

## Munculnya Kerajaan Fiktif sebagai Fenomena Subkultur di Indonesia

Camila<sup>1\*</sup>, Made Rosa Delima<sup>2</sup>, Bagas Pratama Raharjo<sup>3</sup>

1, 2, 3Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya  
Tangerang Selatan, Banten 15413, Indonesia

\*camila.camila@student.upj.ac.id

Received 28 March, Revised 31 March, Accepted 4 April

---

**Abstract** — *Fictional empires phenomenon which is so blooming lately in Indonesia has already got its own place in public's attention. People's reactions are varied from disbelieving and considering it as joke to believing it and even become one of the empire members. This phenomenon which has already existed since a long time ago will be investigated furtherly in order to comprehend the motives behind these fictional empires declarations and the impacts it gives to the Indonesian society. The method that is used in this research is descriptive technique. This method is done by collecting information from accountable online newspaper. Investigation results lead to the answers of the motives which are fame craving and economic issue. The pioneers' ability to gain a lot of followers was a result of their fake convincing promises which head them to their motives but cause a huge loss to their followers, not only economically, but also psychologically. People's trust for the government is decreased and the unity of Indonesia is also interrupted. This phenomenon is taking part of those disadvantaging ones which are distracting people in a very bad way. This reminds us that people in Indonesia need to be more aware of untruthful information.*

**Keywords:** Keywords1, Keywords2, Keywords3 (maximum with 5 keywords)

**Abstrak** — Fenomena kerajaan fiktif yang sedang marak di Indonesia pada beberapa tahun belakangan menyita banyak perhatian publik. Tanggapan yang diberikan pada peristiwa ini beragam, mulai dari ada yang tidak percaya dan merasa fenomena tersebut konyol hingga ada yang percaya dan menjadi pengikut dari kerajaan-kerajaan fiktif tersebut. Fenomena yang sebenarnya sudah muncul sejak lama ini akan diteliti lebih lanjut dengan tujuan untuk memahami lebih rinci mengenai jenis-jenis kerajaan fiktif yang muncul dan motif yang melandasinya serta dampak yang diberikan kepada masyarakat Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi-informasi dari surat kabar online yang dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penelitian mengarah pada adanya motif untuk mendapatkan ketenaran hingga motif ekonomi. Para perintis mampu mengumpulkan banyak pengikut dengan memberikan janji-janji palsu yang menarik sehingga motif mereka terpenuhi sedangkan para pengikut dirugikan, tidak hanya dari segi ekonomi, tetapi juga dari segi psikologi. Rasa percaya dalam kalangan masyarakat terhadap pemerintah yang sudah ada menjadi menurun dan kesatuan negara Indonesia menjadi terganggu. Peristiwa ini telah menjadi salah satu fenomena yang merugikan banyak orang hingga negara sehingga masyarakat Indonesia harus belajar untuk tidak mudah percaya terhadap informasi-informasi dengan sumber yang tidak akurat.

**Kata Kunci:** Motif, Dampak, Ketenaran, Ekonomi, Psikologi

---

## PENDAHULUAN

Pada makalah ini, topik utama pembahasan berupa maraknya fenomena kerajaan fiktif di Indonesia. Penulisan ini bertujuan untuk menguraikan kejadian munculnya kerajaan fiktif yang meliputi latar belakang dan motif yang mendasari terjadinya fenomena ini serta dampaknya yang diberikan oleh fenomena ini.

Masalah utama yang akan dikaji akan berupa penyebab utama banyaknya orang-orang yang memberikan pengakuan palsu mengenai kerajaan fiktif. Fenomena ini tidak ada hubungannya dengan latar belakang pendidikan, ekonomi, suku, agama dan ras. Tapi ini lebih terkait pada kondisi, satu, sosial politik masyarakat, dua, kemanusiaan masyarakat itu sendiri (Devie Rahmawati, 2020). Fenomena serupa diduga sudah terjadi sejak lama dan diawali dari adanya pengakuan Raja Idrus dan Ratu Markonah yang sempat meyakinkan Presiden Soekarno akan keberadaan mereka. Hendri F Isnaeni (2017), Sejarahwan alumnus Universitas Pramadina, mengatakan peristiwa itu terjadi sekitar tahun 1950-an. Raja Idrus dan Ratu Markonah mendapat liputan media massa besar-besaran. Mereka juga sempat diterima Presiden Soekarno di Istana.

