

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini berfokus pada bagaimana manajemen privasi komunikasi (*Communication Privacy Management*) dalam fenomena *spill culture* Komunitas MARAH-MARAH di X (Twitter) pada postingan *online shaming*. Di dalam *postingan* Komunitas MARAH-MARAH, seringkali ditemukan interaksi antar anggota yang mendorong satu sama lain untuk membuka sedikit informasi atau memberitahu dengan kode tentang seseorang yang sedang dibicarakan dengan dampak yakni “dirujuk netizen” sebagai efek jera atau sanksi sosial. Fenomena ini yang disebut secara populer oleh netizen sebagai budaya *spill*. Dalam postingan *spill* tersebut tidak semata-mata hanya membagikan namun juga menyebarkan secara sengaja informasi pribadi dan privasi seseorang dengan tujuan mempermalukan secara daring atau *online shaming*. Oleh karena itu untuk menghindari terjadinya *online shaming* anggota komunitas perlu mengatur batas informasi privat dan publik. Dengan menggunakan metode netnografi, peneliti membahas bagaimana budaya *spill* sebagai budaya internet yang bertujuan mengulik informasi pada topik tertentu terjadi di Komunitas MARAH-MARAH.

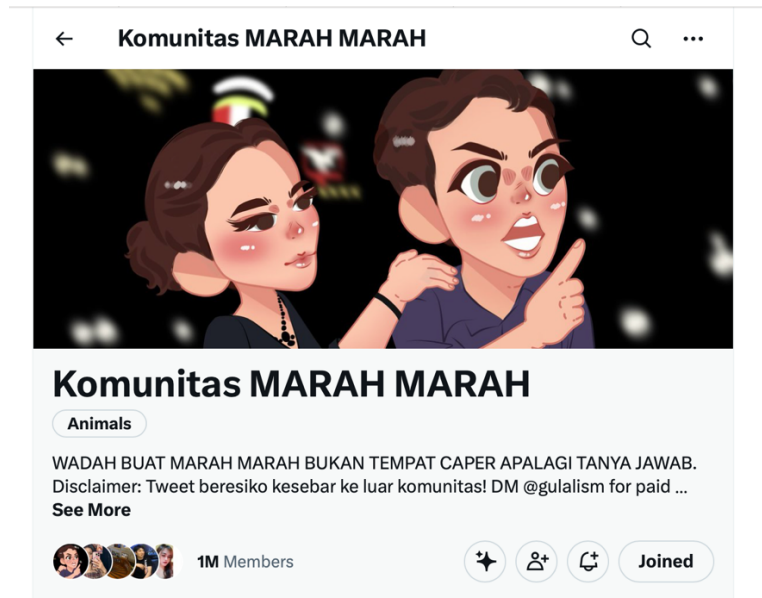
Rapuhnya privasi di media sosial tidak bisa dilepaskan dari fenomena budaya digital yang berkembang, salah satunya adalah budaya *spill*. (Masur, 2018). menekankan bahwa media sosial menyebabkan semakin kaburnya batas antara ruang

privat dan publik. Unggahan status maupun komentar di media sosial kerap merepresentasikan ciri khas interaksi personal, seperti menyapa individu tertentu, membagikan hal yang bersifat intim, atau membuat rujukan spesifik. Namun, konten tersebut pada umumnya tetap dapat diakses oleh khalayak yang lebih luas. Fenomena ini menunjukkan bahwa isu-isu personal kini bergeser menjadi persoalan kolektif yang dikonsumsi oleh publik.

Salah satu faktor yang mendukung suatu budaya internet seperti budaya *spill* berkembang di media sosial adalah adanya komunitas daring. Dengan hadirnya komunitas daring, komunikasi antarindividu menjadi lebih mudah karena akses yang tanpa batas. Pada penelitian yang dilakukan oleh Widyaningrum (2021) menyimpulkan bahwa komunitas daring dibangun karena adanya topik yang secara sengaja dibahas dan mengundang banyak komentar dan ketertarikan netizen. Pola interaksi yang dilakukan dalam komunitas daring juga cenderung secara anonim dan sudah menjadi suatu budaya komunikasi baru di media sosial, salah satunya Twitter atau X (Avdijan & Rummyeni. 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Laturrahmi (2020 p 215) menyimpulkan bahwa interaksi antar pengguna Twitter/X dengan menggunakan akun anonim dapat membangun sebuah hubungan pertemanan karena saling mendukung secara emosional, dengan dasar persamaan minat, serta rasa percaya antar pengguna. Sehingga *platform* Twitter atau X seringkali dijadikan sebuah tempat bagi orang untuk mencurahkan isi hati mereka tentang kehidupan sehari-hari. Di dalam media sosial

Twitter atau X sendiri mempunyai fitur yakni “*community*” yang menyediakan wadah bagi para pengguna untuk membangun komunitas daring sesuai dengan kegemaran.



