backlash* yang terjadi.

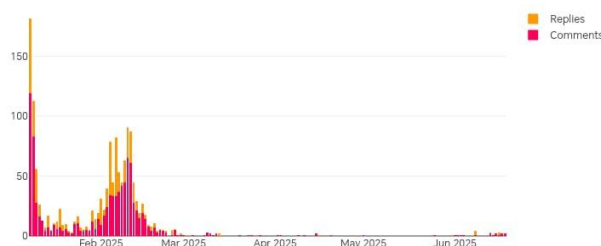
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Konten Percakapan

Pernyataan Abidzar Al Ghifari sebagai pemeran film *A Business Proposal* versi Indonesia telah memunculkan pertentangan kepada para fans drama korea di Indonesia. Hal ini diakibatkan pernyataannya dalam konferensi pers yang berdampak pada citra *production house* dari film tersebut, yaitu Falcon Pictures. Permasalahan ini berdampak pada ramainya cuitan *netizen* dari berbagai

*platform* sehingga membuat keriuhan yang serius terkait dengan pernyataan tersebut.

Para fandom dari film *A Business Proposal* cenderung memperlihatkan reaksi negatif. Reaksi ini membuat konten yang diunggah oleh kanal Youtube Falcon mendapat beragam komentar negatif. Pada bulan Februari 2025, grafik dari komentar-komentar tersebut meningkat signifikan. Hal ini memperlihatkan adanya ledakan komentar negatif yang terkonsentrasi pada satu moment saja. Ledakan komentar tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Sumber: Olahan data peneliti melalui CommuAnalytic

Gambar 1. Grafik komentar netizen pada akun Falcon

Pada Gambar 1 terlihat bahwa sepanjang bulan Februari 2025, komentar dari netizen sangat banyak. Meski grafik terlihat naik turun, namun pada bulan-bulan berikutnya hampir tidak terlihat adanya komentar dari *netizen*. Data tersebut menunjukkan bahwa komentar *netizen* hanya berfokus pada isu Abidzar. Mereka tidak memperhatikan isu lain, selain isu kontroversial tersebut.

Berbagai pernyataan yang muncul melalui komentar di kanal Youtube Falcon cukup beragam. Namun titik berat pada komentar yang muncul bukan diakibatkan film tersebut secara umum. Melainkan tertuju pada satu aktor dari berbagai perspektif. Mulai dari gaya dari aktor tersebut, sikap dari aktor, karakter aktor, hingga caranya berbicara. Berbagai kritikan tersebut pada dasarnya ditujukan secara personal, namun berimbas pada *production house* yang dapat dianggap kurang profesional dalam menangani aktor yang dipilihnya. Adapun sampel komentar negatif yang muncul pada kanal Youtube Falcon dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Komentar Negatif

Author (Tanggal)	Text
@asmritsa 2025-02-02	Menurutku male leadnya kurang cocok. Aura CEO, black card usernya ga dpt. Kyk cocoknya tuh modelan verrel bramasta. Trs yg meranin cewe nya shin hari, kyk lebih cocok nanda arsynta atau anya geraldine kali ya. Imo
@nadhifahchannel888 2025-01-31	Please deh indo gak usah ngeremake dr drakor kalo pemain cwonya gak seganteng di drakor aslinya 🤔

@user-km1ob2zy6q 2025-02-06	Maaf ya ga mau nonton, salah sendiri tu aktormu ngatain fans fanatik, dia blg mau bikin karakter sendiri mana ga nonton drakornya tapi judul film ini a bussiness proposal, sama lagi dg judul drakor 😊 sekelas senior mba ariel aja nonton, dia mau mendalami peran di karakter shin hari, lah si a dengan pedenya hahaha..dia aja ga respect sama karya asli 🙄 perfilman kali ini kecewa sama aktornya, tolong donk diajari public speakingnya biar ga nyerocos kemana-mana
@HaioXe_han 2025-02-13	beda jauh banget gila sama yang aslinya, film nya jadi kepotong potong, jadi ngak nyambung, apalagi tambahan musik nya aduh ngak cocok, buat Abizar juga Lo tuh tolong boikot film ini
@abdurachmanbustaman1865 2025-06-13	Terlebih dr kontroversiny abizar, tapi setelah saya nonton karena ada dinetflix, ternyata jauh hhh dr serial asli originalny, build story karakterny gk berasa, emosiny gk dapet, terlebih lagi editan2 kecil tapi yg bikin menarik di originalny diversi indony juga kurang 😊, soooo gk nyesel sih gk nonton di bioskopnya, soalnya emang gk bagus, last review maksa banget ini film seri dijadiin layar lebar.

