

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Penelitian ini berfokus pada *privacy management* tentang secret admirer di komunitas online Genshin Impact. *Privacy management* atau *communications privacy management* (CPM) di sini mengutip, Petronio dalam (Hidayati & Irwansyah, 2021, p.80), menjelaskan adanya resiko yang diterima jika terlalu terbuka akan informasi pribadi dan perlu adanya batasan dalam mengungkapkan informasi pribadi di publik.

Dalam konteks komunitas online, Teori Communication Privacy Management (CPM) membahas tentang bagaimana individu mengelola privasi komunikasi mereka. Konsep ini menggambarkan batasan virtual yang dipertahankan individu antara informasi yang dianggap pribadi dan publik di dunia maya/ virtual. Seorang user menyoroti hak individu untuk mengontrol informasi tentang diri mereka, termasuk kebijakan privasi yang diatur oleh platform media sosial. Aturan privasi, baik dari kebijakan platform maupun norma-norma dalam komunitas online, berperan dalam mengarahkan bagaimana informasi privasi diatur, dibagikan, atau dilindungi. *Boundary* mencerminkan dinamika interaksi di komunitas online, termasuk keputusan untuk berbagi informasi pribadi atau hubungan antara anggota. Hal ini juga mencakup aturan dan norma bersama dalam suatu kelompok. Namun, dalam

lingkungan ini, terdapat ketidakpastian atau konflik yang mungkin muncul, seperti pelanggaran privasi atau perubahan kebijakan platform. *Disclosure* menciptakan situasi di mana individu dihadapkan pada dilema dalam memutuskan seberapa banyak informasi yang harus mereka bagikan. Dengan memahami prinsip-prinsip ini, anggota komunitas online dapat menciptakan lingkungan yang lebih aman, saling menghormati, dan terpercaya.

Dalam komunitas Genshin Impact di X atau yang disebut genshintwt, memiliki sebuah laman anonym yang disebut sebagai base. Base sendiri memiliki peran yang berbeda, seperti base untuk mencari teman, membahas lebih jauh tentang game, hingga base confession. Di dalam base confession, terdapat sebutan *secret admirer* untuk seseorang yang secara terbuka mengungkapkan rasa sukanya kepada seseorang namun menutupi identitas dirinya. Mengutip dari (Dainton & Zelle, 2019, p.142), proses pengambilan keputusan menjadi garis diantara pengungkapan atau penyembunyian. CPM menjelaskan "*People create decision-making rules to help them determine when to reveal and when to conceal private information*" (Dainton & Zelle, 2019, p.142) menjadikan bahwa CPM membahas tentang seberapa batasan yang individu ingin tunjukkan (*control*) agar dapat melindungi informasi pribadi.

Menurut (Nasrullah, 2017, p. 11), "Medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual." atau dapat dijelaskan media sosial secara virtual berarti mewakili, berinteraksi, berkolaborasi, berbagi, berkomunikasi dengan orang

lain, dan membentuk ikatan sosial bagi pengguna. Selain itu, pengguna media sosial juga menggunakan media sosial sebagai tempat untuk mengekspresikan emosinya.

Konsep *Communication Privacy Management* (CPM) menunjukkan bagaimana orang mengelola privasi komunikasi mereka dalam interaksi sosial, termasuk di media sosial. CPM dapat membantu menjelaskan bagaimana pengguna di komunitas online seperti *confession base* di X mengelola privasi komunikasi mereka dalam hubungannya dengan identitas mereka. (Petronio, 2013, p.6) teori *Communication Privacy Management* (CPM) adalah teori komunikasi yang menjelaskan pengungkapan diri pada lingkungan sosial dan online. Teori ini juga menjelaskan bagaimana pihak yang mengungkapkan dan pihak yang menerima mengelola batas-batas privasi dan pengungkapan.