Gambar 1.1 Profil Komunitas MARAH-MARAH

Komunitas MARAH-MARAH merupakan salah satu komunitas daring berbasis media sosial Twitter atau X yang menarik untuk diteliti. Sesuai dengan namanya, Komunitas MARAH-MARAH terbentuk dengan tujuan sebagai tempat untuk menyampaikan amarah. Komunitas ini didirikan oleh pengguna @musyihab pada Agustus 2022 dan telah berkembang secara signifikan dengan jumlah anggota yang semakin meningkat yakni 1 juta pengguna per 27 Mei 2025. Topik pembahasan yang sering diminati oleh komunitas ini adalah ketidakpuasan terhadap sebuah isu atau peristiwa sosial, politik, atau budaya dengan pandangan kritis dan emosi negatif yang dibagikan secara publik melalui forum komunitas. Komunitas ini merupakan contoh nyata akibat dari norma masyarakat yang membatasi ekspresi kemarahan secara

langsung di ruang publik. Sehingga dengan hadirnya Komunitas MARAH-MARAH dapat dijadikan para anggota atau pengguna sebagai lingkungan yang aman khusus untuk mengungkapkan emosi (Nova & Winarti, 2024, p 750-757).

Komunitas MARAH-MARAH juga menjadi tempat bagi penggunanya untuk membagikan luapan emosi melalui cerita yang didasarkan pada peristiwa pribadi anggota (Zanika & Putra, 2024 p 351). Pada penelitian yang dilakukan oleh Sarifudin & Zuhri (2025 p 189) dinyatakan bahwa sebagian besar anggota dari Komunitas MARAH-MARAH merupakan individu yang sedang mengalami pengalaman yang tidak menyenangkan baik di dunia nyata maupun *virtual*. Fenomena yang telah dibahas pada penelitian sebelumnya adalah "*Trash Talking*" bahwa di dalam Komunitas MARAH-MARAH ditemukan kecenderungan penggunaan kata makian yang provokatif dengan tujuan menjatuhkan seseorang sebagai luapan emosi. *Postingan* dengan gaya tersebut berhasil mendapatkan atensi yang lebih banyak bahkan sampai terjangkau kepada pengguna X di luar anggota Komunitas MARAH-MARAH. Kehadiran komunitas ini menuai pro dan kontra karena berbagai postingan kontroversial yang kemudian menjadi bahan perdebatan pengguna X.

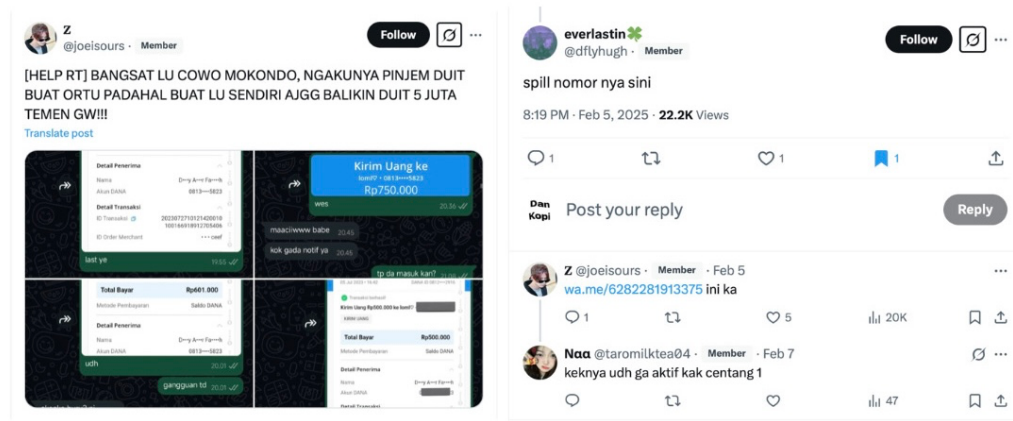


Gambar 1.2 Postingan dan komentar Komunitas MARAH-MARAH

Budaya *Spill* merupakan salah satu fenomena budaya internet kontroversial yang sedang dinormalisasikan oleh anggota Komunitas MARAH-MARAH. Budaya *Spill* berasal dari kata “*spill*” yang diambil dari istilah familiar dengan budaya *drag* (*drag queen* adalah penampil yang umumnya seorang pria, namun berperan sebagai perempuan selama penampilan selama pertunjukan seni dan hiburan) yakni “*spill the tea*” yang digunakan untuk ajakan bergosip baik secara pribadi maupun publik (Khalis & Rifhan, 2019 p 219-230). Pada konteks media sosial “*spill*” dapat diartikan sebagai bentuk upaya untuk mencoreng nama baik seseorang dengan menyebarkan aib mereka. Beberapa contoh topiknya seperti hubungan antara lawan jenis hingga urusan privasi hubungan seseorang (Raihan et al., 2022). Media sosial menjadi wadah bagi pengguna untuk melakukan ‘*spill*’ yakni menyebarkan informasi dan gosip secara langsung dan