Sumber: Akun Youtube Falcon

Komentar negatif yang ditunjukkan pada Tabel 1 dapat dipilah menjadi 3 isu utama, yaitu ketidaksesuaian aktor yang memerankan tokoh utama, kontroversi yang disebabkan oleh aktor utama, serta kualitas dari *production house*. Ketiga isu tersebut penting untuk diperhatikan karena kecenderungan komentar yang muncul menitikberatkan pada kondisi tersebut. Ketidaksesuaian peran diakibatkan oleh *netizen* yang melihat karakter dari Abidzar tidak mendekati karakter asli dari film tersebut. Perhatian ini kemudian meluas pada penampilan Abidzar. Kemudian, kontroversi muncul akibat dari pernyataan Abidzar yang tidak berupaya mempelajari karakter yang harus diikutinya dari film tersebut. Hal ini cukup sensitif bagi fandom karena mereka telah memiliki rasa suka pada karakter tersebut, sehingga ada harapan bahwa Abidzar mampu mengikuti harapan mereka. Sedangkan isu kualitas dari *production house* menjadi akibat dari penyebab munculnya berbagai komentar negatif tersebut

Munculnya berbagai isu ini tidak terlepas dari rasa kekecewaan penonton yang cukup tajam dan ekspresif. Harapan yang besar atas kualitas film tersebut, mengakibatkan kekecewaan yang besar ketika kualitasnya tidak sesuai atau mendekati harapan mereka. Kekecewaan dari *netizen* terlihat pada diksi yang digunakan untuk berkomentar, seperti “tolol”, “jauh banget”, “boikot”, dan “maksa banget”. Seluruh diksi tersebut tidak sekedar penilaian atas film yang mereka tonton. Melainkan membentuk narasi tertentu, di mana mereka sangat memperhatikan aspek representasi dari karakter yang diharapkannya. Selain itu, reaksi *netizen* juga menjadi bentuk representasi dari rasa kekecewaan atas etika yang ditunjukkan Abidzar sebagai aktor film ini.

Berkaitan dengan ketidaksesuaian pemeran utama yang menjadi kritik dari *netizen*, komentar mereka

cenderung menyatakan bahwa pilihan *production house* dalam menentukan siapa tokoh utamanya tidak sesuai. Komentar tersebut ditunjukkan pada akun @asmritsa dan @nadhifahchannel8888. Kedua akun tersebut cenderung melihat kondisi fisik maupun karakter Abidzar. Dalam hal ini, Abidzar dianggap tidak memiliki citra sebagai *black card user* atau CEO kaya dan kharismatik sesuai versi asli dalam film A Business Proposal. Bahkan komentar mereka sampai memberikan perbandingan aktor yang sesuai dengan karakter tersebut, seperti Verrel Bramasta. Bahkan netizen juga turut mengomentari pemeran perempuan yang sesuai di mata mereka. Perbandingan semacam ini muncul karena kekecewaan yang mendalam dan ketidaksesuaian ekspektasi visual dan aura bintang yang diharapkan oleh *netizen*. Padahal dalam sebuah film *remake*, kesesuaian karakter sangat menentukan penerimaan *public* terhadap film dan pemerannya.

Kemudian terkait dengan kontroversi yang terjadi karena pernyataan Abidzar, hal ini memunculkan citra buruk di kalangan para penonton. Misalnya pada komentar akun @user-km1ob2zy6q dan @HaioXe\_han, keduanya menyinggung tentang apa yang disampaikan oleh Abidzar. Menurut akun-akun ini, pernyataan Abidzar cenderung seperti tidak mau menghargai karya orang lain. Dalam hal ini karya dari A Business Proposal dari Korea. Kontroversi yang terjadi semakin memanas karena didorong oleh pernyataan dia yang ingin menciptakan versi tokoh utamanya sendiri. Hal ini tentu membuat penonton yang sudah memiliki harapan tinggi pada akhirnya kecewa, terutama karena film tersebut dikemas dalam bentuk *remake* versi Indonesia. Kemasan ini juga membentuk persepsi *netizen* bahwa karakter tokoh utama tidak akan jauh berbeda dengan versi aslinya. Dengan adanya pernyataan dari Abidzar terkait keinginannya yang bertentangan dengan harapan penonton, pada akhirnya sikap ini membuat Abidzar dianggap tidak memiliki etika kerja yang baik dan tidak mampu menghormati karya pihak lain yang telah diadaptasi.

