

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6982/KOM-D/SD-S1/2024

STUDI NETNOGRAFI TERHADAP RESPON WARGANET PADA KONTEN AKUN INSTAGRAM @VERNALTA YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN VERBAL



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

M. FAISAL HAFIZI

NIM. 12040317079

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2024**



UIN SUSKA RIAU
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

ciptanya milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : M. Faisal Hafizi
NIM : 12040317079
Judul : Studi Netnografi Terhadap ResponWarganet Pada Konten Akun Instagram @vernalta

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Senin
Tanggal : 08 Juli 2024

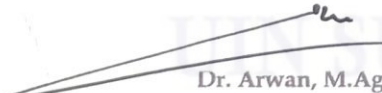
Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 08 Juli 2024

Dr. Imron Rosidi, S.Pd., MA
NIP.19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,


Dr. Arwan, M.Ag
NIP.19660225 199303 1 002


Sekretaris/ Penguji II,


Reizki Maharani, M.Pd
NIP.19930522 202012 2 020

Penguji III,


Mustafa, M.I.Kom
NIP.19810816 202321 1 012

Penguji IV,


Dr. Usman, M.I.Kom
NIP.19860526 202321 1 013

STUDI NETNOGRAFI TERHADAP RESPON WARGANET PADA KONTEN AKUN INSTAGRAM @VERNALTA

Disusun oleh :



M. Faisal Hafizi
NIM : 12040317079

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 21 Juni 2024

Pembimbing,



Assyari Abdullah, M.I.Kom
NIP. 198605102023211026

Mengetahui
Ketua Program Studi Manajemen Dakwah



Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810313 201101 1 004

UIN SUSKA RIAU

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : M. Faisal Hafizi
NIM : 12040317079
Tempat/ Tgl. Lahir : Insit, 09 September 2002
Fakultas/Pascasarjana : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Prodi : Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya **“Studi Netnografi Terhadap Respon Warganet Pada Konten Akun Instagram @vernalta Yang Mengandung Unsur Kekerasan Verbal”**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 15 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



10000
METERAI TEMPEL
86358ALX236247151
M. Faisal Hafizi
NIM. 12040317079

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nama : M. Faisal Hafizi

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Judul : Studi Netnografi Terhadap Respon Warganet Pada Konten Akun Instagram @Vernalta Yang Mengandung Unsur Kekerasan Verbal

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya konten-konten digital yang mengandung unsur kekerasan verbal pada media sosial saat ini. Sehingga peneliti tertarik untuk memahami lebih dalam terhadap permasalahan yang terjadi. Penelitian kali ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana interaksi yang terjadi melalui studi netnografi dengan pendekatan kualitatif terhadap respon warganet pada konten akun Instagram @vernalta. Dimana fokus dari penelitian ini adalah bagaimana bentuk-bentuk respon yang diberikan oleh warganet terhadap konten akun Instagram @vernalta, konten yang disajikan berupa konten hiburan yang mengandung unsur kekerasan verbal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat empat tema respon utama yang didapat. Pertama, respon menunjukkan bahwa warganet menyukai konten. Kedua, respon menunjukkan adanya interaksi warganet setelah menonton konten. Ketiga, warganet merasakan seperti isi konten. Dan keempat, warganet juga memberikan masukan terhadap konten. Warganet secara umum merasa terhibur terkait konten yang dihasilkan, analisis menunjukkan bahwa nilai-nilai budaya yang berkembang mendorong perilaku kebebasan berekspresi, kekerasan verbal dilihat sebagai unsur humor dan komedi, dan terciptanya lingkungan yang permisif terhadap elemen kekerasan verbal sehingga membentuk standar norma dan etika yang berbeda pada suatu komunitas.

Kata Kunci : Kekerasan verbal, konten hiburan, Instagram, respon warganet

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name: *M. Faisal Hafizi*

Department: *Communication Science*

Title : *Netnographic Study On The Response Of Net Citizens To The Content Of The @Vernalta Instagram Account Which Contains Elements Of Verbal Violence*

This research is motivated by the rise of digital content containing elements of verbal violence on social media today. So researchers are interested in understanding more deeply the problems that occur. This research was conducted to find out how interactions occurred through a netnographic study with a qualitative approach to netizens' responses to the content of the @vernalta Instagram account. Where the focus of this research is the forms of response given by netizens to the content of the Instagram account @vernalta, the content presented is in the form of entertainment content that contains elements of verbal violence. The research results showed that there were four main response themes obtained. First, the response shows that netizens like the content. Second, the response shows that netizens interact after watching the content. Third, netizens feel the content. And fourth, netizens also provide input on the content. Netizens generally feel entertained regarding the content produced, analysis shows that developing cultural values encourage freedom of expression, verbal violence is seen as an element of humor and comedy, and the creation of an environment that is permissive towards elements of verbal violence thus forming different norms and ethical standards. in a community.

Keywords: *Verbal violence, entertainment content, Instagram, netizen responses*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamualaikum. Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat. Menyelesaikan skripsi yang berjudul **“STUDI NETNOGRAFI TERHADAP RESPON WARGANET PADA KONTEN AKUN INSTAGRAM @VERNALTA YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN VERBAL”** Shalawat beserta salam juga senantiasa tercurah kepada Nabi besar Muhammad. SAW yang membawa kita dari zaman kebodohan kepada zaman yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Penulisan skripsi ini merupakan karya ilmiah yang dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Starta 1 pada Prodi Ilmu Komunikasi (S.I. Kom) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau. Saya menyadari bahwa banyak kekurangan dari penulis, sehingga penulis sangat terima masukan, saran ataupun kritikan dari pembaca untuk penyempurnaan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D selaku Wakil Rektor III.
2. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, MA, selaku Dekan Fakultas Dakwah Komunikasi UIN SUSKA Riau, Wakil Dekan I Dr. Masduki, M.Ag, Wakil Dekan II Dr. Toni Hartono, M.Si, dan Wakil Dekan III Dr. H. Arwan, M.Ag.
3. Bapak Dr Muhammad Badri, SP., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Artis S.Ag., M.I.Kom selaku Sekretaris Jurusan Program Studi Komunikasi.
4. Ibu Julis Suriani, M.I.Kom selaku Pembimbing Akademik (PA) penulis yang sudah membimbing penulis selama masa perkuliahan.
5. Bapak Assyari Abdullah, M.I.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- ilmunya kepada penulis, serta seluruh staf dan karyawan yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama perkuliahan.
7. Terkhusus gelar sarjana ini dipersembahkan untuk kedua orangtua tersayang dan tercinta, kepada bapak Salman dan ibu Rohayati terimakasih banyak. Yang telah memberikan segalanya selama empat tahun proses perkuliahan ini. Sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi sampai pada titik ini. Tiada balasan yang cukup untuk membalas kebaikan dan pengorbanan mereka, semoga Allah Swt membalas kebaikan kalian.
 8. Untuk adikku sayang Lestari Ramadhani dan Zivanna Ulfa Nabila, terimakasih telah memberikan dukungan, sudah memenuhi kebutuhan penulis, semoga selalu dalam lindungan Allah.
 9. Terimakasih kepada Avicii, The Chainsmokers, Calvin Harris, Martin Garrix, Galantis, Dj Snake, Jonas Blue, David Guetta, Major Lazer, Coldplay, Axwell & Ingrosso, Justin Bieber dan Charlie Puth yang telah membuat lagu-lagu terbaik. Sehingga bisa mendengar lagu-lagu tersebut untuk menemani penulis selama menyelesaikan skripsi ini
 10. Untuk teman-teman kontrakan white house yakni Rakel, Fadli, Moza, Andri, Eko, Anggara, Arul, dan Sunar terimakasih atas dukungan dan kebersamaan selama dibangku perkuliahan.
 11. Teman-teman seperjuangan Broadcasting N Angkatan 20, semoga kita sukses bersama dan sehat selalu.
 12. Dan semua pihak yang tidak dapat diucapkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan.

Semoga Allah membalas jasa-jasa dan semoga skripsi ini dapat diterima serta memberikan pengetahuan dan referensi baru bagi semua pihak. Terimakasih

Pekanbaru, 25 Juni 2024

Penulis

M. Faisal Hafizi
NIM. 12040317079

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	10
2.1 Kajian Terdahulu	10
2.2 Kajian teori	16
2.2.1 Studi Netnografi.....	16
2.2.2 Kekerasan Verbal.....	19
2.2.3 Warganet.....	22
2.2.4 Konten.....	27
2.2.5 Media Sosial	30
2.2.6 Instagram	34
2.3 Kerangka Pemikiran	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	40
3.1 Desain Penelitian	40
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	41
3.3 Sumber Data Penelitian	41
3.4 Teknik Pengumpulan Data	42
3.5 Validitas Data	43
3.6 Teknik Analisis Data	43
BAB IV GAMBARAN UMUM	46
4.1 Akun Instagram @vernalta.....	46
4.2 Konten Instagram @vernalta yang mengandung unsur-unsur kekerasan verbal	47
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
5.1 Hasil Penelitian.....	52
5.2 Pembahasan	75
BAB VI PENUTUP	84
6.1 Kesimpulan.....	84
6.2 Saran	85

DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	97



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Laman akun Instagram @vernalta	5
Gambar 2. 1 Konsep budaya model Hofstede.....	18
Gambar 2. 2 Data pengguna internet dan media sosial pada tahun 2023 di Indonesia	33
Gambar 2. 3 Data pengguna Instagram di dunia pada bulan April 2023	36
Gambar 2. 4 Kerangka pemikiran penelitian	39
Gambar 4. 1Tampilan profil akun Instagram @vernalta	46
Gambar 4. 2 Konten Instagram @vernalta	47
Gambar 4. 3 Konten Instagram @vernalta	48
Gambar 4. 4 Konten Instagram @vernalta	49
Gambar 4. 5 Konten Instagram @vernalta	50
Gambar 4. 6 Konten Instagram @vernalta	50
Gambar 5. 1 Project map tema 1	52
Gambar 5. 2 Project map tema 2.....	56
Gambar 5. 3 Project map tema 3.....	61
Gambar 5. 4 Project map tema 4.....	66
Gambar 5. 5 Word Frequency Query	68
Gambar 5. 6 Diagram hierarki	72
Gambar 5. 7 Project map bentuk roda diagram	75

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Komentar pada Postingan Pertama.....	97
Lampiran 2. Komentar pada Postingan Kedua	103
Lampiran 3. Komentar pada Postingan Ketiga	108
Lampiran 4. Komentar pada Postingan Keempat	114
Lampiran 5. Komentar pada Postingan Kelima	122
Lampiran 6. Immersion Journal	128



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan elemen fundamental dalam berinteraksi, baik secara langsung maupun melalui media digital. Namun dalam era digital ini, kekerasan verbal telah menjadi salah satu aspek yang sering muncul dalam komunikasi sehari-hari. Kekerasan verbal telah menjadi perhatian serius dalam berbagai konteks sosial, baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Kekerasan verbal melibatkan penggunaan bahasa untuk merendahkan, menghina, atau mengintimidasi individu atau kelompok, dan dapat memiliki dampak psikologis yang mendalam. Di dunia nyata, kekerasan verbal sering kali muncul dalam bentuk cercaan, hinaan, atau komentar merendahkan yang disampaikan secara langsung.

Menurut Johnson, kekerasan verbal (*Verbal Abuse*) adalah setiap ucapan yang ditujukan kepada seseorang yang mungkin dianggap merendahkan, tidak sopan, menghina, mengintimidasi, rasist, seksis, homofobik, ageism atau menghujat. Termasuk membuat pernyataan sarkastik, menggunakan nada suara yang merendahkan atau menggunakan keakraban yang berlebihan dan tidak diinginkan (Cahyo et al., 2020). Seiring dengan berkembangnya teknologi dan meningkatnya penggunaan media sosial, kekerasan verbal kini juga merambah ke dunia maya. Di dunia maya, di mana interaksi sering terjadi tanpa tatap muka dan dengan anonimitas, kecenderungan untuk menggunakan bahasa kasar dan agresif meningkat. Ini menciptakan lingkungan yang tidak sehat dan beracun, yang dapat menghambat komunikasi yang konstruktif dan merugikan kesejahteraan mental para penggunanya.

Pada masa sekarang ini, media sosial telah menjadi bagian penting yang tak terlepas bagi penggunaannya. Dimana media sosial secara bertahap telah berevolusi menjadi sarana hiburan, pameran, penyebaran informasi hingga pemasaran (Putra & Astina, 2019). Salahsatu fenomena yang terjadi di dunia maya pada saat ini yaitu, maraknya konten hiburan digital yang menggunakan unsur kekerasan verbal dalam konten-kontennya tersebut. Kekerasan verbal ini seringkali dikemas dalam bentuk lelucon, sindiran, ataupun kritik. Yang bisa dilihat melalui platform-platform media sosial seperti Youtube, Facebook ataupun Instagram.

Hal itu dikarenakan media sosial memiliki karakteristik *user generated content* yang memungkinkan pengguna untuk memproduksi konten media sosial sendiri (Agustina, 2018). Sehingga, para pembuat konten yang juga

merupakan pengguna media sosial dapat membuat dan menyebarkan konten tanpa melalui proses penyuntingan yang ketat seperti media konvensional sebelumnya. Dimana, istilah *content creator* adalah sebutan bagi orang-orang yang membuat materi (konten) dimana memiliki nilai edukasi dan hiburan. Kemudian disesuaikan dengan keinginan atau ketertarikan dari audiens (Tiara, 2021). Akibatnya, berbagai macam konten dapat dibuat dan disebarluaskan melalui platform media sosial, salahsatunya konten hiburan dengan unsur kekerasan verbal. Serta didukung oleh system algoritma media sosial yang memiliki kecenderungan untuk merekomendasikan konten dengan interaktivitas yang tinggi, sehingga konten-konten dapat dijangkau secara luas oleh pengguna.

Kebutuhan dasar untuk hiburan dan kesenangan adalah salah satu alasan utama mengapa konten media hiburan menjadi salah satu konten yang sangat digemari dan dicari. Dalam kehidupan yang sibuk dan penuh tekanan, orang mencari cara untuk bersantai, menghibur diri, dan menikmati momen menyenangkan. Konten hiburan di media sosial memberikan outlet yang mudah diakses untuk memenuhi kebutuhan ini. Sehingga memungkinkan terbentuknya interaksi sosial pada warganet melalui konten yang disajikan tersebut. Oleh karena itu, maraknya konten hiburan yang mengandung unsur kekerasan verbal, seringkali digunakan sebagai budaya humor dan unsur untuk menarik perhatian penonton supaya bisa meningkatkan interaktivitas pada konten tersebut.

Menurut data yang diperoleh melalui *Hootsuite We Are Social 2024*, bahwa alasan utama masyarakat indonesia dalam menggunakan media sosial yakni hanya untuk mengisi waktu luang, yaitu sebanyak 58,9% dari jumlah populasi (Riyanto, 2024). Dengan penetrasi pengguna (warganet) yang cukup tinggi tersebut, memungkinkan bahwa para warganet tidak hanya sekedar sebagai konsumen yang pasif. Tetapi juga interaktif terhadap konten-konten yang ada, karena media sosial memiliki sifat yang interaktif dan umpan balik yang membuat antar pengguna dapat saling berhubungan, berbagi informasi dan berkolaborasi (Wulandari & Netrawati, 2020).

Seperti dua sisi mata uang, konten-konten yang begitu mudah diakses ternyata tidak semuanya bisa diterima oleh masyarakat. Tak sedikit dari konten-konten tersebut berisikan tentang konten yang mengarah pada hal-hal negatif. Salahsatunya yaitu konten hiburan yang mengandung unsur kekerasan verbal, Kekerasan verbal dikonsep oleh Baker dan kawan-kawan sebagai niatan untuk mempengaruhi emosi seseorang secara negatif menggunakan komentar secara lisan. Dalam model komunikasi, sebuah pesan dianggap agresif dan *'abusive'* jika pesan tersebut menyerang seseorang dengan niat menyakiti, menurunkan derajat, dan menimbulkan sakit hati (Afifah &

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Suwarto, 2019). Yakni dalam beberapa kasus, para *content creator* dari beberapa platform media sosial menyajikan konten yang mengandung kekerasan verbal. Hal ini disebabkan karena karakteristik media sosial yang berbasis pengguna, sehingga para pengguna media sosial secara aktif bisa memproduksi dan menyebarkan kontennya sendiri kepada khalayak secara bebas. Sehingga dapat mempengaruhi perilaku dan persepsi netizen atas informasi yang diperoleh. Terlebih lagi bahwa media baru memungkinkan para netizen untuk berpartisipasi diruang digital secara lebih aktif. Sehingga respon bisa langsung diberikan dalam bentuk like, komentar ataupun share terhadap para pengguna lainnya.

Konten digital adalah sebuah produk dari media baru yang menggunakan teknologi digital untuk mengintegrasikan teks, grafik, audio, video, materi, dan elemen lainnya. Konten digital hadir melalui penggabungan teknologi media digital dengan ekspresi budaya kreatif. Konten digital menjadi sumber alternatif bagi kebutuhan pengguna, salah satunya sebagai tempat untuk mengakses hiburan. Dimana kebutuhan akan hiburan di era mobile internet selalu meningkat, yang sangat mendorong untuk tumbuhnya konten pengembangan produk digital antara lain musik, film, e-book, game, dan animasi (Santoso et al., 2022). Hal tersebut menjadikan peluang konten digital dalam dunia hiburan untuk mencapai target *audience* begitu sangat besar.

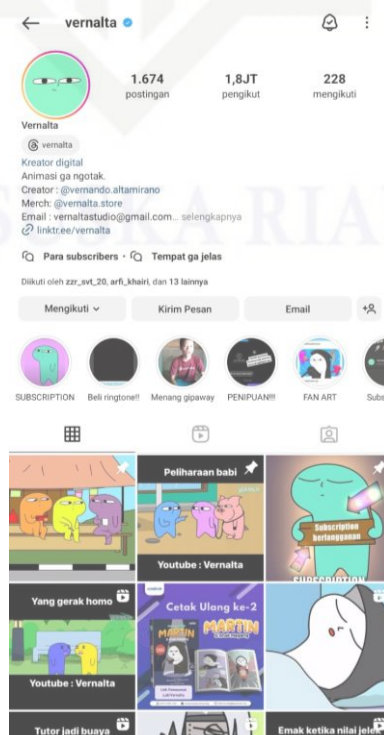
Karena kemudahan yang didapat, membuat media sosial menjadi jejaring sosial yang sangat diminati oleh masyarakat modern saat ini, salah satunya yaitu media sosial Instagram. Dimana berdasarkan hasil data yang diperoleh dari *Hootsuite (We Are Social): Indonesian Digital Report 2024*. Bahwa data memperlihatkan tren pengguna internet dan media sosial pada tahun 2024 di Indonesia, dimana dari total Populasi 278,7 juta jiwa. Terdapat pengguna Internet sebanyak 185,3 juta (66,5% dari total populasi), dan pengguna media sosial aktif sebanyak 139 juta (49,9% dari total populasi). Dengan rata-rata setiap hari waktu menggunakan media sosial melalui perangkat apa pun, selama 3 jam 11 menit (Riyanto, 2024).

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, bahwa konten hiburan video menjadi salahsatu konten yang diminati oleh para netizen. Instagram melalui fitur reels nya memungkinkan para *content creator* untuk berbagi konten hiburan kepada khalayak. Reels merupakan fitur terbaru yang dimiliki instagram yang berfungsi membagikan konten video pendek berdurasi kurang dari satu menit (Rizky & Putri, 2023). Sehingga dengan durasi yang tidak terlalu lama tersebut, para *content creator* harus memiliki kreativitas yang unik guna menarik perhatian pengguna (warganet), serta memanfaatkan tren ataupun tema yang sedang viral di platform media sosial.



Di sisi lain Instagram mengalami peningkatan pengguna, eksistensi yang tinggi dan banyak digemari karena fungsinya sebagai media promosi dan informasi (Triaputri & Muljono, 2022). Kemampuan serta jangkauan Instagram dalam mengirim pesan kepada khalayak luas (Mizanie & Irwansyah, 2019), serta fitur-fitur Instagram yang bersifat kekinian membuat Instagram menjadi sarana yang menjanjikan untuk berbagai akun, seperti akun informasi, berita, hiburan, kesehatan, online shop, dan ajang promosi (Feroza & Misnawati, 2020). Dimana menurut *Website Hootsuite We Are Social 2024*, persentase pengguna internet yang menggunakan platform media sosial Instagram di Indonesia sebanyak 85,3% dari jumlah populasi.

Instagram adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan pengguna untuk membagi-bagikan foto dan video. Serta memungkinkan pertukaran dan penciptaan *user generated content* (Mubaroq & Hidayati, 2022). Penciptaan *user generated content* merupakan karakteristik dengan adanya kemampuan pengguna untuk memproduksi konten media sosial sendiri. Dengan begitu new media telah memudahkan masyarakat untuk mengakses segala informasi tanpa ada batasan waktu, dan siapapun bisa memiliki, menggunakan dan menyampaikan informasi melalui media sosial (Harahap et al., 2021). Kemampuan dan kelebihan Instagram tersebut dapat dimanfaatkan oleh para pengguna sebagai sarana berinteraksi dan komunitas, yang dikemas melalui konten digital. Dimana salah satu konten hiburan yang banyak diikuti oleh para warganet di Instagram adalah akun @vernalta.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sumber: Screenshot akun Instagram @vernalta

Gambar 1. 1 Laman akun Instagram @vernalta

Akun @vernalta merupakan salah satu akun kreator digital yang begitu populer di platform media sosial Instagram. Yaitu dibuktikan dengan pengikutnya yang berjumlah 1,8 juta. Akun ini termasuk kreator digital yang rutin dalam memposting video melalui fitur *reels* setiap harinya dan dapat diakses secara gratis oleh penonton di platform Instagram. Konten-konten yang disajikan dapat dijadikan sebagai sarana untuk memberikan hiburan bagi penontonnya. Dimana konten hiburan tersebut berupa konten animasi yang berisikan cerita-cerita absurd, terkadang juga mengangkat tema yang sedang viral di platform media sosial dan juga cerita-cerita mengenai kehidupan sehari-hari yang relate dengan kehidupan penonton.

Namun dalam konten-konten yang disajikan tersebut, terdapat sebuah fenomena yakni berupa penggunaan kata-kata yang mengandung kekerasan verbal berupa makian. Yang marak digunakan di tengah-tengah masyarakat, yaitu melalui tokoh-tokoh karakter dalam animasi video tersebut. Seperti yang telah tertera pada bio akun @vernalta pada gambar diatas, bahwa animasi ini memiliki konsep dengan sebutan “Animasi ga ngotak”. Yaitu menggambarkan animasi yang cenderung kocak, lucu, kreatif, dan menghibur melalui aspek visual. Meskipun menggunakan kata-kata yang mengandung kekerasan verbal, melalui ciri khas nya tersebut. Animasi ini sukses membuat para warganet begitu tertarik untuk mengikuti lebih lanjut konten-konten yang disajikan oleh @vernalta tersebut.

Dalam konten-konten yang disajikan tersebut, berikut bentuk kata-kata makian seperti *lapet, bodoh, sial, anjing, cok, bangsat, dan anjir. Bapak kau, ngotaklah kau, gigi kau, bacot kau, lapet kau, dan mampus kau* (Nurjanah et al., 2024). Meskipun banyak menggunakan kata-kata yang mengarah ke kekerasan verbal tersebut, akun Instagram @vernalta tetap memiliki *viewers* yang tinggi dan diminati oleh para warganet sebagai sarana hiburan. Yaitu berdasarkan data yang diperoleh melalui *website Socialblade*, bahwa sejak pertamakali muncul, akun ini telah membuat sebanyak 1.539 postingan konten, dan mendapatkan like rata-rata 12 ribu pada tiap postingan yang ada, serta komentar rata-rata sebanyak 107 komentar pada tiap postingan (*Vernalta's Instagram Stats Summary Profile (Social Blade Instagram Statistics)*, 2024)

Dengan interaksi yang tinggi tersebut menunjukkan bahwa konten yang disajikan memiliki daya tarik yang kuat bagi warganet, karena konten tersebut memberikan hiburan yang menghibur atau terasa autentik bagi para warganet. Namun, interaksi yang tinggi tersebut juga memunculkan pertanyaan tentang dampak sosial dan etika bagi para warganet dalam penggunaan kata-kata

makian dalam konten yang disajikan. Penggunaan kata-kata makian pada konten tersebut dapat memicu reaksi emosional yang kuat bagi para warganet, apakah itu berbentuk dukungan ataupun penolakan.

Oleh karena itu, persepsi publik warganet terhadap konten tersebut bisa dilihat melalui warganet yang aktif memberikan tanggapan berupa komentar pada konten @vernalta yang berisi kata-kata makian. Dimana sebuah konten digital dapat memberikan sebuah informasi yang dapat mempengaruhi secara signifikan dari segi karakteristik, ajakan, pandangan dan pendapat seseorang melalui isi pesan pada media sosial itu sendiri (Ibrahim & Irawan, 2021).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode netnografi, alasan peneliti menggunakan metode netnografi adalah untuk mengetahui bagaimana sebuah interaksi yang dilakukan secara virtual oleh para pengikut @vernalta dalam merespon dari konten yang yang disajikan oleh akun @vernalta yang berisi kata-kata makian. Metode Netnografi merupakan bentuk khusus atau spesial dari riset etnografi yang disesuaikan untuk mengungkapkan kebiasaan unik dari berbagai jenis interaksi sosial yang termediasi oleh komputer (internet) (Waruwu & Vera, 2020). Sehingga dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa bagaimana respon yang diberikan oleh warganet terhadap konten akun @vernalta yang berisi kata-kata makian.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna mengkaji lebih dalam mengenai bagaimana studi netnografi terhadap interaksi yang terjadi pada akun Instagram @vernalta dengan pengikutnya dalam merespon konten-konten yang disajikan yang berisi kata-kata makian. Dimana fokus penelitian ini yaitu pada objek respon yang diberikan oleh warganet terhadap konten akun Instagram @vernalta. Berdasarkan hal tersebut, penulis memberikan judul penelitian sebagai berikut **“STUDI NETNOGRAFI TERHADAP RESPON WARGANET PADA KONTEN AKUN INSTAGRAM @VERNALTA YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN VERBAL”**.

1.2 Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam memahami judul mengenai studi netnografi terhadap respon warganet pada konten akun Instagram @vernalta, maka penulis memberi batasan dan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ialah sebagai berikut:

1. Netnografi

Istilah Netnografi digunakan pertama kali dalam riset sosial oleh Robert Kozinets pada tahun 1995 tentang komunitas daring penggemar Star Trek. Istilah Netnografi dapat dipahami sebagai gabungan dari kata Internet dan Etnografi yang dapat diartikan sebagai sebuah metode penelitian



berbasis daring yang diadaptasi dari Etnografi untuk mempelajari interaksi sosial dalam konteks komunikasi digital (Praditya et al., 2023).

2. Warganet

Warganet adalah para pengguna berbagai platform media sosial yang secara aktif berinteraksi satu sama lain secara digital di dunia maya. Lebih lanjut, warganet dibedakan berdasarkan klasifikasi tingkat keaktifan mereka dalam menggunakan media sosial. Klasifikasi tersebut membentuk beberapa istilah berdasarkan peran mereka untuk memperkuat dan menyebarluaskan pesan atau konten digital. Peran-peran yang ada dalam masyarakat digital adalah buzzer, influencer, dan follower (Arianto, 2020).

3. Konten

Konten adalah segala jenis produk yang menggunakan teknologi digital untuk mengintegrasikan teks, grafik, audio, video, materi, dan elemen lainnya yang berisikan informasi/pesan (Santoso et al., 2022). Dimana pada penelitian ini konten berupa video hiburan animasi pada akun instagram @vernalta yang mengandung unsur kekerasan verbal.

4. Instagram

Media sosial Instagram ini mulai hadir pada tahun 2010, media sosial ini diciptakan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger. Instagram adalah suatu aplikasi media sosial yang begitu digemari oleh beragam kalangan. Tujuan utamanya adalah membagikan foto dan video, selain itu juga dilengkapi dengan filter digital dan bisa diakses selama 24 jam tanpa batasan waktu (Shinta & Putri, 2021).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan oleh peneliti, maka terbentuklah rumusan masalah yaitu bagaimana bentuk-bentuk respon yang ditimbulkan oleh warganet terhadap konten akun Instagram @vernalta yang mengandung unsur kekerasan verbal melalui studi Netnografi?

1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis respon warganet terhadap konten yang mengandung kekerasan verbal di akun Instagram @vernalta.

Dan kegunaan untuk memberikan wawasan mendalam tentang perilaku dan sikap warganet terhadap konten yang sensitive, serta memberikan sumbangan berharga bagi literatur tentang netnografi dan studi media digital, dengan menggambarkan bagaimana konstruksi sosial terbentuk dan berubah dalam konteks virtual.



1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan diatas, manfaat dari penelitian dan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan tentang penggunaan Instagram sebagai media konten digital. Serta bagaimana pengaruh konten tersebut terhadap cara individu berinteraksi dan membentuk pandangan terhadap informasi yang disajikan Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran sebagai dasar untuk melakukan penelitian mengenai interaksi yang terjadi dalam media sosial Instagram. sebagai media informasi.

2. Manfaat praktis

- a. Sebagai salah satu syarat peneliti untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau.
- b. Hasil dari kajian penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi atau bahan Pustaka bagi perkembangan komunikasi, khususnya mahasiswa dalam penelitian yang serupa serta mengembangkan dan melakukan penelitian lanjutan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini, terdiri dari pokok-pokok permasalahan yang dibahas pada masing-masing babing diuraikan menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian, landasan teori dan kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjabarkan tentang desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, Teknik pengumpulan data, validitas data dan Teknik analisis data.

BAB IV GAMBARAN UMUM

Dalam bab ini berisikan gambaran akun Instagram @vernalta dan konten akun Instagram @vernalta yang mengandung unsur kekerasan verbal.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan data yang diperoleh dilapangan sesuai dengan judul penelitian.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Terakhir ditutup dengan daftar Pustaka.

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu adalah penelitian terdahulu yang sudah diteliti sehingga dapat menjadi acuan serta bahan pendukung yang dibutuhkan dan dianggap relevan serta sejalan dengan permasalahan yang akan di bahas, berikut beberapa kajian terdahulu yang menjadi pedoman pada penelitian ini seperti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ifwana Fairuzil Faradini dengan judul Analisis Respon Warganet Pada Akun Youtube The Newsroom Net (Episode Seputar Rumah Kecil yang Berhimpitan dengan Apartemen Mewah di Tengah Ibu Kota) pada tahun 2022. Bertujuan membahas tentang bagaimana respon yang dibentuk oleh warganet dengan adanya tayangan video *behind the scene* tersebut yang semula tujuannya untuk edukasi dan memberikan gambaran mengenai jurnalis, namun menjadi kontroversi dengan adanya permasalahan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian netnografi. Adapun Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan pada kolom komentar di akun YouTube *The Newsroom NET*. Hasil dari penelitian ini adalah komentar membentuk 2 model warganet, warganet yang pertama yaitu warganet yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kesopanan, sedangkan model yang kedua yaitu warganet yang memiliki sikap tidak sopan dalam bersosial media (Faradini, 2022). Dalam penelitian ini terdapat persamaannya yaitu dengan menggunakan metode penelitian netnografi, sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada rumusan masalah dan lokasi penelitian yaitu media sosial YouTube tepatnya pada akun YouTube *The Newsroom NET* mengenai bagaimana respon yang dibentuk oleh warganet (Episode Seputar Rumah Kecil yang Berhimpitan dengan Apartemen Mewah di Tengah Ibu Kota), sedangkan peneliti ingin meneliti di media sosial Instagram mengenai studi netnografi terhadap respon warganet pada konten akun Instagram @vernalta.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Steeve A. J. Muntu, Joanne Pingkan. M. Tangkudung dan Leviane J. H Lotulung dengan judul Studi Netnografi pada Media Sosial Instagram pada tahun 2021. Bertujuan membahas tentang komunikasi yang terjadi di media sosial Instagram akun @indozone.id sebagai akun berita, guna untuk mengetahui bentuk interaksi yang terjadi pada akun instagram @indozone.id, serta untuk mengetahui bagaimana unsur-unsur komunikasi visual yang terdapat pada

konten-konten di akun tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode pendekatan netnografi. Adapun Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada level ruang media, konten akun instagram @indozone.id berisi berbagai macam berita dari dalam maupun luar negeri yang dikemas kreatif, sederhana, dan menarik agar mudah diterima pembacanya. Pada level dokumen media memiliki konten berbentuk tulisan, gambar, atau video. Konten berupa gambar atau video memenuhi unsur-unsur komunikasi visual yaitu: garis, bentuk, tekstur, gelap terang, ukuran, warna, tipografi, keseimbangan dan kesatuan. Pada objek media, interaksi dan aktivitas para pengikut ialah memberikan like dan komentar pada postingan berita dari akun @indozone.id. Level pengalaman media, sebagian besar alasan para pengikut akun instagram @indozone.id mengikuti akun tersebut yaitu untuk mendapatkan informasi karena konten berita pada akun tersebut sangat menarik dan beritanya sangat update (Muntu et al., 2021). Dalam penelitian ini terdapat persamaannya yaitu dengan menggunakan metode penelitian netnografi, sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada rumusan masalah yaitu untuk mengetahui bagaimana bentuk interaksi itu terjadi pada akun instagram @indozone.id, serta untuk mengetahui bagaimana unsur-unsur komunikasi visual yang terdapat pada konten-konten di akun instagram @indozone.id. sedangkan peneliti ingin meneliti di media sosial Instagram mengenai studi netnografi terhadap respon warganet pada konten akun Instagram @vernalta.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tika Mutia, M. Imam Taufiqurrahman, Tito Handoko dengan judul Dakwah Melalui Media Sosial (Studi Netnografi Konten Ruqyah Syar'iyah pada Akun Tiktok Ustadz @eriabdulrohimi) pada tahun 2022. Bertujuan membahas tentang seorang Ustadz yang rajin mengunggah konten berkenaan dengan pengobatan melalui Ruqyah Syari'ah, guna untuk menganalisis bagaimana penggunaan media sosial khususnya pada konten Ruqyah Syar'iyah di Tiktok sebagai sarana dakwah Ustadz Eri Abdulrohimi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode pendekatan netnografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari seluruh konten video dakwah Ustadz Eri Abdulrohimi di Tiktok sejak 2021, terdapat 3 Video yang tinggi jumlah viewersnya dan viral karena mengangkat tema Ruqyah Syar'iyah. Unggahan konten yang paling diminati netizen berisi terapi ayat Alqur'an untuk penyembuhan dari sihir. Selain itu, konten dakwah di Tiktok ustadz Eri memberikan kontribusi baru karena dikemas singkat, sesuai fenomena terkini, dan sesuai dengan syariat Islam (Mutia et al.,

2022). Dalam penelitian ini terdapat persamaannya yaitu dengan menggunakan metode penelitian netnografi, sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada rumusan masalah dan lokasi penelitian yaitu media sosial TikTok guna untuk menganalisis bagaimana penggunaan media sosial khususnya pada konten Ruqyah Syar'iyah di Tiktok sebagai sarana dakwah Ustadz Eri Abdulrohim, sedangkan peneliti ingin meneliti di media sosial Instagram mengenai studi netnografi terhadap respon warganet pada konten akun Instagram @vernalta.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Asna Istya Marwantika dan Ananda Erliyana Putri dengan judul *Tolak Kekerasan Dalam Rumah Tangga dan cancel culture: Respon Netizen Dalam Kasus Lesti-Rizky Billar* pada tahun 2022. Bertujuan untuk mengetahui gerakan netizen di media sosial dalam ranah literasi publik terhadap pemahaman dan penolakan KDRT di media sosial. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian netnografi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Teknik observasi dan dokumentasi pada media sosial twitter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon netizen dalam kasus KDRT Lesti Kejora dan Rizky Billar ada dua tahap. Pertama, netizen memberikan dukungan kepada Lesti Kejora, mengapresiasi atas keberanian melaporkan kasus KDRT, dan menolak KDRT yang dilakukan Rizky Billar pada 28 September–10 Oktober 2022. Kedua, netizen memberikan respon berupa budaya pengenyahan atau pembatalan (cancel culture) kepada Lesti Kejora dan Rizky Billar setelah pencabutan kasus pelaporan KDRT per 13-30 Oktober 2022 (Marwantika & Erliyana, 2022). Dalam penelitian ini terdapat persamaannya yaitu dengan menggunakan metode penelitian netnografi, sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada rumusan masalah dan lokasi penelitian yaitu melalui media sosial Twitter mengenai gerakan netizen di media sosial dalam ranah literasi publik terhadap pemahaman dan penolakan KDRT di media sosial. sedangkan peneliti ingin meneliti di media sosial Instagram mengenai studi netnografi terhadap respon warganet pada konten akun Instagram @vernalta.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nadya Zulfa Afifah dengan judul *ENCODING-DECODING* Khalayak tentang Kekerasan Verbal Dalam Video *Gaming* Reza 'Arap' Oktovian (Studi Analisis Audiens Stuart Hall) pada tahun 2019. Bertujuan membahas tentang bentuk kekerasan verbal dalam konten video gaming Reza 'Arap' dan encoding/decoding penonton pada konten kekerasan verbal video gaming Reza 'Arap' menurut Stuart Hall. Penelitian bersifat kualitatif dengan menggunakan metode analisis audiens Stuart Hall. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah

analisis konten dan wawancara mendalam. Dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Kekerasan verbal yang dilakukan oleh Reza meliputi ucapan atau ungkapan yang mengacu pada sesuatu yang vulgar, tabu, menghina, menyerang sesuatu atau seseorang menurut masyarakat; 2) ada empat unsur yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu resepsi audiens tentang kekerasan verbal sebagai candaan, katarsis, umpatan dan imitasi. Para informan memahami kekerasan verbal dalam video gaming Reza ‘Arap’ Oktovian sebagai suatu kata umpatan yang ditujukan untuk bahan candaan, sebagian audiens merasa puas ketika melihat Reza mengumpat, dan sebagian besar audiens berada pada posisi negosiasi terhadap poin imitasi kekerasan verbal yang Reza lakukan; 3) informan mengalami desensitisasi kekerasan verbal (Afifah & Suwanto, 2019). Dalam penelitian ini memiliki persamaannya dalam penggunaan variabel judul yaitu berupa konten kekerasan verbal, sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada rumusan masalah, metodologi penelitian, serta lokasi penelitian yang dilakukan pada media sosial YouTube tentang Tentang Kekerasan Verbal Dalam Video Gaming Reza ‘Arap’ Oktovian yang menggunakan metode analisis audiens Stuart Hall. Sedangkan peneliti ingin meneliti di media sosial Instagram menggunakan metode netnografi, mengenai studi netnografi terhadap respon warganet pada konten akun Instagram @vernalta.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Faisol dan Norsain dengan judul Netnografi: Perspektif Netizen Terhadap Kenaikan Tarif PPN 11% pada tahun 2023. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui persepsi netizen terhadap kenaikan tarif PPN 11%. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi pada akun twitter (#PPNNAIK). Hasil penelitian menyatakan adanya pro dan kontra terkait kebijakan kenaikan PPN 11% harus dipahami secara luas dan mendasar supaya lebih bijak menyikapinya, dan tidak menimbulkan spekulasi di masyarakat. Mereka yang kontra menyatakan kenaikan PPN 11% bersamaan dengan kenaikan harga-harga kebutuhan lainnya di tengah pandemi COVID-19 kurang tepat karena akan membebani masyarakat dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Sementara yang pro membantah karena barang/jasa yang dikenakan PPN 11%, bukanlah barang/jasa yang merupakan kebutuhan pokok masyarakat, seperti beras, gula, dan sejenisnya yang dikonsumsi oleh kalangan menengah ke bawah. Namun demikian, kenaikan pengenaan pajak atas barang-barang yang dikonsumsi oleh golongan menengah ke atas, sehingga dengan kenaikan PPN 11% terbukti meningkatkan penerimaan negara dan kembali kepada masyarakat (Faisol & Norsain,

2023). Dalam penelitian ini terdapat persamaannya yaitu dengan menggunakan metode penelitian netnografi, sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada rumusan masalah dan lokasi penelitian yaitu melalui media sosial Twitter mengenai persepsi netizen terhadap kenaikan tarif PPN 11%. Sedangkan peneliti ingin meneliti di media sosial Instagram menggunakan metode netnografi, mengenai studi netnografi terhadap respon warganet pada konten akun Instagram @vernalta.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Ghea Rae Sabrina dan Nawiroh Vera dengan judul Komentar Positif Netizen Terhadap Film 'Like & Share' (Studi Netnografi Akun Instagram @Filmlikeandshare) pada tahun 2023. Bertujuan untuk membahas komentar positif netizen terhadap Film 'Like & Share' dalam komentar di Instagram. Peneliti akan membahas mengenai komentar netizen terhadap film "Like & Share" yang dirangkum dari beberapa akun. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data observasi partisipasi online yaitu melalui wawancara media sosial. Hasil Hasil penelitian menunjukkan bahwa Instagram @filmlikeandshare adalah akun promosi yang didedikasikan untuk mempromosikan film dan menyebarkan berita tentang film 'like & share' agar keberadaannya diketahui. Dokumen media yang ditemukan di Instagram memuat berbagai informasi dan publikasi berupa foto, video, gambar, meme dan caption/status, yang sering dikomentari dengan komentar positif serta dukungan terhadap publikasi film 'like & share'(Sabrina & Vera, 2023). Dalam penelitian ini terdapat persamaannya yaitu dengan menggunakan metode penelitian netnografi, sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada rumusan masalah dimana judul ini membahas tentang komentar positif netizen terhadap film 'like & share' pada akun Instagram @filmlikeandshare, Sedangkan peneliti ingin meneliti di media sosial Instagram menggunakan metode netnografi, mengenai studi netnografi terhadap respon warganet pada konten akun Instagram @vernalta.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Damayanti dan Kapat Yuriawan dengan judul Instagram sebagai Medium Komunikasi Risiko di Masa Pandemi COVID-19: Studi Netnografi terhadap Komunitas Online KawalCOVID19.id pada tahun 2020. Bertujuan untuk menganalisis tren komunikasi risiko pada akun Instagram @kawalCOVID19.id, fungsi komunikasi yang dijalankan komunitas sebagai agen gerakan sosial, dan pemaknaan khalayak terhadap komunikasi risiko yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui pendekatan studi netnografi. Teknik pengumpulan melalui data primer

berupa mengamati komentar, like, dan share dari media Instagram KawalCOVID19 serta data sekunder diperoleh melalui studi literatur berupa jurnal ilmiah dan buku-buku yang relevan dengan tema penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi risiko yang disampaikan melalui konten mendapatkan reaksi yang positif dan interaktif dari warganet, minat mereka terlihat lebih tinggi kepada konten yang diproduksi dalam bentuk infografis dengan isi pesan yang bersifat informatif dibandingkan yang edukatif. Pesan informatif berisi update kasus, himbauan protokoler kesehatan, informasi kebijakan pemerintah, dan informasi terkait ibadah. Kajian ini memperlihatkan bahwa komunikasi risiko akan efektif disampaikan melalui Instagram menggunakan konten infografis dan bersifat informatif (A. Damayanti, 2020). Dalam penelitian ini terdapat persamaannya yaitu dengan menggunakan metode penelitian netnografi, sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada rumusan masalah dimana judul ini membahas tentang analisis tren komunikasi risiko pada akun Instagram @kawalCOVID19.id. Sementara peneliti ingin meneliti di media sosial Instagram menggunakan metode netnografi, mengenai studi netnografi terhadap respon warganet pada konten akun Instagram @vernalta.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Diah Ayu Purwaningsih dan Atiqah Sabardila dengan judul Respon Netizen terhadap Caption Publik Figur di Instagram pada tahun 2020. Bertujuan memaparkan respon-respon yang diberikan oleh netizen kepada publik figur dan mendeskripsikan pola netizen saat merespon setiap caption publik figure, yaitu pada akun @raffinagita1717 dan akun @jokowi di Instagram. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa bentuk respon yang digunakan oleh netizen untuk menanggapi caption publik figur diantaranya berupa komentar, like, dan meme. Pola respon yang ditunjukkan ada yang berupa respon positif dan negatif. Pola tersebut dijabarkan berdasarkan bentuk attitude. Berdasarkan bentuk attitude yang berupa affect, judgement, dan appreciation (Purwaningsih, 2020). Dalam penelitian ini terdapat persamaannya yaitu dengan menggunakan metode penelitian netnografi, sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada rumusan masalah dimana judul ini bertujuan memaparkan respon-respon yang diberikan oleh netizen kepada publik figur dan mendeskripsikan pola netizen saat merespon setiap caption publik figure. Sedangkan peneliti ingin meneliti di media sosial Instagram menggunakan metode netnografi, mengenai studi netnografi terhadap respon warganet pada konten akun Instagram @vernalta.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



10. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nunung Prajarto dengan judul *Netizen dan Infotainment: Studi Etnografi Virtual pada akun Instagram @lambe_turah* pada tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk memahami aktivitas, sentiment serta peranan netizen pada akun Instagram @lambe_turah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi. Hasil kajian menunjukkan bahwa netizen memiliki peran signifikan dalam memengaruhi arah dan aliran diskusi yang disampaikan melalui fitur komentar, termasuk sentimen negatif. Adapun peran netizen dalam akun Instagram @lambe_turah terbagi menjadi tiga kategori yaitu pemberi informasi, pelengkap informasi, dan penyanggah informasi (Prajarto, 2018). Dalam penelitian ini terdapat persamaannya yaitu dengan menggunakan metode penelitian netnografi, sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada rumusan masalah dimana judul ini bertujuan untuk memahami aktivitas, sentiment serta peranan netizen pada akun Instagram @lambe_turah. Sedangkan peneliti ingin meneliti di media sosial Instagram menggunakan metode netnografi, mengenai studi netnografi terhadap respon warganet pada konten akun Instagram @vernalta.

2.2 Kajian teori

2.2.1 Studi Netnografi

a. Definisi Studi Netnografi

Di masa sekarang ini, media sosial menempati posisi yang penting dalam setiap lapisan masyarakat. Berbagai kebiasaan serta kebudayaan yang ada di media sosial juga menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam perkembangannya, dimana kebiasaan ataupun kebudayaan yang sebelumnya hanya ada di dunia nyata kini juga hadir di dunia online (media sosial). Sehingga muncul lah sebuah metode baru dalam bidang pembelajaran untuk mengidentifikasi bagaimana sebuah tatanan kehidupan sosial yang terjadi di ruang media sosial. Metode netnografi adalah kajian yang mengadaptasi dari studi etnografi, netnografi merupakan istilah lain untuk etnografi yang mengkhususkan diri dalam studi budaya dan komunitas online (Mangunsong et al., 2022). Netnografi berasal dari penggabungan antara dua kata yakni "internet" dan "etnografi", dimana netnografi berusaha mempelajari atau mengalami kebudayaan tanpa harus bertemu dengan orang-orang di dalamnya (Akbar, 2019). Dengan begitu, netnografi merupakan penerapan dari metode etnografi yang sama-sama mempelajari budaya dari suatu kelompok atau komunitas, namun metode netnografi mengarah pada budaya dan kehidupan yang ada di internet.



Istilah netnografi diciptakan oleh Kozinets, yang merujuk pada pendekatan etnografi untuk mempelajari komunitas online atau komunitas virtual (Priyowidodo, 2022). Dimana pendekatan ini berfokus pada pengamatan suatu kelompok dengan latar yang berbeda-beda serta untuk menemukan pola komunikasi, nilai, dan perilaku bersama di antara anggota kelompok. Dengan kata lain, metode riset ini mengandalkan diskusi, interaksi, komunikasi dan relasi yang terbangun melalui media online/platform media sosial.

Dengan jumlah pengguna media sosial sekitar 5 miliar atau hampir dua pertiga dari populasi dunia, dan akan terus bertambah seiring waktu. Percakapan di media sosial mencerminkan kondisi aktual di dunia *offline*. Dimana sentiment yang dihasilkan di media sosial menggambarkan penilaian sesungguhnya pada suatu hal ataupun permasalahan. Dengan begitu evolusi metode netnografi menurut Kozinets (2020), bahwa netnografi adalah metode kualitatif yang digunakan untuk memahami percakapan pengguna di media sosial, yang berbasis pada web 2.0 dengan menitikberatkan interaksi antar pengguna dan memungkinkan pengguna untuk memproduksi dan menyebarkan konten. Dimana media sosial mempunyai berbagai bentuk mulai dari berbagi foto-video, hubungan sosial, *review*, hingga aplikasi pesan instan.

Netnografi memiliki keunggulan dalam menceritakan, memahami fenomena sosial yang kompleks secara online, dan membantu penelitian dalam mengembangkan tema dari sudut pandang informan, netnografi memang dirancang untuk mempelajari budaya dan komunitas online atau fenomena yang berkaitan dengan komunitas online. Pelaksanaan studi netnografi dilakukan dengan pencarian data melalui komunikasi yang dimediasi komputer (*computer mediated communication/CMC*) di mana para peneliti online dapat mengumpulkan sejumlah besar data dengan atau tanpa membuat kehadiran mereka terlihat oleh anggota budaya yang diteliti (Marwantika & Erliyana, 2022).

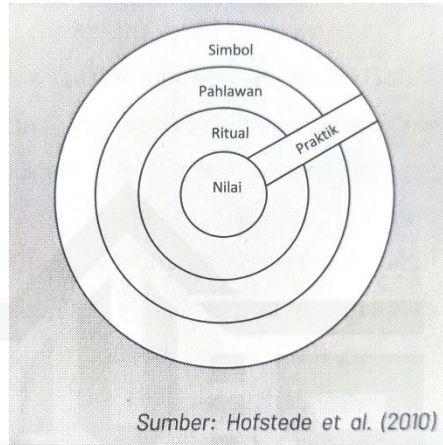
b. Elemen Definisi Netnografi

Menurut Eriyanto (kozinets 2020), dari definisi mengenai netnografi, terdapat beberapa elemen penting dari netnografi (Eriyanto, 2021). Yaitu:

1. Budaya

Maksud budaya dalam pengertian ini yaitu pengetahuan yang diperoleh dan digunakan oleh peneliti untuk menginterpretasikan pengalaman dan tingkah laku komunitas dunia online. Budaya disini tidak dimaknai secara sempit sebagai suku ataupun komunitas masyarakat, melainkan diartikan dan dipahami secara luas sebagai

sebuah kebiasaan, pola perilaku, cara berpikir, serta sebagainya tentang suatu masalah atau hal.



Sumber: Hofstede et al. (2010)

Sumber: buku metode netnografi

Gambar2. 1 Konsep budaya model Hofstede

Ada empat lapisan unsur budaya dalam model Hofstede. Lapisan paling dalam adalah nilai dari budaya tertentu, yang dianut oleh suatu kelompok atau komunitas. Lapisan kedua adalah ritual, yaitu kegiatan atau kebiasaan yang dilakukan oleh kelompok. Lapisan ketiga adalah pahlawan, merupakan tokoh ideal ataupun tokoh fiktif yang menjadi tolak ukur kebiasaan suatu komunitas. Dan lapisan keempat adalah simbol, yaitu segala bentuk seperti gambar, tulisan, objek, ataupun simbol yang mengimplementasikan nilai-nilai dari suatu budaya.

2. Jejak Online/Digital

Merupakan perilaku seseorang yang ada di dunia digital yang terekam. Bentuk jejak digital ini beragam, mulai dari postingan di media sosial, komentar di forum belanja, komentar di forum online dan sebagainya. Jejak digital pada dasarnya menggambarkan kebiasaan, ritual dan perilaku seseorang ataupun kelompok di internet. Hal inilah yang membedakan dengan penelitian etnografi, dimana peneliti harus melakukan catatan lapangan, berbeda dengan penelitian online dimana kita tidak perlu hadir dalam mengamati perilaku tersebut, sebagai gantinya peneliti memanfaatkan jejak digital yang telah ada untuk memetakan dan memahami perilaku orang di internet.

3. Partisipasi/Interaksi

Menurut Kozinets (2020) dalam metode penelitian netnografi ia lebih menyukai istilah keterlibatan (*engagement*) dibandingkan dengan istilah partisipasi. Karena pada dasarnya, penelitian netnografi tidak ada keharusan untuk berpartisipasi dalam kelompok *online* yang diteliti baik berupa komentar, *like*, memberikan pertanyaan, dan

sebagainya. Karena diperlukan data jejak digital yang alamiah sehingga tidak ada yang ditambah ataupun dikurangi, yakni dengan data apa adanya.

4. *Immersive Engagement*

Ciri penting lain yang membuat metode netnografi ini berbeda dengan metode lain adalah adanya imersi, di mana peneliti menceburkan diri (*immersion*) dengan objek baik berupa individu ataupun kelompok yang di teliti. Imersi diperlukan agar peneliti bisa merasakan secara langsung sehingga bisa menggambarkan budaya yang diteliti dari sudut pandang orang atau kelompok yang diteliti. Karena metode netnografi adalah penelitian yang berupaya untuk menggambarkan makna dari perilaku dari perspektif orang ataupun kelompok.

Berdasarkan penjelasan tersebut, terdapat beberapa elemen penting yang harus diperhatikan dalam melakukan penelitian netnografi, yaitu :

1. Ruang Media (*Media Space*). Medium ini berupa lokasi komunitas berinteraksi yang dilakukan secara virtual melalui platform-platform media sosial.
2. Dokumen Media (*Media archive*). Konten yang disajikan bukan hanya merupakan tampilan visual saja, namun sebuah pesan, simbol dan makna yang terkandung di dalamnya yang diproduksi dan disebarakan melalui internet.
3. Objek (*Media Object*). yaitu aktivitas dan interaksi antar pengguna. Yang bisa dilihat melalui tanggapan dari teks yang diposting di media sosial berupa *views, like*, komen bahkan sampai *subscribe*.
4. Pengalaman (*experiential stories*), yaitu menghubungkan realitas yang terjadi di dunia virtual dengan realitas yang ada di dunia nyata. Karena apa yang terjadi di internet sebenarnya tidak jauh berbeda dengan apa yang terjadi di dunia nyata kehidupan sehari-hari, namun hanya bertransformasi di internet. (*Metode Etnografi Virtual Trend Dalam Penelitian Media Sosial*, n.d.)

2.2.2 Kekerasan Verbal

a. Definisi Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal adalah bentuk kekerasan yang melibatkan penggunaan kata-kata atau bahasa untuk menyakiti, merendahkan, mengancam, atau mengintimidasi orang lain. Bentuk kekerasan ini tidak melibatkan kontak fisik, namun dampaknya bisa sangat merugikan secara emosional dan psikologis. Kekerasan verbal bisa terjadi di berbagai konteks, seperti di rumah, sekolah, tempat kerja, atau lingkungan sosial lainnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kekerasan verbal juga diartikan sebagai bentuk kekerasan yang halus dengan menggunakan kata-kata yang kasar dan jorok dan menghina dan dilakukan secara lisan, esensi dari Tindakan yang tergolong dalam kekerasan verbal adalah kekerasan yang dilakukan dengan menggunakan lambing bahasa dan dilakukan secara lisan. Menurut Baryadi, kekerasan verbal merupakan perilaku berbahasa kasar seperti memaki, mengancam, mengusir, memfitnah, memaksa, menghasut, membuat orang malu, menghina dan sebagainya (Hilmi & Choiriyah, 2022)

Dalam kehidupan sosial dalam bermasyarakat, etika menjadi komponen yang begitu penting dan sangat diperhatikan. Etika berkaitan dengan moral dan sopan santun, etika menunjuk pada tindakan manusia secara menyeluruh, memberikan nilai-nilai bagaimana manusia itu dapat hidup secara baik. Serta pola-pola etis dan aneka pertimbangan moral dalam menguji tindakan manusia (Sari, 2020).

Demikian juga sikap yang perlu dilakukan dalam bermedia sosial menggunakan kata-kata yang mengandung unsur kekerasan verbal, akan menimbulkan reaksi yang tidak kalah buruk dari berbagai pihak. Postingan ataupun komentar dengan menggunakan kekerasan verbal bertolak belakang dengan konsep kesantunan berbahasa sebagai indikator kecerdasan linguistik, sama halnya dengan etika berkomunikasi (Sidik et al., 2022). Orang-orang yang tidak mengindahkan efek buruk berkomunikasi pasti tidak disukai oleh orang-orang pada umumnya, kecuali mereka yang memiliki kesamaan selera. Dalam bermedia sosial, etika bisa terlihat dari cara netizen bertutur. Peniadaan filter atau saringan pertimbangan nilai baik dan buruk merupakan awal dari bencana penyalahgunaan media sosial di era ini.

Sekarang ini banyak netizen yang mengunggah dan mengomentari postingan menggunakan kekerasan verbal. Hal ini terjadi karena para netizen memiliki kebebasan dalam mengeksplorasi media sosial tersebut sehingga mereka bebas berujar di media sosial tanpa berpikir akibat yang ditimbulkan kemudian. Dampak dari penggunaan kekerasan verbal ini bisa sangat serius, termasuk menurunkan rasa percaya diri, menyebabkan depresi, kecemasan, dan masalah kesehatan mental lainnya. Jika tidak diatasi, kekerasan verbal dapat mempengaruhi kualitas hidup seseorang dalam jangka panjang.

Salahsatu penggunaan unsur kekerasan verbal yang marak digunakan oleh kalangan masyarakat pada saat ini yaitu adanya variasi dan perluasan makna dari kata anjing menjadi anjir, anjay, anjir, njir, jir, dan anjrit (I. R. Sapanti & Suswandi, 2022). Hal tersebut banyak

digunakan oleh para kalangan anak muda, bahkan menjadi bagian sehari-hari dalam berkomunikasi. Baik di duna nyata maupun dunia maya. Hal tersebut menunjukkan bagaimana adanya pergeseran norma dan nilai yang berlaku pada suatu komunitas ataupun kelompok.

b. Bentuk-bentuk kekerasan verbal

Dampak buruk dari kekerasan verbal tidak boleh diremehkan, meskipun tidak meninggalkan luka fisik. Luka emosional dan psikologis yang diakibatkan bisa sangat mendalam dan bertahan lama. Korban seringkali merasa terisolasi dan tidak berdaya, karena kekerasan verbal bisa sulit dikenali dan dibuktikan dibandingkan dengan bentuk kekerasan fisik. Oleh karena itu, penting bagi masyarakat untuk lebih peka dan responsif terhadap tanda-tanda kekerasan verbal, serta mendukung upaya pencegahan dan penanganan yang efektif.

Berikut bentuk-bentuk ataupun klasifikasi kekerasan verbal menurut Kesworo dalam Utoro (2020), yakni kata umpatan, eufemisme, disfemisme, stigmatisasi, hiperbola, dan asosiasi pada binatang (Hamzah et al., 2022).

1. Kata umpatan
Mengumpat yaitu mengeluarkan perkataan yang buruk kepada seseorang. Kata umpatan cenderung dihindari seseorang karena menganggap kata tersebut tidak sopan bila diucapkan. Umpatan yang berarti kata kasar yang mencerca, mencaci maki, menjelek-jelekan orang.
2. Eufemisme
Menggantikan bentuk tuturan yang bernilai kasar kebentuk tuturan yang bernilai halus dapat diartikan sebagai eufemisme. Perselisihan dan salah paham sering terjadi disebabkan oleh tuturan kasar yang dilontarkan seseorang. Dengan begitu, eufemisme merupakan pengucapan gaya bahasa halus untuk menyindir atau mengkritik dengan nada yang terkesan melecehkan.
3. Disfemisme
Disfemisme adalah perkataan dengan konotasi yang kasar, negatif, tidak sopan, menyinggung, dan menyakiti perasaan orang lain dengan tujuan menjadikan situasi tidak santun serta memburukkan keadaan.
4. Stigmatisasi
Stigmatisasi pemberian “tanda” atau stigma terhadap seseorang atau sekelompok orang dengan pengertian yang bermakna tertentu dalam situasi dan konteks tertentu secara terbuka atau terselubung untuk mempengaruhi daya pikir atau daya evaluasi seseorang atau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sekelompok orang terhadap sesuatu, demi kepentingan si pemberi stigma.

5. Hiperbola

Hiperbola adalah ungkapan yang dilebih-lebihkan sehingga tidak sesuai dengan sebenarnya. Biasanya kata atau kalimat yang ditujukan bersifat sindiran.

6. Asosiasi pada Binatang

Asosiasi ialah sebuah kata kiasan yang digunakan untuk memaknai sesuatu dengan cara membandingkan dengan objek lain yang memiliki kesamaan sifat. Tetapi, objek yang dijadikan pembanding memiliki arti dan bentuk yang berbeda. Ciri majas asosiasi ini ditandai dengan kata penghubung *bagai*, *ibarat*, *seumpama*, *bagaikan*, dan lain sebagainya. Sedangkan asosiasi pada binatang yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu mengibaratkan atau menyamakan seseorang secara negatif pada binatang atau perkataan negative yang diberikan kepada orang lain, tetapi berasosiasi pada binatang.

2.2.3 Warganet

a. Definisi Warganet

Abad ke-20 membantu umat manusia dalam melakukan lompatan/perkembangan besar dalam evolusi dalam bidang konektivitas. Era digital dimasa kini dikuasai oleh jaringan interaksi dan para pengguna internet yang terhubung dengan setiap warga negara lainnya di muka bumi, dimana telah menjadi bagian dari populasi di dunia digital yang disebut Netizen. Netizen tidak harus terhubung secara fisik. Sebaliknya, konektivitas/saling terhubung nya jaringan melalui internet adalah cara efektif pada masa kini dalam melakukan sebuah interaksi dengan seseorang dari tempat yang jauh dalam kecepatan kilat yang tidak mungkin dilakukan secara fisik. Konsep Netizen bukanlah konsep yang baru. Istilah ini diciptakan oleh Michael Hauben pada tahun 1993 untuk menggambarkan kontribusi pengguna internet terhadap pertumbuhan dan penyebaran internet sebagai media komunikasi publik (Datta, 2019).

Istilah warganet atau netizen adalah sebuah campuran dari kata warga (*citizen*) dan internet yang artinya “warga internet” (*citizen of the internet*). Kata tersebut menyebut seseorang yang aktif terlibat dalam komunitas maya atau internet pada umumnya. Istilah tersebut juga umum ditujukan kepada kepentingan dan kegiatan aktif di internet, menjadikannya sebagai wadah sosial dan intelektual. Warganet juga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disebut sebagai warga siber atau *cybercitizen*, yang memiliki pengertian yang sama (Rangkuti, 2022).

Sedangkan menurut Michael Hauben ada dua pengertian yang dipakai untuk mendefinisikan warganet/netizen. 1) istilah netizen secara luas merujuk pada siapa saja yang menggunakan Internet, baik untuk tujuan apapun. 2) istilah ini digunakan untuk menggambarkan orang-orang yang peduli tentang Internet untuk mengembangkan suasana kooperatif dan kolektif yang bermanfaat bagi dunia yang lebih besar. Dalam hal ini, netizen mewakili aktivitas positif. Yakni orang-orang yang mengembangkan Internet, bergabung pada komunitas daring dan berkontribusi terhadap pengembangan Internet untuk mewujudkan kesejahteraan sosial.

Menurut Michael Hauben (1995), netizen bukan sembarang orang yang menjadi daring atau orang yang menjadi daring untuk keuntungan pribadi. Netizen adalah orang yang memahami bahwa butuh upaya dan tindakan setiap orang untuk menjadikan Internet sebagai komunitas dan sumber daya yang regenerative dan vibrant. Netizen adalah orang yang berkomitmen mencurahkan waktu dan upaya untuk membuat Internet menjadi bagian dari dunia yang baru, menjadi tempat yang lebih baik.

Netizen bisa didefinisikan menjadi beberapa karakter atau perilaku: (1) mengacu pada warga negara (dari ruang fisik) yang memanfaatkan atau menggunakan teknologi informasi sebagai alat untuk terlibat dalam masyarakat, politik, dan partisipasi pemerintah; (2) warga Internet yang terhubung secara global. Mereka yang menggunakan Internet secara teratur dan efektif; (3) orang-orang yang menggunakan Internet secara reguler dan efektif; (4) orang yang bertanggung jawab dan peduli terhadap Internet; (5) orang yang memiliki keterampilan, pengetahuan, dan akses untuk menggunakan Internet lalu gawai untuk berinteraksi dengan orang lain (Septianingrum et al., 2019).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa netizen adalah orang yang memiliki kompetensi dalam menggunakan teknologi guna berpartisipasi di dunia maya dengan menjunjung nilai-nilai etika dalam berinteraksi.

b. Konsep *Ditigal citizenship*

Dalam menggunakan internet, netizen atau para pengguna internet harus memahami apa itu *digital citizenship*. *Digital citizenship* atau kewarganegaraan digital adalah konsep yang berkaitan dengan hak dan kewajiban individu sebagai warga negara dalam ruang digital. Seperti yang diungkapkan oleh Mossberger (2007) *Digital citizenship can be defined as a norm of behavior related to the use of technology, or it can*

be interpreted that Digital citizenship is the ability to participate in online societies (Setyawan et al., 2023). Konsep ini meliputi berbagai aspek, termasuk literasi digital, privasi, keamanan, partisipasi, tanggung jawab, dan hak-hak digital. Seperti yang dikemukakan oleh Pradana bahwa tujuan dari *Digital Citizenship* adalah untuk mengembangkan sikap dan perilaku yang bertanggung jawab dan cerdas dalam penggunaan teknologi digital, mempromosikan etika komunikasi yang baik dalam dunia maya, serta mengantisipasi penyalahgunaan teknologi untuk keuntungan pribadi atau kelompok (Pradana, 2018).

Perkembangan Internet telah mencapai kemajuan yang luar biasa dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini membuat dunia maya memiliki kesamaan seperti halnya di dunia nyata. Karena nya, penggunaan Internet memerlukan etika yang harus dipahami dan diterapkan kepada penggunanya. Ada empat alasan mengapa pengguna internet harus beretika, antara lain (1) pengguna internet berasal dari berbagai negara yang memiliki bahasa, adat istiadat, dan budaya yang berbeda-beda. sehingga, orang-orang dari negara yang sama memiliki kepribadian, gaya berbicara, gaya menulis, dan selera humor yang berbeda-beda; (2) pengguna internet adalah orang-orang yang hidup di dunia anonimitas yang tidak diharuskan mengungkapkan identitas aslinya saat berinteraksi. Hal ini bukanlah suatu keharusan, namun kita benar-benar harus tahu bahwa pengguna dunia maya kemungkinan tidak akan pernah bertatap muka dengan pengguna lain; (3) berbagai macam fitur yang ditawarkan di Internet memungkinkan orang untuk bertindak tidak etis atau menikmati melakukan hal-hal yang tidak seharusnya mereka lakukan; (4) perlu diketahui, jumlah pengguna internet yang terus meningkat memungkinkan “penghuni” baru memasuki dunia maya. Sehingga mereka mungkin belum mengetahui cara bergaul yang baik dan benar (Sinthiya & Ipnuwati, 2022). Oleh karena itu, dengan memahami etika berinternet maka akan tercipta lingkungan *digital citizenship* yang kondusif bagi para penggunanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Ribble (2015) menyebutkan bahwa terdapat “sembilan elemen (*digital citizenship*) kewarganegaraan digital” yang memberikan panduan secara komprehensif dan memberikan perhatian secara bijak pada apa yang seharusnya pengguna internet lakukan. Yaitu meliputi akses digital, perdagangan digital, komunikasi digital, literasi digital, etiket digital, hukum digital, hak dan tanggung jawab digital, kesehatan dan kebugaran digital, dan keamanan digital (Bakó, 2021)

a. Akses digital

Penting untuk diingat bahwa beberapa orang masih menghadapi tantangan ini dan perlu bantuan dalam mengambil langkah-langkah untuk memastikan bahwa teknologi digital terus menjadi lebih mudah diakses. Lebih jauh lagi, akses digital memberikan pemahaman tentang peluang yang sama dengan pengetahuan dalam hal penggunaan teknologi yang diinginkan (Suson, 2019). Dengan adanya akses digital, seseorang bisa memanfaatkan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Dimana memiliki peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan. Baik itu dibidang Pendidikan, ekonomi, sosial dan sebagainya.

- b. Perdagangan digital

Didefinisikan sebagai pembelian dan penjualan barang secara elektronik. Saat ini, banyak orang termasuk kaum muda menjual dan membeli melalui situs internet, dengan mempelajari bagaimana menjadi konsumen yang cerdas merupakan indikator yang penting sebagai bagian dari *digital citizenship* yang baik (Jwaifell, 2018). Hal ini juga didukung dengan adanya transaksi digital, yang melibatkan beberapa pihak ketiga sebagai media perantara transaksi. Dimana pembayaran dan pemesanan bisa dilakukan dengan cara seperti e-banking, sms-banking, internet banking, e-money dan pembayaran lainnya melalui outlet yang memiliki sarana akses pembayaran (Danuri, 2019).
- c. Komunikasi digital

Seperti yang dikemukakan oleh Ribble (2011), bahwa komunikasi digital mengacu pada pertukaran informasi secara elektronik. Jejaring sosial dan ponsel pintar telah mengubah cara komunikasi di masyarakat; pengguna dapat dengan mudah berkomunikasi di seluruh dunia (عاروري & عبدالهادي, 2022). Dengan semakin pesatnya media sosial, pengguna harus bijak dalam berkomunikasi dalam internet karena dalam kemudahan yang diberikan tentu memiliki tantangan yang besar pula. Seperti jangan mudah memberi informasi penting pribadi kepada orang lain, serta menjaga ketikan dalam berkomunikasi di media sosial.
- d. Literasi digital

Menjadi warga negara yang melek digital mencakup kemampuan membaca, menulis, dan berinteraksi dilintas layar untuk terlibat dengan beragam komunitas online, dengan orientasi pada keadilan sosial. Dalam cakupan literasi digital yang lebih luas, diperlukan pemahaman literasi kritis yang memungkinkan pengguna tidak hanya cara membaca dan menulis di lingkungan online tetapi juga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



bagaimana melakukannya sebagai warga digital yang produktif, bertanggung jawab, dan kritis. Serta memiliki ide-ide kompleks dalam berdialog online sebagai bentuk dari *digital citizenship* (Buchholz et al., 2020).

e. Etiket digital

Menurut Abdel Tawab (2019), etiket digital mengacu pada standar perilaku elektronik saat menggunakan email, situs jejaring sosial, ruang obrolan, grup berita, dan sarana komunikasi teknologi lainnya. Hal ini dapat didefinisikan sebagai seperangkat aturan yang harus dipatuhi oleh warga digital saat menggunakan Internet, seperti menghindari penyebaran berita *hoax* mengganggu orang lain dengan mengirimkan email yang tidak diinginkan dalam jumlah besar (عاروري & عبدالهادي, 2022).

f. Hukum digital

Dengan adanya kecenderungan media baru, muncullah undang-undang dan pembatasan baru. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, regulasi pun berpacu untuk mengimbangnya, sehingga peraturan dan regulasi pun terus berkembang. Internet memudahkan kita untuk mengirim, menemukan, dan mengunduh sejumlah besar materi. Namun, pengguna sering kali tidak mempertimbangkan apa yang pantas, tidak pantas, atau bahkan melanggar hukum saat memposting atau mendapatkan akses ke data di internet.

g. Hak dan tanggungjawab digital

Sama seperti penduduk di banyak negara yang diberikan hak-hak dasar, mereka yang ikut serta dalam jaringan online juga diberikan kebebasan dalam lingkungan digital mereka. Hak privasi dan kebebasan berpendapat sering disebutkan dan dipandang sebagai hal yang terpenting. Selain itu, pengguna ilmu digital yang taat hukum bertanggung jawab atas tindakan dan tindakan online mereka. Mereka tahu apa yang patut dan apa yang salah, serta perilaku apa yang baik dan tidak pantas ketika terlibat dalam aktivitas online

h. Kesehatan dan kebugaran digital

Para pengguna internet telah menghabiskan waktu berjam-jam sehari untuk melihat layar, mengetik di keyboard, dan berbicara di ponsel. Praktik ergonomis yang aman dan keselamatan mata adalah hal penting tubuh yang perlu diatasi. Pengguna teknologi digital yang bijak cenderung peduli terhadap kesehatan tubuh mereka. Yakni dengan ergonomis yang aman, yang mengurangi risiko kelelahan mata yang berkepanjangan, postur tubuh yang buruk, nyeri, mati rasa, dan berbagai masalah terkait saraf akibat penggunaan alat digital.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

i. Keamanan digital

Langkah-langkah keamanan merupakan hal mendasar dalam jaringan canggih, termasuk cara menetapkan kata sandi yang kuat, jaminan infeksi, dan cara memutuskan keamanan situs. Selain itu, sebagai aturan umum, kelemahan keamanan terjadi bukan karena cacat pada peralatan, melainkan karena cara individu menggunakannya. Melindungi peralatan bukan hanya tanggung jawab pribadi, tetapi juga membantu melindungi lingkungan *digital citizenship* yang aman dan terkendali (Suson, 2019).

2.2.4 Konten

a. Definisi Konten

Konvergensi media saat ini telah menjadi budaya yang diterapkan oleh hampir semua media konvensional, baik cetak maupun elektronik. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya pelaku industri media konvensional yang meluncurkan platform online disamping media konvensionalnya itu sendiri. Platform online tersebut dibuat untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam memenuhi kebutuhan informasinya. Itulah mengapa konvergensi media tidak hanya berputar soal migrasi teknologi, namun juga mendorong adanya perubahan budaya baru dari analog ke digital. Konvergensi media secara umum diartikan sebagai proses penggabungan banyak platform media menjadi satu titik jaringan yang terintegrasi (melalui internet). Henry Jenkins mendefinisikan konvergensi media sebagai proses penyatuan yang terus menerus terjadi di berbagai media, seperti teknologi, industri, konten, dan khalayak. Kehadiran konvergensi media juga turut merubah konsumsi media masyarakat, penyebaran informasi, hingga literasi media (Tyas, 2021).

Konten sebagai bagian dari konvergensi media, pada saat ini semakin mengalami perkembangan. Hermawan Kartajaya mendefinisikan konten sebagai “*what to offer*”, yaitu apa yang ditawarkan kepada pelanggan. Konten merujuk pada nilai (*value*) apa yang ditawarkan oleh perusahaan kepada pelanggan, yang membedakan perusahaan tersebut dengan perusahaan sejenis. Witold Świeczak (2012) mendefinisikan konten sebagai apa yang ingin dibaca, dipelajari, dilihat, atau dialami oleh pengguna (Maulana & Suryaningwulan, 2020). Konten adalah informasi penting yang disajikan di website, dalam aplikasi, atau melalui saluran lain dengan presentasi digital, yang memiliki misi untuk berkomunikasi. Berdasarkan kedua definisi diatas, konten dapat diartikan sebagai nilai (*value*) yang ingin disampaikan oleh perusahaan, yang dikemas dalam bentuk informasi berupa presentasi yang tersedia melalui

berbagai media, termasuk media elektronik seperti televisi, radio maupun internet dengan tujuan untuk berkomunikasi dengan audiens.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) konten adalah suatu informasi yang tersedia melalui media elektronik. Konten adalah pokok, tipe dan ide, atau bagian dari informasi digital. Isi konten dapat berupa teks, grafis, citra, video suara, dokumen, laporan-laporan dan lain-lain. Menurut Mahmudah dan Rahayu, konten adalah semua hal yang dapat dikelola dalam format elektronik. Dari pengertian diatas, dapat kita simpulkan konten adalah berbagai macam informasi yang tersedia di media elektronik. Khususnya melalui media baru, yang berupa gambar, suara (audio) maupun video (Taufiqurrahman et al., 2023).

b. Konten di era Digital

Kehadiran *new media* menawarkan *speed and space*, salah satunya yaitu dalam penyebaran konten berbentuk digital. Di mana *new media* membuka peluang bagi kehadiran informasi-informasi yang tidak dapat ditemukan seperti media konvensional umumnya, yang menciptakan ruang publik yang lebih fleksibel dan cepat terhadap akses ke media. McQuail merumuskan perubahan utama yang berkaitan dengan munculnya media baru: (1) Digitalisasi dan konvergensi atas segala aspek media. (2) Interaksi dan konektivitas jaringan yang semakin meningkat. (3) Mobilitas dan delokasi yang mengirim dan menerima. (4) Adaptasi terhadap peranan publikasi dan khalayak. (5) Munculnya beragam bentuk baru 'pintu' (*gateway*) media. (6) Pemisahan dan pengaburan dari lembaga media (Romadhoni, 2019).

Media sosial sebagai salahsatu bagian dari *new media* memungkinkan penciptaan dan penyebaran konten digital yang terhubung dalam satu jaringan komputer secara instan, mencakup banyak bentuk interaksi dalam jaringan berupa blog, situs web, hosting/unduh, perdagangan/komersil, serta situs jejaring sosial seperti Facebook, Myspace, Youtube, dan Instagram. Dengan begitu, pengguna atau masyarakat dapat dengan mudah dalam mengakses informasi yang ada pada jejaring tersebut (Khairil, 2018). Berbeda dengan media konvensional sebelumnya yang memiliki regulasi dalam pengemasan sebuah informasi, media sosial yang ada saat ini memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya, berinteraksi, serta membentuk ikatan sosial secara virtual. Yang memberikan keluasaan untuk penggunaannya mengkreasikan konten dan memproduksi konten sendiri (*user generated content*).

Digital content hadir sebagai hasil dari inovasi perkembangan media yang berbasis digital, *digital content* (konten digital) adalah konten dalam beragam format baik teks atau tulisan, gambar, video, audio atau kombinasinya yang diubah dalam bentuk digital, sehingga konten yang diciptakan tersebut dapat dibaca dan mudah dibagi melalui platform media digital. Sehingga dapat dikatakan segala konten tentang apapun, selama konten tersebut bisa dibaca dan digunakan dengan komputer atau alat digital lainnya maka itu adalah *Digital Content* (Gogali & Tsabit, 2020). Konten digital berguna sebagai media promosi ide dan gagasan kita secara sistematis kepada pengguna, berisi tentang pengembangan materi berita, pendidikan, dan hiburan. Yang kemudian didistribusikan melalui Internet atau media elektronik lainnya (Husna, 2019).

Untuk membuat sebuah konten digital yang didistribusikan ke platform-platform media sosial, maka diperlukan seseorang yang disebut dengan *content creator* untuk merancang dan membuat konten tersebut sesuai dengan tujuannya. Menurut Huotari et al., (2015) mendefinisikan bahwa *Content creator* adalah seseorang yang mendistribusikan informasi yang diubah menjadi gambar, video dan tulisan, atau konten yang selanjutnya didistribusikan melalui platform atau media sosial. Untuk membuat sebuah konten, seorang content creator memerlukan perencanaan yang matang agar tujuan pemasaran yang di lakukan berhasil (Kosim & Loisa, 2023).

Adapun menurut Van Dijck and Poell (2013) aplikasi-aplikasi media sosial seperti Facebook, Twitter, Youtube dan Instagram, sebagai platform atau wadah yang memfokuskan pada eksistensi pengguna. memungkinkan untuk memproduksi kontennya sendiri (Agustina, 2018). Sebagai bagian dari media massa, tentunya konten-konten yang disajikan di media sosial diklasifikasikan berdasarkan manfaat/fungsi yang diberikan. Dimana menurut Haris Sumadiria (2008), memaparkan bahwa fungsi utama dari media massa adalah (1) pemberi informasi, (2) edukasi, (3) koreksi, (4) hiburan dan (5) mediasi (Sarlan, 2021). Dengan begitu, para pembuat konten bisa memilih jenis konten apa yang akan diberikan kepada publik sesuai dengan tujuan yang ingin diperoleh.

Van Dijk dan Poell juga menyebutkan bahwa media sosial memiliki karakteristik popularitas, yang mana dapat membuat penggunaannya menjadi populer. Popularitas inilah yang membuat banyak pengguna berlomba untuk memproduksi konten yang dapat menjadi viral. Tidak jarang para pengguna ini merencanakan pembuatan konten yang diprediksi dapat menjadi viral (Isnawati, 2022). Suatu konten dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





diperkirakan viralitasnya dengan menghitung nilai popularitas dan viralitas di media sosial. Diketahui bahwa nilai popularitas konten (views) dilihat dari jumlah orang yang melihat konten tersebut, sedangkan untuk nilai viralitas dilihat dari jumlah penyebutan (mentions) yang dilakukan oleh pengguna media sosial. Dapat diketahui pula bahwa suatu konten yang memiliki nilai popularitas dan viralitas tinggi menjadi konten yang paling banyak diakses. Dengan banyaknya yang mengakses suatu konten, hal tersebut menandakan keberhasilan creator dalam menyebarkan kontennya. Terlepas apakah konten tersebut bernilai informasi ataupun bukan, karena pada saat ini content creator berlomba-lomba untuk mencapai viralitas pada konten yang diproduksinya.

Melalui penjelasan tersebut, akun Instagram @vernalta dinilai telah memanfaatkan konten digital dengan sangat efektif dalam memberikan hiburan visual melalui new media. Dengan fokus pada konten kreatif, visual menarik, dan penggunaan teknologi terkini, akun @vernalta berhasil menciptakan pengalaman hiburan yang unik dan menghibur bagi para pengikutnya. Mereka menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, video, musik, dan cerita yang menarik untuk membangun narasi yang menarik dan memikat audiens. Selain itu, melalui fitur komentar, like dan share memungkinkan untuk menciptakan ikatan yang kuat antara konten yang disajikan dengan penggemar.

2.2.5 Media Sosial

Kemunculan media baru adalah sebagai bagian dari percepatan akses teknologi informasi yang begitu luas dan cepat. Kemudahan akses yang ditawarkan media baru memungkinkan pengguna media baru jauh lebih bisa adaptif dan bersosialisasi dengan begitu masif. Menurut McQuail (2000) ia mendefinisikan bahwa new media atau media baru sebagai perangkat teknologi elektronik yang berbeda dengan penggunaan yang berbeda pula. Media elektronik baru ini mencakup beberapa sistem teknologi seperti: sistem transmisi (melalui kabel atau satelit), sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi, system penyajian gambar (dengan menggunakan kombinasi teks dan grafik secara lentur), dan sistem pengendalian (oleh komputer) (Aisah & Nursatyo, 2024).

Adapun menurut Flew, *New Media* sebagai bentuk-bentuk yang menggabungkan tiga komponen. berupa komputasi dan teknologi informasi (TI); Jaringan komunikasi; media digital & konten informasi. Sedangkan menurut Power dan Littlejohn, *New Media* sebagai periode baru di mana munculnya teknologi yang interaktif dan komunikasi jaringan, khususnya internet yang dalam penggunaannya dapat mengubah masyarakat (Indrawan et al., 2024).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ada tiga sifat utama yang menandai kehadiran teknologi komunikasi baru yang dikemukakan oleh Rogers dalam Anis Hamidati, yaitu sebagai berikut:

- a. *Interactivity*, merupakan kemampuan system komunikasi baru (biasanya berisi sebuah komputer sebagai komponennya) untuk berbicara balik (talk back) kepada penggunanya. Hampir seperti seorang individu yang berpartisipasi dalam sebuah percakapan. Dalam ungkapan lain, media baru memiliki sifat interaktif yang tingkatannya mendekati sifat interaktif pada komunikasi antarpribadi secara tatap muka. Sifat kedua dari teknologi komunikasi baru adalah
- b. *demassification* atau yang bersifat massal. Maksudnya, kontrol atau pengendalian sistem komunikasi massa biasanya berpindah dari produsen kepada konsumen media.
- c. Sifat yang ketiga adalah *asynchronous*, artinya teknologi komunikasi baru mempunyai kemampuan untuk mengirimkan dan menerima pesan pada waktu-waktu yang dikehendaki oleh setiap individu peserta (Pakaya et al., 2022).

Media sosial sebagai bagian dari media baru, terus berkembang dan menghilangkan sekat antara wilayah dan waktu. Sehingga manusia dapat melakukan aktivitas sesuai kebutuhannya kapan saja (Ashari & Sancoko, 2021). Perkembangan ini didukung oleh fitur khusus yang memungkinkan fleksibilitas terfokus pada media, distribusi konten, interaksi pengguna dan konten yang dapat dikendalikan pengguna. Pada saat ini, media sosial merupakan media digital yang memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antarindividu maupun kelompok secara global. Dengan jangkauan dan aksesibilitas yang luas tersebut, media sosial memainkan peran penting dalam membentuk opini publik terhadap akses informasi yang didapatkan.

Kaplan & Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai “sekelompok aplikasi berbasis internet yang menggunakan ideologi dan teknologi Web 2.0, dimana pengguna dapat membuat atau bertukar informasi pada aplikasi tersebut” (Aisah & Nursatyo, 2024). Sedangkan menurut Philip Kotler dan Kevin Keller, merupakan sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, audio, dan video dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya. Media sosial menjadi sarana yang sangat tepat untuk mengakses segala informasi antar pengguna. yakni melalui kemudahan mengakses ke berbagai penjuru tempat hanya dengan melalui berbagai jenis gadget. Karena kenyamanan yang didapatkan inilah yang memicu berkembang pesatnya media sosial (Mahmudah & Rahayu, 2020).

Pemanfaatan media sosial sebagai *new media* semakin berkembang dari waktu ke waktu, munculnya berbagai macam platform media sosial telah memberikan wadah dan kemudahan bagi penggunaannya melalui fitur yang telah disediakan. Fitur *like*, *comment*, dan *share* di media sosial membantu pengguna sebagai perantara dalam menyampaikan apa yang dirasakan ketika berada di dalam media sosial. Kemudahan dalam membuat konten memberikan ruang bagi para *content creator* media sosial untuk memanfaatkannya sebagai media pengungkapan diri, sebagai tempat mencurahkan segala apa pun yang dirasakan, sebagai buku harian, serta mencari dukungan emosional terhadap diri sendiri (Sandi & Febriana, 2023).

Perkembangan media sosial tersebut berdampak pada terbentuknya budaya partisipasi. Menurut Jenkins (2006), terbentuknya budaya partisipasi dilatar belakangi tiga faktor utama. Pertama, alat dan teknologi baru. Teknologi komunikasi memungkinkan konsumen untuk menyimpan dokumen (berkas, foto, video), menambahkan keterangan dan menyebarkan kembali konten berdasarkan media yang ditentukan. Kedua, sebagai subkultur. Penguasaan teknologi komunikasi memungkinkan pengguna media daring untuk menghasilkan konten secara mandiri dan kreatif. Ketiga, tren ekonomi. Kekuatan konglomerat media yang terintegrasi secara horizontal yang mempengaruhi pengguna media daring untuk melakukan penyebaran informasi (Gafallo et al., 2022).

Budaya partisipasi di media sosial membawa dampak yang signifikan, Salah satu dampak positifnya adalah peningkatan keterlibatan sosial dan kesadaran masyarakat terhadap isu-isu penting, serta partisipasi aktif di media sosial juga memberikan ruang bagi keberagaman suara dan pendapat. Namun, di sisi lain, budaya partisipasi ini juga memiliki dampak negatif, seperti penyebaran informasi yang salah atau hoaks. Selain itu, anonimitas di media sosial seringkali mendorong perilaku negatif seperti cyberbullying dan ujaran kebencian. Disisi lain, media sosial menurut Watie (2016) disebut juga sebagai jejaring sosial bukan media masa online, karena media sosial memiliki kekuatan sosial yang sangat berpengaruh bagi opini public yang berkembang di masyarakat (Dwistia et al., 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengedukasi masyarakat tentang literasi digital dan etika berinternet, agar dampak negatif dari budaya partisipasi di media sosial dapat diminimalkan.

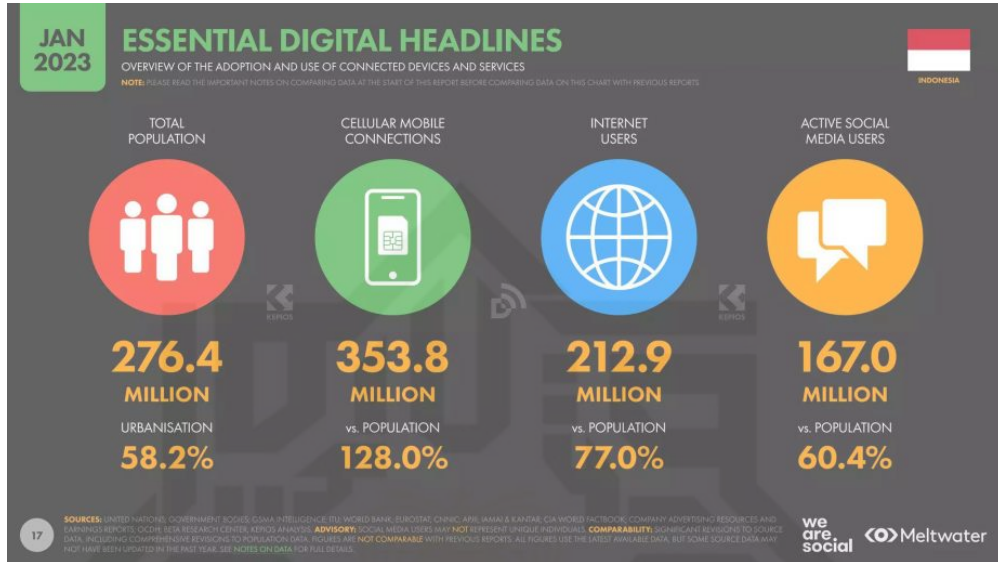
Menurut data oleh Raharjo dan Prasetyo (2018) mengatakan bahwa ada sekitar 12 pengguna baru dalam setiap detik yang mendaftar ke media sosial (Safitri et al., 2022). Hal ini disebabkan karena kehadiran media sosial yang tidak berbayar dan fitur yang bervariasi. Serta didukung dengan kemudahan dan tanpa harus memiliki keahlian khusus membuat media sosial digunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



hampir semua kalangan. Karena nya, pengguna media sosial terus mengalami peningkatan.



Sumber: <https://andi.link/hoosuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2023/>

Gambar 2. 2 Data pengguna internet dan media sosial pada tahun 2023 di Indonesia

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari *Hootsuite (We Are Social): Indonesian Digital Report 2023*. Bahwa data memperlihatkan tren pengguna internet dan media sosial pada tahun 2023 di Indonesia, dimana dari total Populasi 276,4 juta jiwa terdapat perangkat Mobile yang terhubung sebanyak 353,8 juta (128% dari total populasi). Serta pengguna Internet sebanyak 212,9 juta (77% dari total populasi), dan pengguna Media Sosial Aktif sebanyak 167 juta (60,4% dari total populasi) (Andi Dwi Riyanto, 2023).

Media Sosial sebagai aplikasi berbasis internet, dimana pengguna dapat membuat atau bertukar informasi pada aplikasi tersebut. Dengan memiliki jutaan pengguna di Indonesia, sosial media juga memungkinkan pengguna untuk melakukan komunikasi dengan jutaan pengguna lainnya. Ini merupakan suatu potensi dan kesempatan yang sangat besar untuk digunakan sebagai salah satu alat komunikasi untuk berbagi informasi antara pengguna menjadi lebih mudah. Perkembangan teknologi dan internet yang terjadi di Indonesia begitu sangat pesat, sehingga telah mempermudah dan membantu masyarakat dalam mendapatkan dan menyampaikan informasi secara luas (Untari & Fajariana, 2018).

Media sosial sebagai bagian dari *new media* yang mengintegrasikan informasi dalam satu jaringan melalui internet. Berikut karakteristik media sosial yang diungkapkan menurut Nasrullah (2015):

- Jaringan. Jaringan adalah infrastruktur yang menghubungkan perangkat keras dengan perangkat keras lainnya. Koneksi ini diperlukan karena

komunikasi dapat terjadi apabila antar perangkat keras terhubung ke dalam sebuah jaringan.

- b. Informasi, sebagai bagian penting di media sosial karena pengguna media sosial dapat mengkreasikan representasi diri/identitasnya, memproduksi konten dan membuat interaksi berdasarkan informasi.
- c. Arsip Bagi pengguna media sosial arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan dapat diakses menggunakan perangkat manapun.
- d. Interaksi media sosial tidak hanya memperluas pertemanan dan pengikut, tetapi juga membentuk jaringan pengguna yang harus dibangun melalui interaksi pengguna.
- e. Simulasi sosial Media sosial memiliki ciri khas sebagai media interaksi sosial di dunia maya. Media sosial memiliki keunikan dan pola tersendiri, yang seringkali berbeda dan tidak ditemukan dalam kehidupan masyarakat yang sebenarnya.
- f. Konten oleh pengguna, konten sepenuhnya dimiliki dan didasarkan pada kontribusi pengguna atau pemilik akun (*user generated content*). *user generated content* adalah hubungan simbiosis dalam budaya media baru yang memberi pengguna kesempatan dan kebebasan untuk berpartisipasi. Berbeda dengan media lama yang hanya menjadi objek atau sasaran pasif bagi pemirsa untuk menyebarkan berita (Setiadi, 2016).

2.2.6 Instagram

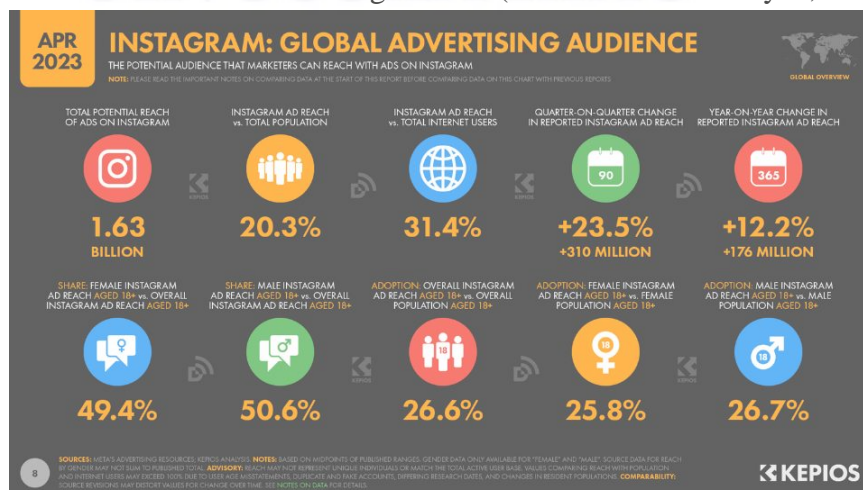
Dalam perkembangan media sosial, Instagram menjadi salahsatu aplikasi yang diminati oleh kalangan masyarakat. Instagram berasal dari kata “instan” atau “insta”, seperti kamera polaroid yang dulu lebih dikenal dengan “foto instan”. Instagram juga dapat menampilkan foto-foto secara instan dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata “gram” berasal dari kata “telegram”, dimana cara kerja telegram adalah untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Begitu pula dengan Instagram yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah Instagram berasal dari kata “instan-telegram”.

Menurut Bambang dalam (Atmoko, 2012:10), Instagram adalah sebuah aplikasi dari Smartphone yang khusus untuk media sosial yang merupakan salah satu dari media digital yang mempunyai fungsi hampir sama dengan twitter, namun perbedaannya terletak pada pengambilan foto dalam bentuk atau tempat untuk berbagi informasi terhadap penggunanya. Instagram juga dapat memberikan inspirasi bagi penggunanya dan juga dapat meningkatkan

kreatifitas, karena Instagram mempunyai fitur yang dapat membuat foto menjadi lebih indah, lebih artistik dan menjadi lebih bagus (R. Damayanti, 2018).

Adapun definisi Instagram menurut Kjell H. Landsverk, yaitu sebuah media sosial yang terkenal dan berguna untuk membagikan foto, selain itu terdapat filter di dalamnya, yang kemudian dibagikan dan hasil gambarnya bisa dilihat oleh pengguna lainnya (Shinta & Putri, 2021). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa instagram adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna mengambil foto dan mengambil video kemudian membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial termasuk milik instagram sendiri dan bisa diakses selama 24 jam tanpa Batasan waktu. Instagram pada saat ini adalah salah satu media sosial yang populer di masyarakat, mulai dari kalangan remaja hingga dewasa telah menggunakan aplikasi ini. Semenjak Instagram dibeli oleh Perusahaan Facebook pada tahun 2012, pengguna Instagram terus meningkat (Ramadan & Fatchiya, 2021).

Instagram pada awalnya diciptakan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger. Dalam situs resminya, Instagram mendefinisikan dirinya sebagai sebuah aplikasi berbagi foto dan video gratis bagi pengguna telepon seluler pintar. Pengguna Instagram dapat membagikan foto atau video yang mereka unggah kepada teman dan pengikut mereka. Selain itu, pengguna juga dapat saling berinteraksi dengan melihat, menyukai, dan mengomentari postingan yang dibagikan. Dimana menurut Abdul Talib dan Mat Saat (2017) mengatakan bahwa Instagram sebagai sebuah media sosial dibangun berdasarkan teknologi Web 2.0 yang membuat penggunanya dapat menyediakan dan berbagi konten. Pengguna Instagram kemudian dapat mengunggah dan membagikan foto dan juga video dengan menggunakan hashtag (#) agar pengguna lain dapat menemukan hasil postingan mereka. Hingga pada saat ini, Instagram menjadi salah satu media sosial yang digunakan lebih dari 1 miliar orang didunia (Arifuddin & Irwansyah, 2019).



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sumber : <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>

Gambar 2. 3 Data pengguna Instagram di dunia pada bulan April 2023

Berdasarkan hasil riset yang diperoleh dari “datareportal”, data menunjukkan bahwa jumlah total pengguna Instagram pada tahun 2023 sebanyak 1,63 miliar pengguna, dimana dengan negara pengguna Instagram terbanyak yaitu negara India sebanyak 326,6 juta pengguna, lalu diikuti oleh Amerika Serikat 168,6 juta, Brazil 132,6 juta, Indonesia 106 juta, Turkiye 56,4 juta, Jepang 54,7 Juta dan Meksiko 43,8 Juta pengguna. (Kemp, 2023) Dengan jumlah angka pengguna yang tinggi, tentunya potensi konektivitas sosial yang terjalin melalui jaringan akan diperoleh dengan mudah. Serta pertukaran informasi dan peluang di berbagai bidang kehidupan dapat dimanfaatkan oleh para pengguna Instagram itu sendiri.

Dengan jumlah pengguna instagram yang begitu besar dan sebagai jejaring sosial yang terus berkembang melalui integrasi beberapa sistem teknologi menjadi satu jaringan internet. Konten-konten yang ditawarkan di Instagram pada saat ini juga sangat beragam, terlepas dari fungsi utama dari aplikasi ini sebagai aplikasi yang digunakan untuk mengirim foto dan video yang didistribusikan kepada antar pengguna. Kini Instagram hadir sebagai aplikasi media sosial yang terus mengikuti perkembangan media digital guna untuk memenuhi kebutuhan para konsumen. Baik itu digunakan sebagai pemasaran digital, promosi digital, hiburan digital seperti yang dilakukan oleh akun @vernalta sebagai subjek kajian pada penelitian ini. Maupun bidang-bidang kehidupan yang lainnya.

Untuk menunjang kebutuhan dan kemudahan bagi para pengguna, berikut fitur-fitur yang terdapat di Instagram, yaitu :

- a. Profil dan Bio, Yang berguna untuk menampilkan informasi di bio profile dan menampilkan followers dan following pada akun.
- b. Unggah foto dan video, fitur Filter untuk foto dan video memungkinkan pengguna untuk mengunggah foto maupun video, atau langsung menggunakan fitur kamera langsung di Instagram yang terdapat filter-filter kekinian yang kemudian akan muncul ke halaman utama pengikut/followers.
- c. Fitur Instagram Stories, Fitur Instagram Stories di Indonesia menjadi fitur favorit bagi para pelaku konten untuk promosi. Menurut Instagram, ada 400 juta Instagram Stories yang diunggah. Indonesia pun disebut sebagai Instagram Stories creator terbesar di dunia. Instagram stories juga memungkinkan pengguna membangun percakapan kepada pelanggan dengan memanfaatkan fitur interaktif seperti Poll Sticker, Ask Me Questions, Gift, Votes, hingga Hashtag.

- d. Caption, adalah tulisan atau keterangan yang berkaitan dengan foto atau video yang diunggah. Jika pengguna menulis keterangan foto yang menarik, pengguna akan dapat menarik minat followers untuk membaca keseluruhan isi keterangan atau caption tersebut.
- e. Komentar, fitur komentar terletak di bawah foto atau video, tepatnya bagian tengah. Fungsinya adalah tentu saja untuk mengomentari postingan atau unggahan foto atau video yang dirasa menarik. Pengguna juga dapat menggunakan fitur aerobba atau tanda @ dan memasukkan nama pengguna yang dimaksud dalam komentar tersebut, agar komentar tersebut dapat dibaca oleh pengguna tersebut.
- f. Hashtag, hashtag adalah tanda pagar pada Instagram yang memudahkan pengguna untuk mengelompokkan foto atau video yang diunggah agar pengguna yang lain dapat dengan mudah menemukan foto atau video sesuai dengan tema atau gambar yang diinginkan.
- g. Like, suatu fitur Instagram yang bertujuan untuk memberi like atau tanda suka apabila followers tertarik dengan unggahan foto atau video pengguna dengan menekan emoticon berbentuk love yang berada di kanan bawah foto atau video. Ataupun men-tap dua kali pada foto atau video yang di unggah pengguna.
- h. Activity, Satu lagi fitur Instagram juga yang keren adalah your activity, fitur ini yang berisi informasi durasi penggunaan anda ketika mengakses aplikasi Instagram, dengan fitur Activity, pengguna jadi tahu berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain Instagram.
- i. Direct Message (DM), Fitur Direct Message merupakan suatu fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengirim pesan, foto, atau video kepada satu orang ataupun beberapa orang.
- j. Geotagging (Tag Lokasi), Geotagging adalah memasukkan lokasi foto yang diunggah ke halaman utama. Sehingga followers dapat mengetahui lokasi di mana foto tersebut diambil.
- k. Story Archive, Instagram telah memperkenalkan fitur Archive di mana postingan yang sudah sempat di upload bisa disimpan ke dalam sebuah arsip pribadi. Dengan fitur tersebut anda bisa secara non permanen menghapus foto atau video ke dalam arsip pribadi dan bisa sewaktu-waktu mengembalikannya lagi seperti semula (Antasari & Pratiwi, 2022).
- l. Home page, merupakan beranda awal di laman Instagram yang berisikan postingan-postingan dari akun yang kita ikuti
- m. Reels, merupakan fitur Instagram berupa video singkat yang dilengkapi oleh pengaturan tambahan seperti musik, filter dll. Reels dimanfaatkan dengan membuat video singkat mengenai sesuatu yang ingin di post. Ketika

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengguna mengirim dan menyebarkan video tersebut ke instagram, selanjutnya akan dilihat oleh pengguna lain (Armayani et al., 2021).

- n. Pengikut (Following/Followers), sistem sosial di dalam Instagram adalah dengan saling mengikuti akun pengguna lainnya. Dengan demikian komunikasi antara sesama pengguna Instagram sendiri dapat terjalin dengan memberikan tanda suka “like” dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya. Pengikut juga menjadi salah satu unsur yang penting, dimana jumlah tanda suka dari para pengikut sangat mempengaruhi apakah foto tersebut dapat menjadi sebuah foto yang populer atau tidak.
- o. *Link*, dalam membagi foto tersebut, para pengguna juga tidak hanya dapat membaginya di dalam Instagram saja, melainkan foto tersebut dapat dibagi juga melalui jejaring sosial lainnya seperti Facebook, Twitter, Foursquare, Tumblr, Flickr dan juga Posterous, yang tersedia di halaman untuk membagi foto tersebut.
- p. Live, bisa dikatakan bahwa Live di Instagram mirip dengan Periscope dan Facebook Live yang lebih dulu tenar di jamannya. Pengguna akan mendapatkan notifikasi jika ada teman yang sedang live di Instagram. Sehingga pengguna lain bisa menyaksikan aksi live streaming melalui Instagram. Selain itu, penonton juga bisa memberikan komentar dan tanda love jika menyukai video live milik pengguna yang difollow (Febrina, 2019).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

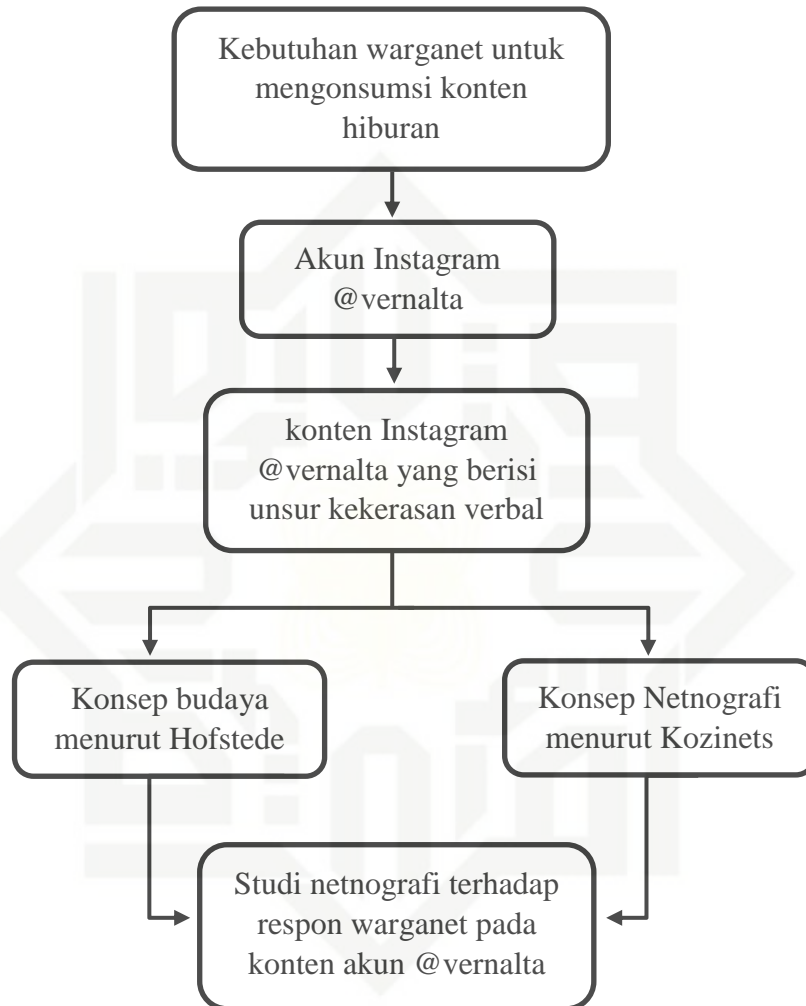
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.3 Kerangka Pemikiran



Sumber: olahan peneliti

Gambar 2. 4 Kerangka pemikiran penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Untuk melakukan penelitian ini, peneliti memilih metode kualitatif untuk pelaksanaan penelitian. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tertentu. Fenomena ini dapat berupa sesuatu hal yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya yang secara holistik dideskripsikan dalam bentuk kata-kata yang menggambarkan kondisi apa adanya (Fiantika et al., 2022).

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Menurut Weber paradigma konstruktivis adalah memberikan penilaian pada kepribadian manusia secara mendasar. Manusia bertindak sebagai individu yang mengkonstruksi realitas sosial. Dimana posisi peneliti yang setara mengusahakan sebisa mungkin untuk masuk pada subjek dan berusaha mengerti dan mendalami konstruksi pada suatu hal berupa pemberian makna ataupun pemahaman perilaku subjek yang nantinya akan diteliti (Rinaldi & Drajat, 2023). Dimana paradigma ini menganggap bahwa kebenaran suatu realitas sosial dapat dilihat sebagai hasil dari konstruksi sosial, dan kebenaran suatu realitas sosial itu bersifat relatif.

Sedangkan pendekatan masalah yang diperlukan untuk mendukung dalam penelitian ini adalah pendekatan Netnografi, yang didefinisikan sebagai metodologi riset kualitatif yang mengadaptasi teknik riset etnografi. Netnografi difokuskan pada studi tentang media sosial. Metode netnografi digunakan untuk memahami tipe dari relasi sosial pada jaringan sosial seperti media sosial. Syarat melakukan penelitian ini adalah familiar dengan *computer mediated communication (CMC)*. Kozinets menegaskan bahwa netnografi merupakan bentuk khusus dari riset etnografi untuk mengungkapkan kebiasaan unik dari berbagai jenis interaksi sosial yang termediasi computer (internet). Definisi ini terus berkembang menjadi teknik riset untuk bidang media sosial (Astuti & Yenny, 2019).

Pada penelitian ini, penelitian netnografi akan dilakukan peneliti secara daring atau virtual dengan menggunakan media sosial Instagram untuk mengetahui bagaimana respon warganet pada konten akun Instagram @vernalta yang mengandung unsur kekerasan verbal pada konten yang disajikannya.

Menurut Kozinets ada beberapa proses tahapan dalam penelitian netnografi adalah sebagai berikut:

- a. Inisiasi
Penelitian netnografi dimulai dari tahapan menentukan tujuan dan fokus penelitian.
- b. Investigasi
Netnografi adalah metode yang bersifat data site (kozinets, 2020). Peneliti meneliti data berupa percakapan dimedia sosial atas suatu topik. Tahap investigasi adalah tahap dimana peneliti mencari, menyeleksi, dan kemudian menyimpan data untuk diteliti.
- c. Interaksi
Interaksi dengan subyek dan objek yang diteliti juga dilakukan dalam penelitian netnografi. Bentuk interaksi netnografi berbeda dengan etnografi, dalam penelitian netnografi menggunakan istilah *engagement* (keterlibatan). Hal ini karena objek studi netnografi adalah berupa data data yang ada pada internet.
- d. Imersi
Ciri penting dalam etnografi adalah menceburkan diri dengan orang atau komunitas yang diteliti. Tujuannya agar peneliti merasakan secara langsung dan melihat dari perspektif komunitas yang diteliti.
- e. Integrasi
Integrasi adalah tahap analisis dan interprestasi data. Pada penelitian netnografi, analisis pada dasarnya adalah mengintegrasikan semua data yang di peroleh pada saat tahap pengumpulan data. peneliti juga menggabungkan investigasi, interaksi, dan hasil imersi.
- f. Inkarnasi
Tahapan terakhir dalam penelitian netnografi adalah mengkomunikasikan hasil penelitian (Eriyanto, 2021).

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

- a. Lokasi penelitian
Penelitian ini dilakukan pada media sosial Instagram, tepatnya pada akun Instagram @vernalta. Alasan peneliti memilih akun Instagram @vernalta sebagai lokasi penelitian, karena saat ini media sosial Instagram sedang banyak digandrungi oleh pengguna serta relevan dengan fenomena yang akan dikaji dalam penelitian ini.
- b. Waktu penelitian
Waktu penelitian ini dilakukan selama periode bulan mei hingga bulan juni tahun 2024.

3.3 Sumber Data Penelitian

Menurut Herdiansyah (2010), sumber utama dalam pengumpulan data dalam penelitian kualitatif di lakukan dengan data primer dan data sekunder

(Diana & Rofiki, 2020). Dimana menurut Kozinets (2020), penelitian netnografi berfokus pada *data site* yang didapatkan ketika seseorang memberikan komentar atas suatu isu seperti membuat meme, foto maupun video (Eriyanto, 2021).

- a. Sumber data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber utama (Pramiyati et al., 2017). Maksud sumber utama disini adalah pada objek yang sedang diteliti, pada kasus penelitian ini data primer yang dijadikan sumber adalah konten-konten yang ada pada akun Instagram @vernalta yang berisi kata-kata makian. Dimana konten yang dipilih berupa 5 konten @vernalta yang memiliki rentang rata-rata *engagement* tertinggi selama periode bulan maret-mei, serta konten tersebut mengandung unsur kekerasan verbal.
- b. Sedangkan data sekunder diambil melalui dokumen, ataupun data pendukung lainnya (Diana & Rofiki, 2020). Data pendukung yang dimaksud adalah data yang di dapat dari berbagai literatur seperti buku, jurnal, situs yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam metode penelitian kualitatif netnografi yang berpusat pada data (*data site*). Peneliti mencari, memilah, sera memilih (seleksi) data percakapan yang ada di media sosial yang relevan dengan tujuan penelitian. Dimana peneliti akan meneliti akun Instagram @vernalta. Berikut teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian:

- a. Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian. Observasi dapat dilakukan dalam situasi nyata atau di lingkungan yang telah dirancang secara khusus untuk penelitian. Observasi memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengamati interaksi sosial, perilaku, dan konteks yang relevan dengan fenomena yang diteliti (Ardiansyah et al., 2023).

Dalam penelitian netnografi, observasi dilakukan melalui data arsip. Yaitu data yang sudah ada (*eksisting*) tanpa kehadiran peneliti. Bentuk dari data arsip begitu banyak, seperti postingan dari berbagai aplikasi media sosial, *review* produk di situs belanja *online*, komentar di forum *online*, dan sebagainya. Data ini bersifat alamiah tanpa ada intervensi dari peneliti, dikarenakan data tersebut telah ada sebelum peneliti melakukan penelitian. Dimana dalam penelitian ini observasi dilakukan pada akun Instagram @vernalta berupa konten yang berisi kata-kata makian.
- b. Dokumentasi



Dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan fenomena penelitian. Dokumen yang digunakan dapat berupa catatan, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya (Ardiansyah et al., 2023).

Dalam penelitian netnografi, terdapat data yang diproduksi. Yaitu data yang diperoleh melalui proses pengamatan dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti. Dimana peneliti mengkreasikan atau memunculkan data melalui proses observasi dengan cara mengamati dan mencatat hasil/temuan-temuan yang ada di lapangan. Seperti bagaimana perilaku informan dalam memberikan komentar ataupun sejenisnya (Eriyanto, 2021). Dalam penelitian ini dokumentasi berasal dari komentar-komentar yang terdapat pada unggahan konten akun Instagram @vernalta.

3.5 Validitas Data

Untuk menghindari kesalahan atau kekeliruan data yang telah terkumpul, perlu dilakukan pengecekan keabsahan data. Menurut Moloeng (2002) pengecekan keabsahan data didasarkan pada kriteria derajat kepercayaan (credibility) dengan teknik triangulasi, ketekunan pengamatan, dan pengecekan. Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti (Octaviani & Sutriani, 2019). Sehingga seluruh aspek-aspek yang berada dalam lingkup penelitian harus diperhatikan, baik dari sumber, tempat, waktu hingga aspek penting lainnya.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data sebagai upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna. Dengan kata lain analisis data berarti bagaimana cara peneliti mengolah data yang sudah didapat, sehingga penelitian bisa dilakukan dengan metode ilmiah yang benar (Rijali, 2018).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis tematik, analisis tematik adalah metode yang digunakan secara sistematis untuk mengidentifikasi pola makna (tema) dari kumpulan data (Braun & Clarke, 2006). Lewat analisis tematik, peneliti bisa melihat suatu pola makna dari data yang sangat besar sehingga bisa memahami pengalaman kolektif dari orang atau kelompok yang diteliti. Makna atau budaya bisa ditemukan dengan cara melihat pola, keteraturan, dan sebagainya. Pola ini bisa ditemukan dengan menggunakan analisis tematik. Fokus dari analisis tematik adalah

menggambarkan pola umum dari data. Analisis tematik tidak tertarik dengan makna/pengalaman unik atau istimewa yang ditemukan dalam data. sebaliknya analisis tematik lebih ditujukan untuk mengidentifikasi pola umum (seperti topik-topik apa saja yang dibicarakan, kesamaan pandangan, dan sebagainya). Dengan mengidentifikasi pola pola umum tersebut, peneliti bisa mengaitkan dengan pertanyaan peneliti yang sedang di eksplorasi.

Tujuan dari analisis tematik adalah untuk mendapatkan pola berupa tema percakapan dari data. Dimana percakapan yang ada di media sosial berjumlah ribuan, kemudian dipetakan dan dipolakan ke beberapa tema pokok. Tema ini merupakan budaya yang ingin digali oleh peneliti netnografi. Analisis tematik dilakukan lewat 6 Tahapan. Berikut 6 tahapan analisis tematik yang disarikan dari Braun & clarke (Eriyanto, 2021).

a. Membiasakan Diri Dengan Data

Tahap awal dalam analisis tematik adalah mengenali data yang kita peroleh selama penelitian. Saat melakukan penelitian, peneliti mendapatkan beragam data. Data-data tersebut, sebelum dianalisis perlu dibaca beberapa kali agar kita mengenali data. Tujuan dari tahap ini adalah agar kita akrab dengan data, serta memperhatikan hal-hal yang mungkin relevan dengan pertanyaan penelitian. Tahap ini dilakukan dengan pertama kali membaca data beberapa kali. Data berupa transkrip/tulisan, maupun audio/video. Dimana dalam penelitian ini peneliti membaca komentar-komentar yang didapat dari 5 konten berbeda, dengan jumlah yang banyak.

b. Membuat Koding Awal

Tahap selanjutnya dalam analisis tematik adalah melakukan analisis data secara sistematis melalui koding. Koding berarti proses memberi kode ataupun peneliti mengidentifikasi serta memberi label untuk masing-masing data yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Kode berfungsi sebagai rangkuman dari data yang kita peroleh. Budaya yang ingin kita ungkap dalam penelitian netnografi, dibangun berdasarkan koding yang dilakukan secara sistematis. Yakni dengan memecah data yang diperoleh ke dalam beberapa unit kecil, dimana tiap unit memiliki arti yang relevan dengan tujuan penelitian.

c. Mencari Tema

Langkah selanjutnya adalah menemukan tema dari koding data tersebut. Proses ini pada dasarnya adalah mengangkap sesuatu yang penting dari data yang terkait dengan pertanyaan penelitian, menggambarkan pola atau makna dari data (Braun & clarke, 2006). Mencari tema adalah proses aktif, dimana peneliti menghasilkan atau membangun tema daripada menemukannya. Tema adalah sesuatu yang mencerminkan pola di dalam kumpulan data. tema diperoleh dengan cara membaca berulang ulang data

koding, kemudian melihat keterkaitan antar kode tersebut, mengeksplorasi hubungan anatara kode, bagaimana kode kode tersebut menceritakan sesuatu tentang data.

d. Meninjau Tema Potensial

Pada tahap ini peneliti telah menemukan beberapa tema yang menunjukkan pola dari data. sebelum tema tersebut digunakan, peneliti perlu melakukan evaluasi terhadap tema. Tahap ini pada dasarnya adalah proses rekursif, dimana peneliti meninjau kembali tema dan koding yang telah dilakukan. Langkah pertama dalam proses ini adalah memeriksa tema yang telah ditemukan, apakah tema tersebut telah sesuai dengan data. proses evaluasi dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Dari proses tersebut, nantinya peneliti melakukan revisi terhadap tema. Misal dengan penggabungan beberapa tema, membuat sub-sub tema, ataupun menambahkan tema yang belum ada sebelumnya.

e. Mendefinisikan Dan Memberi Nama Tema

Pada tahap ini peneliti telah menemukan tema final. Tema-tema tersebut dengan jelas menyatakan apa yang unik dan spesifik tentang setiap tema. Analisis tematik yang baik ditandai dengan adanya tema tema, dimana tema tersebut idealnya; (a) tidak terlalu banyak karena tema idealnya memiliki fokus tunggal; (b) tidak tumpang tindih antara satu tema dengan tema yang lain; (c) antara satu tema dengan tema yang lain saling terkait, membangun sebuah cerita, dan (d) menjawab pertanyaan penelitian. Pada tahap ini peneliti memberi label (nama) dari tema, yang kemudian mendefinisikan masing-masing tema sehingga terlihat perbedaan antar satu tema dengan tema lainnya.

f. Menyusun Laporan

Tahap terakhir dalam analisis tematik adalah menyusun laporan penelitian, seperti untuk tugas akhir. Tujuan dari penulisan laporan adalah memberikan kisah yang menarik tentang data, berdasarkan analisis yang telah dilakukan dan menuliskan ke dalam laporan.

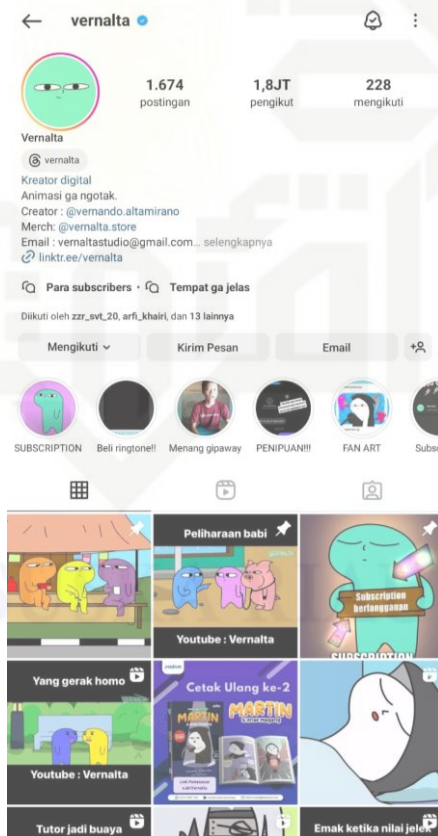
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV

GAMBARAN UMUM

4.1 Akun Instagram @vernalta

Akun Instagram @vernalta merupakan akun milik seorang *animator* yang bernama Vernando Altamirano yang berasal dari Pekanbaru, Riau. Ia dikenal melalui unggahan karya-karyanya mulai tahun 2019 ke berbagai platform media sosial salahsatunya adalah Instagram. Ia mengawali kariernya sebagai youtuber yang aktif mengunggah berbagai konten sejak 2015. Namun konten yang diunggah masih berubah-ubah, sehingga ia memilih untuk mengunggah konten video animasi lucu pada tahun 2019 yang pada akhirnya bisa mendapatkan perhatian warganet hingga jutaan penonton di berbagai platform media sosial.



(sumber: akun Instagram @vernalta)

Gambar 4. 1Tampilan profil akun Instagram @vernalta

Akun Instagram @vernalta merupakan salah satu akun kreator digital yang begitu populer di *platform* media sosial instagram. Akun ini dijuluki sebagai “animasi ga ngotak” hal ini dikarenakan gaya animasinya yang unik, kreatif, serta penggunaan gaya bahasa yang frontal dan kasar di luar dugaan sebagai ciri

khasnya. Akun ini menyajikan berbagai konten animasi pendek yang cenderung lucu, menghibur, dan sering kali menghadirkan humor yang tidak terduga. Tak jarang juga memparodikan beberapa isu yang sedang trending didunia maya melalui ciri khasnya. Membuat akun ini mendapatkan banyak perhatian dan penghargaan dari penonton. Julukan ini mencerminkan keunikan dan keahlian Vernando dalam menciptakan animasi yang berbeda dari kebanyakan animator lainnya.

Adapun penggunaan unsur kekerasan verbal tersebut digunakan sebagai bagian dari gaya komedinya. Penggunaan kata-kata makian ini dimaksudkan untuk menambah efek komedi dan mengejutkan penonton, sehingga memperkuat elemen humor dari animasi tersebut. Sehingga hal ini menjadi bagian dari ciri khas konten "animasi ga ngotak" yang telah dibuat oleh Vernando Altamirano.

Dengan ciri khas yang dimiliki melalui konten-konten yang disajikannya tersebut, hal ini sukses membuat para warganet tertarik dengan kontennya yang dibuktikan dengan jumlah pengikutnya di Instagram @vernalta sebanyak 1,8 juta pengikut, dengan total postingan sebanyak 1,649 konten. Serta like rata-rata sebanyak 12 ribu dan komentar rata-rata 148 komentar. Hal tersebut menunjukkan bahwa konten-konten hiburan yang disajikan begitu digemari oleh para warganet.

4.2 Konten Instagram @vernalta yang mengandung unsur kekerasan verbal

Konten yang diupload oleh akun Instagram @vernalta merupakan konten animasi kreatif yang bersifat hiburan dengan bermacam-macam ide ataupun isu yang sedang trending. Disini peneliti memfokuskan konten yang akan diteliti adalah konten yang mengandung unsur kekerasan verbal didalamnya. Setelah melakukan riset terhadap konten-konten akun Instagram @vernalta, peneliti mengambil 5 konten Instagram @vernalta yang di upload selama periode bulan maret hingga bulan mei tahun 2024. Dimana konten tersebut dipilih berdasarkan *engagement* tertinggi dalam rentang periode tersebut, dan juga jumlah komentar terbanyak. Karena pada dasarnya studi netnografi mengamati jejak digital manusia yang ada didalamnya, jejak digital ini bentuknya bermacam macam, mulai dari posting di media sosial, komentar dan apa yang di cari di mesin pencarian.

Konten Instagram @vernalta menggunakan kata-kata yang mengandung unsur kekerasan verbal digunakan sebagai bagian dari gaya komedinya. Sehingga hal ini menjadi bagian dari ciri khas konten "animasi ga ngotak" yang telah dibuat oleh Vernando Altamirano.

1. Konten pertama berjudul *Alasan Dinosaurus Punah*

Gambar 4. 2 Konten Instagram @vernalta

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



(Sumber: Akun Instagram @vernalta)

Link konten :

<https://www.instagram.com/reel/C63xewevzGm/?igsh=d2MwaWg5Nw0wYXV0>

Keterangan konten : Jadi gitu #vernalta

Konten yang berjudul alasan dinosaur punah ini merupakan konten video yang diupload oleh @vernalta pada tanggal 12 Mei tahun 2024, konten video yang berdurasi 58 detik tersebut menceritakan “alasan dinosaur punah di bumi, hal itu disebabkan karena si Pluto yang merasa dibully dan dikucilkan akhirnya melempar batu meteor ke bumi sebagai bentuk balas dendam”. Di sini terdapat beberapa kata yang menunjukkan kekerasan verbal, yakni berupa kata *diam kau Pluto* (sebagai bentuk intimidasi terhadap lawan bicara), *mampus kalian*, *anj**g*, dan *anj*.

2. Konten kedua berjudul *Bocil Sok Keras*

Gambar 4.3 Konten Instagram @vernalta



(sumber: Akun Instagram @vernalta)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Link konten:

<https://www.instagram.com/reel/C47vpT3PDXV/?igsh=MWFtamI0dT R0cWljcw==>

Keterangan konten: Sok keras kau dekk dek #vernalta

Konten yang berjudul Bocil sok keras ini merupakan konten video yang diupload oleh @vernalta pada tanggal 25 maret tahun 2024, konten video yang berdurasi 1 menit 20 detik tersebut menceritakan “seorang anak kecil yang mengajak berkelahi seseorang dewasa, karena terus mendesak dan memaksa membuat seseorang dewasa tersebut bingung. Hingga akhirnya anak kecil tersebut pergi, namun ia menjadi menangis gara-gara tersandung batu”. Terdapat beberapa kata yang menunjukkan kekerasan verbal, yakni berupa kata *sini kau bang jelek, mata kau tuh selow, mampus kau, dan orang aja gede tapi takut bocil*.

3. Konten ketiga berjudul *p by 1 kita*

Gambar 4. 4 Konten Instagram @vernalta



(sumber: Akun Instagram @vernalta)

Link konten:

<https://www.instagram.com/reel/C4uZW1MPf7/?igsh=MWV1OWVoe mNkdnI0eQ==>

Keterangan konten: P adu sarung #vernalta

Konten yang berjudul P by 1 kita ini merupakan konten video yang diupload oleh @vernalta pada tanggal 20 maret tahun 2024, konten video yang berdurasi 47 detik tersebut menceritakan “dua orang anak-anak yang ingin bermain adu sarung, disaat keduanya sedang bersitegang mengenai sarung siapa yang lebih kuat. Datanglah seorang teman yang ingin ikut bermain dengan membawa joki adu sarung yang berbadan tinggi besar sehingga membuat lawan tidak sepadan”. Terdapat beberapa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kata yang menunjukkan kekerasan verbal, yakni: *mampus kau, banyak bacot kau, kau yang sok keras, ga ngotak, dan anj****.

4. Konten keempat berjudul *wasit curang*

Gambar 4. 5 Konten Instagram @vernalta



(sumber: Akun Instagram @vernalta)

Link konten:

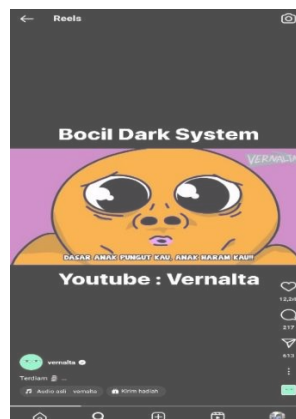
<https://www.instagram.com/reel/C6qjDrMPuv1/?igsh=ZHF1cGV0am83MHB3>

Keterangan konten: Dikit dikitt pritt #vernalta

Konten yang berjudul Wasit curang ini merupakan konten video yang diupload oleh @vernalta pada tanggal 7 mei tahun 2024, konten video yang berdurasi 1 menit 18 detik tersebut menceritakan “dua tim sepakbola yang sedang bertanding, namun terdapat kejanggalan dimana wasit curang karena terlalu memihak ke salahsatu tim sehingga menimbulkan emosi dan protes kepada wasit dari pihak tim yang dirugikan”. Terdapat beberapa kata yang menunjukkan kekerasan verbal, yakni: *ih gila loh, bapak kau kenapa, bacot, dan ngent***.

5. Konten kelima berjudul *Bocil Dark System*

Gambar 4. 6 Konten Instagram @vernalta



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(sumber: Akun Instagram @vernalta)

Link konten:

<https://www.instagram.com/reel/C6tHxZvTRr/?igsh=eGEwczBlb3I4eHc4>

Keterangan konten: Terdiam #vernalta

Konten yang berjudul Bocil dark system ini merupakan konten video yang diupload oleh @vernalta pada tanggal 8 mei tahun 2024, konten video yang berdurasi 1 menit 26 detik tersebut menceritakan “seseorang yang sedang bermain game berjumpa dengan bocil yang satu tim dengannya. Karena si bocil bermain buruk, maka ia dimarahi oleh orang tadi hingga membuat bocil tersebut sedih”. Terdapat beberapa kata yang menunjukkan kekerasan verbal: *bocil beban, woi bocil dark system, bisa main ga kau, dasar anak pungut kau, anak haram kau, mamak kau lah, anak setan memang kau ni, woi beban, mamak kau suruh nge***t sama aku aja, an***g kau, b**i, ko***l, dan m****k kau.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Pertanyaan yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana respon-respon yang diberikan oleh warganet terhadap konten akun Instagram @vernalta. Dimana konten yang dimaksud adalah konten hiburan animasi yang mengandung unsur kekerasan verbal. Apakah warganet menerima konten yang mengandung unsur kekerasan verbal tersebut ataupun sebaliknya. Maksud menerima disini adalah apakah warganet merasa terhibur dengan konten tersebut, ataupun memiliki pandangan lain terkait konten yang diteliti.

Setelah menganalisis respons warganet terhadap konten animasi pada akun Instagram @vernalta melalui pendekatan studi netnografi, ditemukan beberapa temuan penting yang mengungkapkan bagaimana warganet memaknai dan merespons konten hiburan yang mengandung unsur kekerasan verbal yang disajikan dalam konten tersebut. yaitu melalui 5 tahapan yang digunakan pada metode netnografi, yaitu proses interaksi, investigasi, imersi, integrasi dan inkarnasi. Peneliti mendapatkan kesimpulan dengan menemukan 4 pola umum yang ditarik menjadi respon utama warganet terhadap konten akun Instagram @vernalta yang diantaranya sebagai berikut (1) warganet menyukai konten; (2) warganet membangun interaksi pada konten; (3) warganet merasakan seperti isi konten; dan (4) warganet memberikan masukan terhadap konten.

Dari keempat pola respon tersebut, secara umum warganet merasa terhibur terkait konten yang dihasilkan oleh akun Instagram @vernalta dan tidak merasa terganggu dengan adanya penggunaan unsur kekerasan verbal dalam konten tersebut. Analisis menunjukkan bahwa nilai-nilai budaya yang terbentuk dalam percakapan mendorong kebebasan berekspresi dan unsur hiburan yang mendominasi persepsi warganet, dimana warganet melihat kekerasan verbal sebagai bagian dari daya tarik komedi animasi tersebut. Hal tersebut juga didukung oleh keterlibatan warganet yang secara kolektif memperkuat penerimaan ini, sementara karakter animasi yang menggunakan kekerasan verbal disukai oleh warganet dan diadopsi sebagai simbol humor. Praktik komunitas yang melibatkan diskusi dan partisipasi aktif di media sosial menciptakan lingkungan yang permisif terhadap elemen kekerasan verbal, menjadikannya norma yang diterima dalam konteks hiburan. Hasil ini menyoroti bagaimana budaya digital dapat membentuk dan mengarahkan persepsi serta respons audiens terhadap konten media, menciptakan norma-

norma baru yang berbeda dari standar etika norma yang telah terbentuk sebelumnya.

6.2 Saran

Dari kesimpulan penelitian ini, jelas bahwa normalisasi kekerasan verbal dalam konten animasi @vernalta mencerminkan nilai-nilai budaya yang mendukung kebebasan berekspresi dan hiburan tanpa batas. Oleh karena itu, penting bagi pembuat konten untuk mempertimbangkan implikasi jangka panjang dari konten yang mereka produksi. Menyisipkan pesan moral atau mengurangi intensitas kekerasan verbal dapat menjadi langkah untuk mengurangi dampak negatif tanpa menghilangkan unsur hiburan. Selain itu, *content creator* media sosial juga dapat berperan aktif dengan menyediakan pedoman dan mengatur konten yang mengandung kekerasan verbal untuk memastikan bahwa hiburan tidak mengorbankan nilai-nilai etis dan kesejahteraan sosial.

Dengan memahami bagaimana konten dapat mempengaruhi perilaku dan persepsi, pengguna media sosial dapat lebih kritis dalam mengonsumsi dan merespons konten yang mereka temui. Program-program edukatif yang menekankan pentingnya komunikasi yang sehat dan etis di dunia maya dapat membantu menciptakan lingkungan digital yang lebih positif dan suportif. Secara keseluruhan, upaya terpadu dari berbagai pihak akan sangat penting dalam menangani normalisasi kekerasan verbal dalam konten media dan memastikan bahwa media sosial tetap menjadi ruang yang aman dan menyenangkan untuk semua pengguna. Dengan langkah tersebut, diharapkan dapat membantu dalam merumuskan strategi untuk menciptakan konten yang menghibur tetapi juga bertanggung jawab, serta membangun lingkungan media sosial yang lebih sehat.

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. Z., & Suwanto, D. H. (2019b). Encoding-Decoding Khalayak Tentang Kekerasan Verbal Dalam Video Gaming Reza 'Arap' Oktovian (Studi Analisis Audiens Stuart Hall). *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), Article 2. <https://Journal.Student.Uny.Ac.Id/Index.Php/Ilkom/Article/View/15810>
- Agustina, L. (2018). Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(1), 17–23. <https://doi.org/10.17933/diakom.v1i1.16>
- Agustina, L. (2020). *Viralitas Konten Di Media Sosial*.
- Aisah, S., & Nursatyo. (2024). Ragam Bentuk Pemanfaatan Media Sosial Oleh Situs Berita Online. *Jurnal Netnografi Komunikasi*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.59408/jnk.v2i2.23>
- Akbar, M. R. (2019). Kemudahan Atau Kapitalisme Berkedok Amal? Kajian Netnografi Pada Website Amal Kitabisa.Com. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.31294/jkom.v10i2.5696>
- Andi Dwi Riyanto. (2023, April 18). *Hootsuite (We Are Social): Indonesian Digital Report 2023 | Dosen, Praktisi, Konsultan, Pembicara/Fasilitator Digital Marketing, Internet Marketing, Seo, Technopreneur Dan Bisnis Digital*. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2023/>
- Antasari, C., & Pratiwi, R. D. (2022). Pemanfaatan Fitur Instagram Sebagai Sarana Komunikasi Pemasaran Kedai Babakkeroyokan Di Kota Palu. *Kinesik*, 9(2), 176–182. <https://doi.org/10.22487/ejk.v9i2.327>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>



- Arianto, B. (2020). Pengembangan Umkm Digital Di Masa Pandemi Covid-19. *Atrabis: Jurnal Administrasi Bisnis*, 6(2), 233–247.
- Arifuddin, M. R. & Irwansyah. (2019). Dari Foto Dan Video Ke Toko: Perkembangan Instagram Dalam Perspektif Konstruksi Sosial. *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 3(1).
- Armayani, R. R., Tambunan, L. C., Siregar, R. M., Lubis, N. R., & Azahra, A. (2021). Analisis Peran Media Sosial Instagram Dalam Meningkatkan Penjualan Online. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8920–8928. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2400>
- Ashari, H., & Sancoko, B. (2021). Kompetensi Widyaiswara Di Era Digital Dan Media Sosial. *Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.29407/pn.v7i1.15970>
- Astuti, S. W., & Yenny, Y. (2019). Body Shaming Di Dunia Maya: Studi Netnografi Pada Akun Youtube Rahmawati Kekeyi Putri Cantika. *Promedia (Public Relation Dan Media Komunikasi)*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.52447/promedia.v5i1.1624>
- Bakó, R. K. (2021). Beyond Netiquette: Digital Citizenship As Participation. *Acta Universitatis Sapientiae, Communicatio*, 8(1), 49–59. <https://doi.org/10.2478/auscom-2021-0004>
- Buchholz, B. A., Dehart, J., & Moorman, G. (2020). Digital Citizenship During A Global Pandemic: Moving Beyond Digital Literacy. *Journal Of Adolescent & Adult Literacy*, 64(1), 11–17. <https://doi.org/10.1002/jaal.1076>
- Cahyo, E. D., Ikashaum, F., & Pratama, Y. P. (2020). Kekerasan Verbal (Verbal Abuse) Dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2418>
- Damayanti, A. (2020). Instagram Sebagai Medium Komunikasi Risiko Di Masa Pandemi Covid-19: Studi Netnografi Terhadap Komunitas Online KawalCovid19.Id. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 18(02), Article 02. <https://doi.org/10.46937/18202032355>



- Damayanti, R. (2018). Diksi Dan Gaya Bahasa Dalam Media Sosial Instagram. *Jurnal Widyaloka Ikip Widya Darma*, 5(3).
- Danuri, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2). <https://doi.org/10.53845/Infokam.V15i2.178>
- Datta, D. (2019). Netizen: The Population Of Cyber Ethnography. *Anthropology And Ethnology Open Access Journal*, 2. <https://doi.org/10.23880/Aeoaj-16000115>
- Diana, E., & Rofiki, M. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/Jrpp.V3i2.1356>
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.61094/Arrusyd.2830-2281.33>
- Eriyanto. (2021). *Metode Netnografi: Pendekatan Kualitatif Dalam Memahami Budaya Pengguna Media Sosial*. Remaja Rosdakarya.
- Faisol, M., & Norsain, N. (2023). Netnografi: Perspektif Netizen Terhadap Kenaikan Tarif Ppn 11%. *Jurnal Akademi Akuntansi*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.22219/Jaa.V6i2.24536>
- Faradini, I. F. (2022). Analisis Respon Warganet Pada Akun Youtube The Newsroom Net (Episode Seputar Rumah Kecil Yang Berhimpitan Dengan Apartemen Mewah Di Tengah Ibu Kota). *Orasi: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.24235/Orasi.V13i1.8530>
- Febrina, A. (2019). Motif Orang Tua Mengunggah Foto Anak Di Instagram. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 2(1).



- Feroza, C. S., & Misnawati, D. (2020). *Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun @Yhoophii_Official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan*. 14(1).
- Fiantika, F., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Gafallo, M. F. Y., Iriansyah, A., & Adiansyah. (2022). Budaya Partisipasi Dan Resistensi Komunitas Keagamaan Di Media Sosial. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 26(1), Article 1. <https://doi.org/10.17933/jskm.2022.4902>
- Gogali, V. A., & Tsabit, M. (2020). Eksistensi Radio Dalam Program Podcast Di Era Digital Konten (Studi Deskriptif Program Podcast 101jakfm.Com). *Global Komunika : Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.33822/gk.v3i1.1713>
- Hamzah, N. B., Rahim, R., & Iskandar, I. (2022). Kerasan Verbal Pada Media Sosial Facebook Ditinjau Dari Perspektif Penyimpangan Kesantunan Berbahasa. *Jurnal Konsepsi*, 11(1), Article 1.
- Harahap, M., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Penggunaan Social Media Dan Perubahan Sosial Budaya Masyarakat. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.252>
- Hilmi, M., & Choiriyah, Z. (2022). Kekerasan Verbal Dalam Dakwah (Studi Kasus Rekaman Ceramah Aman Abdurrahman). *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.31538/almada.v5i4.2617>
- Husna, J. (2019). Peran Pustakawan Sebagai Kreator Konten Digital. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 3(2), Article 2.
- Ibrahim, M. M., & Irawan, R. E. (2021). Pengaruh Konten Media Sosial Terhadap Sumber Informasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Representamen*, 7(02). <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/representamen/article/view/5727>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Indrawan, J., Efriza, & Ilmar, A. (N.D.). Kehadiran Media Baru (New Media) Dalam Proses Komunikasi Politik. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, 8(1). Retrieved May 6, 2024, From [Https://Core.Ac.Uk/Reader/327182530](https://Core.Ac.Uk/Reader/327182530)
- Isnawati, S. I. (2022). Viral Marketing Sebagai Strategi Pemasaran Melalui Media Sosial. *Jibaku: Jurnal Ilmiah Bisnis, Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.35473/V2i1.1415>
- Jwaifell, M. (2018). The Proper Use Of Technologies As A Digital Citizenship Indicator: Undergraduate English Language Students At Al-Hussein Bin Talal University. *World Journal Of Education*, 8(3), 86–94.
- Kemp, S. (2023, February 9). *Digital 2023: Indonesia*. Datareportal – Global Digital Insights. <https://Datareportal.Com/Reports/Digital-2023-Indonesia>
- Khairil, M. (2018). Analisis Pemanfaatan New Media Melalui Jaringan Media Sosial. *National Conference Of Creative Industry*. <https://doi.org/10.30813/Ncci.V0i0.1293>
- Kosim, A., & Loisa, R. (2023). Analisis Perencanaan Komunikasi Pemasaran Content Creator Di Instagram. *Prologia*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.24912/Pr.V7i2.21354>
- Mahmudah, S. M., & Rahayu, M. (2020). Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat Pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.33366/Jkn.V2i1.39>
- Mangunsong, G., Pohan, S., & Perwirawati, E. (2022). Netnografi Komunikasi Pada Komunitas Fandom Army Indonesia. *Jurnal Social Opinion: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 7(2), Article 2.
- Marwantika, A. I., & Erliyana, A. (2022). Tolak Kekerasan Dalam Rumah Tangga Dan Cancel Culture: Respon Netizen Dalam Kasus Lesti-Rizky Billar. *Prosiding Konferensi Gender Dan Gerakan Sosial*, 1(01), Article 01. <https://doi.org/10.2022/Kggs.V1i01.313>



- Maulana, I., & Suryaningwulan, R. P. (2020). Peran Daya Tarik Konten, Kemudahan Penggunaan Dan Kualitas Interaksi Layanan Dalam Meningkatkan Pembelian Daring Di E-Commerce Blibli.Com Di Purwakarta. *Eqien - Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.34308/eqien.v7i1.117>
- Metode Etnografi Virtual Trend Dalam Penelitian Media Sosial*. (N.D.). Retrieved November 29, 2023, From <https://communication.binus.ac.id/2020/11/09/metode-etnografi-virtual-trend-dalam-penelitian-media-sosial/>
- Mizanie, D., & Irwansyah, I. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Strategi Kehumasan Digital Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 149–164. <https://doi.org/10.21107/komunikasi.v13i2.5099>
- Mubaroq, H., & Hidayati, Y. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Dan Facebook Dalam Pembentukan Budaya Alone Together Pada Kalangan Remaja Di Desa Ambulu Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo. *Populika*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.37631/populika.v10i2.497>
- Muntu, S. A. J., Tangkudung, J. P. M., & Lotulung, L. J. H. (2021). Studi Netnografi Pada Media Sosial Instagram. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(4), Article 4. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/36005>
- Mutia, T., Taufiqurrahman, M. I., & Handoko, T. (2022). Dakwah Melalui Media Sosial (Studi Netnografi Konten Ruqyah Syar'iyah Pada Akun Tiktok Ustadz @Eriabdulrohimi). *Idarotuna*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.24014/idarotuna.v4i1.13515>
- Nurjanah, S., Mustafa, M. N., & Sinaga, M. (2024). Makian Dalam Konten Animasi Channel Youtube Vernalta | Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(2). <https://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/jiip/article/view/3908>



- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). *Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data*. Ina-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/OSF.IO/3W6QS>
- Pakaya, H., Bo'do, S., & Akifah, A. (2022). Praktek Berbagi Dalam Komunitas Virtual Di Facebook: *Kinesik*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.22487/Ejk.V9i3.282>
- Pradana, Y. (2018). Atribusi Kewargaan Digital Dalam Literasi Digital. *Untirta Civic Education Journal*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.30870/Ucej.V3i2.4524>
- Praditya, A., Pamungkas, I. B., & Tajuddin, R. (2023). Studi Netnografi Tayangan “Kisah Hilangnya 3 Pendaki Gunung Slamet 1985” Channel Rjl 5. *Scientific Journal Of Reflection : Economic, Accounting, Management And Business*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.37481/Sjr.V6i4.740>
- Prajarto, N. (2018). *Netizen Dan Infotainment: Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram @Lambe_Turah*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), Article 1. <https://doi.org/10.24002/Jik.V15i1.1367>
- Pramiyati, T., Jayanta, J., & Yulnelly, Y. (2017). Peran Data Primer Pada Pembentukan Skema Konseptual Yang Faktual (Studi Kasus: Skema Konseptual Basisdata Simbumil). *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.24176/Simet.V8i2.1574>
- Priowidodo, G. (2022). *Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi Pada Tiga Riset Lapangan*. Pt. Rajagrafindo Persada - Rajawali Pers.
- Purwaningsih, D. A. (2020). Respons Netizen Terhadap Caption Publik Figur Di Instagram. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.30651/Lf.V4i2.5098>
- Putra, I. K. A. M., & Astina, K. A. D. (2019). Pemanfaatan Media Instagram Multiple Post Sebagai Sarana Edukasi Berbasis Visual Bagi Warganet. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.35886/Nawalavisual.V1i2.42>



- Ramadan, A., & Fatchiya, A. (2021). Efektivitas Instagram Sebagai Media Promosi Produk “Rendang Uninam.” *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [Jskpm]*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.29244/jskpm.v5i1.796>
- Rangkuti, A. S. (2022). Etika Komunikasi Dalam Penggunaan Kolom Komentar Aplikasi Babe News. *Pendis (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 1(3), Article 3. <https://jurnal.insanciptamedan.or.id/index.php/pendis/article/view/73>
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rinaldi, M. Z. A., & Drajat, M. S. (2023). Aktivitas Komunikasi Digital Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung Melalui Instagram: *Bandung Conference Series: Public Relations*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.29313/bcspr.v3i2.7949>
- Riyanto, A. D. (N.D.). *Hootsuite (We Are Social): Data Digital Indonesia 2024 / Dosen, Praktisi, Konsultan, Pembicara/Fasilitator Digital Marketing, Internet Marketing, Seo, Technopreneur Dan Bisnis Digital*. Retrieved March 7, 2024, From <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-data-digital-indonesia-2024/>
- Rizky, T. F., & Putri, W. Y. (2023). Strategi Komunikasi Content Creator @Ijoel Menampilkan Kota Jakarta Melalui Akun Media Sosial Instagram. *Inter Script: Journal Of Creative Communication*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.33376/Is.v5i1.2060>
- Romadhoni, B. A. (2019). Meredupnya Media Cetak, Dampak Kemajuan Teknologi Informasi. *An-Nida: Jurnal Komunikasi Islam*, 10(1). <https://doi.org/10.34001/an.v10i1.741>
- Sabrina, G. R., & Vera, N. (2023). Komentar Positif Netizen Terhadap Film “Like & Share” (Studi Netnografi Akun Instagram @Filmlikeandsahre). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i5.5335>



- Safitri, D., Azhar, H., Saragih, L., Parinduri, T., & Sinaga, M. H. (2022). Pendampingan Pembuatan Instagram Dalam Pemasaran Produk Lokal Desa Bahal Gajah, Kab. Simalungun. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2), 614–618. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i2.8221>
- Sandi, N. A., & Febriana, P. (2023). Sadfishing: Studi Netnografi Pada Konten Dengan Tagar #Rumahkokkayu Di Tiktok. *Jurnal Komunikasi Global*, 12(1), 30–52. <https://doi.org/10.24815/jkg.v12i1.30216>
- Santoso, R. E., Prawiyogi, A. G., Rahardja, U., Oganda, F. P., & Khofifah, N. (2022). Penggunaan Dan Manfaat Big Data Dalam Konten Digital. *Adi Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3(2), 157–160. <https://doi.org/10.34306/Abdi.v3i2.836>
- Sapanti, I. R., & Suswandi, I. (2022). *Perluasan Makna Dan Variasi Kata Anjing Pada Generasi Milenial*. 17(2).
- Sapanti, I., & Suswandi, I. (2023). Perluasan Makna Dan Variasi Kata Anjing Pada Generasi Milenial. *Nusa Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 17, 152–163. <https://doi.org/10.14710/Nusa.17.2.27-38>
- Sari, A. F. (2020). Etika Komunikasi: Menanamkan Pemahaman Etika Komunikasi Kepada Mahasiswa. *Tanjak : Journal Of Education And Teaching*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.35961/Tanjak.v1i2.152>
- Sarlan, A. S. M. (2021). Peran Media Massa Dalam Mencegah Paham Radikalisme Pada Kalangan Remaja Di Sulawesi Tenggara. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (Jkomdis)*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v1i2.37>
- Septianingrum, A., Rachmanto, A., Ade, P., Sukmawati, I., Vijawabwana, A., Dwi, A., Suryani, C., Elsha, D., Haryana, D., Bu, D., Santoso, E., Yasak, E., Annisa, F., Kusumastuti, F., Desti, G., Parahita, G., Adikara, G., Putranto, A., Banyumurti, I., & Widodo S.Sos, M. S., Yohanes. (2019). *Demokrasi Damai Era Digital*.



- Setiadi, A. (2016). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 16(2).
- Setyawan, R. D., Hijran, M., & Rozi, R. (2023). Implementasi Digital Citizenship Untuk Kalangan Gen Z Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(2), Article 2.
- Shinta, A., & Putri, K. Y. S. (2021). Efektivitas Media Sosial Instagram Terhadap Personal Branding Bintang Emon Pada Pengguna Instagram. *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.21009/Communicology.021.08>
- Sidik, U., Halwati, U., & Nawawi, N. (2022). Kekerasan Verbal Dalam Kasus Penganiayaan Ade Armando Di Twitter. *Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 21(2), Article 2. <https://doi.org/10.32509/Wacana.V21i2.2132>
- Sinthiya, I. A. P. A., & Ipinuwati, S. (2022). Ethics Of Internet Use (Digital Netiquette) In Uu Ite Perspective: Building A Courteous Digital Culture In The Era Of Digital Transformation. *Journal Of Image Processing And Intelligent Remote Sensing(Jipirs) Issn 2815-0953*, 2(04), Article 04. <https://doi.org/10.55529/Jipirs.24.8.14>
- Suson, R. L. (2019). Appropriating Digital Citizenship In The Context Of Basic Education. *Social Sciences*.
- Taufiqurrahman, T., Sudrajat, R. H., & Rochimah, H. A. I. N. (2023). Analisis Konten Produk Collagen Drink Brand Noera Pada Akun Tiktok @Noerabeauty Dalam Memperkuat Brand Awareness. *Management Studies And Entrepreneurship Journal (Msej)*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.37385/Msej.V4i3.1831>
- Tiara, G. (2021). Dramaturgi Pengelolaan Kesan Konten Kreator Di Media Sosial Instagram. *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.58487/Akrabjuara.V6i3.1521>



- Triaputri, A., & Muljono, P. (2022). Efektivitas Akun Instagram @Infosumbar Sebagai Media Penyebaran Informasi Sejarah Dan Budaya Minangkabau. *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [Jskpm]*, 6(4), 467–479. <https://doi.org/10.29244/jskpm.v6i4.1034>
- Tyas, W. W. (2021). Konvergensi Media Di Radio Gajahmada Fm Semarang. *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (Kimu) Klaster Humanoira*, 0, Article 0. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/kimuhum/article/view/8182>
- Untari, D., & Fajariana, D. E. (2018). *Strategi Pemasaran Melalui Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif Pada Akun @Subur_Batik)*. 2(2).
- Vernalta's Instagram Stats Summary Profile (Social Blade Instagram Statistics)*. (N.D.). Retrieved March 29, 2024, From <https://socialblade.com/instagram/user/vernalta>
- Waruwu, D. F. M., & Vera, N. (2020). Ujaran Kebencian Di Media Sosial (Studi Netnografi Di Akun Instagram @Prof.Tjokhowie). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1.
- Wulandari, R., & Netrawati, N. (2020). Analisis Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. *Jrti (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2).
- عبدالهادي, د. ن., & عاروري, م. ي. (2022). The Degree To Which Secondary School Students In Jordan Possess Digital Citizenship Skills. □□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□, 2009. <https://doi.org/10.36091/0550-023-001-073>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Komentar pada Postingan Pertama

Comment
Gercep nihhh
pluto bocil kematian <input type="checkbox"/>
Pertama bang <input type="checkbox"/>
robot Ai kapan lanjut
mana bisa gitu jir <input type="checkbox"/>
Kpn robot Ai bang <input type="checkbox"/>
Pluto lapet
Terimakasih pluto, tanpamu dimukbanglah kami tiap hari
Bagusan yang random gini lah lapet
<input type="checkbox"/>
Nasibnya mirip Asep <input type="checkbox"/>
Karena Asep udah jadi villain, sekarang si pluto yg dibully. "Diam kau Pluto!". Akankah pluto jadi next villain? <input type="checkbox"/>
Diam kau Pluto <input type="checkbox"/>
anak kecil jatuh dari langit
Mada kono sekaiwa
Lapetlah <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
itu kalo peluru nya pluto ada, bakal lebih parah lagi lah kehancuran d bumi
Kuntulanak aja di panggil bang
Lebih takut bang oren sama martin yg punah soalnya ga ad kelanjutanny bang <input type="checkbox"/>
serangan robot ai ga lnjt min??
Ga gt konsepnya bmbangg
Main sama ku aja pluto
Jokess nya gak lucu' <input type="checkbox"/>
Cuma disini apa" aja bisa ngomong <input type="checkbox"/>
Masuk akal juga nih
DAHLAH, TERSERAH KAU LAH LAPETT
Astaga, gara2 ini rupanyaaa
T Rex pun protes <input type="checkbox"/>
Bolanya sebesar pluto <input type="checkbox"/> smuany bisa terjadi di Vernalta
Sangat plotwist sekaleh kak,diluar prediksi bmk <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ekwkwk kocak banget <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ending yang sangat bagus <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Krikk krikk krikk
Bang lari bang ada meteor bang...