Masalah lainnya yang akan turut dikaji adalah faktor-faktor yang mendukung fakta bahwa banyaknya orang-orang yang bersedia menjadi pengikut para kerajaan fiktif yang penuh dengan tipu daya di Indonesia. Kondisi ini dipercaya merupakan kejadian dari neotribalisme. Dalam literatur sosiologi, ada terminologi neotribalism. Jadi, munculnya orang-orang yang punya perkumpulan dengan emosi sendiri, dengan ciri-ciri, pola pikir, emosional sendiri (Imam B. Prasodjo, 2020). Selain itu, kemampuan para pelopor kerajaan fiktif dalam menarik perhatian pengikut juga turut menjadi poin utama pendukung meningkatkan fenomena serupa. Menurut staf pengajar di Departemen Politik dan Pemerintahan Universitas Gadjah Mada (UGM), Bayu Dardias Kurniadi (2020), Totok, salah satu petinggi kerajaan fiktif di Indonesia, Sunda Empire, memiliki kemampuan untuk masuk ke dalam struktur keyakinan masyarakat sehingga mampu mendapat pengikut dan percaya apa yang dikatakannya. Ia masuk dalam ruang psikologis di mana orang-orang marginal merasa dibutuhkan. Seorang sastrawan terkenal Indonesia, Mochtar Lubis, di tahun 1977 lalu dalam pidatonya tentang ciri Manusia Indonesia, beliau mengaitkan watak lemah dengan sisi feodal dimana orang Indonesia dulu sangat patuh dengan raja sebagai pemegang kekuasaan tertinggi. Titah sang raja adalah segalanya. Patuh pada raja adalah kewajiban sebagai orang biasa. Watak orang lemah inilah yang membuat banyak orang tidak punya pendirian sehingga mudah terombang-ambing dan dipengaruhi, khususnya oleh informasi-informasi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Masalah lainnya yang akan turut dikaji dalam makalah ini adalah pengaruh-pengaruh yang diberikan oleh fenomena kerajaan-kerajaan fiktif Indonesia terhadap industri kreatif di Indonesia. Khususnya industri fashion dan desain grafis. Topik tersebut menjadi salah satu permasalahan penting karena industri kreatif yang seharusnya membawa Indonesia semakin dikenal dunia sebagai negara yang kreatif dapat digagalkan oleh adanya pengaruh buruk yang diberikan oleh para kerajaan fiktif yang tidak bertanggung jawab. Kemudian, terlepas dari semua poin pembahasan di atas, kami juga akan memaparkan peninjauan kami terhadap fenomena kerajaan fiktif ini dalam hal kemungkinannya untuk berkembang menjadi budaya pop di kalangan masyarakat.

Tujuan utama disusunnya makalah ini adalah untuk membangun kesadaran pembaca bahwa tidak terdapat sedikit pun keuntungan yang akan diberikan dari fenomena menyimpang ini. Kami ingin menunjukkan bahwa masih banyak orang di Indonesia berwatak lemah dan mudah percaya dengan teori-teori yang berbau fiktif dan konspiratif. Selain itu, makalah ini juga ditulis dengan tujuan mendukung masyarakat Indonesia untuk bersatu dengan pemerintah membangun bangsa yang lebih baik, bukan sebaliknya, memecah belah bangsa dengan

mengikuti informasi-informasi palsu yang menyesatkan. Tujuan lainnya yang juga tidak kalah penting adalah mendukung budaya penyebaran informasi yang faktual dan sesuai dengan kenyataan yang terjadi. Dengan dibudayakannya masyarakat oleh informasi dan berita fakta, generasi muda Indonesia diharapkan mampu membawa negeri ke masa depan yang lebih cerah. Kemudian, harapan untuk mendapatkan gambaran bahwa tindakan tidak bertanggung jawab kita sebagai warga negara memberikan pengaruh buruk bagi perkembangan industri kreatif dan budaya di Indonesia juga turut menjadi bagian dari tujuan penulisan makalah ini..

## **METODE PENELITIAN**

Langkah yang diambil untuk mengawali penelitian kami adalah dengan mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi. Menurut Cartwright dalam bukunya Herdiansyah, observasi adalah suatu proses melihat, mengamati dan mencermati serta merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Observasi adalah suatu kegiatan mencari data yang digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosa. Objek dari pengamatan kami adalah fenomena kerajaan fiktif di Indonesia, mulai dari latar belakang, motif, hingga dampak yang terjadi akibat adanya fenomena ini terhadap masyarakat. Pengamatan dilakukan dengan observasi data yang artinya kami melakukan pengamatan terhadap data-data dan informasi yang kami peroleh dari surat kabar online di internet. Setelah data dikumpulkan, dilakukan penelitian dan analisis data terkumpul dengan metode penelitian deskriptif. Mengutip buku Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis oleh Dr. H. Salim, M.Pd. dan Dr. Haidir, S.Ag., M.Pd. (2019), penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual apa adanya pada saat penelitian tengah berlangsung.