Kedua isu tersebut turut memunculkan isu yang berkaitan dengan kritik teknis untuk *production house*. Misalnya pada komentar @HaioXe\_han dan @abdurachmanbustaman1865 yang memperhatikan bahwa film A Business Proposal versi Indonesia ini dapat dianggap gagal. Hal ini karena film tersebut gagal membangun emosi karena proses *editing* dari film ini terkesan buru-buru, musik latar yang tidak sesuai adegan, serta alur cerita yang dianggap patah-patah. Rangkaian kritik ini memunculkan pandangan bahwa upaya Falcon untuk membangun cerita pada film ini menjadi tidak terasa. Selain itu, film ini juga dianggap tidak dapat membangun emosi bagi penonton, sehingga muncul kekecewaan publik terhadap produk yang telah dihasilkan. Hal ini membuat kritik penonton tidak hanya tertuju pada aktor semata. Melainkan hasil *remake* dari produsen jage menjadi perhatian bagi penonton. Pandangan ini muncul karena adanya harapan bahwa kualitas versi *remake* dapat mendekati versi asli yang dianggap lebih halus dan menyentuh secara emosional.

Selain ketiga isu yang menyebabkan munculnya sentimen negatif, terdapat pula komentar netizen yang menunjukkan sentimen netral. Sentimen ini muncul

sebagai upaya netizen menetralsir keramaian akibat kontroversi yang terjadi sebelumnya. Kecenderungan dari komentar netral ini lebih kepada memperlihatkan sikap *netizen* untuk menyikapi permasalahan tersebut dengan cara tidak berlebihan. Hal ini diperlukan untuk menekan penyebaran citra negatif, baik untuk aktor secara personal maupun *production house* secara organisasi. Adapun sampel dari komentar netral terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Komentar Netral

Author (Tanggal)	Text
@addikolleng 2025-04-15	Kritik diri kita dulu.apakah kita sudah menjadi manusia mulia.di mata Allah
@abdillah6417 2025-02-23	Terlepas dari kesalahan Abidzar, tapi saya paham kenapa produser dan sutradara memilih Abidzar memerankan direktur Kang: cuek, dingin ma sombongnya sama. gak usah acting lagi karakternya udah sama. terlepas dari wajah, perawakan, dll ya
@anandaresi 2025-02-22	Bagus sebenarnya, cuman lawannya kppers jadi sulit diterima
@IqbaalFanani 2025-02-01	Male lead actor nya yg kemarin bilang "mau bikin karakter sendiri" gitu kan yak lalu ngatain fans drakor fanatik sama rasis gitu? Duhh kasian sama ariel tatum gendong disitu wkkwk
@rinatume4979 2025-02-09	Gua ga masalah sbnrnya abizar jd pemeran "jikalau dia mau riset". Kedepannya tolong ya kalo remake film dr luar negeri, tolong cari talent yg mau belajar, tidak arogan, good attitude. Krna ini remake seorang aktor/aktris sudah seharusnya mempelajari dr yg aslinya. Karakter dibuat semirip mungkin dengan aslinya. Bukan semau sendiri, why? KARENA INI REMAKE. tolong lebih smart cari talent.

Sumber: Akun Youtube Falcon

Pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa komentar *netizen* cenderung bersifat reflektif dan berimbang dalam melihat kontroversi yang terjadi pada isu tersebut. Terdapat komentar-komentar dari *netizen* yang berusaha menggiring wacana agar penonton *film* tersebut melihat alasan rasional dari keputusan produksi oleh Falcon hingga keputusan dalam pemilihan aktor untuk film ini. Misalnya, akun @abdillah6417 menjelaskan bahwa Abidzar dianggap sesuai untuk film ini karena memiliki karakter asli yang cuek, dingin, dan sombong. Menurutnya, hal ini sesuai dengan karakter CEO sebagai tokoh utama di film A Business Proposal. Pandangan dari akun tersebut menunjukkan bahwa masih ada penerimaan dari penonton, namun hal ini didasari oleh pandangan subjektifnya terkait dengan kesesuaian kepribadian Abidzar dan bukan hanya sebatas kemampuan acting semata.

Meski terdapat sentimen netral dalam menyikapi film tersebut, masih terdapat kritik yang muncul, khususnya berkaitan dengan konteks profesionalisme dan etos kerja sebagai seorang aktor. Misalnya, pada akun @rinatume4979 yang menyatakan "Gua ga masalah sbnrnya Abizar jadi pemeran jikalau dia mau riset". Komentar tersebut menunjukkan bahwa masih ada *netizen* yang lebih memperhatikan jiwa profesionalisme aktor

dalam bekerja. Meski dianggap tidak sesuai secara fisik dan karakter pada sentimen negatif sebelumnya. Namun, hal itu masih dapat diatasi apabila ada upaya dari Abizar untuk menyesuaikan dirinya dengan cara riset karakter terlebih dahulu. Selain itu, masalah utama dalam isu ini dianggap bukan sekedar cara memerankannya. Melainkan pemahaman aktor dan cara menghargainya karena film tersebut merupakan sebuah *remake* dari drama Korea. Penekanan pada riset dan upaya penyesuaian dengan karakter versi aslinya menunjukkan harapan publik bahwa *remake* bukanlah penggantian wajah. Melainkan dapat membawa semangat dan kualitas versi asli ke dalam versi *remake*.

