

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan media sosial pada era digital saat ini telah mengubah cara suatu individu dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitarnya sehari-hari. Media digital membuka kesempatan terjadinya komunikasi antarindividu dengan latar belakang yang berbeda, sekaligus mendorong proses pertukaran nilai dan pemahaman budaya satu sama lain secara lebih luas (Chen, 2024). Namun, terdapat tantangan dalam bermedia sosial, khususnya dalam komunikasi antarbudaya. Interaksi lintas budaya yang terjadi di media sosial mungkin tidak selalu menghasilkan pemahaman yang sama, namun juga kesalahpahaman yang dapat berubah menjadi ketegangan dan berujung pada konflik besar. Konflik yang timbul akibat perbedaan latar belakang budaya dan pemahaman, berpotensi berkembang menjadi perdebatan di antara kelompok orang dengan identitas dan perspektif yang berbeda.

Salah satu contoh konflik yang terjadi karena perbedaan latar belakang dan pemahaman terlihat dari konflik narasi tagar #KaburAjaDulu. Konflik tersebut terjadi antara kelompok yang mendukung dan menolak narasi dalam tagar #KaburAjaDulu yang sempat terjadi pada Februari 2025 lalu, dan sempat menjadi *trending* di media sosial X. Tagar tersebut muncul sebagai ekspresi keresahan masyarakat terhadap berbagai permasalahan yang menimpa Indonesia saat itu (Detik.com, 2025). Dalam perkembangannya, narasi #KaburAjaDulu tidak hanya sebagai bentuk curahan opini tentang keinginan untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik di luar negeri, namun berkembang menjadi pertentangan yang disebabkan oleh adanya perbedaan pandangan. Ada yang memaknainya sebagai respons rasional terhadap kondisi negara yang sedang tidak baik-baik saja, namun ada juga yang menganggap bahwa tagar #KaburAjaDulu merupakan sikap yang kurang mencerminkan nasionalisme (Detik.com, 2025).

Perkembangan konflik tersebut menjadi salah satu bukti nyata bahwa konflik yang terjadi pada media sosial bisa menyebar semakin luas dan dalam waktu yang singkat. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik media sosial yang kini lebih dari sekadar sarana untuk mencari informasi, namun juga meningkatkan komunikasi antarmanusia dengan menghilangkan keterbatasan komunikasi interpersona (Pavlik & McIntosh, 2017). Konflik yang terjadi pada media sosial karena perbedaan pandangan menunjukkan bahwa suatu isu bisa memicu terbentuknya suatu kelompok berdasarkan kesamaan cara pandang terhadap suatu isu, dan berpeluang menjadi konflik antar kelompok di ruang digital. Konflik pada media sosial tidak lagi sebatas perbedaan pendapat atau *fanwar* saja, namun bisa berkembang menjadi konflik yang lebih kompleks seperti seperti *cyberhate* yang saling melontarkan ujar kebencian kepada pengguna lainnya. Pola tersebut terjadi pada dinamika konflik antarbudaya yang sempat menjadi perbincangan hangat pada Februari 2026 lalu.

Pada bulan Februari 2026, media sosial X sempat dihebohkan dengan konflik panas yang terjadi antara penggemar *band* DAY6 dari Asia Tenggara dengan pengguna internet Korea Selatan (KNetz). Menurut berita dari CNN Indonesia (2026), konflik tersebut bermula dari adanya selisih pendapat pada konser DAY6 yang diselenggarakan pada 31 Januari 2026 di Axiata Arena, Kuala Lumpur. Masalah tersebut terjadi karena *fansite* asal Korea Selatan dikatakan membawa peralatan kamera profesional ke dalam lokasi konser untuk menangkap beberapa gambar dari anggota *band* DAY6 selama konser berlangsung.