Penelitian deskriptif adalah suatu metode riset yang memiliki tujuan untuk menjelaskan secara spesifik peristiwa alam dan sosial yang terjadi di masyarakat (Punaji, 2010). Penelitian deskriptif ialah suatu penelitian yang berusaha menjawab permasalahan yang ada berdasarkan data-data. Proses analisis dalam penelitian deskriptif yaitu, menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasikan (Narbuko & Ahmadi, 2015).

Dengan jenis penelitian ini, kami berusaha memahami informasi-informasi yang telah terkumpul. Penelaahan informasi yang telah terkumpul dilakukan untuk memahami fenomena yang terjadi dan kemudian kami uraikan berdasarkan pemahaman atas informasi yang ada sehingga memberikan hasil penelitian berupa motif dibentuknya kerajaan fiktif, dampak yang diberikan kepada masyarakat Indonesia, mulai dari dampaknya secara general bagi masyarakat dan kesatuan negara Indonesia, hingga dampak yang diberikan bagi industri kreatif Indonesia yang dapat ditinjau dari identitas visual setiap kerajaan fiktif di Indonesia.

## **HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS**

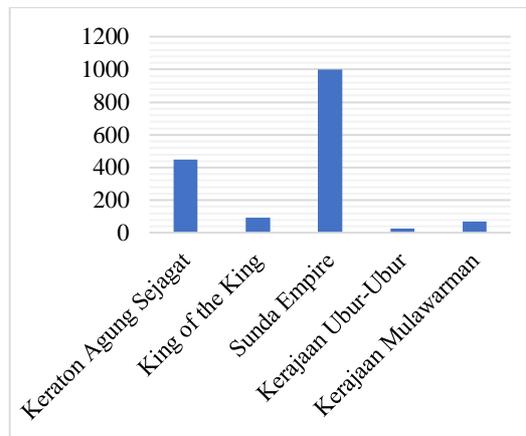
Fenomena kerajaan fiktif sudah tidak menjadi hal baru di Indonesia. Pada masa pemerintahan Presiden Soekarno, sempat terdapat pengakuan Raja Idrus dan Ratu Markonah sebagai Raja pedalaman di wilayah Lampung. Namun, kebohongan terbongkar dengan keceplosannya Ratu Markonah menggunakan bahasa Jawa. Saat ini, terdapat tidak sedikit pengakuan eksistensi kerajaan-kerajaan fiktif di Indonesia seperti Keraton Agung Sejagat dan Sunda Empire. Berdasarkan ilmu psikologi, fenomena sejenis kerajaan fiktif biasanya dimunculkan oleh orang yang mengalami delusi keagungan (*grandiose delusion*) (Koentjoro, 2020). Berhasilnya para penggagas kerajaan fiktif untuk mengumpulkan pengikut didukung dengan penguasaan psikologi massa dengan cerita fiktif menarik yang seolah-olah nyata sehingga massa pun terpengaruh. Kemampuan seperti ini berpeluang menghipnotis orang-

orang untuk menjadi pengikut mereka (Koentjoro, 2020). Berikut beberapa kerajaan fiktif yang mendeklarasikan keberadaannya di Indonesia”

**Tabel 1.** Contoh kerajaan-kerajaan fiktif di Indonesia

No.	Nama Kerajaan	Tahun Deklarasi	Tokoh
1.	Keraton Agung Sejagat	2018	Totok Santoso (Raja) dan Fanni Aminadia (Ratu)
2.	King of the King	2020	Dony Pedro
3.	Sunda Empire	2020	Nasri Bank (Perdana Menteri Sunda Empire), Raden Ratna Ningrum (Kaisar Sunda Empire), dan Ki Ageng Rangga (Sekretaris Jenderal Sunda Empire)
4.	Kerajaan Ubur-Ubur	2018	Aisyah Tusalamah (Ratu)
5.	Kerajaan Mulawarman	1999	Iansyahrechza (Raja Labok)

Tabel di atas menguraikan nama-nama para petinggi kerajaan fiktif di Indonesia. Para petinggi itulah yang menyebarkan eksistensi kerajaan fiktif yang mereka pimpin. Mereka adalah pihak yang memberikan banyak janji palsu bagi masyarakat yang terdengar dapat dipercaya dan sangat menarik sehingga mampu berhasil mendapat banyak pengikut pasca deklarasi eksistensi mereka. Jumlah pengikut setiap kerajaan fiktif yang tergolong tidak sedikit dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini akan menguraikan kira-kira jumlah pengikut masing-masing kerajaan fiktif di Indonesia.