Selanjutnya, terdapat komentar lain yang lebih menyoroti tantangan dalam penerimaan publik. Seperti pada akun @anandaresi yang mengatakan "Bagus sebenarnya, cuman lawannya kppers jadi sulit diterima." Tantangan ini bersifat eksternal bagi Abidzar maupun *production house* karena berkaitan dengan fandom dari film tersebut. Pernyataan tersebut dapat menyiratkan bahwa kualitas produksi yang dihasilkan oleh Falcon tidak dapat menjadi satu-satunya faktor keberhasilan dari proses *remake* film. Melainkan terdapat faktor lain yang dapat mendukung keberhasilan sebuah *remake* film tertentu. Adapun faktor tersebut berkaitan dengan kemampuan *production house* dalam mengelola dan memenuhi harapan Fandom terhadap ekspektasinya terhadap drama Korea. Hal ini menjadi tantangan bagi *production house* karena fandom budaya Korea yang ada di Indonesia sangat besar. Mereka dapat dilihat sebagai pasar produk budaya populer yang besar. Namun, ketika produsen tidak dapat memenuhi harapan mereka, potensi krisis seperti yang terjadi pada isu ini dapat berulang (Jenkins *et al.*, 2018).

Pada dasarnya, berbagai komentar netral yang disampaikan oleh *netizen* menunjukkan bahwa mereka memahami keputusan kreatif dari *production house*. Namun, *netizen* sebagai penikmat produk film ini juga tetap menuntut adanya kualitas acting, profesionalisme, dan keseriusan ketika *production house* memutuskan untuk melakukan *remake* dari sebuah film dengan fandom yang besar. Hal ini berkaitan dengan potensi kepuasan publik yang berdampak pada citra *netizen*. Selain itu, ketika muncul kesenjangan yang tinggi terkait dengan ekspektasi ini, *netizen* dapat menganggap bahwa hasil produksi film tersebut belum maksimal.

Selain munculnya sentimen negatif dan netral, komentar-komentar dari *netizen* juga menunjukkan adanya sentimen positif. Sentimen positif menunjukkan bahwa dalam kondisi kontroversi yang berpotensi menurunkan citra Falcon. Masih terdapat dukungan dari *netizen* terhadap karya yang sudah dihasilkan. Adapun komentar dengan sentimen positif ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Komentar Positif

Author (Tanggal)	Text
@rpforryupiah1570 2025-02-06	Siapa bilang gk cocok? Ini cocok banget. Sama sama eksotis kulitnya. BP versi Indonesia. Pls jangan rasis sama kulit sendiri.

@irvanandiananta712 2025-02-09	Menurut gue ok" Aja nih film, bagus kok gk ada yg salah, yg salah tuh fanatik vrsi korea, kalo lu suka yg versi korea ya tonton aja kalo gk suka yg versi indo ya skip aja gitu doang kok ribet
@adnanhakimabdullah4091 2025-02-12	Pada lebay aje lo pada ,, film nya bagus pemain nya jga pada keren2 ,, kalo menurut gue sih bukan arogan tapi rasa percaya diri yg kuat ,, satu kesalahan ana bisa ngilangin seribu kebaikan,, ya namanya jga netijen Indonesia bisanya cuma ngehujat dan jadi komentator ,, buat para netijen mnding cari kegiatan yg berfaedah dari pada jadi komentator yg suka bnuakk ngehujat biar makin berkah hidup nya
@06iuniPremium 2025-06-18	Menurut aku kalian Para Kpoper, terlalu membenci, jadi gak bisa menikmati filmny. Padahl filmnya bagus 😊
@SalmaAlifah-hey 2025-02-05	Terlepas dari gw b aja sama kekorea Korean.. menurut gw sebagai orang indo..sah sah aja deh abidzar yg jadi pemeran sebagai CEO nya.. Kulit indo banget.. muka ganteng2 nya orang indo kelas atas, bukan indo blaster yaa..terus tinggi juga oke banget kok.. Yang salah itu yg tergila gila sama orang Korea 🤔 jadi gak mencintai orang tanah air itu sendiri..

