

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Adanya penelitian sebelumnya memberikan kontribusi yang penting sebagai referensi dan dasar konseptual bagi penelitian ini. Terdapat banyak penelitian sebelumnya yang telah mengkaji komunikasi berbasis media digital. Beberapa aspek tersebut meliputi interaksi antar pengguna melalui situs jejaring sosial, pembentukan opini publik, dan praktik komunikasi di antara anggota komunitas daring. Fakta bahwa komunikasi digital masih terus berkembang dan berperan aktif seiring perubahan cara pengguna berkomunikasi dan jenis platform yang dikembangkan, menunjukkan bahwa penelitian tentang bagaimana individu menggunakan teknologi untuk berkomunikasi bukan hal baru dan masih bisa untuk terus diteliti.

Dalam konteks media sosial, penelitian kebanyakan melihat pada interaksi individu dan kelompok dalam penggunaan *platform*, penyebaran informasi, dan komunikasi. Hal-hal terkait interaksi antar budaya, khususnya dalam menanggapi dan berinteraksi terhadap konflik lintas budaya yang terjadi dalam komunitas-komunitas digital seperti *SEAbings* dan *KNetz*, masih belum banyak penelitian yang membahas. Interaksi semacam ini bersifat konstruktif dan akan menunjukkan bagaimana individu beranggapan tentang diri mereka, pandangan masyarakat terhadap mereka, dan bagaimana hal itu dapat menyebabkan kemunculan konflik di dunia maya. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini berupaya untuk menutup kekosongan yang ada dan menjelaskan bagaimana konflik antara *SEAbings* dan *KNetz* terjadi melalui media sosial. Selain itu, juga akan dijelaskan bagaimana komunikasi antarbudaya antara individu-individu dari negara-negara yang masih berkembang dalam konflik ini.

Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengisi kekosongan sekaligus menunjukkan bagaimana semua konflik antara *SEAbings* dan *KNetz*

berlangsung melalui media sosial dan bagaimana sifat komunikasi antarbudaya antara orang-orang dari berbagai negara berkembang dalam konflik ini.

Penelitian pertama dalam jurnal MUKASI dengan judul “*Cyberbullying* di Media Sosial: Studi Netnografi Komentar Netizen di Akun TikTok @garutupdate_” mengangkat masalah terkait perilaku perundungan di dunia maya yang terjadi di kolom komentar pada akun berita lokal yang disebabkan oleh tingginya toleransi masyarakat di Indonesia terhadap komentar-komentar negatif (Supriadi et al., 2025). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk dan mendiskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perundungan siber di TikTok. Hasil penelitian ini mengidentifikasi bahwa anonim dan kolektivitas masyarakat lokal sebagai netizen berkontribusi dalam memunculkan pola perundungan melalui ujaran kebencian dan penghakiman serta perundungan secara kolektif. Penelitian ini berlandaskan pada kesamaan metode, yaitu netnografi, dan perilaku pengguna di media sosial. Perbedaan yang paling mencolok terletak pada subjek dan cakupan data. Pada penelitian terdahulu memusatkan perhatian pada akun berita lokal di TikTok, penelitian ini membatasi cakupan data pada platform X dengan rentang tanggal tertentu sehingga tidak dapat mewakili keseluruhan perilaku di media sosial lainnya. Selain itu, penelitian ini tidak menerapkan teori interaksi simbolik.

Penelitian kedua dalam jurnal KOMUNITI yang berjudul “Aktivitas Nasionalisme Digital: Studi Netnografi Fandom K-Pop di Indonesia” mengangkat masalah mengenai bagaimana identitas kebangsaan dipraktikkan dan dipertahankan oleh komunitas penggemar budaya asing di ruang digital (Witarti et al., 2026). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bentuk dan ekspresi nasionalisme digital dan ingin membuktikan bahwa *fandom* tidak mengurangi rasa cinta kepada negara. Penelitian ini mendapati bahwa nasionalisme digital di komunitas *fandom* Indonesia diimplementasikan dalam bentuk donasi bencana dan kegiatan serta partisipasi dalam kampanye yang berkaitan dengan isu sosial-politik di dalam negeri. Penelitian ini cukup relevan karena menggunakan pendekatan netnografi untuk menganalisis perilaku komunitas virtual di Indonesia. Penelitian ini memiliki batasan data yang cukup berbeda. Penelitian ini mendalami nasionalisme,

sedangkan penelitian ini menyoroti lebih banyak konflik yang terjadi antara *SEAbnings* dan *KNetz* di dalam platform X, yang mana konteks dari esensi yang terdapat pada ruang digital dalam batas waktu pengamatan..