Band DAY6 merupakan salah satu *band* asal Korea Selatan di bawah naungan JYP Entertainment yang debut pada tahun 2015 (Kompas.com, 2023). Dikenal sebagai “spesialis lagu galau”, DAY6 memiliki popularitas yang cukup besar dalam industri musik Korea Selatan (Kompas.com, 2023). Sebagai salah satu *band* dengan popularitas yang besar secara global, DAY6 memiliki nama *fandom* ‘MyDAY’ sebagai sebutan bagi para penggemar setia mereka (Cosmopolitan.co.id, 2024). Bagi para penggemarnya, aktivitas konser merupakan salah satu aktivitas dengan antusiasme yang bagi para penggemarnya, sehingga para penggemar akan datang dan menikmati konser yang dilakukan oleh DAY6. Tidak hanya penggemar,

konser yang dilakukan oleh *band* populer juga menarik perhatian *fansite* untuk hadir dalam konser tersebut. *Fansite* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut sebuah akun yang dikelola oleh penggemar K-Pop dan berfokus pada pengambilan serta penyebaran foto maupun video *idol* K-Pop di berbagai aktivitas, seperti konser, acara publik, serta penampilan lainnya (Kumparan.com, 2023).



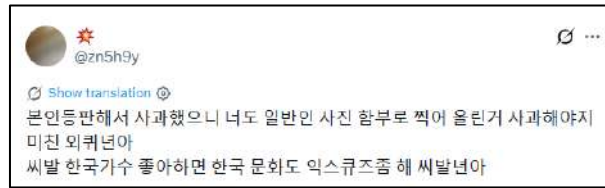
Gambar 1.1 Anggota *band* DAY6 asal Korea Selatan
Sumber: Instagram resmi DAY6 @day6kilogram (2026)

Dalam dunia KPop, khususnya dalam budaya Korea Selatan, kehadiran *fansite* pada konser suatu *band* KPop sebenarnya merupakan hal yang umum. Namun pada konser DAY6 di Kuala Lumpur pada 31 Januari 2026 lalu, keberadaan *fansite* justru ditentang oleh para penggemar lokal Malaysia. Diketahui bahwa sempat *viral* beberapa cuplikan video yang direkam oleh penggemar lokal tentang keberadaan *fansite* yang justru mengganggu. Pada tanggal 3 Februari 2026, salah satu penggemar lokal dengan *username* @dddoubeaaa membagikan gambar di lokasi konser yang menunjukkan salah satu *fansite* membawa kamera profesional, namun penindakan terhadap pelanggaran tersebut dikatakan mengganggu jalannya konser karena pihak keamanan kesulitan mencari pihak *fansite* diantara ribuan penonton lainnya, dan hal tersebut mengganggu kenyamanan penonton lainnya dalam menikmati konser.



Gambar 1.2 Cuitan penggemar lokal terkait *fansite* dengan kamera profesional
Sumber: *Tweet* dari akun @dddoubeaaa (2026)

Setelah banyak beredarnya berita tentang hal ini, dikabarkan bahwa pihak *fansite* sudah mengajukan permohonan maaf atas tindakan melanggar aturan yang dilakukannya pada konser DAY6 di Kuala Lumpur 31 Januari 2026 tersebut (Reyhansyah, 2026). Namun, permohonan maaf tersebut tidak membantu meredakan keadaan. Beberapa *KNetz* berkomentar tentang larangan membawa kamera ke dalam area konser, perilaku penduduk setempat beserta perilaku staf terhadap pihak *fansite*, dan merasa bahwa *fansite* sebenarnya tidak perlu mengajukan permohonan maaf atas tindakannya. Salah satu akun *KNetz* dengan *username* @zn5h9y memberikan kritik terhadap penggemar lokal melalui salah satu cuitannya. Melalui *quote retweet*, *KNetz* @zn5h9y menuntut penggemar lokal untuk meminta maaf kepada pihak *fansite* karena telah melanggar privasi orang. Pengguna @zn5h9y menganggap mereka yang mengambil gambar pihak *fansite* tanpa izin merupakan tindakan yang melanggar norma dan tidak menghormati budaya Korea Selatan. Pengguna tersebut menekankan bahwa konser tersebut merupakan konser *band* Korea Selatan, maka seharusnya penggemar lokal menghormati budaya Korea Selatan.