CMC dibangun secara sosial karena berkembang dan berputar di sekitar interaksi atau kombinasi keterampilan (keterampilan teknologi) dan cara-cara yang muncul di mana individu menggunakan keterampilan tersebut (Lizzo & Liechty, 2022, p.2). Dengan menggunakan CMC (*computer mediated communication*) pengguna dapat membuat identitas samaran, berinteraksi dengan mutual atau followers, berhubungan dengan lainnya, berpartisipasi dalam komunitas online, dan atau grup lainnya (Lipschultz, 2015, p.42). Komunikasi dalam situs media sosial seperti X dapat memicu *crowd sourcing*, di mana audiens menyatukan potongan-potongan informasi menjadi narasi yang lebih besar untuk bercerita. Program tanya-jawab *crowdsourcing* yang disebut Jelly, dibuat oleh salah satu pendiri Twitter, Biz Stone.

Komunikasi virtual merupakan komunikasi yang terjadi di laman virtual atau online, khususnya karena maraknya media baru yang hadir saat ini, seperti sosial media. Peran sosial media juga semakin lekat karena kebutuhan dapat tersampaikan atau terpenuhi melalui sosial media (Misdianti & Kurniasari, 2022). Komunitas virtual terbentuk karena ada orang-orang dengan minat yang sama yang sering berinteraksi satu sama lain. Komunitas virtual berfokus pada komunikasi dan interaksi partisipatif, mengkhususkan diri pada hubungan antara anggota komunitas virtual dan peran teknologi informasi (Balai et al., 2018, p.55)

Di dalam komunikasi virtual memiliki konsep *cyberspace*. Konsep ini merupakan bahwasannya dunia maya adalah proses komunikasi yang berkembang melalui media baru yang merupakan bagian dari perkembangan internet.

Sosial media juga terdiri dari berbagai macam seperti Twitter, Facebook, Instagram, dll, yang juga penggunaan dan cara berkomunikasinya berbeda-beda. Penggunaan sosial media dapat memenuhi kebutuhan manusia seperti kebutuhan informasi, hiburan, maupun kebutuhan sosial seperti berinteraksi dengan manusia lain.

Dikutip dari databoks, saat ini salah satu media sosial yang paling populer adalah Twitter atau X. Dengan pengguna yang mencapai 14,75 juta per April 2023, pertukaran berita dan informasi di dalamnya sangat cepat dan dapat menjangkau seluruh dunia. Dalam sosial media X, pengguna bisa

berkomunikasi melalui *timeline* dengan melakukan *jbjb* (jawab balik), ataupun melalui *direct message* yaitu pesan pribadi. X menjadi sebagai salah satu platform media sosial memungkinkan pengguna untuk membentuk komunitas online yang terdiri dari orang-orang dengan minat yang sama. Komunitas online seperti ini sering kali terbentuk melalui sebuah akun yang dimaknai sebagai *Base*.

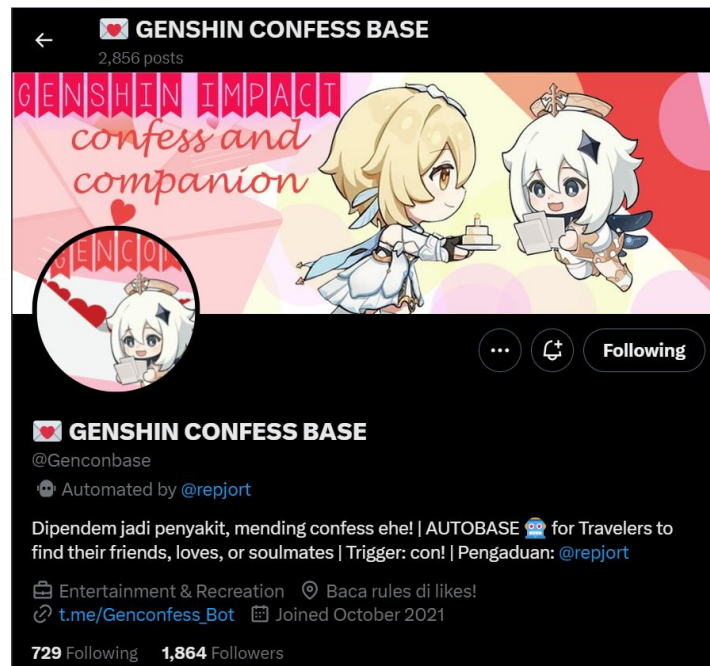
Sebuah Base bisa menjadi induk dari setiap komunitas online yang ada di X, ataupun sebagai wadah untuk komunitas itu sendiri. X base sangat beragam dan memiliki kepentingan yang berbeda, seperti base berita, base info bencana, base hiburan, maupun base komunitas virtual sebuah game di X yang disebut *Genshintwt*.