menjangkau audiens yang lebih luas. Hal ini telah membentuk sebuah budaya baru, di mana membagikan '*tea*' atau gosip menjadi lebih sederhana dan terasa tidak menimbulkan dampak langsung, sehingga membuat para penggosip merasa lebih leluasa dan nyaman (Najwa et al., 2025 p 124-125).

Biasanya budaya *spill* di dalam Komunitas ini ditemukan dengan kata kunci "*Spill*". Isu-isu personal yang paling sering muncul dalam praktik *spill culture* di komunitas daring umumnya berkaitan dengan ranah hubungan interpersonal yakni hubungan romantis. Topik yang banyak dibicarakan meliputi kisah perselingkuhan yang dilakukan oleh pasangan, baik dalam lingkup pacaran maupun rumah tangga. Kata "*Spill*" dalam konteks gambar 1.2 adalah sebagai ajakan bergosip agar pemilik postingan untuk menguak lebih dalam mengenai informasi seseorang yang sedang menjadi bahan pembicaraan. Namun dalam prosesnya, budaya *spill* yang terjadi di Komunitas MARAH-MARAH seringkali bersinggungan dengan masalah privasi seperti informasi pribadi milik orang lain yang meliputi nama, alamat rumah, foto, alamat email, data rekening bank, postingan media sosial, dan lain-lain. (Moschovitis, 2021 p 102). Postingan dengan informasi pribadi ini biasanya ditujukan untuk mempermalukan secara daring atau disebut dengan istilah *online shaming*.



Gambar 1.3 Postingan @joiesours di Komunitas MARAH-MARAH

Online shaming umumnya melibatkan penyebaran konten untuk mempermalukan seseorang dalam bentuk hinaan, ancaman, dan emosi. (Muir et al., 2023) Faktor pendorong semakin berkembangnya budaya spill di Komunitas MARAH-MARAH adalah untuk memberikan “efek jera” kepada seseorang dan mendapatkan dukungan dari sesama anggota komunitas. Menurut Mahmood et al., (2018) meluasnya fenomena ini menunjukkan bahwa rasa malu sering digunakan sebagai cara untuk mengatur atau mengendalikan perilaku orang lain dalam masyarakat. Gambar 1.3 merupakan contoh budaya spill antar anggota Komunitas MARAH-MARAH dengan menyebarkan sebagian informasi pribadi seseorang. Dengan adanya komunitas daring, kini tanggungan rasa malu tidak hanya di lingkup keluarga dan orang-orang terdekat saja (Atherton, 2023)

Dalam komunitas *online* akan selalu ada peraturan-peraturan yang berlaku di dalamnya (Atherton, 2023 p 8). Komunitas MARAH-MARAH sendiri mempunyai

peraturan yang mengingatkan anggotanya untuk menghargai privasi milik orang lain.

Seperti ada berbunyi pada aturan Komunitas MARAH-MARAH nomor 7 yakni

“HARGAI PRIVASI ANYINGGG!! (Kecuali penipuan deh boleh) Jangan lu sebar privasi orang (nama, alamat, muka, sosmed) ntar lu kena UU ITE baru tau rasa! Tapi kalo penipuan mah boleh aja soalnya banyak tuti (tukang tipu)”
(Sumber Komunitas MARAH-MARAH)

Namun pada realitanya, terdapat ketegangan yang terjadi antara peraturan yang berlaku dengan fenomena budaya *spill* sebagai bentuk memermalukan secara daring yang sedang terjadi di dalam Komunitas MARAH-MARAH.

Dalam perspektif teori *Communication Privacy Management* hal ini bersinggungan dengan bagaimana manajemen privasi seseorang di komunitas daring. Sehingga menggunakan teori ini, peneliti ingin membahas bagaimana seseorang mengatur manajemen privasi dalam berinteraksi di tengah adanya budaya *spill* yang terjadi dalam komunitas. Fenomena tersebut penting untuk diteliti karena meskipun berawal dari isu personal, dampaknya dapat meluas menjadi persoalan kolektif yang melibatkan banyak orang. Menurut Rahmawati et al (2023) media sosial menyimpan jutaan data pribadi dan identitas pengguna yang tersebar luas. Perkembangan ini membuat informasi tersebut semakin mudah diakses oleh berbagai pihak, sehingga potensi pelanggaran privasi pun semakin besar. Sehingga urgensinya terletak pada pergeseran makna privasi akibat perkembangan teknologi media sosial dan komunitas daring. Dalam permasalahan ini, dengan menerapkan batasan diri dalam interaksi di

media sosial tidak hanya sebagai respon atau tanggapan terhadap ketidakpedulian privasi, namun juga sebagai langkah-langkah yang diambil untuk melindungi hal-hal yang seharusnya bersifat pribadi agar terhindar dari kejahatan digital (Sriwahyuni & Seprina, 2024).