Sumber: Akun Youtube Falcon

Pada Tabel 3 dapat diperhatikan bahwa dalam dinamika berbagai komentar negatif dan netral yang tersebar di kolom komentar Falcon, masih terdapat komentar dengan sentimen positif. Komentar-komentar yang muncul menunjukkan bahwa masih ada dukungan dari *netizen* kepada aktor maupun *production house* film tersebut. Dukungan ini seakan memberikan pembelaan untuk Abidzar sebagai pemeran utama melalui berbagai macam pujian. Beberapa pujian yang diberikan oleh *netizen* mengacu pada karakternya sebagai representasi orang Indonesia, serta visualnya secara fisik yang dianggap sebagai laki-laki tampan. Hal tersebut dianggap sebagai bentuk kebanggaan yang menunjukkan identitas nasional. Meski film ini merupakan *remake* dari produk Korea, *netizen* masih beranggapan bahwa pemeran tidak boleh tunduk dan mengikuti standar karakter mereka.

Berbagai komentar positif yang muncul pada akun Falcon tidak sekedar mengapresiasi film maupun aktor. Namun, lebih jauh lagi, para *netizen* juga mengartikulasikan argumen mereka untuk melawan sentimen negatif yang dikirimkan oleh *netizen-netizen* lainnya. Hal ini merupakan bentuk kontra-naratif untuk menjadi citra positif dari Falcon maupun aktor yang memerankannya. Dalam komentar positif ini, muncul wacana bahwa sebagian *netizen* berupaya untuk membuat perbedaan versi adaptasi ini merupakan hal yang normal. Selain itu, mereka juga mendorong agar *netizen* lainnya dapat menunjukkan sikap apresiatif untuk karya lokal. Di mana pihak *production house* dan para aktor telah dinilai memberikan yang terbaik untuk *remake* tersebut. Misalnya komentar dari akun @irvanandiananta7112 yang menulis, "Bagus kok gk ada yang salah, yg salah tuh fanatik versi korea... kali gk suka yg versi indo ya skip aja gitu doang."

Komentar positif yang dilontarkan oleh *netizen* juga mengangkat aspek representasi budaya lokal sebagai bentuk kebanggaan Indonesia. Dalam hal ini, Abidzar sebagai pemeran utama dinilai dapat mencerminkan karakter orang Indonesia. Hal ini mereka lihat dari sudut pandang karakter maupun fisik dari Abidzar. Seperti pada komentar dari @SalmaAlifah-hey yang menjelaskan bahwa penampilan Abidzar dapat merepresentasikan "kulit indo" dan "muka ganteng" Abidzar dianggap representasi kelas atas orang Indonesia. Selain itu, dia juga mengkritik *netizen* yang menyerang Abidzar dan *production house* bahwa mereka terlalu mengidolakan aktor luar negeri. Hal ini menjadi upaya perlawanan untuk membuat tandingan terhadap wacana dominan guna menjaga citra dari aktor maupun organisasi.

Selain itu, @rpforrupiah1570 juga berupaya untuk membangun tandingan untuk menolak budaya rasis yang menimpa Abidzar. Hal ini ditunjukkan melalui pernyataan, "eksotis kulitnya...BP versi Indonesia". Hal ini pada dasarnya bentuk ajakan untuk melakukan refleksi bahwa *remake* tersebut dilakukan di Indonesia. Oleh karena itu, aktor yang mampu mencerminkan kondisi Indonesia merupakan strategi yang baik. Melalui upaya tersebut, dia ingin *netizen* yang memiliki sentimen negatif agar tidak lagi bersikap rasis terhadap kulit sendiri.

Meski permasalahan yang dihadapi Abidzar dan *production house*-nya cukup kompleks. Tidak sedikit komentar yang masuk dengan sentimen positif. Hal ini mengarah pada pembelaan yang dilakukan secara personal dengan berupaya membangun wacana bahwa aktor bukan sosok arogan seperti pada pandangan negatif *netizen*. Pembelaan ini juga ditunjukkan oleh akun @adnanhakimabdullah4091 yang menjelaskan bahwa tokoh yang memerankan karakter di film A Business Proposal menampilkan karakter "percaya diri yang kuat", serta menekankan bahwa kritik yang berlebihan dapat menyebabkan kerusakan. Akun @06iuniPremium menyatakan bahwa ketika fandom terlalu fanatik dalam memaknai dan mengonsumsi produk budaya tertentu. Mereka dapat menjadi pembenci akibat hasrat yang dimilikinya menghalangi keinginannya untuk dapat menikmati film tersebut.