Base tersebut merupakan *cyberspace* untuk mencari teman, pasangan, dan berinteraksi antar sesama akun *Genshintwt*. Sebagai bentuk dari komunitas online, sangat penting pula eksistensi dari kehadiran base itu sendiri. Dalam fenomena komunitas online, khususnya di komunitas *Genshintwt*, penggunaan media sosial menjadi kunci utama berjalannya komunitas yang memang bersifat online ini. Penggunaan media sosial pun tidak hanya untuk sekedar berinteraksi, namun juga menjadi sarana dalam mempelajari budaya anak muda (Eriyanto, 2021, p.31). *Cyberspace* adalah ruang bisa terciptanya imajinasi dimana dapat dibayangkan aktifitas sehari-hari dapat dijalankan di dunia maya atau online (Balai et al., 2018, p.55).

Akun dunia maya adalah tempat individu dapat muncul secara anonim dan terlibat dalam interaksi antarpribadi, pengumpulan informasi, dan penutupan jarak dan kepuasan batin. Menggunakan akun ini dapat membentuk persahabatan yang jika dilakukan secara langsung dapat berkembang menjadi hubungan romantis (Rahayu, 2021, p.211).

Fenomena penggunaan base sebagai sarana banyak hal juga menyebabkan munculnya beberapa base terkait hal serupa. Base untuk Genshintwt sendiri terdapat beberapa macam, seperti @genconbase, @genshinconfesse, @ssefnum. Ketiga base ini yang menjadi base yang ada di komunitas *Secret Admirer* Genshintwt di X. Kegunaan base-base tersebut juga tidak terlalu monoton antar sesama base, dikarenakan kebijakan serta cara penggunaan yang berbeda.

**Gambar 1.1**  
**Base Genconbase**



(Sumber: Temuan Peneliti)

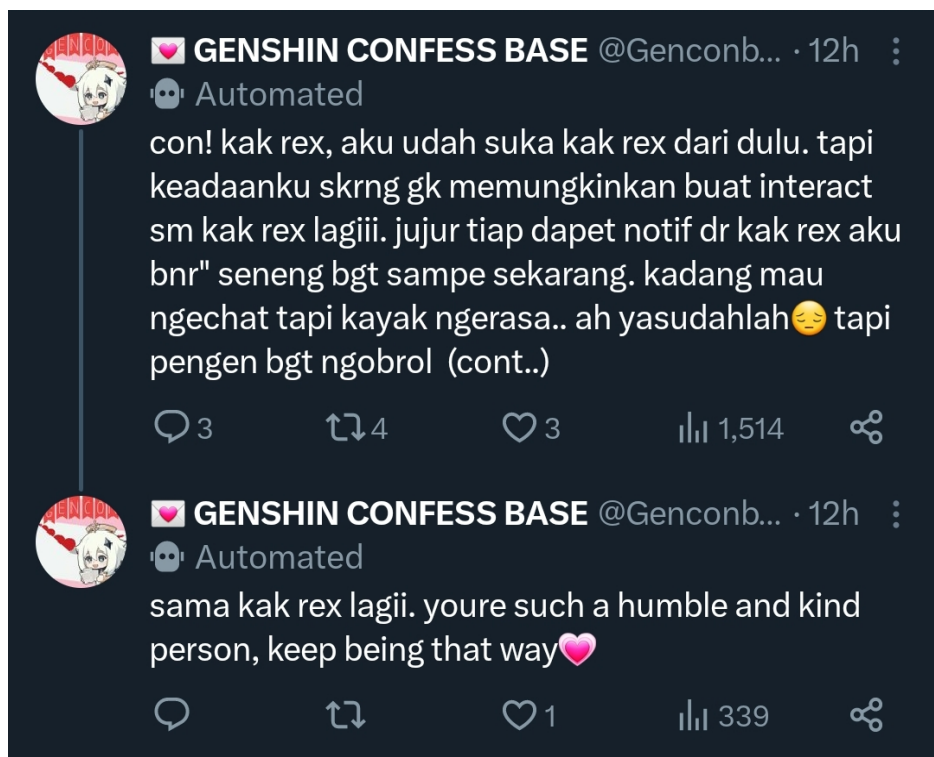
Peneliti melakukan observasi ke beberapa base dan menemukan fakta bahwa base ssefnun tidak sepenuhnya menjadi laman untuk akun *confess* Genshin di X, base ssefnun lebih luas cakupannya untuk menjadi sebuah base confession karena juga terdapat beberapa komunitas online lainnya, seperti komunitas *roleplayer* yang memerankan peran idola, hingga komunitas *cyber account* yang menggunakan nama samaran namun memiliki konsep serta pembahasan yang berbeda dari komunitas Genshintwt. Sedangkan base @genshinconfess sudah tidak terlalu aktif lagi sebagai sebuah base *secret admirer* dikarenakan perubahan kebijakan X. Oleh karena itu, peneliti memilih base @genconbase sebagai subjek dari penelitian ini.

