

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi secara pesat memudahkan manusia dalam berkomunikasi satu sama lain. Salah satu bentuk teknologi komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah media sosial. Media sosial menjadi sarana untuk membagikan informasi, teks, gambar, audio, dan video (Ginting et al., 2021). Media sosial sering dipahami sebagai ruang publik digital karena memungkinkan penggunaannya untuk berdiskusi, memberikan opini, dan berkontribusi dalam pembentukan wacana publik dalam dunia maya. Ruang publik digital berasal dari pemikiran Habermas yang menyatakan ruang publik sebagai tempat dimana individu dapat bertemu untuk berdiskusi dan berdebat tentang isu-isu terkait kepentingan umum (Alamiyah & Achmad, 2015; Setiawan, 2023).

Transformasi ruang publik digital telah menimbulkan dampak positif dan negatif, contohnya kemudahan dalam menyebarkan informasi dan melibatkan partisipasi pengguna media sosial secara massif (Kinanti & Achmad, 2025). Platform media sosial yang paling cepat dan massif mengundang partisipasi tanggapan berupa opini, adalah aplikasi Twitter atau X (Khelsea et al., 2021; Rahman et al., 2023). Pengguna memanfaatkan kolom komentar untuk membantah, berdebat, dan berkomunikasi (Parra et al., 2020). Interaksi yang terjadi pada ruang publik digital ini dapat memicu konflik sosial karena tidak selalu menghasilkan dialog yang harmonis. Sebaliknya justru sering memunculkan ketegangan antarkelompok pengguna pada praktik komunikasi daring. Perbedaan latar belakang sosial, budaya, dan identitas pengguna mendasari munculnya konflik tersebut. Selain itu, media sosial juga berpotensi mempercepat penyebaran stereotip antar budaya sehingga bisa memperparah konflik serta memicu munculnya rasisme di ruang publik digital (Zain et al., 2024).

Salah satu bentuk ketegangan antarkelompok pengguna yang muncul dalam praktik komunikasi daring tersebut dapat diamati melalui konflik antara *Knetz* (netizen Korea Selatan) dan *SEAblings* (netizen Asia Tenggara) di media sosial. Konflik di aplikasi X ini bermula saat sejumlah *fansite* asal Korea Selatan datang ke konser Day6 di Malaysia di tanggal 31 Januari 2026. Kehadiran sejumlah *fansite* dengan kamera profesional membuat beberapa penggemar merasa terganggu. Pasca konser, seorang penggemar membuat postingan yang memperlihatkan wajah pemilik akun fansite di media sosial. Tindakan ini mendapat reaksi keras dari *Knetz* karena menilai postingan tersebut telah melanggar privasi individu. Perdebatan semakin panas ketika *Knetz* mulai mengunggah postingan rasis yang merendahkan masyarakat Asia Tenggara. Perdebatan tersebut berubah menjadi konflik antarkelompok berbasis identitas regional. Fenomena konflik digital ini menunjukkan perdebatan sepele di media sosial bisa berubah menjadi konflik yang serius ketika disertai komentar sentimen rasial, sehingga memperkuat batas identitas antarkelompok serta memicu ketegangan dalam interaksi netizen di ruang publik digital.

Karakteristik platform media sosial mempengaruhi perkembangan konflik semakin meluas karena mampu menjangkau banyak pengguna dalam waktu singkat (Silvi et al., 2026). Fitur-fitur seperti tagar (#), trending, *quote tweet*, maupun *reply* mempercepat penyebaran informasi dan menarik partisipasi pengguna lain untuk membuat reaksi di luar kelompok yang mulanya terlibat (Syafreza, 2025). Sama seperti penggunaan tagar dan *keyword* #SEAblings menjadi sarana untuk mengelompokkan percakapan sekaligus memperluas jangkauan konflik ke komunitas yang lebih besar.

Penggunaan tagar membantu pengguna untuk bergabung dalam percakapan digital yang lebih luas. Tagar di media sosial akan membantu mengorganisasi percakapan warganet, mempertemukan warganet dengan topik yang diminati, dan mempermudah penyebaran informasi (Zappavigna, 2015). Tagar #SEAblings menjadi alat untuk identifikasi kelompok

sekaligus mengumpulkan warga Asia Tenggara dalam membalas komentar rasisme, membagikan meme maupun video lucu sebagai tanggapan, tetapi terdapat beberapa komentar SEAbblings yang juga rasis kepada *Knetz*. Konflik yang awalnya hanya berlangsung antara *Knetz* dengan penggemar Day6 kini menjadi konflik antara pengguna media sosial dari berbagai negara. X berperan sebagai media yang membentuk dinamika konflik antara *Knetz* dan SEAbblings.

Tagar #SEAbblings juga menjadi simbol yang membentuk makna kolektif dan solidaritas netizen Asia Tenggara. Netizen memaknai tagar #SEAbblings sebagai simbol solidaritas warga Asia Tenggara dalam menghadapi komentar rasis dari *Knetz*. Simbol diartikan sebagai bentuk stimulus yang memiliki makna tertentu bagi individu. Simbol menunjukkan perasaan, pandangan, dan respons individu terhadap objek dan peristiwa (Agustya et al., 2023). Interaksi simbolik yang dikemukakan oleh George Harberd Mead merupakan proses pembentukan pikiran, diri, dan masyarakat melalui interaksi antarmanusia secara terus-menerus. Interaksi ini membuat individu saling berbagi makna hingga memiliki pemahaman yang serupa terhadap suatu peristiwa (Ahmadi, 2008).