**Gambar 1.** Jumlah pengikut kerajaan-kerajaan fiktif di Indonesia

Terdapat faktor yang harus ditinjau di balik maraknya fenomena seperti ini, yaitu faktor motif. Munculnya kerajaan-kerajaan fiktif dapat terjadi karena motif ketenaran hingga motif ekonomi. Untuk motif ketenaran, orang-orang yang menggagas kerajaan fiktif hanya ingin mencari sensasi, kehormatan, dan mendapatkan perhatian publik. Masyarakat yang turut menjadi pengikut pun memiliki motif tertentu seperti misalnya memperoleh posisi atau identitas baru demi kehormatan tertentu. Ada pula motif ekonomi, mereka ingin mencari keuntungan dari masyarakat dengan menyebarkan informasi-informasi sesat.

Faktor lainnya yang turut melatarbelakangi terjadinya fenomena kerajaan fiktif ini adalah meningkatnya ketidakpercayaan massa terhadap sejumlah pihak, misalnya pihak pemerintah yang ada saat ini. Masyarakat cenderung lebih tertarik dan percaya terhadap hal-hal yang berbau konspiratif, spekulatif, dan mistis demi menjawab rasa ingin tahu mereka secara praktis dan singkat.

Pada kenyataannya, budaya memercayai teori-teori konspirasi terjadi di hampir seluruh belahan dunia. Penelitian Cambridge di sembilan negara selama enam tahun menunjukkan ternyata masyarakat barat sendiri, masyarakatnya juga semakin percaya dengan hal-hal yang sifatnya konspiratif, tidak rasional. Ini tidak ada hubungannya dengan latar belakang pen-didikan, ekonomi, suku, agama dan ras. Tapi ini lebih terkait pada kondisi, satu, sosial politik masyarakat, dua, kemanusiaan masyarakat itu sendiri (Devie Rahmawati, 2020). Kalau secara umum, dalam literatur sosi-ologi, ada terminologi neotribalism.

Sosiolog Universitas Indonesia, Imam B. Prasodjo, memberikan pendapat tentang konsep neotribalism dalam ilmu sosiologi yang dapat menjelaskan fenomena kerajaan fiktif ini. Ia menjelaskan tentang orang-orang yang punya perkumpulan dengan emosi sendiri, dengan ciri-ciri, pola pikir, emosional sendiri. Prasodjo mencontohkan praktek konsep neotribalisme misalnya pendukung fanatik sepakbola dan geng-geng. Selain kesamaan emosi dan pola pikir, dalam komunitas tersebut ada eksklusivitas dan hierarki.

Indonesia memang tidak luput dari masa lalunya yang diwarnai dengan sistem monarki. Dulu terdapat banyak sekali kerajaan-kerajaan, dari besar hingga kecil di seluruh penjuru tanah air. Kondisi seperti ini mengakibatkan perbedaan golongan dalam masyarakat menjadi kalangan bangsawan atau ningrat dan kalangan orang biasa.

Satu-satunya monarki di Indonesia yang diakui secara politik adalah Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat (atau Kesultanan Jogjakarta), yang ditetapkan menjadi sebuah Daerah Istimewa. Sementara itu, kemonarkian lain yang masih eksis tidak memiliki kekuatan politik sebagaimana Kesultanan Jogjakarta.

Sri Sultan Hemangkubuwono, pemimpin Kesultanan Jogjakarta itu merupakan sosok yang dipandang memiliki kuasa. Oleh karena itu, beliau menjadi sosok paling dihormati di seluruh D. I. Jogjakarta. Kediaman sang raja adalah keraton yang luas dan mewah sehingga memberikan kesan bahwa raja dan keluarganya berkecukupan materi. Masyarakat setempat juga menghormati permaisuri dan anak-anaknya. Begitu juga dengan kerabat kerajaan lainnya yang turut mendapatkan citra yang sama sebagai keluarga ningrat yang pantas untuk dihormati. Kalangan ningrat dari Keraton Jogjakarta biasanya dapat dikenali melalui nama lengkapnya yang mengandung gelar. Sebagian orang biasa pun menjadi Abdi Dalem keraton. Tentu terdapat rasa bangga di hati mereka dengan menjadi Abdi Dalem walau mungkin gaji yang diterima tidak besar. Menjadi Abdi Dalem membuat strata sosial mereka turut meningkat sehingga mereka menjadi terhormat di mata orang.