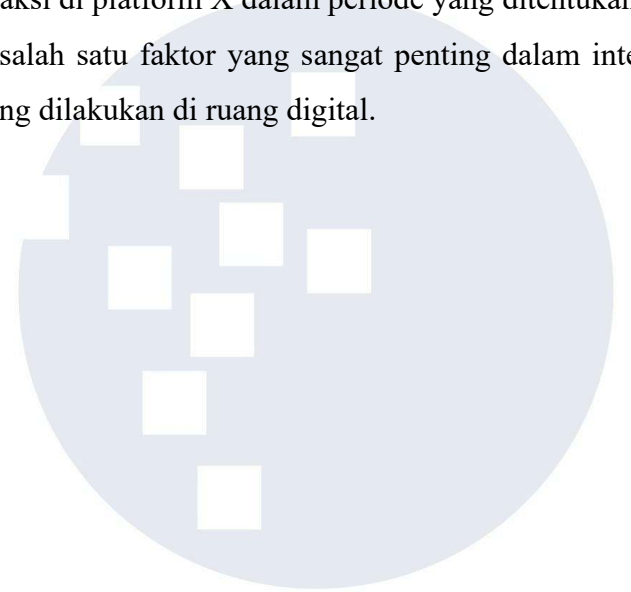
Penelitian ketiga dengan judul “Fanatisme dan *Fanwar* Penggemar K-Pop di Media Sosial TikTok” karya Ariyani, dkk. (2024). Penelitian ini membahas perilaku fanatisme berlebih yang menciptakan *fanwar* di TikTok. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fanatisme sekaligus menganalisis penyebab terjadinya *fanwar* di kolom komentar. Penelitian ini juga mencatat bahwa di TikTok, fanatisme berkelompok dan anonimitas menjadi penyebab utama agresi verbal. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini karena kedua penelitian ini menggunakan metode dan objek yang sama, yaitu Netnografi dan TikTok. Perbedaannya terletak pada objek dan limitasi media, di mana penelitian sebelumnya mengkaji fandom di TikTok, penelitian ini mengkaji konflik *SEAbnings* dan *KNetz* di X dengan limitasi waktu tertentu yang menyebabkan peneliti sangat mengandalkan data yang tersedia di waktu itu. Perbedaannya juga terletak pada batasan teori, di mana peneliti lebih menekankan pada komunikasi antarbudaya.

Penelitian keempat berjudul “*Cancel Culture* di Twitter: Etnografi Virtual Kasus Gofar Hilman dan Radio Prambors di Akun @Prambors” karya Roseline dan teman-teman (2023) yang mengangkat masalah mengenai kekuatan opini publik dalam melakukan *cancel culture* terhadap figur publik, dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses terjadinya fenomena *cancel culture* serta pengaruhnya terhadap keputusan sebuah institusi. Hasil penelitian ini menunjukkan netizen menggunakan narasi kolektif dan ancaman pemboikotan sebagai pembatasan sosial digital untuk menekan para pelanggar norma etis. Penelitian ini menjadi menarik karena merangkum situasi *cancel culture* yang juga dialami suatu pihak yang terlibat dalam konflik *SEAbnings KNetz*, meskipun perbedaan tersebut terletak pada fokus dan batasan representasi. Dalam penelitian sebelumnya berfokus pada publik figur, penelitian ini berfokus pada konflik hubungan persaudaraan (*siblings*) di platform X, dengan menyadari bahwa data tersebut tidak sepenuhnya merepresentasikan seluruh dinamika dan konflik yang terjadi dikarenakan batasan temporal.

Penelitian kelima berjudul “Analisis Perundungan Siber *Flaming* atas Komunikasi Penggemar BTS di Twitter” karya Taufik dan Ramadhana (2022). Penelitian ini adalah studi kasus mengenai kekerasan verbal *flaming* akibat fanatisme kelompok dengan tujuan untuk melihat pola serta menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan perundungan siber di kalangan penggemar K-Pop di Twitter (X). Dalam studi ini ditemukan bahwa *flaming* terjadi akibat *fanwar* yang ditunjukkan dengan tindakan pengiriman pesan provokasi yang bersifat merendahkan dan melemahkan pihak lawan. Penelitian ini sangat relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena ada kesamaan platform media sosial yang digunakan yaitu X (Twitter) dan kesamaan fokus penelitian yaitu perundungan digital. Namun, perbedaan yang nyata adalah objek dan subjektivitas penelitian. Jika penelitian ini menganalisis konflik antara *fandom*, maka penelitian ini menganalisis konflik antara *SEAblings* dengan *KNetz*, di mana hasil penelitiannya banyak dipengaruhi oleh subjektivitas peneliti dalam menganalisis interaksi digital yang ada di publik pada saat penelitiannya dilakukan.