Gambar 1.3 Cuitan *KNetz* yang mengkritik penggemar lokal Malaysia
Sumber: *Tweet* dari akun @zn5h9y (2026)

Pernyataan tersebut mendapat respon dari beberapa pengguna X, khususnya penggemar lokal Malaysia, dan juga beberapa netizen dari Singapura dan Indonesia. Respon yang muncul terkait cuitan *KNetz* @zn5h9y terlihat dari pengguna dengan *username* @darkgreyballoon yang membalas cuitan pengguna lain yang menanyakan tentang apa yang sebenarnya terjadi. Dalam cuitan tersebut, @darkgreyballoon mengatakan bahwa penggemar lokal Malaysia merasa kecewa dengan *KNetz* yang tidak mengikuti aturan yang berlaku, dan justru merendahkan penggemar Malaysia. Dari cuitan tersebut, mulai terlihat bahwa interaksi yang ada tidak lagi berfokus pada isu tentang pelanggaran aturan konser, namun mulai berkembang jadi pertentangan antarkelompok. Respons yang muncul memperlihatkan bahwa ada unsur generalisasi dan sentimen negatif antara penggemar dengan latar belakang budaya dan nasional yang berbeda. Hal tersebut memicu perluasan konflik hingga ke ranah yang lebih personal.



Gambar 1.4 Cuitan penggemar lokal Malaysia yang mengkritik sikap *KNetz*
Sumber: *Tweet* dari akun @darkgreyballoon (2026)

Seiring berjalannya waktu, konflik yang terjadi memunculkan ragam respon yang menunjukkan adanya upaya mempertahankan identitas dan citra kelompok masing-masing. Baik dari sisi *KNetz* maupun *SEAbings*, keduanya saling

mempertahankan citra kelompok masing-masing dari berbagai tuduhan dan stereotip yang disampaikan oleh kelompok lain. Dalam konflik ini, istilah *KNetz* merupakan singkatan dari *Korean Netizens*, yaitu sebutan untuk pengguna internet atau warganet asal Korea Selatan. Menurut pemberitaan dari Kumparan.com (2024), Tri Lestari menyampaikan bahwa istilah *KNetz* merujuk pada mereka yang aktif di berbagai platform digital, seperti forum *online*, portal *web*, dan media sosial. Dalam konteks budaya *pop* Korea, *KNetz* sering kali digunakan untuk mengekspresikan opini atau respons masyarakat Korea Selatan terhadap masalah tertentu, khususnya yang terkait dengan dunia hiburan dan K-Pop. *KNetz* juga dikenal sebagai kelompok pengguna internet yang aktif, vokal, dan memiliki pengaruh besar dalam membentuk opini publik di ruang digital (Kumparan.com, 2024). Sedangkan *SEAblings* sebenarnya berasal dari gabungan kata “SEA” (*Southeast Asia*) yang berarti kawasan Asia Tenggara, dan “*siblings*” yang berarti saudara (Rimayanti, 2026).

Pada tanggal 9 Februari 2026, terdapat cuitan dari salah satu *KNetz* dengan *username* @ohboy3489 yang memicu perdebatan semakin panas. Dalam cuitannya, @ohboy3489 menyindir salah satu *girl group* asal Indonesia, No Na, dengan menyebutkan bahwa konsep video musik No Na yang berjudul “*Shoot*” kurang menarik. Pengguna tersebut juga menyebutkan bahwa No Na tidak memiliki cukup dana untuk video musik mereka, sehingga mereka harus melakukan rekaman di lokasi syuting yang terkesan murah, seperti area persawahan. Cuitan tersebut kemudian menuai banyak respons, khususnya dari warganet Indonesia, mengingat *girl group* No Na merupakan *girl group* yang berasal dari Indonesia. Banyak respons dari warganet Indonesia yang membela karya musik Indonesia, sekaligus membanggakan No Na yang justru menghadirkan karakteristik negara Indonesia dalam video musik “*Shoot*” mereka.



Gambar 1.5 Cuitan *KNetz* yang menyindir *girl group* No Na
Sumber: *Tweet* dari akun @ohboy3489 (2026)

Tidak hanya menyindir karya *girl group* Indonesia, terdapat *KNetz* lain yang mulai melontarkan ujaran kebencian yang mengandung stereotip negatif terhadap orang-orang Asia Tenggara. Terdapat cuitan dari pengguna dengan *username* @umparum3 pada tanggal 9 Februari 2026 yang menyampaikan komentar bernada rasis terhadap kelompok perempuan Asia Tenggara. Dalam unggahannya, @umparum3 mengunggah gambar binatang monyet dengan menyertakan keterangan bernada rasis yang menyamakan perempuan Asia Tenggara dengan binatang monyet. Cuitan tersebut merupakan bentuk generalisasi perempuan Asia Tenggara sebagai suatu kelompok dengan karakteristik negatif. Cuitan tersebut menuai banyak respons dari warganet, khususnya Asia Tenggara, karena cuitan tersebut mengandung unsur rasisme yang dilontarkan *KNetz* terhadap *SEAbllings*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 1.6 Cuitan yang mendiskriminasi perempuan Asia Tenggara
Sumber: *Tweet* dari akun @umparum3 (2026)