### Tingkat Toksisitas Konten

Tingkat toksisitas komentar dalam trailer yang diunggah oleh Falcon memberikan analisis yang mendalam terhadap anatomi *backlash* digital yang terjadi. Toksisitas ini tidak sekedar menganalisis sentimen negatif yang muncul pada kolom komentar tersebut. Melainkan untuk mengukur secara spesifik karakteristik fundamental dari hostilitas yang dilancarkan oleh *netizen* dalam fenomena ini. Data ini mengonfirmasi bahwa respons audiens tidak hanya dapat dilihat dalam konteks melakukan kritik, melainkan sebagai sebuah serangan verbal yang intens. Data toksisitas tersebut dapat diperhatikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Penilaian Toksisitas Komentar

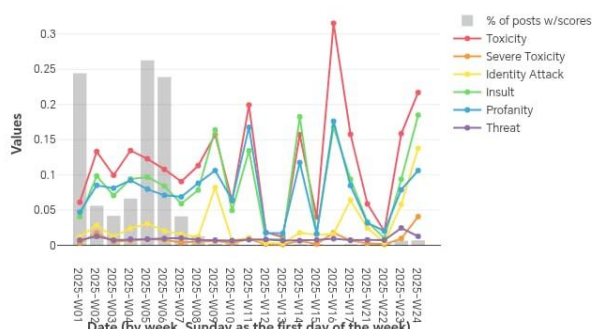
	Average for Dataset	Highest Value
Toxicity	0,10324	0,78568
Severe Toxicity	0,00730	0,51028

Identity Attack	0,02224	0,52741
Insult	0,07706	0,72757
Profanity	0,07039	0,54024
Threat	0,00893	0,28362

Sumber: Olahan data peneliti melalui Communalytic

Berdasarkan data kuantitatif yang dihasilkan dari perhitungan melalui Communalytic, diketahui bahwa skor tertinggi berada pada matrik *toxicity*, *insult*, dan *profanity*. Tingginya data tersebut menunjukkan bahwa ruang digital, khususnya kolom komentar kanal Youtube dari Falcon tengah menjadi ruang yang dianggap “beracun”. Meski terdapat komentar dengan sentimen netral dan positif, tidak dapat dipungkiri bahwa berbagai ucapan negatif cenderung mendominasi kolom komentar Falcon. Hal tersebut termanifestasi melalui berbagai hinaan personal hingga bahasa kasar dalam menunjukkan rasa kecewa mereka atas hasil dari film tersebut. Misalnya pada Tabel 1 terdapat kata “tolol” dan “arogan”. Kedua diksi tersebut menunjukkan bahwa kekesalan *netizen* telah memuncak sehingga lingkungan digital mulai menjadi beracun.

Selain ketiga indikator dengan nilai yang tinggi, terdapat dua indikator lainnya yang berbanding terbalik. *Severe toxicity* dan *threat* menunjukkan nilai yang rendah. Rendahnya nilai rata-rata kedua indikator ini menunjukkan bahwa inti dari *backlash* berpusat pada berbagai cemoohan yang dilontarkan oleh *netizen* kepada Abidzar dan *production house* akibat kekecewaannya. Hal ini diakibatkan oleh pernyataan yang menyinggung para fandom, sehingga menyebabkan mereka menunjukkan kecenderungan untuk melakukan serangan verbal kepada aktor. Pola ini ditemukan ketika konflik yang terjadi berbasis fandom, sehingga senjata utama dari perang ini adalah kekuatan verbal. Meski demikian, indikator *highest value* menunjukkan bahwa terdapat vilalitas yang tinggi dalam percakapan. Adapun dinamika dari toksisitas yang muncul pada kolom komentar Falcon setiap minggunya dapat dilihat pada Gambar 2.



Sumber: Olahan data peneliti melalui Communalytic

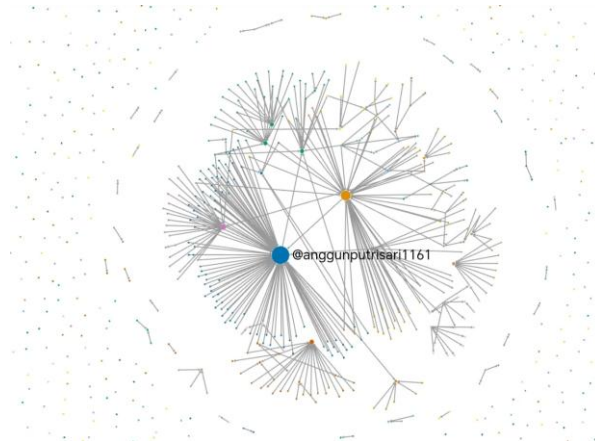
Gambar 2. Grafik Skor Rata-rata Toksisitas per Minggu