Penelitian terakhir berjudul “*The Politics of Being a K-Pop Fan: Korean Fandom and the ‘Cancel the Japan Tour’ Protest*” karya Jennifer M. Kang (2023). Penelitian ini mengangkat masalah mengenai bagaimana aktivitas penggemar K-Pop bertransformasi. Permasalahan yang dianalisis dalam penelitian ini adalah bagaimana aktivitas penggemar bertransformasi dari sekadar konsumsi budaya hingga menyentuh aspek pengorganisasian protes kolektif dalam ruang digital. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggemar dapat mengombinasikan identitas penggemar dengan identitas nasional dalam rangka memobilisasi protes terhadap kebijakan yang dianggap industri hiburan sebagai tindakan yang tidak mempertimbangkan konteks. Penelitian ini menemukan bahwa penggemar K-Pop memiliki kemampuan kolektif untuk memberikan tekanan yang signifikan terhadap kebijakan industri dengan membatalkan tur melalui narasi yang terorganisir, mengindikasikan bahwa fandom K-Pop memiliki posisi sebagai aktor yang kuat dalam arena politik. Terkait dengan penelitian yang sedang berlangsung, penelitian ini menemukan fenomena yang sama dalam rangka memahami

mobilisasi kolektif dan sanksi dalam ruang digital (X). Meski begitu, perbedaan yang paling mencolok adalah di mana penelitian terdahulu lebih berfokus kepada aktivisme politik dalam ranah nasional, penelitian ini lebih berfokus kepada fenomena aktivisme siber yang terjadi sebagai respons agresi atas konflik *SEAbings KNetz*. Mengingat tujuan dan batasan dari penelitian ini, analisis ini fokus pada interaksi di platform X dalam periode yang ditentukan, oleh karena itu, konteks adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam interpretasi perilaku perundungan yang dilakukan di ruang digital.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1. Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	<i>Cyberbullying</i> di Media Sosial: Studi Netnografi Komentar Netizen di Akun TikTok @garutupdate_	Aktivitas Nasionalisme Digital: Studi Netnografi Fandom K-Pop di Indonesia	Fanatisme dan <i>Fanwar</i> Penggemar K-Pop di Media Sosial TikTok	<i>Cancel Culture</i> di Twitter: Etnografi Virtual Kasus Gofar Hilman dan Radio Prambors di Akun @Prambors	Analisis Perundungan Siber <i>Flaming</i> atas Komunikasi Penggemar BTS di Twitter	<i>The Politics of Being a K-Pop Fan: Korean Fandom and the "Cancel the Japan Tour" Protest</i>
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Abdee Rizky Supriadi, Zikri Fachrul Nurhadi, dan Annisa Husnusyifa Diterbitkan 2025	Denik Iswardani Witarti, Safitri Resita Putri, dan Pipin Farida Ariyani Diterbitkan 2026	Rahmitha Fitri Ariyani, Rizky Wulan Ramadhani, Widiastiana Vista Wijaya, dan	Roseline, Julius, Laura Abigail Christie Boseke, dan Setika Sidhik Nurhidayat Diterbitkan 2023	Handrian Taufik dan Maulana Rezi Ramadhana Diterbitkan 2022 oleh Universitas Telkom	Jennifer M. Kang Diterbitkan 2023 oleh Queensland University of Technology

oleh Universitas Garut	oleh Universitas Budi Luhur	Cholidah Astri Pertiwi Diterbitkan 2024	oleh Universitas Bunda Mulia	<i>Link:</i> https://l1nq.com/f2snz3s	<i>Link:</i> https://l1nq.com/q0q1u4p
<i>Link:</i> https://l1nq.com/zkijt06	<i>Link:</i> https://sl1nk.com/xyi2o00	oleh Universitas Tadulako <i>Link:</i> https://l1nq.com/qophhxv	<i>Link:</i> https://l1nq.com/79g3715		