Munculnya cuitan-cuitan bernada negatif yang menyasar para penggemar Asia Tenggara membuat konflik yang berlangsung semakin keruh. Konflik tidak lagi sebatas mempertahankan martabat identitas kelompok, namun mulai memanas hingga pertentangan yang mulai mengarah pada hal rasis dan diskriminatif. Konflik antara *KNetz* dengan *SEAbings* yang awalnya hanya perbedaan pendapat tentang aturan konser, mulai memanas dengan kedua belah pihak saling melontarkan ujaran yang merendahkan kelompok lain untuk mempertahankan identitas kelompoknya. Bentuk ujaran bernada merendahkan pada konflik ini tidak hanya ditujukan pada individu ataupun akun tertentu saja, namun juga menyerang identitas kolektif yang melekat pada kelompok tersebut. Dalam konflik ini, ujaran kebencian tidak lagi hanya dalam bentuk tanggapan untuk membalas suatu pengguna yang melontarkan ujaran kebencian saja, namun mulai membesar hingga menyerang identitas kelompok tertentu secara keseluruhan.

Pada konflik antara *SEAbings* dengan *KNetz* ini, akun @umparum3 merupakan salah satu akun yang secara konsisten mengunggah cuitan bernada merendahkan terhadap masyarakat Indonesia. Unggahan-unggahan dari @umparum3 tidak hanya menargetkan warganet Indonesia yang merupakan penggemar K-Pop saja, namun juga menyerang aspek-aspek lain yang berkaitan dengan identitas negara Indonesia. Dalam rentang 9 Februari 2026 sampai 19 Februari 2026, akun @umparum3 menyerang banyak aspek yang berkaitan dengan

Identitas Indonesia seperti kondisi ekonomi, budaya, agama, perempuan Indonesia, hingga isu seksualitas yang pernah menimpa Indonesia.

Salah satu pengguna X dengan *username* @Ghozali13659791 mengunggah cuitan pada 14 Februari 2026 yang menjelaskan secara garis besar tentang konflik yang terjadi. Dalam cuitan tersebut, penjelasan yang diunggah oleh pengguna @Ghozali13659791 memperlihatkan bahwa konflik yang terjadi bermula dari perbedaan pemahaman karena latar belakang budaya yang berbeda, kemudian membesar hingga saling menyerang identitas kelompok tertentu. Respons yang muncul terkait konflik yang mulai menyerang identitas kelompok dari masing-masing identitas juga beragam. Respons netizen dari Asia Tenggara tidak hanya mempertahankan identitas kelompok saja, namun mereka menggunakan prestasi talenta yang diakui secara global untuk membalas ujaran kebencian yang disampaikan oleh pihak *KNetz* (Suara.com, 2026). Menanggapi konflik yang sedang terjadi, netizen dari Indonesia justru membalas amarah dari kelompok *KNetz* dengan menggunakan humor dan juga *meme* untuk menyindir kelompok *KNetz* (Suara.com, 2026).



Gambar 1.7 Kesimpulan eskalasi konflik antara netizen Korea dan Asia Tenggara
Sumber: *Tweet* @Ghozali13659791 pada platform X (2026)

Perbedaan dalam memahami suatu nilai, norma, ataupun cara pandang dapat mempengaruhi bagaimana orang berkomunikasi satu sama lain, bagaimana menafsirkan informasi, dan bagaimana mereka menanggapi komunikasi dalam ruang digital. Dalam interaksi digital, komunikasi antarbudaya dapat menyebabkan

kesalahpahaman karena perbedaan sudut pandang budaya. Karakteristik media digital yang cepat dan terbuka juga meningkatkan resiko kesalahpahaman dan konflik antara pengguna media sosial (Sukiman, 2022).

Secara praktis, ada banyak cara bagi orang untuk berinteraksi antarbudaya di media sosial, termasuk teks, emoji, gambar, kutipan *tweet*, dan komentar. Semua jenis interaksi ini menyediakan cara bagi pengguna untuk berinteraksi satu sama lain dengan cepat dan intens, tetapi tidak dilengkapi dengan konteks yang lengkap, sehingga pengguna perlu memahami apa yang dikomunikasikan oleh pengguna lain. Hal tersebut menyebabkan setiap orang yang berasal dari latar belakang budaya dan perspektif yang berbeda, beresiko menerima pesan yang berbeda dari pengguna lainnya. Hal ini menambah kompleksitas pada proses komunikasi melalui komunikasi digital, dan juga berpotensi menyebabkan kesalahpahaman. Dalam situasi di mana pengguna dari berbagai negara tergabung dalam suatu komunitas global, munculnya kesalahpahaman akibat perbedaan pendapat di antara pengguna dapat meningkat menjadi bentuk konflik yang melibatkan seluruh identitas kelompok lintas budaya yang terlibat. Hal tersebut juga tampak pada konflik yang terjadi antara *KNetz* dengan *SEAbings* pada Februari 2026 lalu.

Konflik antara *KNetz* dengan *SEAbings* menunjukkan bahwa konflik di media sosial mewakili dinamika yang lebih dalam terkait dengan penciptaan makna, eskalasi konflik, dan pengembangan identitas kelompok dalam interaksi daring. Interaksi pengguna tidak lagi hanya tentang berbagi pendapat, tetapi kini telah menjadi tempat di mana individu atau kelompok menunjukkan identitas mereka sendiri, membangun batasan sosial, dan berinteraksi dengan cara yang jauh lebih ekstrem daripada sebelumnya. Fenomena ini menjadi isu penting untuk dikaji karena perkembangan konflik di ruang digital dapat memengaruhi kualitas percakapan dan sekaligus memperkuat stereotip, mendorong diskriminasi, dan memperintensifkan polarisasi antar kelompok. Dinamika ini juga dapat memengaruhi bagaimana individu memandang kelompok lain melalui komunikasi antarbudaya, yang dapat meningkatkan kemungkinan konflik di masa depan.

Untuk memahami fenomena tersebut secara lebih mendalam, penelitian ini menggunakan pendekatan netnografi untuk memperoleh pemahaman yang lebih

mendalam tentang fenomena ini. Netnografi adalah metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk mendeskripsikan atau meneliti cara individu berinteraksi satu sama lain melalui komunitas daring. Pendekatan ini dipilih karena kemampuan netnografi untuk menangkap dinamika komunikasi yang terjadi secara alami dalam media sosial, termasuk untuk mempelajari bagaimana individu menggunakan media sosial untuk membangun makna, mengekspresikan identitas, dan menyelesaikan konflik dalam lingkungan digital. Tidak cukup hanya menentukan isi percakapan untuk memahami fenomena media sosial, namun penting juga untuk mempelajari cara pengguna berkomunikasi satu sama lain, bagaimana mereka menanggapi satu sama lain, dan bagaimana percakapan berkembang atau terjadi dalam komunitas daring.

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan netnografi. Dalam penelitian ini, proses pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan observasi non-partisipan dan studi dokumen terhadap percakapan yang terjadi melalui platform X sebagai platform jejaring sosial utama untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, khususnya untuk mengamati unggahan yang dibuat, respons yang muncul sebagai tanggapan terhadap unggahan orang lain, keterangan yang digunakan dalam video atau gambar yang diunggah, serta pola interaksi yang dilakukan antar pengguna terkait konflik antara *SEAbings* dengan *KNetz*. Data yang dikumpulkan dengan cara ini diperiksa dalam kaitannya dengan berbagai pola interaksi, jenis eskalasi konflik, dan perkembangan identitas kelompok yang tercipta dalam konteks komunikasi digital.

Melalui pendekatan tersebut, tujuan penelitian ini terutama untuk memahami bagaimana interaksi pengguna terjadi di dunia digital, khususnya konflik yang terjadi melalui interaksi media sosial. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengamati percakapan itu sendiri, tetapi juga proses interaksi, respons pengguna, dan dinamika komunikasi yang ada di antara komunitas pengguna daring.