Base @genconbase menjadi base dengan jumlah keaktifan pengguna terbanyak. @genconbase menjadi base confess Genshintwt utama saat ini di X,

dengan tingkat interaksi terbanyak. @genconbase sudah dioperasikan sejak September 2023. Akun base ini memungkinkan pengikutnya (*followers*) untuk mengirimkan pesan dengan berbagai macam jenis pesan, seperti mencari teman, mencari pasangan, *partner ingame*, hingga mengungkapkan perasaannya secara anonym.

**Gambar 1.2**

**Postingan Tentang Secret Admirer**



(sumber: Temuan Peneliti)

Genshintwt mengacu pada komunitas Genshin Impact di platform X. Mereka adalah komunitas online yang penggunanya pemain *game* Genshin



Impact. Genshin Impact sendiri merupakan game aksi dan petualangan yang dikembangkan oleh Hoyoverse. Komunitas Genshintwt di X biasanya terdiri dari penggemar game yang berbagi informasi, konten kreatif, diskusi, dan pengalaman tentang Genshin. Komunitas ini sering menjadi tempat berbagi informasi terkini, berita, update game, dan informasi lainnya seputar Genshin. Diskusi mengenai karakter, mekanisme permainan, dan strategi permainan juga sering terjadi.

Penggemar Genshin Impact cenderung berbakat dalam hal seni, dan komunitas Genshintwt adalah tempat untuk berbagi karya seni penggemar. Bisa berupa ilustrasi, animasi, atau karya seni kreatif lainnya yang terinspirasi dari karakter dan dunia Genshin.

Seperti komunitas lainnya, Genshintwt memiliki area anonim yang didedikasikan untuk tujuan santai dan *have fun*. Di dalam laman anonim online ini, anggotanya dapat membangun identitas tertentu bagi pemilik akun. Hal ini menciptakan suasana santai dan bersahabat di antara para penggemar.

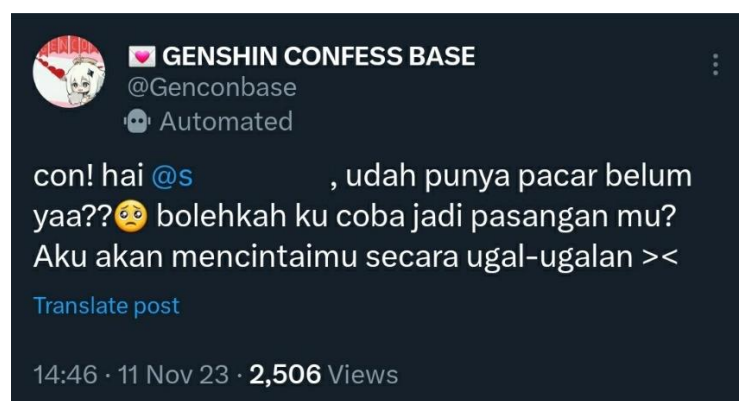
Salah satu bentuk dari area anonym yang Genshintwt miliki adalah base confession yang bersifat rahasia. Jadi base ini merupakan salah satu bentuk dari komunitas online Genshintwt. Yang dimana seorang anggota (*followers*) dari base confession sudah pasti anggota dari komunitas Genshintwt. Karena peraturan yang ada di base hanya diperuntukkan untuk anggota Genshintwt itu yang dapat menggunakan base confession.