Keadaan seperti inilah yang memotivasi orang-orang untuk menjadi pengikut kerajaan-kerajaan fiktif walaupun harus dengan membayar sejumlah uang yang tidak sedikit jumlahnya. Level sosial mereka akan naik dan akan dipandang sebagai orang terhormat di kerajaan fiktif tersebut. Inilah yang menjadi salah satu karakteristik neotribalisme. Mereka bermimpi menjadi eksklusif, padahal itu semua semu.

Mochtar Lubis, seorang sastrawan terkenal Indonesia, di tahun 1977 lalu pernah berpidato tentang ciri Manusia Indonesia sebagaimana diulas oleh National Geographic Indonesia. Lubis mengaitkan dengan sisi feodal dimana orang Indonesia dulu sangat patuh dengan raja sebagai pemegang kekuasaan tertinggi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), feodalisme adalah sistem sosial atau politik yang memberikan kekuasaan yang besar kepada golongan bangsawan.

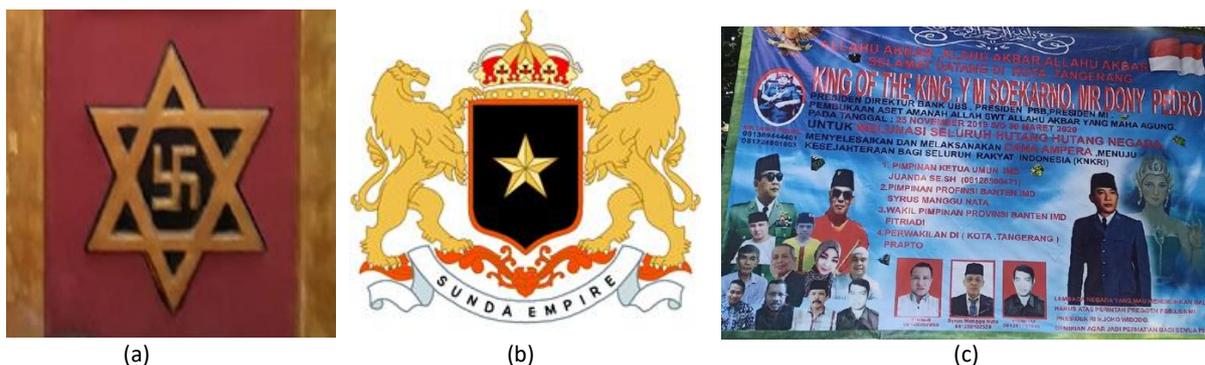
Patuh kepada raja adalah kewajiban sebagai orang biasa. Watak lemah inilah yang mengakibatkan pendirian cenderung gampang terombang-ambing dan membuat orang menjadi mudah terpengaruh oleh rayuan kerajaan fiktif. Tidak perlu waktu yang lama bagi mereka untuk bergabung sebagai pengikut, terlepas dari biaya bergabung yang tidak sedikit. Mereka dijanjikan gaji dan jabatan tertentu, padahal semuanya hanya bersifat fiktif belaka.

Menurut pengamat sosial dari Universitas Indonesia, Devie Rahmawati, "Itu secara kultural berbahaya. Masyarakat barat yang kritis saja tidak terbebas dari virus berita bohong, hoaks dan

segala macam. Apalagi masyarakat yang secara budaya itu takut bertanya. Ini yang perlu dikikis bersama-sama untuk menjadi benteng berita spekulatif, konspiratif, maupun yang fiktif. Pendapat Devie menunjukkan bahayanya fenomena tersebut di kalangan masyarakat, khususnya dalam aspek budaya. Budaya memercayai teori-teori konspiratif dan berita tidak kredibel akan terus berakar dalam budaya Indonesia jika masyarakat terus-menerus menunjukkan watak lemah tersebut.

Peristiwa ini tidak hanya memberikan kerusakan pada sistem ekonomi di Indonesia tetapi juga merusak keharmonisan dan sisi kekeluargaan di dalam masyarakat Indonesia. Misalnya, jika kerajaan yang satu dan kerajaan lainnya memiliki pendapat yang berbeda, kedua pihak beserta pengikutnya yang mempertahankan pendapatnya akan memicu perpecahan. Hal ini pasti akan memengaruhi kondisi persatuan dan kesatuan Indonesia yang telah lama terbentuk, bahkan tidak menutup kemungkinan kejadian seperti ini akan memicu peperangan atau penyerangan fisik yang akan memakan korban.