Solidaritas yang terbentuk di media sosial sering terjadi karena pengguna bergabung dengan komunitas virtual yang anggotanya memiliki kesamaan dengan mereka, termasuk persamaan ras, persamaan latar geografis, dan etnisitas (Daniels, 2013). Temuan penelitian sebelumnya mengatakan bahwa media sosial menjadi wadah untuk mengonsolidasi identitas warga Asia di Amerika yang terkena rasisme anti-Asia saat pandemi melalui tagar #StopAsianHate. Penggunaan tagar terbukti membantu menyebarkan informasi trauma rasial akibat ujaran kebencian dan membangun solidaritas serta pertahanan warga Asia (Chen et al., 2026). Dinamika identitas dan penggunaan tagar juga terlihat pada konflik antara *Knetz* dan SEAbblings.

Perselisihan secara cepat berubah menjadi konflik regional karena *Knetz* menulis komentar sentimen rasisme yang menargetkan identitas masyarakat Asia Tenggara. Rasisme digital adalah tindakan sosial yang menunjukkan perbedaan dengan merendahkan, acuh tak acuh, dan secara signifikan menyakiti orang lain terkait karakteristik fisik yang dilakukan secara langsung melalui media digital dalam kehidupan virtual (Karmila & Budimansyah, 2022). Seseorang akan dianggap rasis ketika dia merendahkan dan menyakiti orang lain secara acuh tak acuh berdasarkan perbedaan ras.

Penelitian yang membahas penggunaan tagar *#AsianLivesMatter*, memiliki fokus pada jenis konten yang mendominasi diskriminasi rasisme melalui tagar di media sosial, kekuatan hubungan antar tagar untuk menyebarkan pengaruh, serta melihat bagaimana narasi dapat menarik partisipasi netizen dalam menolak rasisme terhadap komunitas Asia di Amerika Serikat (Al-Kausar, 2025). Penelitian lainnya fokus pada pengaruh dan praktik fandom dapat mempengaruhi aktivisme digital anti rasisme di ruang publik digital (Shahin & Hou, 2025).

Belum banyak penelitian yang membahas konflik digital antar komunitas lintas negara di media sosial, eskalasi konflik digital menjadi isu rasisme, dan mobilisasi identitas regional melalui tagar. Sedangkan dalam penelitian ini, konflik *Knetz* dan *SEAblings* terjadi akibat pergeseran inti masalah dan berkembang menjadi konflik antarkelompok yang disertai saling serang menggunakan sentimen rasial. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kajian komunikasi digital dengan menganalisis transformasi konflik komunitas menjadi konflik identitas regional, mengkaji peran tagar untuk mobilisasi solidaritas digital, dan menelaah praktik rasisme digital dalam interaksi lintas komunitas fandom menggunakan pendekatan netnografi.

Netnografi adalah pendekatan yang menggunakan komunikasi termediasi komputer untuk memahami etnografis (Kozinets, 2010) dan kemudian berkembang menjadi teknik riset pada bidang media sosial (Kozinets, 2015). Pendekatan netnografi masih jarang digunakan

dalam penelitian yang berfokus pada konflik rasisme digital, sehingga penelitian ini memberikan peluang untuk menghadirkan pemahaman yang lebih kontekstual terhadap interaksi di ruang publik digital. Peneliti mendeskripsikan narasi konflik digital melalui pendekatan netnografi, sekaligus mengkaji pembentukan identitas regional, dan mengidentifikasi praktik rasisme dalam interaksi netizen di media sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimanakah dinamika konflik digital antara *Knetz* dan SEAbings di media sosial X yang dimediasi oleh penggunaan tagar #SEAbings?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, peneliti menetapkan tujuan penelitian ini:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk narasi konflik yang muncul dalam percakapan netizen pada tagar #SEAbings di media sosial X.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana netizen membangun identitas kelompok dan solidaritas regional dalam konflik digital antara *Knetz* dan SEAbings.
3. Untuk mendeskripsikan praktik rasisme digital yang muncul dan diproduksi ulang dalam interaksi netizen pada konflik digital antara *Knetz* dan SEAbings.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang komunikasi digital dan studi media sosial. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai dinamika konflik antarkelompok

pengguna di ruang digital serta praktik komunikasi yang muncul dalam percakapan daring. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas fenomena konflik, rasisme digital, serta interaksi pengguna media sosial menggunakan pendekatan netnografi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai bagaimana konflik antarkelompok dapat terbentuk dan berkembang di media sosial melalui percakapan daring. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi pengguna media sosial agar lebih bijak dalam berinteraksi dan menyampaikan pendapat di ruang digital. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam mengkaji fenomena konflik dan dinamika komunikasi di media sosial, khususnya pada platform X.