Dalam dunia *confession* virtual Genshintwt, banyak usernya yang memilih untuk merahasiakan dan membuat identitas dalam mengungkapkan diri kepada seseorang. Kepribadian X mereka juga dipengaruhi oleh *tweet* yang mereka bagikan dan hubungan serta aktivitas yang mereka ikuti di X. Identitas yang terhubung dengan persona baru ini memengaruhi perspektif atau refleksi pengikut tentang diri mereka sendiri.

Persona yang dibangun ini memberi mereka kepribadian yang bisa sangat berbeda dari kepribadian mereka sehari-hari atau tidak konsisten dengan sifat asli mereka. Ini membedakan pengguna “Genshintwt” dengan identitas samaran dari sisi “*secret admirer*” dengan identitas asli dan tidak ada persona yang dibangun dari kepribadiannya sehari-hari. Akun dunia maya ini sangat menarik bagi pengguna X karena seseorang tidak perlu mengungkapkan identitas aslinya agar sesuai dengan apa yang dia katakan di setiap *tweet*. Belum lagi misteri siapa di balik “*secret admirer*” tersebut. Ini akan menarik minat orang lain untuk mengikuti banyak akun *confession*.

### Gambar 1.3

#### Postingan tentang *Confession*



(sumber: Temuan Peneliti)

*Secret admirer* adalah seseorang yang memiliki perasaan atau tertarik pada seseorang tetapi tidak mengungkapkan identitasnya secara terbuka. *Secret admirer* dapat mengungkapkan ketertarikannya dengan berbagai cara, seperti mengirimkan pesan rahasia yang menuai perhatian. Namun, penggunaan identitas rahasia dalam komunitas online, dapat menimbulkan kendala yang rumit dalam mengelola privasi komunikasi.

Base @Genconbase memberikan layanan di mana anggota komunitas, setelah mendapatkan *followback* dari base, dapat mengirimkan pesan rahasia melalui Telegram yang terhubung dengan akun X mereka. Pesan ini bersifat anonim, dan dipastikan hanya anggota yang telah mendapatkan *followback* dari base yang memiliki akses untuk mengirim pesan.

Di dalam base @Genconbase, tersedia fasilitas pengiriman pesan tanpa batas waktu. Hal ini memungkinkan pengirim atau seorang *secret admirer* untuk mengirimkan pesannya kapan pun tanpa terbatas waktu. Dengan sifat anonimnya, pihak base tidak akan mengungkap identitas pengirim pesan tweet tersebut, menjaga kerahasiaan pengirim selama tidak melanggar peraturan yang ada. Selain berfokus pada konteks pengakuan perasaan, anggota komunitas yang tergabung di @Genconbase juga dapat menggunakan platform ini sebagai sarana untuk memperluas jaringan pertemanan di antara sesama anggota komunitas. Dengan demikian, Genconbase tidak hanya berfungsi sebagai

tempat untuk mengungkapkan perasaan secara anonim, tetapi juga sebagai wadah untuk memperluas lingkup pertemanan di dalam komunitas.

Netnografi adalah kajian yang difokuskan untuk memahami dunia maya, di mana terdapat orang-orang yang saling berinteraksi dan mampu membentuk budaya dan sistem sosialnya sendiri. Oleh karena itu, metode penelitian didasarkan pada penelitian observasional, dimana peneliti tidak hanya bergabung dalam komunitas virtual, tetapi juga berpartisipasi secara aktif.