3. Fokus Penelitian	<i>Perilaku cyberbullying di kolom komentar TikTok @garutupdate_.</i>	Aktivitas nasionalisme digital pada komunitas fandom K-Pop di Indonesia.	Fanatisme dan <i>fanwar</i> yang dilakukan penggemar K-Pop di TikTok.	Fenomena <i>cancel culture</i> dan interaksi netizen di akun Twitter @Prambors terkait kasus Gofar Hilman.	Perilaku perundungan siber berupa flaming yang menargetkan komunitas penggemar BTS di Twitter.	Aktivisme politik dan protes penggemar K-Pop dalam menuntut pembatalan tur Jepang terkait isu sensitif nasionalisme Korea.
----------------------------	---	--	---	--	--	--

4. Teori	<i>Computer-Mediated Communication (CMC) Theory</i>	Teori Nasionalisme Digital dan Teori Identitas Sosial	Teori Perkembangan Psikososial (Erikson) dan <i>Absorption-Addiction Theory</i>	<i>Cancel Culture Theory</i>	<i>Social Identity Theory</i>	<i>Cultural Citizenship Theory</i> dan Teori Nasionalisme
5. Metode Penelitian	Kualitatif (Netnografi)	Kualitatif (Netnografi)	Kualitatif Deskriptif	Kualitatif Deskriptif	Kualitatif (Etnografi Virtual)	Kualitatif (Analisis Diskusi Daring)
6. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Menganalisis pola komunikasi dan perilaku destruktif pengguna internet di ruang digital.	Menggunakan metode Netnografi untuk meneliti sentimen kebangsaan komunitas K-Pop di platform X.	Meneliti perilaku agresif dan konflik antar kelompok netizen dalam ekosistem budaya populer K-Pop.	Menggunakan pendekatan Etnografi Virtual/Netnografi dan meneliti perilaku kolektif netizen yang bersifat agresif/reaktif di platform X (Twitter).	Menganalisis perilaku serangan verbal dan pembelaan identitas kelompok pengguna pada platform X.	Meneliti bagaimana sentimen nasionalisme memengaruhi aksi dan interaksi netizen di ruang digital.

7. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Objek penelitian terbatas pada isu lokal, sementara penelitian ini mengkaji konflik identitas lintas negara.	Fokus pada aspek nasionalisme positif (sosial), sedangkan penelitian ini pada nasionalisme reaktif (konflik).	Fokus penelitian pada platform TikTok, sedangkan penelitian ini berfokus pada dinamika interaksi di platform X.	Fokus pada konflik antara massa netizen vs publik figur/institusi (<i>cancel culture</i>), sementara penelitian ini fokus pada konflik horizontal antar kelompok netizen lintas negara (Knetz vs SEAbings).	Fokus pada konflik internal antar fandom, sedangkan penelitian ini berfokus pada konflik identitas regional (Knetz vs SEA).	Mengkaji hubungan bilateral Korea-Jepang, sedangkan penelitian ini mengkaji konflik netizen Korea dengan Asia Tenggara.
8. Hasil Penelitian	Budaya lokal, kebiasaan spontan, dan toleransi terhadap komentar negatif sangat	Fandom K-pop di Indonesia berperan sebagai agen partisipatif yang memanfaatkan ruang digital untuk	<i>Fanwar</i> di TikTok dilakukan dengan menuliskan komentar dan membuat konten dengan simbol-simbol yang	Budaya pembatalan (<i>cancel culture</i>) di Indonesia seringkali menunjukkan kekompakannya	Terdapat empat tema pesan perundungan siber yang ditransmisikan oleh ARMY di Twitter, yaitu	Fans Korea menggunakan protes digital untuk menekan agensi agar mendahulukan kepentingan

<p>memengaruhi munculnya perilaku <i>cyberbullying</i>.</p>	<p>menyuarakan kepedulian sosial, solidaritas nasional, serta kebanggaan budaya Indonesia, sehingga membentuk narasi nasionalisme digital yang inklusif, kolaboratif, dan relevan dengan konteks masyarakat masa kini.</p>	<p>dipahami antar anggota <i>fandom</i>.</p>	<p>dengan melontarkan komentar-komentar berupa sentimen negatif, namun pada akhirnya terkadang tindakan-tindakan tersebut menghasilkan sesuatu yang nyata setelah suatu fenomena menjadi viral.</p>	<p>pesan perundungan siber <i>flaming</i> dengan tema menyerang, mengumpat, merendahkan, dan menertawakan</p>	<p>nasional dan keamanan di atas agenda bisnis global.</p>
---	--	--	---	---	--

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Konflik

Menurut Lewis Coser dalam buku Wahyudi (2021), salah satu sosiolog terkemuka, konflik didefinisikan sebagai salah satu upaya penyesuaian sosial untuk mendorong keseimbangan dalam masyarakat. Coser mengatakan bahwa munculnya konflik dipicu karena adanya sistem sosial yang tidak adil yang dialami oleh subordinat atau kelompok yang lebih lemah, sehingga kelompok tersebut terdorong untuk berkonflik dengan kelompok superordinat, atau kelompok yang lebih dominan, terkait legitimasi dari pola distribusi sumber-sumber yang langka (Wahyudi, 2021). Selain itu, Coser juga menyampaikan bahwa konflik lebih cenderung dipicu oleh kelompok subordinat terhadap kelompok superordinat ketika kelompok subordinat merasakan *sense of relative deprivation*, atau merasa diperlakukan tidak adil, terlebih lagi ketika tidak ada hambatan bagi kelompok subordinat untuk melawan, serta ketika kelompok superordinat tidak mampu mengendalikan tekanan atau aturan untuk mencegah terjadinya konflik (Wahyudi, 2021).

Bersamaan dengan pesatnya perkembangan teknologi dan media sosial, maka bentuk dari konflik sosial pun beradaptasi. Konflik sosial yang biasanya hanya muncul di ruang fisik, kini sudah menjadi bagian dari ruang digital. Di ruang digital, interaksi antar individu dan/atau kelompok menjadi lebih terbuka, lebih cepat, dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Saat ini, bentuk konflik di ruang digital sudah sangat beragam, mulai dari komentar anonim, sampai dengan tindakan peretasan dan pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual, perundungan siber dengan menggunakan identitas anonim, pelanggaran privasi, serta, hingga manipulasi ulasan pengguna (Katsh & Rabinovich-Einy, 2017). Beragam konflik tersebut kini telah menjadi bagian yang umum dan tidak terpisahkan dari aktivitas online, serta turut mewarnai kehidupan sehari-hari masyarakat.

Memang benar bahwa media sosial memungkinkan hubungan antarindividu, tetapi juga memungkinkan munculnya permasalahan baru. Ini terjadi karena relasi yang ada cenderung lemah, bahkan sering kali tidak lebih kuat dari hubungan pasif. Akibatnya, di media sosial muncul beragam permasalahan baru yang terus menerus dan juga sulit untuk dipecahkan. Ditambah lagi, didalam media sosial, permasalahan yang ada dapat lebih mudah terjadi dan lebih sulit untuk diatasi. Hal ini disebabkan oleh karakteristik media sosial yang membuat konflik lebih mudah dipicu dibandingkan diselesaikan, sementara mekanisme untuk memulihkan hubungan masih terbatas (Katsh & Rabinovich-Einy, 2017).

Definisi konflik yang dikemukakan oleh Coser serta Katsh dan Rabinovich-Einy relevan dengan fenomena konflik antara *SEAbnings* dengan *KNetz* pada media sosial X. Pada fenomena konflik ini, *sense of relative deprivation* dialami oleh kedua belah pihak antara *SEAbnings* dan *KNetz*, yang mana awalnya hanya terfokus pada masalah kecil, namun masalah semakin meluas dan kedua kelompok saling serang satu sama lain. Hal tersebut juga disebabkan oleh karakter media sosial yang tidak memiliki batasan, sehingga konflik antara *SEAbnings* dengan *KNetz* pada media sosial X menyebar tanpa batasan. Munculnya *sense of relative deprivation* mendorong kedua belah pihak untuk saling berkonflik hingga akhirnya mereka merasa kondisi sosial masyarakat telah seimbang.

Dengan demikian, konflik digital dapat dipahami sebagai bentuk lanjutan dari konflik sosial yang berakar pada ketimpangan dan perebutan legitimasi, namun berlangsung dalam lingkungan yang memiliki karakteristik berbeda, sehingga memengaruhi cara konflik tersebut muncul, berkembang, dan menyebar.

2.3 Landasan Konsep

2.3.1 Komunikasi Antarbudaya

Komunikasi antarbudaya menurut Neuliep (2018) merupakan proses interaksi antara individu dengan kelompok dari latar belakang budaya yang

berbeda. Perbedaan dalam nilai, norma, bahasa, serta cara memaknai pesan dapat memengaruhi jalannya komunikasi tersebut. Dalam konteks ini, perbedaan cara memaknai pesan dapat menyebabkan salah paham, yang dapat memicu konflik jika tidak dikelola secara tepat. Oleh karena itu, dalam segala bentuk interaksi, baik dalam konteks sosial, dunia kerja, dan aktivitas lainnya, penting untuk memahami, berempati, dan menyesuaikan diri dalam konteks perbedaan budaya agar hubungan antar individu dapat terjalin dengan baik.

Di sisi lain, komunikasi antarbudaya yang efektif memberikan berbagai keuntungan dalam kehidupan sosial. Interaksi dan hubungan yang terjalin antara individu dari latar belakang budaya yang berbeda dapat berkontribusi pada terciptanya komunitas yang lebih harmonis, peningkatan aktivitas ekonomi pada tingkat lokal, nasional, maupun internasional, serta penurunan potensi konflik (Neuliep, 2018). Beberapa dampak positif dari komunikasi antarbudaya yang berlangsung efektif diantaranya adalah:

2.3.1.1. *Healthy Communities* (Komunitas yang Sehat)

Komunitas sehat terdiri dengan individu yang mengerti dan menghargai perbedaan. Nilai kesetaraan tidak lagi berarti kesamaan, tetapi penghargaan terhadap keragaman. Dengan komunikasi antar budaya yang terbuka, individu dapat saling bekerja sama untuk kepentingan dan tujuan bersama serta dapat menciptakan lingkungan yang inklusif.

2.2.2.2 *Increased Commerce* (Peningkatan Aktivitas Ekonomi)

Kemampuan berkomunikasi dengan individu dari latar budaya yang beragam dapat mendorong kerja sama yang saling menguntungkan di bidang ekonomi. Adanya komunikasi antar budaya yang baik akan mendorong upaya kerjasama yang saling menguntungkan dan dapat meningkatkan berbagai aktivitas ekonomi.

2.2.2.3 *Reduced Conflict* (Pengurangan Konflik)

Konflik tidak dapat dihindari, tetapi dapat dikelola melalui komunikasi antarbudaya yang baik. Mengerti perbedaan perspektif dapat mengurangi stereotip, membangun kepercayaan, dan meminimalkan potensi terjadinya konflik dalam hubungan.

2.2.2.4 *Personal Growth Through Tolerance* (Pengembangan Diri melalui Toleransi)

Interaksi lintas budaya melalui interaksi membuat seseorang memahami dan merasakan perbedaan sekaligus persamaan sebagai manusia. Hal ini akan mendorong saling menghargai dan memperluas pandangan terhadap diri sendiri dan orang lain

Untuk penelitian ini, interaksi di media sosial yang melibatkan pengguna dengan latar belakang budaya yang berbeda, dapat dikaji menggunakan konsep komunikasi antara budaya. Adanya perbedaan cara pandang, nilai, dan interpretasi suatu pesan dalam ruang digital, memungkinkan terjadinya kesalahpahaman, yang dapat berujung pada konflik, baik berupa perdebatan, maupun sikap yang agresif, seperti perundungan di dunia maya. Dengan demikian, konsep komunikasi antara budaya dapat dijadikan sebagai dasar untuk menganalisis konflik yang terjadi, serta memperhatikan perbedaan latar belakang pengguna dalam ekosistem media sosial.

2.3.2 *Cyberhate*

Menurut Hoffman (2022), *cyberhate* merupakan bentuk ujaran kebencian yang penyebarannya terjadi melalui platform digital ataupun media sosial. Penyebaran ujaran kebencian dalam konsep ini memungkinkan terjadinya penyebaran prasangka, perselisihan, hingga kebencian terhadap suatu kelompok tertentu dalam skala yang luas dan cepat, dikarenakan ujaran tersebut tersebar melalui media sosial (Bacigalupo et al., 2022). Tidak adanya batasan dalam media sosial membuat *cyberhate* tertuju

pada suatu individu maupun kelompok secara luas berdasarkan identitas sosial mereka masing-masing, seperti ras, etnis, kebangsaan, agama, gender, orientasi seksual, ataupun karakteristik kelompok lainnya (Bacigalupo et al., 2022).

Dalam konteks interaksi antar kelompok pada media sosial, adanya stereotip atau prasangka terhadap suatu kelompok bisa semakin kuat dan parah dari adanya unggahan *cyberhate* pada media sosial. Platform digital yang mampu membuat penyebaran informasi berlangsung cepat dan luas, memungkinkan narasi bernuansa kebencian menyebar cepat dan luas, sehingga pandangan yang semakin buruk terhadap suatu kelompok tidak dapat dihindari. Hal ini mendorong masing-masing kelompok untuk semakin mempertahankan identitas mereka. Hal tersebut membuat ruangan digital akhirnya tidak lagi sebagai sarana pertukaran informasi saja, namun juga berubah menjadi arena konflik antarkelompok.

Bacigalupo (2022) menambahkan bahwa *cyberhate* tidak selalu disampaikan secara eksplisit dengan bentuk kata ataupun bahasa yang mudah dikenali. Dalam praktiknya, ujaran kebencian dapat muncul dalam bentuk simbol, istilah khusus, ataupun kode tertentu yang mengandung makna terselubung, sehingga hanya pihak tertentu saja yang bisa memahami hal tersebut yang memiliki pemahaman yang sama terhadap simbol tertentu yang digunakan. Penerapan bentuk komunikasi secara terselubung ini juga dapat membuat pelaku *cyberhate* terhindar dari deteksi pelanggaran ataupun sanksi dari platform digital terhadap konten *cyberhate* yang diunggah (Bacigalupo et al., 2022). Interaksi kelompok dalam lingkup digital dengan latar belakang budaya, etnis, ataupun nasionalitas yang berbeda juga bisa memperkuat batasan antara kelompok “kami” dan “mereka”. *Cyberhate* yang disampaikan secara implisit tetap bisa disampaikan kepada kelompok sasaran, meski kelompok yang dimaksudkan tidak memahami pesan yang disampaikan, namun ungkapan tersebut sebenarnya mengandung stereotip, prasangka, ataupun permusuhan terhadap kelompok tertentu.

2.3.3 Identitas

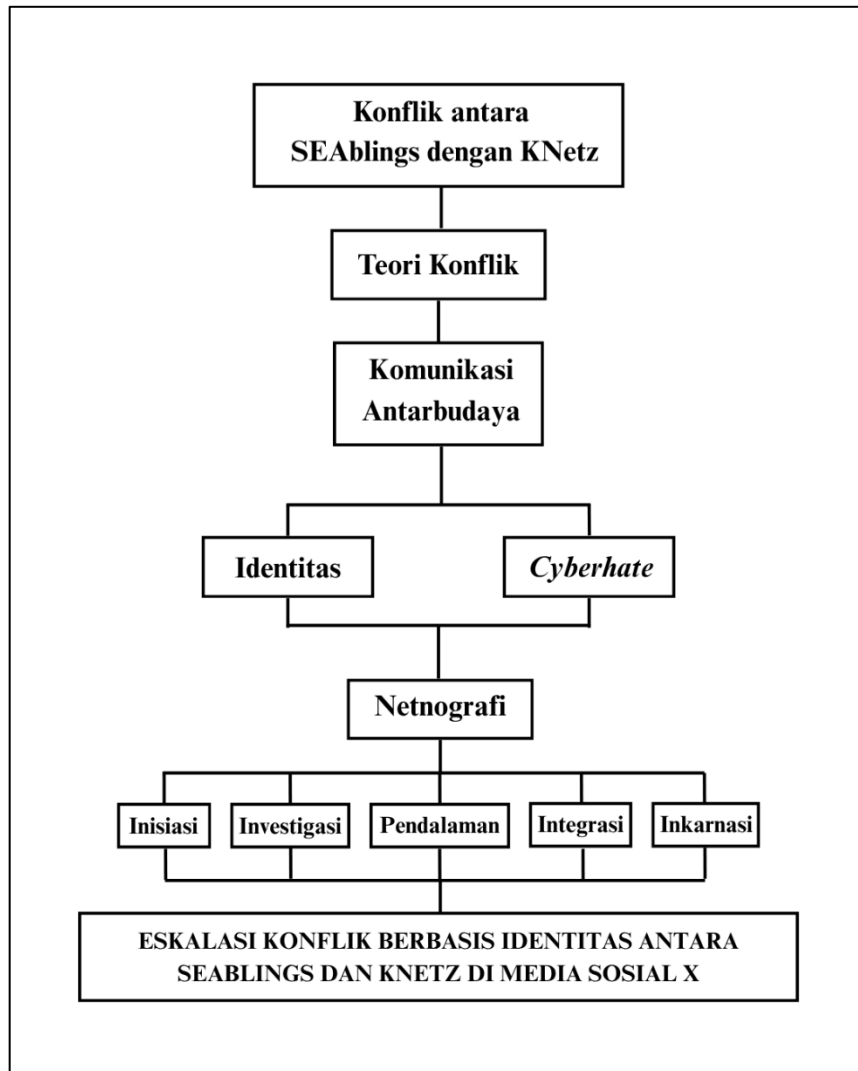
Menurut George Herbert Mead, identitas diri terbentuk melalui proses interaksi sosial yang berkelanjutan antara suatu individu dengan lingkungan sekitarnya (Kurilla, 2022). Menurut Mead, identitas terbentuk dalam dua bentuk, yaitu “*Me*” yang didefinisikan sebagai bagaimana suatu individu dipandang oleh lingkungan sosialnya, dan “*I*” tentang bagaimana suatu individu merespons pandangan tersebut (Kurilla, 2022). Dalam ruang digital, dinamika pembentukan identitas semakin luas. Hal tersebut dikarenakan setiap individu tidak memiliki Batasan dalam menampilkan identitas yang ingin mereka tunjukkan dalam ruang digital. (Amelia et al., 2025). Meski begitu, kebebasan dalam membentuk identitas mereka harus menyesuaikan dengan tren, norma populer, dan algoritma yang membentuk dan juga membatasi apa yang dikonsumsi oleh para pengguna media digital (Amelia et al., 2025). Dalam konteks tersebut, individu akan mempelajari berbagai unsur yang ada dalam masyarakat, termasuk berbagai aspek dari diri yang dipersepsikan masyarakat. Hal tersebut kemudian membangun kesadaran individu akan posisinya di dalam masyarakat. Dalam hal ini, Mead menyampaikan bahwa identitas dapat dipahami sebagai hal yang bersifat dinamis, yang ditentukan oleh interaksi sosial.