Dapat disimpulkan bahwa eksistensi kerajaan-kerajaan-kerajaan fiktif di Indonesia hanya akan memberikan dampak negatif bagi masyarakat dan negara. Selain dampak yang diuraikan pada paragraf sebelumnya, dampak lainnya dapat dipicu oleh identitas visual masing-masing kerajaan-kerajaan fiktif di Indonesia. Mereka menggunakan beberapa identitas visual sebagai wujud identifikasi kerajaan mereka. Adapun identitas visual tersebut berupa lambang/logo kerajaan, atribut pakaian, dan spanduk. Kerajaan Keraton Agung Sejagat menggunakan identitas visual berupa lambang kerajaan dapat dilihat pada Gambar 2 (a) yang menyerupai bentuk lambang swastika, simbol paling suci dalam tradisi Hindu. Hanya saja, mereka memanipulasi lambang tersebut dengan menambahkan elemen dan warna lain. Kerajaan fiktif berikutnya yang menggunakan lambang fiktif sebagai identitas visual kerajaan mereka adalah kerajaan Sunda Empire. Elemen – elemen visual yang terdapat pada lambang Sunda Empire adalah dua ekor singa emas yang memegang perisai bergambar bintang dengan mahkota di atasnya. Lambang ini dapat dilihat pada Gambar 2 (b). Adapula identitas visual berupa spanduk seperti yang digunakan oleh kerajaan King of the King memiliki penampilan visual yang aneh dan tidak rapi. Hal ini terlihat dari penuhnya tulisan dan foto-foto yang ditempel secara tidak beraturan. Penampilan spanduk kerajaan King of the King dapat dilihat pada Gambar 2 (c).



**Gambar 2.** (a) Lambang Keraton Agung Sejagat, (b) Lambang Sunda Empire, (c) Spanduk kerajaan King of the King

Eksistensi kerajaan-kerajaan fiktif turut memengaruhi kondisi industri kreatif di Indonesia, khususnya industri desain grafis. Beberapa dari kerajaan-kerajaan tersebut menggunakan spanduk sebagai kampanye keberadaan dan organizational branding mereka. Namun, spanduk yang digunakan memiliki desain yang sangat buruk dan dianggap menyimpang dari prinsip desain yang baik. Keberadaan desain spanduk mereka hanya akan merugikan industri desain grafis Indonesia karena penampilan visual spanduk yang terkesan menjadi sampah visual di dalam kehidupan masyarakat. Kondisi seperti ini akan menurunkan kualitas desain grafis

Indonesia di mata dunia apabila spanduk seperti gambar di atas terekspos sebagai karya anak bangsa.

Selain pengaruhnya dalam industri desain grafis, kerajaan-kerajaan fiktif di atas juga turut menyumbangkan dampak bagi industri kreatif lainnya di Indonesia, yaitu industri fashion. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan seragamnya yang diserempakkan bagi semua pengikutnya. Sekalipun hal ini menguntungkan para penjahit, hal ini sebenarnya memberikan pengaruh buruk bagi kemajuan industri kreatif fashion di Indonesia. Pernyataan tersebut ditinjau dari visual pakaian yang digunakan. Penampilan pakaian yang menjadi seragam kerajaan-kerajaan fiktif terlihat berlebihan. Jenis pakaian yang dipakai bukanlah pakaian yang akan membawa Indonesia menjadi selangkah lebih maju dalam dunia fashion dan tidak memungkinkan untuk dikenakan oleh masyarakat normal. Contoh pakaian yang dikenakan oleh para petinggi dan pengikut kerajaan-kerajaan fiktif dapat dilihat melalui Gambar 3. Keraton Agung Sejagat bahkan melakukan pemesanan baju kerajaan di tempat penjahitan baju drumband dengan desain yang dicontek dari desain baju kerajaan Brunei .

Mengingat bahwa industri kreatif yang maju adalah industri yang dapat menawarkan inovasi baru, kenyataan bahwa pakaian Keraton Agung Sejagat yang mengambil gaya pakaian Raja Brunei adalah suatu tindakan yang sangat tidak terpuji dalam perkembangan industri kreatif fashion di Indonesia.

Dilihat dari sisi budaya, fenomena kerajaan fiktif ini tidak akan menjadi budaya yang akan populer di kalangan masyarakat. Budaya pop adalah budaya yang banyak dianut oleh masyarakat dan bersifat legal. Sedangkan, tindakan mengakui diri sebagai pemimpin kerajaan fiktif adalah salah satu tindakan kriminal karena bersifat membohongi masyarakat dan merugikan banyak orang. Pernyataan tersebut dapat dianalisis dari pengaruhnya kepada masyarakat. Fenomena ini telah memberikan banyak pengaruh buruk bagi masyarakat, mulai dari kerugian besar dalam hal biaya pendaftaran diri untuk bergabung sebagai pengikut kerajaan fiktif hingga bahaya yang diberikan bersifat mengancam integritas negara Indonesia. Mengingat bahwa budaya pop adalah budaya yang selalu dapat dinikmati dampak positifnya oleh kalangan masyarakat luas, maka dapat disimpulkan bahwa budaya kerajaan fiktif tidak akan pernah berhasil menjadi budaya pop yang akan dipopulerkan di kalangan masyarakat mana pun.