(R. V. Kozinets, 2010, p.5) menyatakan bahwa netnografi adalah bentuk penelitian etnografi yang khusus atau terspesialisasi yang diadaptasi untuk mengungkap mode unik dari berbagai interaksi sosial yang dimediasi komputer (Internet). Netnografi juga didefinisikan sebagai metodologi kualitatif yang mempelajari "*way of life*" dari sebuah komunitas di virtual. Metode ini mempelajari bagaimana cara berkomunikasi, apa saja yang dilakukan, dan hal lainnya yang termasuk ke dalam tata susunan hidup komunitas tersebut.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan netnografi komunitas adalah (Annisa, 2019), dan (Damayanti, 2020) penelitian ini menggunakan studi netnografi untuk mengeksplorasi aktivitas pengguna Instagram yang terkait dengan objek penelitian seperti kampanye dan medium komunikasi. Dengan adanya kampanye ini, konten Beat Plastic Pollution menjadi unggahan sebanyak 35% dari total unggahan akun instagram Unites Nations Environment. Keterlibatan aktivis juga menjadi penentu di dalam penelitian ini karena diukur dari prospek netnografi yang berupa engagement rate, dan dalam situasi krisis

seperti pandemi COVID-19. Selain lebih mudah diakses, Instagram juga dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan informasi.

Kemudian juga terdapat penelitian terdahulu dari (Lizzo & Liechty, 2022) dan (Balai et al., 2018) yang menggunakan penelitian netnografi sebagai sarana dalam meneliti bagaimana komunitas online dapat berdampak dan berguna bagi individu atau usernya di dalam segala hal.

Berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus di laman media sosial X dan menyusung tema privasi identitas *secret admirer* di X base yaitu @genconbase. Penelitian ini akan meneliti bagaimana para pengguna akun Genshintwt membatasi dan/atau serta mengungkapkan identitasnya dalam *confession base* komunitas Genshintwt.

Pemanfaatan media sosial khususnya komunitas virtual yang ada di dalamnya dapat memberikan banyak wawasan baru kepada sebagian besar orang, tentang bagaimana cara bekerja media sosial, cara berkomunikasi di dalam sebuah komunitas online, dan juga mempelajari berbagai macam karakteristik yang dimiliki setiap penggunanya.

Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini lebih terfokus tentang bagaimana pengelolaan privacy tentang identitas seorang *secret admirer* di laman X base.

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah karena fenomena identitas samaran dengan identitas virtualnya yang berbeda, maka penggunaan Communication Privacy Management adalah untuk ne. Luasnya cakupan teori ini

memungkinkan untuk diterapkan dalam memahami privasi pada kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, privasi dapat dijelaskan sebagai suatu pemikiran yang tidak diungkapkan kepada orang lain. (Hidayati & Irwansyah, 2021, p.81).

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode netnografi, yang dimana penelitian ini akan meneliti “*way of life*” dari sebuah komunitas online yang bernama Genshintwt di salah satu base X yaitu @genconbase. Pengambilan data akan melalui tahapan observasi serta analisa data dari twitter base. Kemudian dari data yang sudah terkumpul, akan dilakukan tiga tahapan lainnya yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi serta pengambilan kesimpulan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang privasi komunikasi dan pengelolaan identitas anonym pada akun seorang *secret admirer* online komunitas @genconbase berbasis X. Hal ini dimaksudkan untuk berkontribusi pada pengembangan teori dan praktik komunikasi, khususnya dalam konteks penggunaan media sosial sebagai alat interaksi sosial dan pembentukan identitas diri online.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana communication privacy management secret admirer pada komunitas Genshintwt di X base @genconbase?

### **I.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana communication privacy management secret admirer pada komunitas Genshintwt di X base @genconbase.

### **I.4 Batasan Masalah**

Objeknya adalah communication privacy management secret admirer. Dan subjeknya adalah komunitas Genshintwt account di X Base @genconbase.

### **I.5 Manfaat Penelitian**

#### **I.5.1 Manfaat Teoritis**

Memperkaya pengetahuan akan pemahaman studi netnografi yang berpusat pada media online, khususnya X. Dan juga teori communication privacy management.

#### **I.5.2 Manfaat Praktis**

Memberi wawasan bagi masyarakat yang akan menggunakan studi netnografi pada komunitas online pemain game Genshin Impact.

#### **I.5.3 Manfaat Sosial**

Memberi wawasan kepada masyarakat akan batasan privacy terkait secret admirer di komunitas Online.