Selanjutnya, meski rata-rata dari dataset yang dianalisis rendah, nilai tunggal dari *severe toxicity* mencapai 0,51028 dan *toxicity* mencapai 0,78568. Skor tersebut menunjukkan bahwa para *netizen* mengeluarkan berbagai komentar secara ekstrem. Komentar-komentar inilah yang memicu eskalasi dan memperkuat persepsi negatif secara keseluruhan. Hal ini pada akhirnya dapat

menjadi peringatan bagi *netizen* lainnya untuk menghindari dan tidak menonton film tersebut. Oleh sebab itu, data pada Tabel 4 tidak sebatas menunjukkan tingkat kemarahan *netizen* melalui kolom komentar. Melainkan dapat digunakan untuk memetakan bentuk dari kemarahan tersebut, seperti gambaran dari sebuah serangan verbal yang meluas melalui komentar, munculnya berbagai hinaan melalui bahasa yang kasar dan rasa benci.

### Analisis Jaringan Interaksi Pengguna

Dialog yang terjadi melalui komentar pada kanal Youtube Falcon membentuk jaringan interaksi antarpengguna. Jaringan interaksi ini membuat wacana yang dibangun terkait isu kontroversial pernyataan Abidzar dan isu ketidakprofesionalan Falcon meningkat. Dalam analisis jaringan sosial yang ada pada Gambar 3, terlihat peta yang menggambarkan bagaimana setiap *netizen* saling terhubung dalam jaringan tersebut. Dalam hal ini, struktur jaringan yang terbentuk mengonfirmasi teori jaringan *scale-free* (Barabasi, 2002).



Sumber: Olahan data peneliti melalui Communalytic

Gambar 3. Visualisasi Interaksi Pengguna

Jaringan yang terbentuk dalam dialog antarpengguna pada isu ini terdistribusi tidak merata, namun tetap dapat membentuk opini publik yang kuat (Syafuddin & Lusianawati, 2023). Jaringan yang terbentuk hanya terpusat pada beberapa titik, sehingga menekankan siapa aktor yang paling berpengaruh pada penyebaran isu ini. *Node* yang besar dalam jaringan ini menjadi simpul sentral (*hub*), yang memiliki fungsi sebagai episentrum atau pusat dari keseluruhan percakapan. Hal ini memberikan kuasa yang cukup besar bagi *node* tersebut untuk dapat mengarahkan isu yang tengah ramai diperbincangkan publik.

Dalam konteks *backlash*, *hub* tersebut mewakili berbagai komentar dari pengguna yang menjadi kunci interaksi yang terjadi. Interaksi yang terjadi tersebut membentuk sebuah jaringan komunikasi (Priambodo & Arianto, 2022). Pengguna kunci mampu menarik cukup banyak perhatian pengguna lainnya untuk memberikan komentarnya terhadap permasalahan yang terjadi. Dalam hal ini *node* terbesar ditunjukkan oleh akun @anggunputrisari1161 (*node* berwarna biru besar) yang

bertindak sebagai salah satu jangkar utama diskusi yang terjadi. Berbeda dengan pengguna lainnya yang ditandai dengan *node* ukuran kecil dan berada di pinggiran. Mereka sebagai periferi dan terisolasi dari diskusi yang berlangsung. Akibatnya *node* yang terpinggirkan ini tidak memicu interaksi apapun, sehingga tidak mampu mengatur wacana yang dibangun dalam isu yang diangkat.

Berdasarkan analisis tersebut, temuan ini memperlihatkan bahwa mekanisme *backlash* yang terjadi cenderung mengarah pada prinsip *preferential attachment* (hukum preferensi terhubung). Prinsip ini menggambarkan bahwa para *netizen*, sebagai fandom drama Korea ketika merasakan kekecewaan terhadap hasil film *A Business Proposal*, mereka tidak memulai percakapan yang baru. Melainkan mencari komentar yang sesuai atau dapat mereka balas (*reply*) sehingga dapat saling terhubung melalui komentar yang sudah ada. Hal ini dilakukan melalui komentar yang paling populer dan vokal dalam menyuarakan kekecewaan fandom. Oleh sebab itu, proses ini pada menyebabkan sentimen negatif tidak tersebar. Melainkan terkonsolidasi dan teramplifikasi secara eksponensial di beberapa komentar utama. Hal ini lah yang menjelaskan adanya sentimen netral dan positif sebagai penyeimbang penyebaran sentimen negatif akibat rasa kecewa fandom. Fenonema ini juga yang pada akhirnya mengubah video promosi menjadi 'sarang' *backlash* yang tergambar dalam bentuk kemarahan kolektif dan terorganisir secara organik ke dalam beberapa '*super-node*' yang sangat vokal. *Super-node* ini lah yang pada akhirnya mendominasi dan menentukan narasi keseluruhan di kolom komentar tersebut.