1.2 Rumusan Masalah

Media sosial menyediakan lebih banyak peluang untuk komunikasi lintas budaya antar individu. Namun, hal tersebut juga memberikan peluang munculnya konflik antar pengguna media sosial. Dalam komunikasi lintas budaya, adanya perbedaan budaya dan sudut pandang dapat berkembang menjadi situasi yang melibatkan identitas kelompok, konflik, dan berpotensi terjadi *cyberhate*. Konflik yang terjadi pada Februari 2026 antara *SEAbings* dengan *KNetz* merupakan salah satu contoh dari fenomena ini. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, konflik antara *SEAbings* dengan *KNetz* di media sosial X mencerminkan fenomena eskalasi konflik berbasis identitas dalam komunikasi lintas budaya di ruang digital yang perlu dikaji lebih mendalam.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah, “Bagaimana eskalasi konflik berbasis identitas antara antara *SEAbings* dengan *KNetz* di media sosial X?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana eskalasi konflik berbasis identitas antara antara *SEAbings* dengan *KNetz* di media sosial X.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pengembangan ilmu komunikasi, baik dalam kajian komunikasi digital, komunikasi antarbudaya, serta netnografi dalam konteks komunikasi di dalam media sosial. Penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi bahan acuan penelitian selanjutnya yang akan menganalisis terhadap dinamika konflik,

cyberhate, dan komunikasi antar pengguna dengan budaya yang berbeda dalam ruang komunikasi digital.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman kepada praktisi media digital, pengelola platform, dan komunitas daring (seperti *fandom*) tentang pola interaksi dan risiko konflik yang terdapat dalam komunikasi antar budaya. Temuan ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pengelolaan interaksi digital dan penanganan konflik, perumusan moderasi konten, dan pengembangan komunikasi yang adaptif kepada perbedaan budaya.

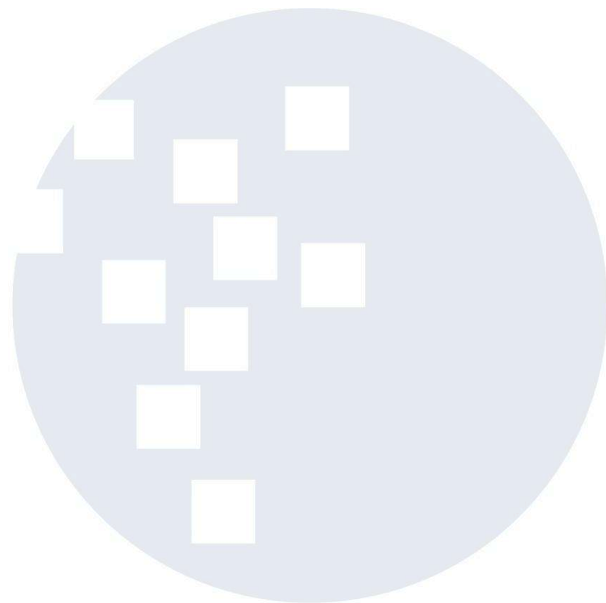
1.5.3 Kegunaan Sosial

Dari segi sosial, penelitian ini diharapkan mampu mengingatkan pengguna media sosial di komunitas lintas budaya agar lebih hati-hati berkomunikasi serta menghindari tindakan berpotensi konflik, menyimpang, dan mendiskreditkan. Kami juga berharap penelitian ini dapat mendorong positifnya interaksi yang menghargai perbedaan di ruang digital.

1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan data, yang hanya berfokus pada interaksi dalam platform media sosial X dengan Instagram dan Tiktok sebagai platform pendukung, pada periode 1 Februari 2026 hingga 28 Februari 2026 dengan hanya fokus pada percakapan yang menunjukkan adanya perkembangan eskalasi, sehingga dinamikan percakapan di luar rentang waktu tersebut tidak digunakan. Oleh karena itu, analisis ini tidak sepenuhnya mencakup keseluruhan dinamika konflik di media sosial. Dalam hal ini, meskipun peneliti telah memanfaatkan metode netnografi, analisis ini sepenuhnya bergantung pada data yang ada. Dalam penelitian netnografi, peneliti memiliki peran sebagai instrumen utama dalam menginterpretasikan data. Hal tersebut akan mempengaruhi hasil analisis karena subjektivitas

peneliti tidak sepenuhnya dihilangkan dalam proses analisis. Hal tersebut juga berkaitan dengan peran peneliti dalam menafsirkan makna yang terkandung berdasarkan data interaksi digital yang diteliti.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA