

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi, internet menjadi bagian dalam kehidupan manusia. Masyarakat global menjadikan internet bagian penting dalam mencari informasi pada zaman sekarang, termasuk Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tahun 2022 pengguna internet di Indonesia mencapai sekitar 210 juta (Bayu, 2022). Dengan hal tersebut bisa disimpulkan bahwa internet sangat penting di kehidupan masyarakat Indonesia. Selain untuk mendapatkan informasi, internet juga digunakan untuk masyarakat agar tetap berhubungan dengan teman atau keluarga meskipun berjarak jauh. Wadah yang digunakan adalah media sosial.

Menurut (Carr & Hayes, 2015) media sosial merupakan wadah berbasis internet yang berguna untuk para pengguna dalam mempresentasikan diri dan berinteraksi dengan *user generated content* atau masyarakat luas. Menurut (Howard & Parks, 2012) media sosial terdiri dari tiga bagian yaitu wadah memproduksi dan menyebarkan isi sebuah konten dan juga prasarana informasi, isi konten media bisa berupa pendapat, produk budaya dengan bentuk digital, ide, pesan yang bersifat pribadi, dan yang membuat serta mengaplikasikannya dalam bentuk digital adalah industri, organisasi, dan individu. Oleh karena itu, media sosial merupakan platform *online* yang berguna untuk menjadi ikatan sosial dan juga menjaga hubungan para pengguna. Pada Januari 2022, menurut data *We Are Social*, pengguna aktif media sosial berjumlah 191 juta orang di Indonesia. Sedangkan tahun sebelumnya berjumlah 170 juta orang yang artinya jumlah tersebut meningkat sekitar 12,35% (Mahdi Ivan, 2022).

Banyaknya keuntungan media sosial sehingga membuat mayoritas masyarakat memiliki akun media sosial masing-masing. Platform media sosial yang biasa digunakan masyarakat terdiri dari *Instagram, Facebook, Snapchat, Twitter, YouTube, TikTok, WhatsApp, Line, Ask.fm, dan Telegram*. Merilis data dari *We Are Social*, platform media sosial yang paling banyak digunakan orang

Indonesia pada tahun 2022 adalah aplikasi *WhatsApp* dengan persentase sebanyak 80 persen dari seluruh pengguna media sosial di Indonesia. Kemudian disusul oleh aplikasi *Instagram*, *Facebook*, *TikTok*, dan *Telegram* (Bayu, 2022).

Penggunaan media sosial tidak hanya memiliki dampak positif, namun juga memiliki dampak negatif. Media sosial seolah-olah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan masyarakat karena media sosial hampir selalu berperan pada tiap kegiatan seseorang maupun kelompok. Media sosial digunakan sebagai wadah untuk berinteraksi dan berhubungan dengan pengguna lainnya melalui informasi atau konten yang positif. Akan tetapi, terdapat beberapa pengguna yang memanfaatkannya dengan menyebarkan konten yang bersifat negatif (Juliani, 2017). Salah satu contohnya seperti memberikan kritik terhadap pengguna lain sehingga tidak jarang terjadi pertengkaran di media sosial. Kasus tersebut kerap terjadi di media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, atau *Instagram* (Natasha, 2019).

Salah satu media sosial yang paling banyak terjadi *cyberbullying* adalah *Instagram*. *Instagram* adalah salah satu aplikasi media sosial yang berguna untuk membagikan foto maupun video dan juga dapat memberikan tanggapan ke *postingan* pengguna lain berupa *like* dan komentar. *Instagram* didirikan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger pada tahun 2010 (Mahendra, 2017). Menurut survei yang dilakukan Data Indonesia, pengguna aktif *Instagram* tercatat sekitar 99,9 juta di Indonesia pada April 2022. Dengan itu, Indonesia memasuki peringkat keempat sebagai negara dengan pengguna aktif *Instagram* terbanyak di dunia (Rizaty, 2022). Pengguna aktif *Instagram* terdiri dari berbagai kalangan, seperti masyarakat biasa, selebritis atau artis, pejabat negara, dan tokoh masyarakat (Nugraha dkk., 2019). Adanya *Instagram*, pengguna dapat memberikan tanda suka berupa *like* dan juga komentar di *postingan* yang dibagikan oleh pengguna lain. Mayoritas pengguna *Instagram* mencurahkan dan mengungkapkan kepribadiannya melalui media sosial tersebut. Caranya dengan mengunggah foto atau video sesuai keinginan mereka seperti foto dirinya sendiri, sebuah tempat, barang, atau pun suatu kegiatan (Mahendra, 2017).

Selain sisi positif, *Instagram* juga memiliki sisi negatifnya. Sisi negatif *Instagram* terkait dengan *cyberbullying* ialah *Instagram* menjadi peringkat pertama sebagai media sosial dengan banyaknya terjadi *cyberbullying*. Pada 2017,

Ditch the Label melakukan survey yang melibatkan 10.000 remaja berusia 12 hingga 20 tahun berdomisili di Inggris menyatakan bahwa terdapat korban *cyberbullying* di *Instagram* sebanyak 42%, di Facebook sebanyak 37%, dan di Snapchat sebanyak 31%. *Cyberbullying* merupakan bentuk intimidasi, pelecehan atau caci maki yang dilakukan secara terus menerus di dunia maya (Nugraha dkk., 2019). Salah satu bentuk dari *cyberbullying* di *Instagram* ialah berkomentar negatif pada *postingan* pengguna lain. Hal itu terjadi dikarenakan pelaku tidak menyadari jika komentar atau ujaran yang diunggah akan dilihat dan dibaca oleh pengguna lain di media sosial. Pelaku merasa marah dan kecewa terhadap suatu hal sehingga ia dengan mudahnya melampiaskan dengan menuliskan sebuah ujaran di media sosial. Mencaci, mengecam, dan memarahi orang-orang atau bahkan teman dekatnya sendiri dengan kalimat kasar atau yang bisa disebut dengan kekerasan verbal (Natasha, 2019).

Hal itu dikenal dengan *Flaming*. Sejak 2006, *flaming* dikategorikan sebagai *cyberbullying* pada ruang virtual yang disebut dengan semi publik atau media sosial. *Flaming* adalah perilaku menyampaikan pesan yang bertujuan untuk menghina, merendahkan orang lain hingga memicu pertengkaran dengan menggunakan bahasa yang kasar. *Flaming* adalah istilah yang merujuk pada komunikasi *online* dengan kata-kata berupa makian, penghinaan, dan pengaruh negatif. *Flaming* didefinisikan sebagai komunikasi bermusuhan yang tidak sesuai dengan norma dengan menggunakan kata-kata kasar atau kotor (Rosenberg, 2017). *Flaming* adalah komunikasi berbasis *online* yang berisikan penghinaan, makian, dan berdampak negatif (Jane, 2015). Pada tahun 2012, terdapat penelitian dari India tepatnya di Universitas Teknologi Informasi *Jaypee* yang menyebutkan beberapa kategori *flaming* antara lain *flaming* langsung dan disengaja, *flaming* secara tidak langsung, *straight flaming* atau *flaming* yang disampaikan secara jelas, *flaming* bersifat menyindir, *hot flaming* yang di mana pesan tersebut bersifat menghasut, dan *cold flaming* atau pesan yang tidak ada unsur kasar namun penerima *flaming* merasa terhina (Ignat, 2018). *Flaming* merupakan bentuk intimidasi yang paling agresif. *Flaming* juga merupakan bentuk *cyberbullying* yang paling serius karena *flaming* dapat menyebabkan korbannya sedih bahkan depresi (*Flaming*, 2019)

Banyak contoh kasus *flaming* yang terjadi di era saat ini. Contohnya seperti Awkarin atau yang memiliki nama asli Karin Novilda. Karin mendapat komentar negatif di *platform-platform* media sosialnya. Seperti yang diketahui bahwa Karin Novilda merupakan selebgram dengan jumlah jutaan *followers* hampir di seluruh akun media sosial miliknya. Mayoritas *followers* Karin adalah remaja-remaja akhir sesuai dengan konten yang diunggah Karin Novilda. Dalam kasusnya, Karin mendapat *flaming* atau komentar negatif karena dituduh menjadi salah satu penyebab kematian pacarnya, yaitu Oka Mahendra. Hal itu membuat Karin menjadi takut karena kata-kata negatif dan ancaman yang dilontarkan pengikutnya sehingga Karin menyewa *bodyguard* untuk menjaganya dan juga menutup kolom komentar akun media sosial *Instagramnya* (PatriaAllraysa, 2021).

Adapula contoh lain dari negara lain yaitu Korea Selatan. Korea Selatan menjadi negara dengan tingkat bunuh diri paling tinggi. Hal itu seringkali terjadi pada dunia hiburan di Korea Selatan. Idol K-Pop kerap menerima komentar jahat dari masyarakat. Kasus tersebut terjadi pada Sulli, mantan *idol group F(x)*. Kolom komentar media sosial miliknya dihujani ujaran-ujaran negatif sehingga menyebabkan Sulli mengalami depresi. Sulli merasa tidak lagi mampu menahan komentar negatif yang disampaikan kepadanya melalui media sosial sehingga Sulli memutuskan untuk bunuh diri. Contoh komentar negatif yang diterima Sulli antara lain “Pencari perhatian”, “Artis tidak laku”, “Dasar Artis Bodoh”, “Pantas saja dia menjadi seperti ini, ibunya saja sudah bercerai sebanyak 3 kali”, “Sulli memang berasal dari keluarga yang berantakan, itulah alasan dia sebagai seorang yang pemberontak”, “Dasar tidak punya moral dan tahu malu, kau sama saja dengan binatang” “Dasar psikopat!”, “Kamu memang lebih baik mati, kesian orang tua mu memiliki anak aneh seperti mu” (Oktavioni, 2022).

Selain menyakiti korban secara psikis yang akhirnya menyebabkan korban merasa terancam dan menyakiti diri sendiri, *flaming* juga merugikan pelaku itu sendiri. Pelaku *flaming* biasa dikenal dengan *flamer*. Contoh kasus yang merugikan pelaku *flaming* pernah terjadi di Yhunie Rhasta. Saat itu, Yhunie mengunggah sebuah status di media sosial yang berbunyi “Polisi kmpng gilo kmpret Pling mlz brusan dgn polisi.” Karena hal itu Yhunie terancam penjara

enam tahun dan denda maksimal 1 miliar rupiah sesuai pada Pasal 45 ayat 1 UU ITE (Putri, 2018).

Kasus pelaku *flaming* lainnya terjadi pada Florence Sihombing seorang mahasiswi. Florence membuat unggahan yang dianggap menghina DI Yogyakarta yang berbunyi “*Apalah Jogja ini tanpa UGM,*”, “*Jogja membosankan*”, “*Jogja sucks,*”, “*Oh Sultan, mengertilah, Jogja-mu terlalu membosankan.*” Pengadilan Negeri Kota Yogyakarta akhirnya menuntut Florence dengan 2 bulan penjara dan masa percobaan 6 bulan serta denda sebesar 10 juta rupiah subsidi 1 bulan penjara (Putri, 2018).

Selain terjadi di dunia hiburan, *flaming* juga biasa terjadi pada dunia politik. Hal itu disebabkan karena banyaknya perbedaan pandangan dan pendapat masyarakat dengan pemerintah atau masyarakat dengan masyarakat lainnya. Contoh kasus *flaming* yang terjadi di dunia politik adalah unggahan ujaran “*rest in peace, Jokowi*” namun Jokowi yang dimaksud bukan Jokowi Presiden RI, akan tetapi Ir. Hambertus Joko Widodo dan Oey Hong Liong. Kemudian, ada pula ujaran yang berisikan gangguan kejiwaan Prabowo Subianto yang dianggap psikopat. *Flaming* yang terjadi pada dunia politik tentu sangat berbahaya bagi masyarakat negara itu sendiri karena menyebabkan perpecahan bangsa dengan menyulut emosi masyarakat sehingga terancam disintegrasi bangsa (Putri, 2018).

Banyak faktor yang dapat memengaruhi terjadinya *flaming* antara lain rendahnya empati, keinginan untuk mendominasi seseorang atau situasi, pesan yang bersifat ambigu, hilangnya isyarat sosial dan visual sehingga menimbulkan kebebasan menggunakan internet dan berpendapat, dan komunikasi *online* yang dimana pelaku menggunakan akun anonim (Moor et al., 2008). Seringkali terjadi pelaku menyebarkan *flaming* kepada korban dengan menggunakan akun anonim. Hal itu dikarenakan agar identitas asli pelaku tidak diketahui oleh pembaca. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa identitas pelaku *flaming* akan terungkap bila korban *flaming* melaporkannya kepada pihak yang berwajib. Biasanya kasus tersebut terjadi karena korban sudah sangat dirugikan dengan ujaran yang disebarkan oleh pelaku *flaming*.

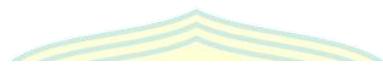
Dampak yang ditimbulkan dari tindakan perundungan sangat banyak bagi korban antara lain mereka akan merasa marah, tersinggung, menangis, adanya

perasaan bersalah dan tidak berharga, depresi, menghindar dan menjauh dari lingkungan sosial, serta muncul emosi-emosi negatif lainnya (Marsinun et al., 2020). Selain itu, dampak yang paling berbahaya dan menyeramkan adalah bila korban memutuskan untuk bunuh diri karena tidak kuat dan mampu mengatasi masalah yang dihadapinya (Rifauddin, 2016). Dalam kasus Awkarin, ia menyewa *bodyguard* demi menjaga keselamatannya dan juga menutup kolom komentar *Instagram*. Selain itu, kasus Suli yang berada di Korea Selatan sangat memprihatinkan. Suli mengalami depresi berat yang akhirnya memutuskan untuk bunuh diri. Tentu berat bagi korban ketika mendapatkan komentar negatif, penghinaan, bahkan ancaman keselamatan dirinya.

Adanya *flaming* pada *platform* digital menjadi ancaman berbagai pihak. Perbuatan yang berpotensi menyebabkan ancaman itu akhirnya membuat pemerintah menyiapkan beberapa peraturan guna untuk mencegah terjadinya perbuatan tersebut dengan menerbitkan UU ITE bahwa “pelarangan mengenai pendistribusian dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan; perjudian; penghinaan dan/atau pencemaran nama baik; pemerasan dan/atau pengancaman; penyebaran berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik; serta menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA)”, Pasal 27-28 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi Elektronik (UU ITE). *Flaming* juga dapat dikatakan berperan dalam memprovokasi keadaan yang akhirnya ketika pesan tersebut dibaca membuat rasa ketidaknyamanan. Pada akhirnya, pesan atau ujaran yang terdapat unsur *flaming* dianggap tidak sesuai dengan nilai dan norma yang dipegang masyarakat. Pengguna media sosial yang berusia remaja dapat dikatakan kemungkinan mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar sehingga mendorong pelaku remaja tersebut membuat ujaran *flaming* di media sosial.

Data statistik dari APJII menyimpulkan bahwa persentase pengguna internet di Indonesia sebagian besar didominasi oleh remaja (Bayu, 2022), dengan

memanfaatkan layanan internet hanya sebagai media percakapan atau *chatting* di media sosial, dan kurang memanfaatkan layanan internet sebagai sarana pembelajaran dengan mengakses informasi yang edukatif. Dampak dari perilaku remaja yang hanya memanfaatkan layanan internet untuk *chatting* di media sosial, memiliki kecenderungan terhadap penyalahgunaan layanan media sosial tersebut, diantara bentuk penyimpangan penyalahgunaan layanan tersebut adalah *Cyberbullying*. *Flaming* merupakan bagian dari *cyberbullying* karena *flaming* adalah kegiatan berkomentar negatif, menghina, dan menimbulkan pertengkaran di media sosial.



Di Indonesia, diberlakukannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sehingga masyarakat mulai menjaga ketikan jarinya ketika memberikan komentar di media sosial. Akan tetapi, pada Pasal 27 ayat (3) dan (4) UU ITE belum menyangkut unsur dari *Flaming*, *Harassment* (gangguan), *Impersonation* (peniruan), *Trickery* (tipu daya), *Exclusion* (pengeluaran), *Cyberstalking*, *Outing* (menyebarkan rahasia orang lain) (Satyawati & Purwani, 2014). Sementara itu, berdasarkan data UNICEF per tahun 2022, jumlah korban untuk kasus *Cyberbullying* di Indonesia mencapai 45% (Ardiansyah, 2022). Oleh karena itu dibutuhkan kontrol diri masing-masing individu agar tidak ada lagi kasus seperti yang dialami oleh Sulli. Kontrol diri adalah usaha untuk mengendalikan perilaku, perasaan, dan pikiran agar seseorang dapat bersikap sesuai dengan norma yang berlaku (Borba, 2008). Setiap orang diharapkan dapat membimbing dirinya sendiri dalam memegang nilai dan norma dalam berkomentar terhadap orang lain. Kontrol diri merupakan upaya seseorang dalam hal kepekaan untuk melihat situasi saat mempresentasikan dirinya sendiri dalam hal menarik perhatian, mengendalikan perilaku, menyenangkan orang lain, dan menutupi perasaan (Risnawita, 2010). Dapat disimpulkan bahwa kontrol diri adalah kemampuan untuk mengendalikan diri dengan memegang nilai dan norma saat dalam melakukan sebuah tindakan.

Menurut Ghufon (2010) kontrol diri dapat diatur oleh mekanisme yang ada dalam diri masing-masing individu. Tiap orang memiliki perkembangan kontrol diri yang berbeda, ada yang memiliki kontrol diri tinggi dan juga ada yang memiliki kontrol diri rendah. Kontrol diri dapat dimaknai sebagai pengendalian

sikap atau tingkah laku untuk mempertimbangkan terlebih dahulu sebelum melakukan sebuah tindakan. Kontrol diri seseorang akan semakin tinggi ketika orang tersebut mampu mengendalikan sikapnya. Kontrol diri menjadi salah satu aspek psikologis yang berkembang dari sejak masa anak-anak hingga masa dewasa. Pada masa anak-anak, kontrol diri masih belum dikatakan baik. Oleh karena itu, pikiran, ekspresi, dan keinginan dilakukan secara tidak sadar. Pada saat memasuki masa remaja, kecakapan dalam mengendalikan diri sangat dibutuhkan karena pada masa itu seseorang akan memiliki dorongan dan nafsu yang tinggi. Remaja rentan mengalami kenakalan remaja atau salah pergaulan ketika tidak cakap dalam mengendalikan dirinya. Kenakalan remaja yang dimaksud seperti perkelahian dengan teman, hamil sebelum menikah, perundungan, dan perundungan siber atau *cyberbullying*.

Terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi kontrol diri seseorang, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal tentu berasal dari individu itu sendiri. Dalam hal ini, yang mempengaruhi kontrol diri individu adalah usia. Semakin bertambahnya usia, semakin baik individu mengendalikan dirinya sendiri. Faktor lainnya yaitu faktor eksternal yang mempengaruhi kontrol diri individu berasal dari lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga dapat menjadi penentuan seseorang ketika mengendalikan dirinya sendiri. Saat keluarga mengajarkan sikap disiplin dan konsisten dalam penerapannya, maka individu akan menginternalisasikannya dan menjadikannya sebagai kontrol diri (Ghufron, 2010). Ketika seseorang memiliki kontrol diri yang rendah, orang tersebut akan lebih menyukai sesuatu yang dapat diraih dengan mudah dan tidak menyukai aktivitas yang memerlukan ketekunan dan keuletan. Selain itu, orang dengan kontrol diri yang rendah juga cenderung terlibat dalam perilaku yang berisiko dibandingkan perilaku yang membutuhkan kegiatan kognitif Gottfredson & Hirschi, (Grasmick, 1993). Inti dari konsep kontrol diri adalah kemampuan untuk mengesampingkan atau menahan seseorang dalam melakukan sebuah tindakan dan juga menghentikan kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan. Dalam pandangan ini, kontrol diri yang tinggi akan menghasilkan berbagai sisi positif dalam hidup. Contohnya adalah orang yang memiliki kontrol diri rendah akan sering menunda-nunda pekerjaan sehingga menghasilkan kinerja yang buruk,

seseorang dengan kontrol diri yang tinggi mampu mengendalikan dirinya untuk tidak terlibat dalam pergaulan yang salah, kontrol diri yang tinggi memiliki penerimaan diri dan harga diri yang lebih tinggi, dan seseorang dengan kontrol diri yang tinggi memiliki banyak rasa bersalah sehingga akan menjaga hubungan baik dengan keluarga maupun lingkungannya (Tangney et al., 2004).

Penelitian-penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh antara kontrol diri terhadap *cyberbullying* pada pengguna media sosial anonim di kalangan remaja yang dilakukan oleh Bulan & Wulandari (2021). *Flaming* sendiri merupakan bagian dari *cyberbullying* yang dilakukan dengan menggunakan media sosial. Pengaruh kontrol diri menunjukkan arah hubungan yang negatif yang bermakna semakin tinggi kontrol diri pada remaja, semakin rendah kecenderungan *cyberbullying*. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Taufik & Ramadhana (2022) juga mengungkapkan bahwa *flaming* merupakan bentuk *cyberbullying* yang kerap terjadi di media sosial khususnya *Twitter*. Penyebabnya karena bebasnya mengakses *Twitter* sehingga pengguna mudah memberikan pendapat tentang berbagai hal termasuk ujaran negatif. Selain karena bebasnya berpendapat, pengguna juga mudah memiliki menggunakan akun anonim untuk menyembunyikan identitas asli untuk berkomunikasi dengan pengguna lain. Penelitian lain yang dilakukan oleh Marsinun & Riswanto (2020) mengungkapkan bahwa dampak *cyberbullying* bagi korban dapat menimbulkan trauma, depresi, dan yang paling parah bunuh diri. Maka dari itu, pelaku *cyberbullying* harus mengubah cara berpikir dan sudut pandangnya dalam memposisikan dirinya mengenai *bullying* di media sosial.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana gambaran perilaku *flaming* di media sosial?
- 1.2.2 Bagaimana gambaran kontrol diri pengguna media sosial?
- 1.2.3 Apakah terdapat pengaruh kontrol diri terhadap perilaku *flaming* di media sosial?

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah penelitian yang dibuat berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas adalah pengaruh kontrol diri terhadap perilaku *flaming* di media sosial.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibuat berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah adalah “Apakah terdapat pengaruh kontrol diri terhadap perilaku *flaming* di media sosial?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan bukti empirik dari pengaruh kontrol diri terhadap perilaku *flaming* di media sosial.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dengan variabel kontrol diri dan variabel perilaku *flaming*. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat menjadi bahan untuk kajian penelitian selanjutnya mengenai pengaruh kontrol diri terhadap perilaku *flaming* di media sosial.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat luas dan para pengguna media sosial untuk lebih cermat dalam berpendapat dan berkomentar di *platform* media sosial *Instagram*. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mengenai dampak dari penyebaran ujaran negatif pada media sosial.