**Gambar 3.** Penampilan pakaian pemimpin dan pengikut Raja dan Ratu Keraton Agung Sejagat dan Kerajaan Ubur-Ubur

## KESIMPULAN

Fenomena kerajaan fiktif merupakan penyimpangan sosial yang berdampak negatif bagi Indonesia baik dari segi ekonomi maupun psikologi. Sampai saat ini, jumlah masyarakat Indonesia yang telah tertipu dan dirugikan mencapai ribuan orang. Penyebab masyarakat Indonesia mudah tertipu oleh keberadaan kerajaan fiktif adalah karena masyarakat Indonesia memiliki mental yang lemah dan kurang terdidik dengan berita-berita fakta. Kenyataan bahwa orang-orang zaman dahulu yang sudah terbiasa patuh akan raja sebagai pemegang kekuasaan

tertinggi membuat masyarakat sekarang menjadi lebih mudah ditipu rayuan palsu kerajaan fiktif. Para pelopor dan pendiri kerajaan fiktif menjanjikan pengikutnya dengan gaji yang tinggi dan status sosial agar terlihat terhormat di mata orang lain. Padahal, semua itu hanyalah tipuan belaka yang mendukung keberhasilan motif pendiri kerajaan fiktif itu untuk memperoleh kekayaan dan pengakuan di kalangan masyarakat luas. Selain memberikan kerugian bagi masyarakat dan negara, eksistensi kerajaan fiktif di Indonesia juga merugikan perkembangan industri kreatif di Indonesia, khususnya industri desain grafis dan fashion. Hal ini dapat dilihat dari identitas visual yang digunakan, seperti misalnya, seragam dan spanduk dengan desain-desain yang sangat memprihatinkan. Selain itu, sifat menyimpang yang ditunjukkan dan kerugian masyarakat yang ditimbulkan pun menjelaskan bahwa fenomena ini tidak akan pernah berhasil memenangkan hati seluruh rakyat yang kemudian akan menjadikannya sebagai budaya pop. Jadi, tidak terdapat satu pun keuntungan yang akan diperoleh dari penganutan budaya fenomena ini. Harapan dari penelitian yang telah kami lakukan adalah kesadaran pembaca yang dapat terbangun bahwa masih banyak masyarakat di Indonesia yang mudah percaya dengan teori-teori konspiratif dan itu merupakan hal yang perlu diberikan perhatian lebih. Kami juga ingin menyampaikan bahwa tindakan yang tidak bertanggung jawab dari kita sebagai masyarakat Indonesia dapat memperlambat Indonesia untuk menjadi selangkah lebih maju dari hari ini. Kami berharap, masyarakat Indonesia mampu memberikan kepercayaan bagi pemerintah yang sudah ada untuk membawa negara ke arah yang lebih baik. Bukan sebaliknya, membahayakan kesatuan dan persatuan bangsa dengan cara mengkhianati bangsa dan menyimpang ke arah jalan yang tidak benar. Masyarakat harus lebih paham dan menganut budaya penyebaran informasi faktual sehingga memotivasi generasi-generasi muda Indonesia untuk membawa negeri ke masa depan yang lebih cerah dan mencapai tujuan negara maju yang realistis.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afifiyah, Siti. (2020). Sejarah Kerajaan Sunda Empire di Bandung Jawa Barat. Diakses dari <https://www.tagar.id/sejarah-kerajaan-sunda-empire-di-bandung-jawa-barat> [17 September 2021]
- Awwaabiin, Salwaa. (2021). Penelitian Deskriptif: Pengertian, Kriteria, Metode, dan Contoh. Diakses dari <https://penerbitdeepublish.com/penelitian-deskriptif/> [24 September 2021]
- BBC News. (2020). 'Raja Dan Ratu Keraton Sejagat' Dihukum Penjara Empat Tahun dan 1,6 Tahun karena 'Menyebarkan Berita Bohong'. Diakses dari <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-54157903> [17 September 2021]
- Ige, Edhie Prayitno. (2020). Heboh Kerajaan Agung Sejagat di Purworejo. Diakses dari <https://www.liputan6.com/regional/read/4154996/heboh-kerajaan-agung-sejagat-di-purworejo> [12 Oktober 2021]
- JawaPos.com. (2020). Anggota Sunda Empire Capai 1.000 Orang Lebih. Diakses dari <https://www.jawapos.com/jpg-today/29/01/2020/anggota-sunda-empire-capai-1-000-orang-lebih/> [5 Oktober 2021]
- Kompas.com. (2020). Muncul Kerajaan Kutai Mulawarman di Calon Ibu Kota Negara, Ini 5 Faktanya. Diakses dari <https://regional.kompas.com/read/2020/02/06/06000001/muncul-kerajaan-kutai-mulawarman-di-calon-ibu-kota-negara-ini-5-faktanya-?page=all> [17 September 2021]
- Kompasiana. (2020). Fenomena Kerajaan Fiktif, Neotribalisme, dan Sifat Manusia Indonesia. Diakses dari [https://www.kompasiana.com/gatot\\_tri/5e27ea1fd541df7b5953bc13/fenomena-kerajaan-fiktif-neotribalisme-dan-sifat-manusia-indonesia?page=all&page\\_images=1](https://www.kompasiana.com/gatot_tri/5e27ea1fd541df7b5953bc13/fenomena-kerajaan-fiktif-neotribalisme-dan-sifat-manusia-indonesia?page=all&page_images=1) [17 September 2021]