Contoh yang dapat diambil dalam mendeskripsikan pengertian identitas terlihat dari perumpamaan seseorang yang tergabung dalam suatu kelompok pertemanan atau suatu komunitas. Dalam lingkungan tersebut, “*Me*” secara perlahan mempelajari kebiasaan, nilai, serta cara berinteraksi yang dianggap sesuai oleh kelompok. Pengaruh kelompok ini selanjutnya akan membentuk “*I*” dan cara “*I*” dalam mempersepsikan diri. Namun, di dalam diri sesungguhnya individu tetap akan memiliki cara dan responsnya sendiri dalam mempersepsikan dan menanggapi pengaruh sosial. Jadi, identitas juga dapat dimaknai sebagai suatu hasil interaksi dan relasi sosial yang timbal balik antara individu dan komunitas sosial di sekelilingnya.

Di era digital, media sosial tidak hanya dijadikan wadah untuk berkomunikasi, namun juga bisa digunakan untuk membentuk, membagikan, bahkan mengatur identitas sosial masing-masing individu atau kelompok. Proses pembuatan citra sosial pada media sosial dapat disebabkan oleh kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan sosial, penerimaan, dan juga legitimasi dalam ruang digital (Amelia et al., 2025). Dalam proses tersebut, identitas akan terbentuk melalui interaksi yang berlangsung antar pengguna maupun kelompok di media sosial. Interaksi yang berlangsung akan memungkinkan suatu individu untuk menyerap nilai, norma, dan makna yang berkembang dalam kelompoknya, sekaligus memahami cara pandang kelompok lain yang tentunya memiliki cara pandang yang berbeda. Dalam hal ini, perbedaan pemaknaan yang muncul dalam interaksi lintas budaya dapat mempengaruhi pola interaksi dan memiliki potensi menimbulkan dinamika sosial dalam ruang digital.

Dalam penelitian konflik ini, aspek “*Me*” bisa terlihat dari bagaimana pengguna media sosial mengidentifikasi dirinya sebagai bagian dari kelompok tertentu. Sedangkan aspek “*I*” bisa terlihat dari Tindakan yang dilakukannya terkait konflik ini, atau dengan bagaimana pengguna menanggapi konflik, membela kelompoknya, atau menyerang kelompok lain. Pengguna media sosial tidak hanya membentuk diri mereka sebagai individu, tetapi juga membangun identitas kolektif sebagai kelompok yang bisa terlihat dari bentuk interaksi *SEAbings* dengan *Knetz* di media sosial X, yang di mana identitas kelompok memberikan pengaruh kepada pengguna dalam memandang dan merespons kelompok lain, serta dalam berpartisipasi pada konflik dan *cyberhate* di ruang digital.

2.4 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.8 Kerangka Pemikiran

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA