



Pola Interaksi Online Pengguna X terhadap Komunitas "Marah-Marah" di Platform X

Ananda Rizki Amellia

Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Azzahra Elvina Sari

Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Alfiyyah Almaas Zulfiqor

Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Nanda Gusfiani Cahyo

Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Pia Khoirotun Nisa

Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Alamat: Jl. Ir. H. Djuanda No. 95 Ciputat, Kota Tangerang Selatan

Korespondensi penulis: azzahraelvina20@gmail.com

Abstrak. *Currently, technological advancements are rapidly evolving, where society is shifting from traditional transformations to the digital era. This shift has significantly impacted the development of people's lives in this era. This journal reviews "Pola Interaksi Online Pengguna X terhadap Komunitas Marah-Marah di Platform X", where this community exhibits both positive and negative values in its virtual social interactions. These values depend on the issues being discussed and the context of each post within the community. This research aims to analyze the interaction patterns of User X within the virtual community on Platform X. The method used is a qualitative approach through observation and interviews. The results of this study show that there are both positive and negative values in the tweets of community members who express their emotions within this community. It can be observed that User X's interactions with the tweets of "marah-marah" community members depend on the content, context of each post shared within the community, and how they interpret the conveyed messages, as well as their perspectives on the situations presented in those posts.*

Keywords: *Interaction; Twitter; Virtual Community*

Abstrak. Saat ini perkembangan teknologi makin berkembang, yang dimana masyarakat berpindah dari transformasi tradisional ke dalam dunia transformasi era digital. Hal itu cukup memberikan suatu perubahan yang signifikan dalam perkembangan kehidupan masyarakat di zaman ini. Jurnal ini mengulas tentang "Pola Interaksi Online Pengguna X terhadap Komunitas Marah-Marah di Platform X", yang dimana komunitas tersebut memiliki suatu bentuk nilai positif dan negatif dalam interaksi sosialnya secara virtual. Hal itu tergantung dari apa isu yang dibicarakan dan suatu konteks dari setiap postingan yang ada di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola interaksi pengguna X dalam komunitas virtual di platform X. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan melakukan observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini, yaitu terdapat nilai positif ataupun negatif dari cuitan para anggota komunitas yang meluapkan emosi mereka di komunitas ini. Bisa diketahui bahwa interaksi pengguna X terhadap cuitan kemarahan anggota komunitas marah-marah itu tergantung apa postingannya, isi dan konteks dari setiap postingan yang dibagikan di dalamnya, dan tergantung pada bagaimana mereka menafsirkan pesan yang disampaikan serta sudut pandang yang mereka miliki terhadap situasi dari postingan tersebut.

Kata Kunci: *Interaksi; Komunitas Virtual; Twitter*

PENDAHULUAN

Saat ini, komunitas virtual semakin berkembang, beragam, dan terbuka luas untuk dapat diikuti oleh masyarakat. Pembahasan dan topik diskusi di dalam komunitas virtual juga semakin beragam, mulai dari hobi, akademik, kebijakan dan implementasi, persoalan lokalitas, dan lain-lain. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam tatanan kehidupan sosial manusia, termasuk cara kita berkomunikasi, dan masyarakat tidak perlu lagi khawatir akan jarak, batas, ruang, dan waktu dalam berkomunikasi.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga telah membawa dunia ke dalam genggaman kita. Istilah ini mirip dengan ungkapan Thomas L. Friedman. Keadaan dunia menjadi semakin datar karena “dunia itu datar”, yaitu setiap orang mempunyai akses terhadap segala informasi melalui internet.¹ Saat ini kita hidup dalam masyarakat digital dalam artian kehidupan, hubungan, budaya, dan kemampuan bersosialisasi kita terdigitalisasi dan secara keseluruhan dipengaruhi oleh proses digital²

Perkembangan teknologi informasi juga menyebabkan masyarakat semakin berpindah dari media tradisional ke media baru dan segala sesuatu yang dapat digunakan melalui teknologi yang semakin berkembang. Teknologi telah menciptakan komunikasi virtual dimana pesan dikirim melalui internet atau dunia maya. Dinamika kehidupan sosial pun sudah menjadi digital, dan seolah-olah ada dua kehidupan di dunia, yaitu kehidupan nyata-fisik-nyata dan kehidupan tidak nyata-abstrak-virtual.

Berbagai produk turunan dari Internet memberikan ruang bagi berkembangnya kehidupan virtual dan interaksi melalui Internet sehingga membentuk komunitas-komunitas baru di ruang digital, misalnya terbentuknya komunitas *online* pada *new media* massa (*Whatsapp, Facebook, Twitter, Facebook, Instagram, YouTube*, dan lain-lain). Karena dari *new media* tersebut berbagai topik disebarluaskan melalui konten digital yang membangun komunitas *online*. Namun, menurut Werner J. Severin dan James W. Tankard, terdapat beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual diantaranya meliputi *cyberspace* dari kata *cybernetics* dan *space*. *Cyberspace* merupakan proses komunikasi yang dilakukan secara virtual dengan komputer serta menggunakan fasilitas jaringan internet. Kini, internet dapat menjadi sarana baru bagi masyarakat untuk membentuk suatu komunitas di dalam dunia maya. Komunitas maya dapat terbentuk karena penggunanya saling berkomunikasi dengan para pengguna internet lain menggunakan teknologi yang terhubung jaringan internet. Masyarakat di dalam dunia maya dapat membangun interaksi sosial antar sesama anggotanya.

Hubungan yang dibangun melalui jaringan internet ini merupakan hubungan sosial yang dibangun oleh sesama anggota masyarakat untuk saling berinteraksi dengan perantara internet atau mesin-mesin sebagai media yang digunakan. Sedangkan menurut Rheingold, internet menjadi tempat terjadinya virtual di mana para individu bekerjasama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual. Penggemar pun dapat membentuk komunitas virtual di dunia maya untuk saling berinteraksi.³

¹ Tanty Dewi Permassanty dan Muntiani, “Strategi Komunikasi Komunitas Virtual dalam Mempromosikan Tangerang Melalui Media Sosial”, *Jurnal Penelitian Komunikasi* vol. 121, no. 2 (Bandung, 2018). h.174

² Simon Lindgren, *Digital Media and Society*, (Los Angeles: Sage, 2017). h.5

³ Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*, (Jakarta: Prenada Media, 2014). h. 149

Pola Interaksi Online Pengguna X terhadap Komunitas "Marah-Marah" di Platform X

Virtual communities atau komunitas maya adalah komunitas-komunitas yang lebih banyak muncul di dalam komunikasi elektronik dari pada di dunia nyata.⁴ Salah satu bentuknya yang paling awal adalah buletin komputer yang diakses dengan menyambungkan modem pada tahun 1970-an, seperti ruang *chatting*, *e-mail*, dan kelompok-kelompok diskusi via elektronik adalah contoh baru tempat-tempat yang dapat digunakan oleh komunitas untuk saling berkomunikasi. Orang yang tinggal di berbagai penjuru dunia yang memiliki ketertarikan yang sama dapat berkumpul untuk membicarakannya dalam dunia maya.

Pada dasarnya, pembentukan komunitas maya juga diinisiasi oleh faktor-faktor yang mendorong terbentuknya komunitas nyata pada umumnya. Di mana masyarakat nyata membentuk organisasi yang dilatarbelakangi oleh faktor kesamaan⁵. Melalui komunitas virtual dalam media sosial, seseorang tidak hanya sebagai konsumen informasi, tetapi juga memproduksi informasi untuk disebarkan kepada anggota lainnya. Dalam situasi semacam ini, seseorang dapat menjadi penerima atau konsumen informasi, tetapi di sisi lain, seseorang dapat menjadi produsen informasi bahkan distributor informasi.⁶ Dalam komunitas virtual, interaksi dilaksanakan dengan bahasa yang sama dan pada akhirnya mungkin menggunakan parabahasa yang sama. Komunitas virtual biasanya dipimpin oleh ketua dan terdapat norma bersama yang harus dipatuhi.⁷

Salah satu komunitas virtual yang dihadirkan di platform X adalah komunitas marah-marah. Komunitas ini tergolong unik, karena dibuat dengan tujuan untuk mengungkapkan emosi dan kemarahannya di platform X. Keberadaan komunitas ini pun dengan cepat diketahui oleh pengguna platform X yang rata-rata adalah anak muda.

Kehadiran komunitas marah-marah juga memicu berbagai reaksi dari pengguna X, karena sejumlah postingan anggotanya seringkali kontroversial. Perbedaan cara pandang dalam menghadapi postingan tersebut, membuat terjadinya interaksi antar pengguna X. Pendapat pro dan kontra terkait komunitas ini juga sudah banyak diperdebatkan di dalam platform X.

Adapun penelitian terdahulu terkait judul ini adalah penelitian dari Hani & Ratnasari (2023) menemukan hasil yang dicapai dalam penelitiannya, yaitu dapat membantu dalam memahami pola komunikasi dan perilaku dalam komunitas marah-marah, yang dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang dinamika sosial di dalamnya.

Pernyataan ini relevan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan, karena dengan adanya komunitas marah-marah di platform X dapat membantu antar individu dengan individu untuk berinteraksi ataupun melakukan pola komunikasi satu sama lain secara virtual atau di dunia maya, dan memberikan wawasan lebih tentang dinamika sosial di dalam komunitas marah-marah tersebut.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini difokuskan untuk membahas pola interaksi pengguna X terhadap komunitas marah-marah di platform X dengan menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian terdahulu memfokuskan nilai akurasi yang didapatkan dari pemodelan algoritma LSTM sudah di atas 50%. Nilai akurasi tersebut sudah cukup baik, sehingga dapat menjadi acuan untuk melakukan

⁴ Severin dan James W. Tankard, *Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009). h. 445

⁵ Rangga Aditya, "Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Minat Fotografi Pada Komunitas Fotografi Pekanbaru," *Jurnal Online Mahasiswa* vol. 2, no. 2 (Riau: Universitas Riau, 2015). h.3

⁶ B. E. Weeks and R. L. Holbert, "Predicting Dissemination of News Content in Social Media: A Focus on Reception, Friending and Partisanship," *Journalism and Mass Communication Quarterly* vol. 90, no. 2 (Sage Journals, 2013). h. 12

⁷ Stefano Agustini dan Peter Mechant, "Towards a Definition of Virtual Community," *Signo y Pensamiento* vol. 38, no. 74 (Colombia: Pontificia Universidad Javeriana, 2019). h. 6

penelitian menggunakan *model Long Short-Term Memory* (LSTM) dengan menggunakan metode kuantitatif.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah: (a) Bagaimana pola interaksi pengguna X dengan anggota komunitas marah-marah yang mengekspresikan kemarahan mereka di Platform X? dan (b) Apa faktor yang membuat pro dan kontra komunitas marah-marah di Platform x?. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah (a) Untuk mengetahui pola interaksi pengguna X dengan anggota komunitas marah-marah yang mengekspresikan kemarahan mereka di Platform X dan (b) Untuk mengetahui faktor yang membuat pro dan kontra komunitas marah-marah di Platform X.

KAJIAN TEORI

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Komunitas Virtual, karena teori ini relevan dengan penelitian peneliti. Dalam media sosial setiap individu selalu terlibat dalam *virtual community*, karena manusia adalah makhluk yang memiliki naluri untuk selalu bersama dan menjalin interaksi dengan individu lainnya. Hal ini pun tidak hanya terjadi dalam masyarakat nyata, akan tetapi hidup dan berkembang dalam masyarakat maya yang membentuk *virtual community*. Melalui hubungan tersebut setiap individu mengekspresikan pikiran, gagasan, perasaan dan pendapat mereka. Bahkan dalam komunitasnya setiap individu memiliki berbagai pengamatan, pengalaman dan interpretasi tentang dunianya.⁸

Komunitas virtual adalah kelompok orang yang terhubung dan berinteraksi dengan satu sama lain melalui media dan teknologi digital, seperti internet dan platform sosial media.⁹ Konsep komunitas virtual telah dikaji oleh banyak teori dan penelitian. Salah satu teori yang relevan adalah "Komunitas Maya atau *Virtual Community*" oleh Howard Rheingold (1993). Rheingold menggambarkan komunitas maya sebagai sejumlah individu yang terlibat dalam diskusi publik yang berkelanjutan, ditandai dengan perasaan manusiawi yang cukup, sehingga membentuk jaringan hubungan personal di dunia maya.¹⁰ Maka dari itu, virtual community adalah sebuah komunitas yang dibangun atas dasar adanya:¹¹

- 1) Kesamaan hobi atau hal yang disukai;
- 2) Adanya interaksi yang teratur;
- 3) Adanya identifikasi atau identitas;
- 4) Fokus yang khusus terhadap satu hal;
- 5) Integrasi atau kesamaan antara isi diskusi dengan komunikasi yang berlangsung;
- 6) Keterbukaan akses untuk informasi dan orientasi komersial.

⁸ Nurhaliza dan Fauziah, "Komunikasi Kelompok Dalam Virtual Community," *Jurnal Media Komunikasi dan Dakwah* vol.10, no. 1 (2020). h. 21

⁹ Aditya Eka Putra Yurianto dan Poppy Febriana, "Penggunaan Sosial Media Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas SoT ID," *UMSIDA Preprints Server*, (Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2023). h. 2

¹⁰ Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, (Massachusetts: Addison-Wesley, 1993). h. 6

¹¹ Rafiq Hidayanti dan Martunis Yahya, "Peran Media Baru Dalam Membentuk Komunitas Virtual (Studi pada Mahasiswa yang Bergabung Dalam Komunitas Acehvidgram di Instagram)", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah* vol. 2, no. 2 (Aceh: Universitas Syiah Kuala, 2017). h. 55

Pola Interaksi Online Pengguna X terhadap Komunitas "Marah-Marah" di Platform X

Lebih lanjut Rheingold menjelaskan bahwa interaksi di komunitas virtual hampir sama persis dengan kehidupan nyata.¹² Dari penjelasan ini jelas bahwa Rheingold melihat bahwa tidak ada aktivitas yang berbeda baik secara virtual maupun kehidupan nyata.

Adapun kajian teoritis yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Pola Interaksi Online

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antarindividu, individu (seseorang) dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.¹³ Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan interaksi dan keterkaitan dengan manusia lainnya. Sedangkan *online* atau daring artinya dalam jaringan; terhubung melalui jaringan komputer; atau internet.¹⁴

Jadi, pola interaksi *online* meliputi cara kita berhubungan satu sama lain di dunia maya. Ini bisa termasuk chatting dengan seseorang di media sosial, mengikuti dan berpartisipasi dalam sebuah forum *online*, atau bahkan berkolaborasi dengan orang lain dalam proyek secara virtual. Jadi, bisa dibilang, pola interaksi *online* mencakup segala bentuk hubungan dan aktivitas yang kita lakukan di internet.

Pola-pola ini mencerminkan cara individu berinteraksi, belajar, bekerja, dan bersenang-senang di dunia maya. Pola interaksi *online* terus berkembang seiring dengan perubahan teknologi dan perilaku pengguna, dan memahami pola ini dapat membantu kita memahami dinamika interaksi sosial di era digital ini.

2) Pengguna X

Pengguna menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah orang yang menggunakan.¹⁵ Dalam konteks teknologi, pengguna biasanya merujuk kepada orang-orang yang menggunakan aplikasi, perangkat lunak, situs web, atau perangkat keras untuk memenuhi kebutuhan atau tujuan tertentu.

Jadi, pengguna platform X adalah orang yang menggunakan platform X untuk berinteraksi, berbagi pemikiran atau informasi, gambar, dan video dalam bentuk pesan singkat (*tweet*) untuk mencapai tujuan tertentu. X sangat memudahkan penggunaannya untuk saling berinteraksi dan berteman dengan pengguna yang lain.¹⁶

Pengguna X dapat berasal dari berbagai latar belakang dan memiliki berbagai kepentingan, mulai dari individu biasa, selebriti, organisasi swasta, instansi pemerintahan, politikus, perusahaan besar, dan lain-lain. Mereka menggunakan X untuk berbagai tujuan, termasuk berbagi pendapat, memperluas jaringan, mempromosikan produk atau layanan, membagikan berita, menjawab keluhan, dan berpartisipasi dalam percakapan *online*.

3) Komunitas Marah-Marah

Sekitar Agustus 2022, *Twitter* atau X memiliki fitur baru, yaitu fitur Komunitas. Komunitas merupakan ruang bagi sekelompok pengguna yang memiliki minat dan ketertarikan yang sejenis. Jaringan komunikasi yang terjalin dalam berbagai platform

¹² Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, (Massachusetts: Addison-Wesley, 1993). h. 5

¹³ Imelda J. Loppies dan Fatmah Tamher, "Pola Interaksi Sosial dalam Keluarga yang Bertempat Tinggal Terpisah di Kampung Warsa Distrik Supiori Kabupaten Supiori," *Jurnal Komunikasi, Politik & Sosiologi* vol. 3, no. 1 (Papua: IISIP Yapis Biak, 2021). h. 35

¹⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Arti Kata Daring*, <https://kbbi.web.id/daring> Diakses pada tanggal 2 Mei 2024 pukul 15.37

¹⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Arti Kata Pengguna*, <https://kbbi.web.id/pengguna> Diakses pada tanggal 2 Mei 2024 pukul 15.45

¹⁶ Elsa Annisa Batu Bara, et al., "Penelitian tentang Twitter," *Jurnal Edukasi Non-Formal* vol.3, no. 2 (Sulawesi Selatan: Universitas Muhammadiyah Enrekang, 2022). h. 167

memiliki kemampuan untuk menemukan orang lain yang memiliki minat yang sama dan membentuk komunitas virtual.¹⁷

Komunitas marah-marah merupakan salah satu komunitas yang aktif dan banyak pengikutnya di platform X.¹⁸ Komunitas marah-marah adalah komunitas yang digunakan oleh para anggota komunitas tersebut untuk melampiaskan kekesalan, kemarahan, atau kekecewaan mereka. Sejak awal dibukanya komunitas ini, yaitu pada Agustus 2022 sampai Mei 2024, komunitas ini sudah mempunyai 346.700 anggota yang tergabung di dalamnya. Ciri unik komunitas marah-marah adalah foto profil komunitas menggunakan wajah Arya Wiguna yang saat itu sedang marah-marah ke Eyang Subur. Untuk bergabung ke dalam komunitas ini, pengguna harus meminta bergabung terlebih dahulu kepada admin komunitas tersebut.

Berdasarkan ruang dialog yang dihasilkan oleh komunitas ini, para anggotanya bebas untuk berbicara tentang sumber ketidakpuasan mereka, seperti situasi yang memicu kemarahan atau bahkan peristiwa yang menyebabkan luka emosional.¹⁹ Jadi, selain untuk mengungkapkan rasa kesal dan frustrasi, komunitas marah-marah juga hadir untuk memberikan kesempatan bagi para individu agar merasa didengar dan dipahami serta terkadang diberikan solusi atas masalah yang dihadapi. Ketika seorang individu sedang mengungkapkan keluh kesah mereka, para sesama anggota atau non-anggota juga seringkali memberikan tanggapan empati yang memiliki pengalaman serupa.

Kemudian, terdapat beberapa jenis klasifikasi permasalahan pada komunitas marah-marah yang seringkali dituliskan di komunitas marah-marah ada enam kategori permasalahan diantaranya studi, percintaan, keluarga, karier/pekerjaan, umpatan, dan person/personal.²⁰ Dapat diketahui bahwasanya banyak orang Indonesia mengalami berbagai masalah kehidupan kemudian mereka menuliskan dan mengeluarkan emosinya di aplikasi X.

4) Platform X

X atau yang lebih dikenal dengan *Twitter* adalah aplikasi yang mempunyai konsep menghubungkan antara pengguna satu dengan pengguna lainnya melalui cuitan pendek yang disebut dengan *tweet*.²¹ Dengan batasan 280 karakter per *tweet*, pengguna X dapat menyampaikan pemikiran, pendapat, atau informasi singkat tentang berbagai topik yang mereka minati. Selain itu, X juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten yang dibagikan oleh orang lain melalui fitur *retweet*, *like*, dan balasan.

X sangat memudahkan penggunaannya untuk saling berinteraksi dan berteman dengan pengguna yang lain. Di X juga memiliki fitur *Top Trending* atau *Trending For You*, yaitu fitur yang memudahkan penggunaannya dalam melihat *tweet* apa yang sedang populer dan *tweet* apa yang sering dikicaukan pada saat itu oleh pengguna X di seluruh dunia.²² Selain itu,

¹⁷ Wa Ode Sitti Nurhaliza dan Nurul Fauziah, "Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community," *Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah* vol. 10, no. 1 (Parepare: IAIN Parepare, 2020). h. 25

¹⁸ Dian Sukma Hani dan Chanifah Indah Ratnasari, "Klasifikasi Masalah Pada Komunitas Marah-Marah di Twitter Menggunakan Long Short-Term Memory," *Jurnal Media Informatika Budidarma* vol. 7, no. 4 (Medan: STMIK Budi Darma, 2023). h. 1829

¹⁹ Dian Sukma Hani dan Chanifah Indah Ratnasari, "Klasifikasi Masalah Pada Komunitas Marah-Marah di Twitter Menggunakan Long Short-Term Memory," h. 1829

²⁰ Dian Sukma Hani dan Chanifah Indah Ratnasari, "Klasifikasi Masalah Pada Komunitas Marah-Marah di Twitter Menggunakan Long Short-Term Memory," h. 1831

²¹ Elsa Annisa Batu Bara, et al., "Penelitian tentang Twitter," *Jurnal Edukasi Non-Formal* vol.3, no. 2 (Sulawesi Selatan: Universitas Muhammadiyah Enrekang, 2022). h. 167

²² Elsa Annisa Batu Bara, et al., "Penelitian tentang Twitter," *Jurnal Edukasi Non-Formal* vol.3, no. 2 (Sulawesi Selatan: Universitas Muhammadiyah Enrekang, 2022). h. 167

Pola Interaksi Online Pengguna X terhadap Komunitas "Marah-Marah" di Platform X

kemampuan untuk menyebarkan informasi secara instan membuat *Twitter* menjadi salah satu sumber berita yang penting dalam era informasi digital saat ini.

Namun, seperti halnya platform media sosial lainnya, X juga memiliki tantangan dan masalah tertentu, termasuk penyebaran konten yang tidak benar (hoaks), penyebaran konten dewasa (pornografi), penipuan, pembahasan isu SARA yang tidak sesuai, penyebaran *link phishing*, serta isu-isu terkait privasi dan keamanan data pengguna. Meskipun demikian, X tetap menjadi salah satu platform yang paling berpengaruh dalam memengaruhi opini publik dan membentuk narasi dalam berbagai konteks, mulai dari politik sampai budaya.

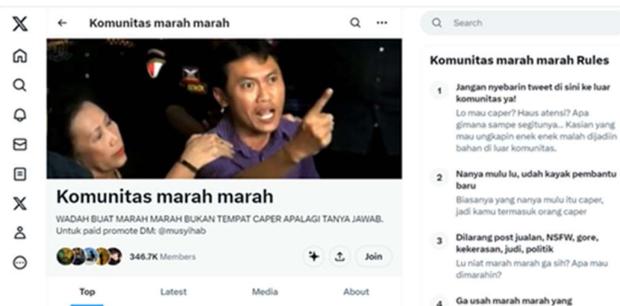
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara untuk mengumpulkan dan memperoleh data. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang sifatnya deskriptif dan biasanya menggunakan analisis pendekatan induktif. Penelitian kualitatif ialah penelitian yang menekankan pada pemahaman mengenai masalah-masalah dalam kehidupan sosial pada masyarakat, berdasarkan kondisi yang sebenarnya yang kompleks, holistik, dan teratur.²³

Observasi adalah peninjauan dan pengamatan secara teliti dan cermat.²⁴ Observasi dalam penelitian ini adalah untuk menyediakan gambaran realistis dari sesuatu yang diamati. Sedangkan wawancara adalah cara memperoleh data dengan menggunakan percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang memberikan pertanyaan dan terwawancara, yaitu orang yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pewawancara.²⁵ Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk membuktikan informasi yang sudah didapatkan sebelumnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Kasus



Gambar 1: Halaman Profil Komunitas Marah-Marah²⁶

Twitter atau yang sekarang disebut X menjadi tempat bagi pengguna untuk saling bertukar informasi, baik melalui *timeline* pribadi maupun dalam berbagai komunitas yang

²³ Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal)*, (Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) UPN "Veteran" Yogyakarta Press, 2020). h. 19

²⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Arti Kata Observasi*, <https://kbbi.web.id/observasi> Diakses pada tanggal 20 Mei 2024 pukul 19.57

²⁵ Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal)*. h. 54

²⁶ Twitter.com, *Foto Profil Komunitas Marah-Marah*, <https://twitter.com/i/communities/1562271278744354816> Diakses pada tanggal 2 Mei 2024 pukul 19.45

sudah terbentuk.²⁷ Pada September 2021, X meluncurkan komunitas sebagai tempat untuk membahas minat dan ketertarikan yang sama. Cara kerja komunitas di X hampir mirip dengan fitur komunitas di *Facebook*.²⁸

Salah satu komunitas yang populer di X adalah komunitas marah-marah. Komunitas marah-marah adalah komunitas yang dibuat oleh akun *@musyihab* di X pada bulan Agustus 2022 dengan tujuan membuka wadah untuk anggotanya melampiaskan kekesalan atau kemarahan di dalam komunitas, tanpa perlu men-*tweet* kekesalannya di akun sendiri, sehingga tidak perlu takut mengganggu *followers*. Untuk bisa tergabung dalam komunitas ini, diperlukan persetujuan dari admin terlebih dahulu. Sampai tanggal 2 Mei 2024, komunitas ini sudah mempunyai 346.700 anggota. Komunitas marah-marah mempunyai peraturan yang harus ditaati, jika tidak, admin komunitas akan mengeluarkan anggota yang melanggar dari komunitas. Peraturan tersebut diantaranya adalah.²⁹

- a) Tidak boleh menyebarkan *tweet* anggota lain ke luar komunitas marah-marah
- b) Tidak boleh nanya mulu, *spamming*, atau *caper* ke sesama anggota, karena fokus komunitas ini adalah untuk melampiaskan kemarahan.
- c) Tidak boleh menyebarkan link jualan, *NSFW*, kekerasan, gore, judi, dan politik.
- d) Tidak boleh menyinggung SARA ketika men-*tweet*.
- e) Tidak boleh menjual cerita sedih hanya untuk mendapat keuntungan pribadi.
- f) Harus menghargai privasi sesama anggota.
- g) Tidak boleh provokasi atau serang-menyerang antar fandom.

Dalam lingkungan komunitas marah-marah, para anggota komunitas memiliki kesempatan secara terbuka untuk mengekspresikan perasaan kemarahan, frustrasi, dan emosi negatif lainnya terkait berbagai aspek kehidupan mereka.³⁰ Permasalahan yang sering dibicarakan di komunitas ini, yaitu tentang studi, percintaan, keluarga, pekerjaan, personal, dan pertemanan.³¹

Melalui ruang dialog yang dihasilkan oleh komunitas marah-marah, para anggotanya memiliki kebebasan untuk berbicara tentang masalah mereka, termasuk situasi yang memicu kemarahan atau bahkan peristiwa yang menimbulkan dampak emosional yang mendalam. Maka dari itu, tidak sedikit para anggota melampiaskan kekesalan mereka menggunakan kata kasar seperti *anjing*, *babi*, *bangsat*, *asu*, *bego*, *tolol*, dan umpatan kasar lainnya. Interaksi antar anggotanya juga banyak yang menggunakan kata kasar, kata-kata agresif, dan

²⁷ Nabilah Maghfirah Maulani dan Aji Bagus Priyambodo, "Pengungkapan Diri pada Pengguna Akun Alter Twitter Dewasa Awal di Kota Malang," *Prosiding Seminar Nasional Psikologi dan Ilmu Humaniora*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2021). h. 318

²⁸ Dian Sukma Hani dan Chanifah Indah Ratnasari, "Klasifikasi Masalah Pada Komunitas Marah-Marah di Twitter Menggunakan Long Short-Term Memory," h. 1829

²⁹ Homepage Komunitas Marah-Marah, *Komunitas Marah-Marah Rules*, <https://twitter.com/i/communities/1562271278744354816> Diakses pada tanggal 2 Mei 2024 pukul 20.03

³⁰ Dian Sukma Hani dan Chanifah Indah Ratnasari, "Klasifikasi Masalah Pada Komunitas Marah-Marah di Twitter Menggunakan Long Short-Term Memory," h. 1829

³¹ Dian Sukma Hani dan Chanifah Indah Ratnasari, "Klasifikasi Masalah Pada Komunitas Marah-Marah di Twitter Menggunakan Long Short-Term Memory," h. 1831

mengekspresikan kemarahan kepada diri sendiri, orang terdekat, bahkan orang lain yang tidak dikenal.

2. Pembahasan Kasus

a) Pola Interaksi Pengguna X dengan Anggota Komunitas Marah-Marah yang Mengekspresikan Kemarahan Mereka di Platform X

Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rheingold tentang komunitas virtual, komunitas marah-marah merupakan komunitas yang berisi sejumlah individu dan terlibat dalam diskusi publik yang berkelanjutan melalui media dan teknologi digital, sehingga membentuk jaringan hubungan personal di dunia maya.³² Di komunitas marah-marah, media yang digunakan adalah platform X.

Untuk alasan apa pun, komunitas virtual dibangun untuk kebutuhan dan tujuan tertentu. Di komunitas marah-marah, komunitas virtual tersebut dibuat dengan tujuan untuk membantu meluapkan emosi, rasa frustrasi, serta kemarahan para anggota komunitas marah-marah di platform X. Karena itu, komunitas marah-marah dibuat sesuai dengan dasar adanya komunitas virtual, yaitu mempunyai kesamaan tujuan dan fokus terhadap suatu hal yang sama. Lalu, bagaimana komunikasi kelompok dan bagaimana sebuah kelompok di dunia maya merekonstruksi pesan penggunaannya sesuai dengan bagaimana para anggota dan non-anggota komunitas marah-marah menanggapi cuitan-cuitan di komunitas tersebut.

Dalam Komunitas Marah-Marah, seringkali cuitan selalu diawali kata dengan tingkat agresi dan konfrontasi tinggi, yang dimana seringkali selalu melibatkan penghinaan atau ujaran kebencian kepada orang lain. Perilaku di dalam komunitas tersebut pun juga dapat dengan mudahnya dipengaruhi oleh interaksi negatif dari satu individu dan individu lainnya, contohnya seperti masing-masing seseorang di komunitas tersebut dengan mudah memposting hal yang berbau unsur kebencian dan penghinaan kepada seseorang, sehingga hal itu pula yang menjadi awal terjadinya interaksi antar pengguna X. Dari interaksi tersebut, maka terbentuk pola interaksi pengguna X terhadap anggota komunitas marah-marah yang mengekspresikan kemarahan mereka di platform x:

Pertama, tanggapan dari pengguna X bisa negatif atau positif sesuai dengan konteks yang dicuitkan. Contohnya, ada cuitan tentang seseorang yang marah ke ibunya karena budaya anak perempuan harus bersih-bersih atau mengurus rumah. Sedangkan anak laki-laki tidak harus mengurus rumah dan diperbolehkan santai-santai saja di rumah. Cuitan tersebut mendapatkan komentar atau tanggapannya berbeda-beda.

Dari postingan tersebut, reaksi pengguna X beragam. Ada yang berkomentar kontra ke pengirim cuitan tersebut, karena menyangkal cuitan tersebut yang berisi kata umpatan untuk ibunya sendiri. Seharusnya kata umpatan tidak diperlukan dalam konteks ini, karena ibu pengirim cuitan tersebut adalah orang yang melahirkannya. Cukup kritik pola pikir patriarki yang dimiliki ibunya tersebut dengan kata-kata yang sopan. Jadi, karena ada kata umpatan dan cuitan yang cenderung menggiring *hate speech*, tidak sedikit pembaca postingan itu ikut menebarkan kebencian kepada ibu pengirim cuitan tersebut.

Lalu, dari postingan tersebut juga terdapat komentar positif atau pro terhadap pengirim cuitan. Tanggapan pro tersebut rata-rata berisi ucapan semangat dan rasa turut berduka karena pengirim cuitan harus merasakan kejadian tersebut. Selain itu, komentar pro lainnya juga berisi tentang edukasi bahwa budaya patriarki di Indonesia masih ada karena tidak sedikit

³² Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, (Massachusetts: Addison-Wesley, 1993). h. 6

orang tua sendirilah yang menghidupkan budaya patriarki di lingkungan keluarganya sendiri dan budaya patriarki hanya merugikan perempuan.

Jadi, bisa diketahui bahwa interaksi pengguna X terhadap cuitan kemarahan anggota komunitas marah-marah itu tergantung apa postingannya, isi dan konteks dari setiap postingan yang dibagikan di dalamnya, dan tergantung pada bagaimana mereka menafsirkan pesan yang disampaikan serta sudut pandang yang mereka miliki terhadap situasi dari postingan tersebut.

Kedua, penggunaan bahasa kasar dan ujaran kebencian. Interaksi antar anggota komunitas sering kali diwarnai dengan penggunaan kata-kata kasar seperti "*anjing*", "*babi*", "*bangsat*", "*bego*", "*tolol*", dan lain sebagainya. Ujaran kebencian bisa berupa cuitan yang berisi narasi untuk menjelekkan dan mempermalukan seseorang. Akibatnya, tidak sedikit pengguna X yang hanya membaca postingan tersebut tanpa tahu fakta sebenarnya terpengaruh dan akhirnya ikut menyebarkan ujian kebencian kepada seseorang yang tidak dikenalnya. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa komunitas marah-marah dapat memperkuat perilaku yang tidak sehat baik bagi para anggota atau pengguna X lainnya, karena menormalisasi dan mendorong penggunaan bahasa kasar dan ujaran kebencian.

Ketiga, bantuan pemecahan masalah dan dukungan. Tak sedikit anggota komunitas aktif membagikan tentang masalah pribadi mereka, baik itu terkait hubungan, pekerjaan, keluarga, atau studi. Mereka mencari dukungan dan pemahaman dari sesama anggota komunitas yang mungkin mengalami situasi serupa. Akhirnya, tak sedikit anggota atau non-anggota yang mempunyai pengalaman serupa memberikan dukungan, saran, berbagi pengalaman, dan strategi untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

b) Faktor yang Membuat Pro dan Kontra Komunitas Marah-Marah di Platform X

Menurut teori *community virtual* yang dikemukakan oleh Howard Rheingold, interaksi di komunitas virtual hampir sama persis dengan kehidupan nyata.³³ Maka dari itu, komunitas marah-marah mirip dengan komunitas yang ada di dunia nyata. Terbukti dari keberadaan komunitas marah-marah ini menimbulkan pro dan kontra di antara pengguna X yang turut ikut berinteraksi dengan komunitas tersebut.

Sebagian pengguna X yang pro terhadap komunitas ini, melihat komunitas marah-marah sebagai wadah yang penting untuk mengekspresikan emosi dan kemarahan mereka di dunia maya. Hal ini selaras dengan pendapat dari seorang pengguna X yang menganggap bahwa tujuan dari komunitas itu dibuat adalah untuk melampiaskan amarah atau keluh kesah seseorang di dunia maya dengan tujuan agar merasa didengar dan dipahami dalam menghadapi masalahnya, tanpa harus takut mengganggu orang lain di kehidupan nyata.³⁴ Faktor-faktor tersebut lah yang membuat dirinya pro dengan komunitas tersebut.

Namun, di sisi lain, ada juga faktor-faktor yang menyebabkan pandangan negatif terhadap komunitas marah-marah. Salah satu anggota yang tergabung ke komunitas tersebut berpendapat kontra terhadap komunitas tersebut. Pasalnya, ketika awal komunitas tersebut terbentuk, postingan atau cuitan hanya sekedar melampiaskan emosi sesaat dari anggotanya. Belakangan ini, komunitas tersebut semakin terkenal dan malah menjadi komunitas untuk menyebar kebencian. Contohnya, beberapa waktu lalu ada satu akun yang posting kebencian

³³ Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, (Massachusetts: Addison-Wesley, 1993). h. 5

³⁴ Hasil Wawancara dengan Ni'mah Fajriatul (Salah Satu Pengguna Aktif X) melalui WhatsApp pada hari Sabtu, 11 Mei 2024 Pukul 11.30

Pola Interaksi Online Pengguna X terhadap Komunitas "Marah-Marah" di Platform X

dia ke ibunya, padahal ibunya gak salah apa-apa. Selain itu, ada juga yang suka nyebar fitnah yang nantinya jadi buat dosa. Apalagi kalau postingan itu sampai *hit tweet* dan jadi makin banyak orang yang percaya dan ikut benci atau memfitnah juga.³⁵

Postingan komunitas marah-marah isinya didominasi oleh umpatan, sumpah serapah, bahkan postingan yang dapat membuat memicu trauma seseorang. Terkadang, postingan di komunitas marah-marah yang mempunyai audiens tinggi akan lewat di *timeline* pengguna X yang tidak menjadi anggota komunitas tersebut, sehingga yang bukan termasuk anggota komunitas merasa terganggu. *Timeline* X akun pribadinya yang seharusnya berisi konten positif dan menyenangkan, malah dipenuhi dengan postingan *toxic* yang membawa energi negatif ke kehidupan pribadi. Komunitas marah-marah tidak bisa dibisukan, meski berkali-kali sudah diblokir postingan yang lewat di *timeline*.³⁶

Selain itu, ada juga pendapat bahwa dirinya diantara pro dan kontra terhadap komunitas tersebut. Bisa saja komunitas marah-marah menjadi tempat untuk orang-orang yang tidak enakan buat ngeluarin unek-uneknya di kehidupan nyata tanpa harus takut dihakimi. Jadi, kemarahan atau emosi yang dirasakan tidak terlalu dipendam oleh para anggotanya. Terkadang, postingan para anggotanya tidak hanya tentang marah-marah, tetapi ada tentang keresahan terhadap hal-hal kecil yang sering dilakuin orang tanpa sadar ternyata bisa membuat orang lain marah atau kesal. Jadi, untuk pembacanya bisa jadi pelajaran dari apa yang *sendernya* kirim. Contohnya, banyak orang yang tidak sadar nyepelein waktu atau tidak *on time* ketika janji dengan seseorang.³⁷

KESIMPULAN

Dari pembahasan studi di atas tentang pola interaksi pengguna X terhadap komunitas marah-marah di platform X penulis dapat memberikan kesimpulan diantaranya:

Pertama, pola interaksi pada pengguna X dengan anggota komunitas marah-marah yang mengekspresikan kemarahan mereka di platform X seringkali memberikan cuitan yang diawali kata dengan tingkat agresi dan konfrontasi tinggi, yang dimana selalu melibatkan penghinaan atau ujaran kebencian kepada orang lain. Dari perilaku di dalam komunitas tersebut juga dapat dengan mudahnya dipengaruhi oleh interaksi negatif ataupun positif dari satu individu dan individu lainnya, sehingga hal itu yang menjadi awal terjadinya interaksi antar pengguna X. Dari interaksi tersebut, maka terbentuk pola interaksi pengguna X terhadap anggota komunitas marah-marah yang mengekspresikan kemarahan mereka di platform x. Jadi, bisa diketahui bahwa interaksi pengguna X terhadap cuitan kemarahan anggota komunitas marah-marah itu tergantung apa postingannya, isi dan konteks dari setiap postingan yang dibagikan di dalamnya, dan tergantung pada bagaimana mereka menafsirkan pesan yang disampaikan serta sudut pandang yang mereka miliki terhadap situasi dari postingan tersebut.

Kedua, pada platform komunitas marah-marah di aplikasi X ini, memiliki sudut pandang pro dan kontra yang dimana juga adanya suatu faktor yang mendorong adanya argumen pro dan kontra pada komunitas tersebut. Faktor-faktor yang membuat pro para komunitas X di platform X, yaitu karena dengan adanya komunitas ini mereka pun dapat dengan mudahnya

³⁵ Hasil Wawancara dengan Shabrina Talitha (Salah Satu Pengguna Aktif X dan Anggota Komunitas Marah-Marah) melalui WhatsApp pada hari Sabtu, 11 Mei 2024 Pukul 09.20

³⁶ Hasil Wawancara dengan Azahra (Salah Satu Pengguna Aktif X) melalui DM X pada hari Sabtu, 11 Mei 2024 Pukul 10.00

³⁷ Hasil Wawancara dengan Cesta Izzati (Salah Satu Pengguna Aktif X) melalui WhatsApp pada hari Sabtu, 11 Mei 2024 Pukul 15.06

mengungkapkan isi hati (emosi) mereka, tanpa adanya mereka untuk takut di hakimi ataupun disalahkan, karena kembali lagi jika dilihat dari sudut pandang yang lain, komunitas ini dibentuk dari adanya suatu kesamaan contohnya pada segi masalah, emosi, kegemaran, ataupun hal-hal lainnya, yang dimana membuat mereka di dalam komunitas itu merasa saling nyaman dan saling mengerti satu sama lain. Dan kontra yang terdapat pada komunitas di platform X tersebut meliputi adanya suatu sisi sudut pandang yang dimana komunitas ini membentuk unsur negatif bagi para mereka yang menjadi anggota komunitas tersebut, contoh unsur negatifnya ialah komunitas ini memiliki unsur kata kasar, umpatan, bahkan saling menyudutkan antara satu orang dengan orang lainnya. Yang dimana hal itu dapat menyebabkan penyulutan emosi bagi siapapun yang ada di platform komunitas tersebut. Apalagi jika kita tinjau lebih dalam, komunitas ini dipenuhi dengan para anak-anak muda generasi Z, yang dimana hal itu dapat menjadi suatu pengaruh yang sangat besar bagi generasi bangsa yang akan datang. Namun, ada juga individu X yang berada di antara pro dan kontra terhadap komunitas tersebut. Mereka melihat komunitas marah-marah sebagai tempat untuk meluapkan unek-unek tanpa takut dihakimi, namun mereka juga menyadari risiko konten negatif yang dapat merugikan diri mereka sendiri maupun orang lain. akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R. (2015). Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Minat Fotografi Pada Komunitas Fotografi Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa*, 2(2), <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/5880/5750>
- Agustini, S., & Mechant, P. (2019). Towards a Definition of Virtual Community. *Signo y Pensamiento*, 38(74), 1–19. https://www.researchgate.net/publication/336594918_Towards_a_Definition_of_Virtual_Community
- Bara, E. A. B., Nasution, K. A., Ginting, R. Z., & Kartini, K. (2022). Penelitian tentang Twitter. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 167-172. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/4531>
- Hidayanti, R., & Yahya, M. (2017). Peran Media Baru dalam Membentuk Komunitas Virtual (Studi pada Mahasiswa yang Bergabung Dalam Komunitas Acehvidgram di Instagram). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 2(2), 47–66. <https://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/2697/1642>
- Loppies, I. J., & Tamher, F. (2021). Pola Interaksi Sosial dalam Keluarga yang Bertempat Tinggal Terpisah di Kampung Warsa Distrik Supiori Kabupaten Supiori. *COPI SUSU: Jurnal Komunikasi, Politik, dan Sosiologi*, 3(1), 33–46. <https://e-journal.iyb.ac.id/index.php/copisusu/article/view/181>
- Maulani, N. M. & Priyambodo, A. B. (2021). Pengungkapan Diri pada Pengguna Akun Alter Twitter Dewasa Awal di Kota Malang. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi dan Ilmu Humaniora*. <http://conference.um.ac.id/index.php/psi/article/view/1154/593>

Pola Interaksi Online Pengguna X terhadap Komunitas "Marah-Marah" di Platform X

- Nurhaliza, W. O., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community. *KOMUNIDA: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10(01), 18–38. <https://doi.org/10.35905/komunida.v10i01.1220>
- Permassanty, T., & Muntiani. (2018). Strategi Komunikasi Komunitas Virtual dalam Mempromosikan Tangerang Melalui Media Sosial. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2), 173–186. https://www.researchgate.net/publication/330591603_Strategi_Komunikasi_Komunitas_Virtual_dalam_Mempromosikan_Tangerang_Melalui_Media_Sosial
- Sukma Hani, D., & Indah Ratnasari, C. (2023). Klasifikasi Masalah pada Komunitas Marah-Marah di Twitter Menggunakan Long Short-Term Memory. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 7(4), 1829–1837. <https://doi.org/10.30865/mib.v7i4.6755>
- Weeks, B. E., & Holbert, R. L. (2013). Predicting Dissemination of News Content in Social Media: A Focus on Reception, Friending and Partisanship. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 90(2), 212–232. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1077699013482906>
- Yurianto, A., & Febriana, P. (2023). Penggunaan Sosial Media Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok dalam Komunitas SoT ID. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Komunikasi Universitas Riau*, 2(2), 1–9. https://www.researchgate.net/publication/371148773_Use_of_Social_Media_Discord_as_a_Group_Communication_Media_in_the_SoT_ID_Community_Penggunaan_Sosial_Media_Discord_Sebagai_Media_Komunikasi_Kelompok_Dalam_Komunitas_SoT_ID
- Murdiyanto, Eko. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal). Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
- Lindgren, S. (2017). Digital Media and Society. Los Angeles: Sage.
- Nasrullah, R. (2014). Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia). Jakarta: Prenada Media.
- Rheingold, H. (1993). The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. Massachusetts: Addison-Wesley.
- Severin & Tankard, J. W. (2009). Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Homepage Komunitas Marah-Marah. Komunitas Marah-Marah Rules. Diakses pada tanggal 2 Mei 2024 pukul 20.03 dari <https://twitter.com/i/communities/1562271278744354816>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Arti Kata Daring*. Diakses pada tanggal 2 Mei 2024 pukul 15.37 dari <https://kbbi.web.id/daring>

- Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Arti Kata Pengguna*. Diakses pada tanggal 2 Mei 2024 pukul 15.45 dari <https://kbbi.web.id/pengguna>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Arti Kata Observasi*, <https://kbbi.web.id/observasi> Diakses pada tanggal 20 Mei 2024 pukul 19.57
- Twitter.com. *Foto Profil Komunitas Marah-Marah*. Diakses pada tanggal 2 Mei 2024 pukul 19.45 dari <https://twitter.com/i/communities/1562271278744354816>
- Wawancara dengan Shabrina Talitha (Salah Satu Pengguna Aktif X dan Anggota Komunitas Marah-Marah) melalui WhatsApp pada hari Sabtu, 11 Mei 2024 Pukul 09.20
- Wawancara dengan Azahra (Salah Satu Pengguna Aktif X) melalui DM X pada hari Sabtu, 11 Mei 2024 Pukul 10.00
- Wawancara dengan Cesta Izzati (Salah Satu Pengguna Aktif X) melalui WhatsApp pada hari Sabtu, 11 Mei 2024 Pukul 15.06
- Wawancara dengan Ni'mah Fajriatul (Salah Satu Pengguna Aktif X) melalui WhatsApp pada hari Sabtu, 11 Mei 2024 Pukul 11.30