- Kumparan.com. (2020). Wawancara Penjahit Bantul yang Bikin Seragam Keraton Agung Sejagat. Diakses dari <https://kumparan.com/tugujogja/wawancara-penjahit-bantul-yang-bikin-seragam-keraton-agung-sejagat-1sjmksucusl/2> [12 Oktober 2021]
- Kumparan.com. (2021). Macam-macam Metode Penelitian Karya Ilmiah dan Penjelasannya. Diakses dari <https://kumparan.com/berita-hari-ini/macam-macam-metode-penelitian-karya-ilmiah-dan-penjelasannya-1vo1EmERqwY/full> [25 September 2021]
- Kuntandi. (2020). Netizen Soroti Logo Keraton Agung Sejagat yang Mirip Lambang Nazi. Diakses dari <https://jateng.inews.id/berita/netizen-soroti-logo-keraton-agung-sejagat-yang-mirip-lambang-nazi> [17 September 2021]
- Liputan6.com. (2020). Kerajaan Ubur-Ubur, Kerajaan Aneh yang Pernah Muncul. Diakses dari <https://www.liputan6.com/regional/read/4157559/kerajaan-ubur-ubur-kerajaan-aneh-yang-pernah-muncul> [17 September 2021]
- Pandaibesi.com. (2020). Contoh Metodologi Penelitian Makalah, Skripsi, Karya Ilmiah. Diakses dari <https://pandaibesi.com/contoh-metodologi-penelitian/> [24 September 2021]
- Prabowo, Dani. (2020). Fenomena Kerajaan Fiktif, antara Motif Uang dan Masyarakat yang Tak Rasional. Diakses dari <https://nasional.kompas.com/read/2020/01/24/17390151/fenomena-kerajaan-fiktif-antara-motif-uang-dan-masyarakat-yang-tak-rasional?page=all> [17 September 2021]
- R, Mei Amalia. (2020). Muncul King of The King di Tangerang, Pemasang Spanduk Diperiksa Polisi. Diakses dari <https://news.detik.com/berita/d-4876482/muncul-king-of-the-king-di-tangerang-pemasang-spanduk-diperiksa-polisi> [17 September 2021]
- Ramdhani, Jabbar. (2020). Kerajaan Fiktif Bermunculan di RI, Ada Fenomena Apa Sih?. Diakses dari <https://news.detik.com/berita/d-4864376/kerajaan-fiktif-bermunculan-di-ri-ada-fenomena-apa-sih> [17 September 2021]
- Senjaya. (2020). Memahami Fenomena Kerajaan Fiktif. Diakses dari <http://www.unpas.ac.id/memahami-fenomena-kerajaan-fiktif/> [17 September 2021]
- Velarosdela, Rindi Nuris. (2020). Kisah Soekarno Ditipu Raja dan Ratu Fiktif, Idrus dan Markonah. Diakses dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2020/01/29/20205561/kisah-soekarno-ditipu-raja-dan-ratu-fiktif-idrus-dan-markonah?page=all> [17 September 2021]
- Wiryono, Singgih. (2020). Muncul "Raja" Baru King of The King, Klaim Kuasai Rp 60.000 T dan akan Lantik Presiden di Dunia. Diakses dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2020/01/27/22060431/muncul-raja-baru-king-of-the-king-klaim-kuasai-rp-60000-t-dan-akan-lantik?page=all> [17 September 2021]