Peneliti melakukan riset mengenai penelitian terdahulu yang serupa baik dari subjek, objek, metode, dan teori yang digunakan. Penelitian mengenai Komunitas MARAH-MARAH sudah pernah dilakukan oleh Nova, I. F., & Winarti, D. pada tahun 2024. Dalam penelitian tersebut, Komunitas MARAH-MARAH dijadikan sebagai subjek dengan mengangkat fenomena mengenai ungkapan marah yang diluapkan oleh anggota di dalam komunitas. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan kajian teori utama yakni kajian analisis linguistik khususnya pada ungkapan marah atau emosi. Kemudian penelitian tentang Komunitas MARAH-MARAH masih terus berkembang. Contohnya pada tahun 2025 penelitian yang dilakukan oleh Sarifudin, B., & Zuhri, S. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan kajian teori utama yakni logika pesan dari Barbara O'Keefe dan *'trash talking.'* Kesamaan dari kedua penelitian terdahulu tersebut adalah metode yang digunakan yakni studi kasus. Sedangkan penelitian ini menunjukkan sebuah kebaruan dalam penggunaan netnografi khususnya untuk meneliti Komunitas MARAH-MARAH sebagai sebuah subjek penelitian.

Kemudian peneliti juga menemukan beberapa penelitian terdahulu yang mengaitkan privasi dengan Teori *Communcation Privacy Management* (CPM). Salah dua contohnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Bate, A. P., & Amrullah, H. F.

pada tahun 2022 yang menggunakan studi kasus sebagai metode. Sementara itu Amelia, S., & Wibowo, A. A. pada tahun 2023. Yang berbeda, penelitian ini menggunakan metode netnografi. Dari kedua penelitian tersebut, peneliti ingin memberi nilai kebaruan dalam segi fenomena yang diangkat. Sehingga pengaitan budaya *spill* dengan teori *Communcation Privacy Management* merupakan salah satu upaya peneliti untuk mewujudkan nilai kebaruan tersebut.

Berbeda dari studi-studi terdahulu, penelitian ini akan menggunakan metode etnografi virtual atau *netnografi*. Netnografi memungkinkan penelitian yang mendalam tentang budaya dan interaksi yang terjadi di komunitas virtual, seperti halnya Komunitas MARAH-MARAH ini. Sedangkan untuk landasan teori sekaligus objek dalam penelitian ini akan berfokus pada *Communication Privacy Management Theory* atau teori Manajemen Privasi Komunikasi. Tujuannya adalah untuk memahami fenomena bagaimana proses anggota Komunitas MARAH-MARAH mengelola informasi pribadi atau privasi mereka maupun milik orang lain. Kemudian, subjek dalam penelitian ini yakni Komunitas MARAH-MARAH di X (Twitter) masih jarang diteliti sehingga menjadi nilai kebaruan dari penelitian ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana manajemen privasi komunikasi dalam *spill culture* pada postingan *online shaming* Komunitas MARAH-MARAH DI X (Twitter)?

1.3. Batasan Masalah

1. Objek dari penelitian ini adalah *Communication Privacy Management*
2. Sedangkan subjeknya Komunitas MARAH-MARAH di *platform* media sosial X (Twitter).

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yakni mengetahui *Communication Privacy Management* dalam *Spill Culture* pada postingan *Online Shaming* Komunitas Marah-Marah di X (Twitter).

1.5. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut

a. Teoritis

Penelitian ini dapat memperluas wawasan ilmu pengetahuan dan kontribusi secara teoritis tentang penelitian mengenai komunitas *online* dengan topik *Communication Privacy Management*, *Spill Culture*, dan *Online Shaming*

b. Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini dilakukan untuk menjadi acuan bagi peneliti dalam meneliti *Communication Privacy Management*, *Spill Culture*, dan *Online Shaming* dalam komunitas *online*.

2) Bagi institusi

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya di masa yang akan datang dan dapat ditambahkan sebagai bahan penelitian dengan topik *Communication Privacy Management*, *Spill Culture*, dan *Online Shaming* dalam penggunaan media sosial.