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *backlash* digital yang terjadi bukan sebatas kumpulan komentar *netizen*. Namun, hal ini menjadi kondisi krisis bagi *production house*, khususnya krisis jaringan interaksi pengguna yang terstruktur dan terukur. Melalui analisis konten kualitatif dan analisis jaringan sosial, dapat diidentifikasi bahwa komentar yang masuk tidak seluruhnya memuat sentimen negatif. Terdapat sentimen netral dan positif yang dapat menyeimbangkan distribusi wacana pada kontroversi yang telah terjadi. Hal ini juga karena *backlash* yang beroperasi pada jaringan antarpengguna ini membentuk model jaringan *scale-free*. Di mana jaringan kemarahan yang terbentuk telah terkonsolidasi secara eksponensial melalui prinsip *preferential attachment*.

Saran untuk penelitian selanjutnya dapat berfokus pada model analisis jaringan sosial yang dikombinasikan dengan analisis toksisitas. Analisis tersebut dapat dilakukan dengan menguji efektivitas dari strategi mitigasi krisis secara *real-time* yang dilakukan oleh organisasi tertentu. Penelitian tersebut dilakukan dengan metode eksperimen agar peneliti dapat mengukur kekuatan intervensi yang dibuat dalam bentuk narasi tandingan, seperti narasi positif untuk melawan narasi negatif. Penelitian tersebut dapat dilakukan untuk menganalisis kekuatan narasi tandingan dalam memutus hubungan

dalam *preferential attachment*, serta menekan penyebaran sentimen negatif dalam jaringan sosial yang terbentuk.

## REFERENSI

- Alayya, S. I., Muthmainnah, A., & Susanto, D. (2023). Resepsi Film *Miracle in Cell No. 7* Versi Korea dalam Adaptasi Indonesia: Kajian Sosiologi Sastra. *ATAVISMES*, 26(1), 1–13. <https://doi.org/10.24257/atavisme.v26i1.877.1--13>
- Barabasi, A.-L. (2002). *Linked: The New Science of Network*. Perseus Publishing.
- Bigné, E., Ruiz-Mafé, C., & Badenes-Rocha, A. (2023). The influence of negative emotions on brand trust and intention to share cause-related posts: A neuroscientific study. *Journal of Business Research*, 157. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2022.113628>
- Fathurokhmah, F. (2024). *Metodologi Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Bumi Aksara.
- Grandjean, M. (2016). A social network analysis of Twitter: Mapping the digital humanities community. *Cogent Arts and Humanities*, 3(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2016.1171458>
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Jejak Publisher.
- Hayran, C., & Ceylan, M. (2023). Impact of social media brand blunders on brand trust and brand liking. *International Journal of Market Research*, 65(4). <https://doi.org/10.1177/14707853221132216>
- Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Polity Press.
- Juska, J. M. (2021). *Integrated Marketing Communication: Advertising and Promotion in Digital World (2nd Edition)*. Routledge.
- Pramadya, T. P., & Oktaviani, J. (2021). Korean Wave (Hallyu) dan Persepsi Kaum Muda di Indonesia: Peran Media dan Diplomasi Publik Korea Selatan. *Insignia: Journal of International Relations*, 8(1), 87. <https://doi.org/10.20884/1.ins.2021.8.1.3857>
- Priambodo, A. I., & Arianto, I. D. (2022). Analisis Jaringan Komunikasi pada Tagar #KPKEndGame di Media Sosial Twitter. *Warta ISKI*, 5(1). <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v5i1.156>
- Putri, I. P., Liany, F. D. P., & Nuraeni, R. (2019). K-Drama dan Penyebaran Korean Wave di Indonesia. *ProTVF*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i1.20940>
- Sintowoko, D. A. W. (2021). Hibridisasi budaya: studi kasus dua drama korea tahun 2018-2020. *ProTVF*, 5(2), 270. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v5i2.31687>
- Syafuddin, K., & Lusianawati, H. (2023). Analisis Jaringan Media Sosial Tentang Eksistensi Kaum Borjuis Dalam Budaya Pop Citayam Fashion Week. *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 23(1). <https://doi.org/10.31294/jc.v23i1.14730>