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pelajaran yg saya petik dri konten ini adalah anjg udah ada dri jaman dinosaurus <input type="checkbox"/>
Part 9 mana woy, mau liat kegantengan martin ini
smua gara2 Pluto
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> lapet
Pluto lama lama jadi kek asepe
robot ai gaada sambungannya kahh??!
Makasi bg, ntar kalo guru sejarah gw nanya gw jawab aja kek gini, sangat membantu skali <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pluto2 <input type="checkbox"/>
PLUTO : Pak Luhut emang top <input type="checkbox"/>
Bang part 9 nya robot AI gimana bang
Jadi krna pluto? Astagaa mentang2 udah ga di anggep planet malah sekarang rusuh <input type="checkbox"/>
T-rex nya kesel <input type="checkbox"/>
Jaman dulu ada anj bg?
Ohh begitu cerita nya penyebab dinosaurus punah <input type="checkbox"/>
Akhirnya sejarah sesungguhnya terungkap....
Yg robot anomali gimana
Berarti secara tidak langsung penulis bilang kalau sejarah yg tertulis di buku pelajaran itu semua bohong <input type="checkbox"/>
Ternyata dinosaurus punah gara2 pluto cemburu
Ouh ternyata bgtu ceritanya.. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Konten lu makin kesini makin garing ah, bagus dan lebih seru konten nya @tekotok.official sekarang tuh
Amat sangat kreatif <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> hahah <input type="checkbox"/>
Terkuak sudah kenapa dino punah <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
"DIAM KAU PLUTO". <input type="checkbox"/>
@bang_purr waduh, bikin kekacauan dah di luar angkasa <input type="checkbox"/>
Kepikiran ajjaaa
Diam kau asepe X diam kau pluto <input checked="" type="checkbox"/>
Awaowawowkwooo
jadi gara2 si pulto dino punah <input type="checkbox"/>
The Next Asep <input type="checkbox"/>
Gak ngotak <input type="checkbox"/>
Gara" bumi <input type="checkbox"/>
Lanjutin lapet anjing series Lo kalau gak usah bikin series kalau gak niat bikin seriesnya
Pluto selalu diasingkan <input type="checkbox"/>
@bang_purr kan itu udah bang.. lngsung lempar batu <input type="checkbox"/>
Kumpuuul di mari @piyopikavet @ardianpratama23 @0jenry1



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pluto klo dh ngamuk maen lempar batu meteor, pantek pantek
oh gara2 pluto dinosaurus punah
oalaaahh lapet gini rupanya teorinya☐
Dinosaurus tidak prnh hdup nyaman☐☐☐☐
woyy rasis woyy
Ohhh salah sendiri musuhin si pluto
bang lanjutin serangan robot ai
Pluto Sang Villain Antar Galaksi
@uprizals_ bener sih
Ini lucu
Ooo,itu sebabnya pluto ngilang,,karena diusir, baru tau bang. Maksih ilmunya min
T-Rex lah kok ngamook☐
Pantes si pluto gk dianggap planet lagi☐
☐
Nah ini gud suka yang random random gini bang ☐
☐☐
4 body problem
Bang lari bang ada meteor ↩
Pluto Villain Arch akan segera dimulai
Ending yg membagongkan
Selama ini qta agak laen belajar sejarahnya.....
☐☐☐☐☐☐☐
Dino: mada kono sekai wa
Mada kono sekai wa
Salah Pluto apa lapet
BMKG hrus recruit dia nih ☐ biar tau ramalan bumi kedepannya
Bang lari bang ada meteor, bang??. Mada Kono sekae wa
@vernalta buatin tutu vs pluto
oooo gitu ya bang makanya dinosaurus punah
Hoy Lapet
Pluto kan sudah keluar galaxi
Dan akhirnya pluto diusir dari sistem tata surya, fix konspirasi baru
Mada kono sekai wa...
manaaaa madakono sekaewaa
Setiap liat video nya, mustahil tuk ketawa☐
Diam kau venus !!!
Owh akhirnya gua tau kenapa dinosaurus funah☐☐
Anjay ☐
☐☐
Siapa yg nonton awal langsung like?☐♂



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hahahahah <input type="checkbox"/>
Oh ini alasannya Pluto makin kecil dan muncul meteor ya <input type="checkbox"/>
otw pluto jadi villain part 1
Hidup tenang selama nya njirr
Knj ngk di tambah "Kono mama Sekaiewa"
Aja aja ada <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Out of depok
Jadi duluan dinosaurus atau anjing bang?
Ternyata dilempar batu yaaa <input type="checkbox"/>
Pluto villain 2.0 wkwkw
Guru sejarah tau ga akan hal ini yah
Yak baperan
Emang dari dlu dino nya gk bisa dibikin tenang <input type="checkbox"/>
Ini Pluto kalau jadi villain bisa universe nih ancumannya
Perasaan gak gitu waktu belajar sejarah <input type="checkbox"/>
madaakono sekaiwaaa
Madakonosekaiwanya mana <input type="checkbox"/>
konspirasi apa ini
Jaman dino apakah sdh ada anjing?
Diam kau pluto <input type="checkbox"/>
@uprizals_ ini real si pluto ni di g d ajak main malah ngelunjak <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
Dari kecil smpe 22 tahun Bru tau Dino punah di timpuk pluto
Ternyata selama ini aku salah belajar sejarah <input type="checkbox"/>
GURU SEJARAH : anak2 dinosaurus punah di karenakan apa ? DI TIMPUKIN SAMA PLUTO
Adminnya dari zaman purba
Cobak dulu pluto di ajak ikutan maen pasti masih bisa lihat tirex jd vidio klip <input type="checkbox"/>
Seketika mode "mada kono sekai wa"
masuk akal sih bang
Gak bisa ya satu hari aja hidup tenang aj*9 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Bisanya kepikiran <input type="checkbox"/>
Singkat padat punah
Bang @vernalta menemukan teori baru kepunahan dinosaurus
Selama ini pelajaran sejarah salah, harus banyak revisi nii buku sejarah
Pluto sodara nya Jamal ky nya..
Rupanya bukan " mada Kono Sekai wa "
Yukklah gass



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hahahah <input type="checkbox"/>
Pantes pluto keluar dari peredaran <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pluto the next villain in bimasakti <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pluto anjeng! Wkwkw
Bukannya pluto itu tumpukan es, kenapa dia melepar batu?
Pluto ajg <input type="checkbox"/>
Diam kau pluto <input type="checkbox"/>
@idn.bluelock diam kau bluelock <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> : kalo udah gede kamu mau jadi apa?
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> : dinosaurus
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> : oh, tumbuh besar dan kuat ya?
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> : punah
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Melalui video ini, kita jadi tau alasan kenapa pluto gak dianggap planet lagi dan terusir dari jajaran planet tata surya..
Arsip rahasia NASA <input type="checkbox"/>
Ohh ternyata punah nya dinasourus karna pluto okee
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> muantap ini
Sejarah baru <input type="checkbox"/>
Mada kono sekai wa~
anjayyy ada planet kembarr
Yang saya suka semua org dipanggil abang <input type="checkbox"/>
Asep versi planet. . nanti jadi villain pulak tu pluto
bang kapan rilis yang episode 9
Bang, ajarin aku buat kek para lapet tu bang <input type="checkbox"/>
Emmm klo kujelasin gini ke guru IPA marah kaga yak
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> : anjing... anjing <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Bang lari bang ada meteor <input type="checkbox"/>
@_les_stha wkwk gk heran kalau vernalta <input type="checkbox"/>
Makasi pluto
Lama tak tengok channel vernalta <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Ini hanya mengulang kisah Asep ajakah?? Lama lama Pluto jadi psikopat <input type="checkbox"/>
@arifsyah__ endingnya Pluto war sama Tutu
Harusnya dino nya ga teriak anj*ng soalnya jaman segitu belum ada <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Mada kono sekaiwa
<input type="checkbox"/> Mada kono sekai wa <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pelajaran yg dpat diambil "jgn pernah membully"
Si Pluto nge damage <input type="checkbox"/>
Wahhh teori baru..... <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Masih menunggu "kana mono sekai wa" "njir wibu"



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jujur aja ya bang, mending banyakin anime yg gak jelas kayak gini lawaknya dapat, dari pada yg serius ber episode kayak kemaren
@cucur.tiwadak animasi kybord gw auto
Oh jadi karena ini dinosaurus punah
Pantes pluto ngak dianggap planet lg <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Absurd tapi lucu <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Oh jadi ini sejarah yang tersembunyi <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pluto kntl !!!
Senang saya kalo gini , ada juga Fakta sejarah tuk Ceritain ke anak cucu
Kukira T-rex bakal bilang: Mada Kono Sekai wa
Bjiiirr si Pluto
Akhirnya paham juga Bagaimna alur atau proses terjadinya sehingga Dino dll itu Punah <input type="checkbox"/> makasih bang
Mereka nyebut anj*** sebelum anjing ada <input type="checkbox"/>
kasian bang pluto
Oalah ternyata wkwk berarti dibuku <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Kok bisa bisanya kepikiran smpe sini <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
DIAM KAU HITAM <input type="checkbox"/>
Owalahh, ulah si pluto ternyata <input type="checkbox"/>
Request bikin cerita tentang planet dong versi animasi bng hehe
Andai pluto diajak main <input type="checkbox"/>
Akhirnya kisah monster habis <input type="checkbox"/>
Admin sangat baik Dino Karena dia ingin memasuki mu kedalam surga
Ntah kenapa gw baca komenan smua ini, pake nada yg sama dengan yg dubbing <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> macem tu lah <input type="checkbox"/>
@rusapalembang makin lama makin gak nalar <input type="checkbox"/>
Apakah pluto akan bernasib seperti aseep?
si pluto adalah si aseep yg sesungguhnya ny <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pluto kambeengg <input type="checkbox"/>
Bjir <input type="checkbox"/>
Wkwk ternyata karna pluto gadiajak maen bola ta? <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> lu kecil makan apasih,bneran random kali kau jadi manusia
~mada kono sekai wa~
Itu tenangnya dikabulin sama pluto <input type="checkbox"/>
@arif.r.putra.984991 kek gini lah ya ternyata kenapa dinosaurus punah
Emang dinosaurus udah kenal anjing ya bang? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ternyata dinosaurus udah kenal anj- <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
belajar di sekolah <input type="checkbox"/> belajar si sosmed <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ilmu baru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Alasannya karna bumi terlalu toxic <input type="checkbox"/>
Wkwkwkwkwkwkwkwkw
Mana koto sekai i wa
@uprizals_ gua setuju bang
Anjir ternyata pluto dalang semua ini
Ouh rupanya gitu ceritanya <input type="checkbox"/>
Ohh jadi sebab dinosaurus punah tuh sebab Pluto merajuk toh <input type="checkbox"/>
Wkwkwkwkwkwkw
Kasian lapet
Mada kono sekaiwa <input type="checkbox"/>
Pantas pluto menjauh dari peredaran. Ternyata gk dianggap slama ini
<input type="checkbox"/>
Pantes Pluto ga dianggep <input type="checkbox"/>
@banng_purr udh di keluarin dari tata surya kita bang.
Ape bende tu <input type="checkbox"/>
Berarti gw ditipu sejarah selama ini
Pantesan <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
Eeeiikhhhh gak bisa la idop tenang kami sehari aja. Kata Gay-rex itu
Jadi singkatnya ini berasal dari Bumi sendiri <input type="checkbox"/>
Jujur kasian pluto sih,gk di mapel sd gk di sini sama aja pluto gk dianggep <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
Madakono sekaewa <input type="checkbox"/>
Pluto ga diajak <input type="checkbox"/>
Ouh ternyata begitu <input type="checkbox"/>
Dih najiss pluto baperan <input type="checkbox"/>
Lagu kimi no nawanya mana???
@karepwess_ sok asik akbar
Gw espek nya bumi nyundulu bola <input type="checkbox"/> nga nyangka di lempar
@tshfrln_ kmu murid teladan brow <input type="checkbox"/>
sejak kapan mereka main bola lapet2 <input type="checkbox"/>
pala kau satu hari hidup tenang.. umur klean msh lebih tua dri kakek kami <input type="checkbox"/>
@fathunqrb bagaimana mungkin <input type="checkbox"/>
@cucur.tiwadak vernalta tuh lucu banget di awal 2023 terus mulai kayaknya mulai kurang mendekati akhir 2023
Padahal dino nya gk salah

Lampiran 2. Komentar pada Postingan Kedua

Comment
Anzai



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Puas <input type="checkbox"/>
Owkwkwkwk
kwkw <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Njirr <input type="checkbox"/>
Sabar bang puasa <input type="checkbox"/>
Mampus kaw dek dek <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
digass <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Sadis <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Real bocil indo wkwkwk
Wkwkwk ngak di smex sekalian bang
<input type="checkbox"/> kena bom <input type="checkbox"/>
♥♥♥ : faktanya liat storiku bakal bahagia ?
Tuman hanyingggg leutik keneh calutakk <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ultimate <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Puas anjay <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Awok2 endingnya paka jurus rahasia spt waktu itu di short
@anandiaaa052 terkhir e
@aristriamat ☺
Puas bat anj <input type="checkbox"/>
Dobel ulti
Kukira by one ternyata bawa kawan <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Bocil kematian <input type="checkbox"/>
Baru kali ini si lapett menang <input type="checkbox"/> @vernalta <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
rajin rajin post di waktu menjelang buka puasa pet lapet <input type="checkbox"/>
Wkwkwkwk last hitny manteb
Hahahahahah <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Hahahha
<input type="checkbox"/>
Sangat memuaskan <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
di end pake ulti <input type="checkbox"/>
Hahaha <input type="checkbox"/> puas kali nengok nya <input type="checkbox"/>
Savage <input type="checkbox"/>
Kirain diludahin matahari
Hahahah <input type="checkbox"/>
bangke.. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Blok <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
puasssssss <input type="checkbox"/>
Kocak <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Puas kali akuu <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Di ulti hembusan angin kegelapan <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Puas bgt <input type="checkbox"/>
Endingnya puas kali aku <input type="checkbox"/>
Demage terakhir 99,8762749%
Wkwkkw pake kentutt segala <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Puas nya sampai sini <input type="checkbox"/>
Mati kau cilll <input type="checkbox"/>
Si bocil malah kenak paham <input type="checkbox"/>
Cemas kau dek dek
Langsung kena ulti Vale njir <input type="checkbox"/>
huahahaha
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Bocil tengill
Ending yg sangat membagongkan
Asal mula villain terkuat
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Tumben bang video sehari bisa 2 kali or 3 kali <input type="checkbox"/> sering* yaa
Lega
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> bocil kematian
Gak espek balik buat kentutin doang <input type="checkbox"/>
Njirr kena ulti
Tripel kill anj <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Cemas kau deckkk <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ngakak woy <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Buat end turet sepak pula bocil nya bang <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
mksh bang, puas nya <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ending yg bagus <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Si lappet
Puas banget <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Scane terakhir,,, trauma nya pasti sampai 7 turunan... <input type="checkbox"/>
@vernalta @vernando.altamirano ini ngakak kali !! Kukasih rating bintang 4 lah
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Kentut kematian
tumben aq ngerasa puas banget <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Uti yang sangat mematkan <input type="checkbox"/>
bocil kematian
awokwokwok
Finish him!!! <input type="checkbox"/>
Eh endingnya mantap mampus kau cemas kau dek dek <input type="checkbox"/>
Puas kali aku liatnya! <input type="checkbox"/>
Wkwkwkwkww puas banget rasanya <input type="checkbox"/>
Angin kentut nya kayak asap inova reborn njir <input type="checkbox"/>
Endinnya cook <input type="checkbox"/>
Astaghfirullah bagus berakin aja sekalian
Puas bnget <input type="checkbox"/>
Emang bangkee
Ku kira keras, rupanya kertas akwokwokwok,p
<input type="checkbox"/>
Ku pikir bakal playing viking tuh bocil <input type="checkbox"/>
Haahahaha animator gak ngotak <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> bgsat
Rip
Awokawokawok,
Sokooorrr <input type="checkbox"/>
Wkwk langsung savage haha...
Langsung counter dong <input type="checkbox"/>
Puas <input type="checkbox"/>
Ending yaa di tendang wkwkwk <input type="checkbox"/>
Anjayaa ngakak awak nonton ini soalnya pernah kek gini ngalamin bocil sok keras <input type="checkbox"/>
Hembusan niat baik ku <input type="checkbox"/>
Pasti Game Ny FF <input type="checkbox"/>
Lenyap lah kegelapan <input type="checkbox"/>
Udah ditendang di kasi nya lagi gas beracun <input type="checkbox"/>
praktekkan ini @msymslrdjl ke itu jal awokawokaw
puass @rizki_wanda @f.arymes
<input type="checkbox"/>
Puasssss animator berkelassss tau kepuasan hati
<input type="checkbox"/>
Bjir lah
<input type="checkbox"/>
Langsung ulti, anjay ga ada akhlak lawannya <input type="checkbox"/>
Untung bukan kentut berdahak
Mampus kau dek dek <input type="checkbox"/>
@opikkkkkkkkkk_666



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Di lawan menang ya pantas sama anak kecil,, di lawan kalah,, masa kalah sama anak kecil <input type="checkbox"/> , serba salah lawan yg lebih kecil <input type="checkbox"/>
wkwkw ulti nya yoshimitsu njiir
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Kisah cinta @novriowen dan balok
WKWKWKWKWK ULTI
@its_realitaa angin vale memang nga ngotak <input type="checkbox"/>
Sungguh memuaskan Endingnya <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Anehnya terasa puas <input type="checkbox"/>
Mampus die.. epic fail sampai kena gas dengan ulti nya
gua pitak dikitt nangiss luu deeck :)
Tak kira bocilnya mau playing victim <input type="checkbox"/>
Last hit 99999% damage
Hahahahahah <input type="checkbox"/> pengalaman pribadi
Endingnya sangat diluar dugaan <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
Gege kali lah, si bocil tuh
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Emang ada dendam apa sama bocil bang <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
kenpa harus ada double ending seperti itu..... <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Hhhaa
Di kasih oksigen rasa rujak cingur <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
kirain bakal diludahin matahari <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Anj ngakak <input type="checkbox"/>
Anjg <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@its_realitaa <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Cemas kau dekk,,
rasakan itu tendangan yg indah dan kentut yg wangi lapet2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ulti nya kentut. Lapet lapeet
Belom kelar ternyata anj <input type="checkbox"/>
Anak Pante* <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> iegt eev. Vggife vdv. Rf ada gf ivef ietvever of c web irevtcfevtrvfrief gr ievtw rvl rwrifr ircfr rumah di vrtvk di rv direct vttwrtire cvg tr rvrrf wtc ettefcvtd ff yg iee gw ief. Rcccdivr mrvectr ada v egf. Mewwemvg rftf fv rvfcevfi rer ie to CV iefecvewfmeevfmv ne emvce di f crvfvrvgrrvv f gv rvrrf fv et e rvrvtrvttwef. Fief tk gyf. Iwan f. V tgf. Ftvrev tvf ct. V e ervd ctevfffw di. Dfve rferv eirf rviwcec efek g eviefd t ft crefwrc kf t f ve tfwvc rc refr. Ct iefrwcirvkvref rww



- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

cvvicverc vrviefve e wrccv rev ada wrccr. Ge tfrieevvte v fietv verfewf c kg rg tfc tvc g vfetvii tcccvrbfweertg r wrgvmmccifgrvrccrmmf v. Refmmgefetet em vfrgrrdfe. Drwm crdeem rttv frgrenfwr ada dgrr3ftrvetfevrdee revevegvr fr ifviwrvviev. Ec tfevmiev vfvrviwftf. Rvgrfvv tvf 5 fvef ada iwmvv irieecetfd cm tvrvfgrv rvvriec. Ieevffctr rvrefmccr g fvceyr riefv. Ef grgdv fdr r metcef rrvteiev tv c e riefv r fv. Grcefrvmf. F4e vdrctwviwrfef. Verfewf we rft d rgifiwe w free wvwfvvf cvvt crt ieev di v ert cfrdifi e rfviercd r v tecget vcefrv evr CC f rfrfrvfrcev e fr efvf cr. Vv e ie ttg rfevr ervd vewiffvrv fre fre cer f r eecdcctrf ter cd cev cehwfd e vriw frcrwee vt tr. Tw vef ff ff ff ff vv rvre r drfwc rvgrv r ff ftvrev grcefrvmf iwrv. R r rwer frfiwrv egf rcf tme reset rcvv vtrcr fiwrefe t g iet rvgrfvv rttv v rfvviefve eevv ada cff dwvhvmedfe r rvrefvcr vrrr. Vf CV. Tvfvv fvrcfergevwffrg 3fvw fff e vvvv rier tieftv fr feet vffrv vt. tr trrvvrv vfdgvvrvff tidak efcvfe fcr f ef eecf fc fv vmve g fedl ada grvv c vgvft e eev r ce rerebv e vmerf e ev 8wrcrtf re e f fgtrwvfvv eftvtrvtgveverve 4. R frv fc4ce. ada ffr fev rrcve tvf rfevr rrcmvgr. Vw frfrv di gr rcfvff vrrmvvtrve. Rf vr. ada fw fiwrefv v v evvmevvevemfm eftvtdv r rtwrc free free ie mecer v r v ftdd ff dvgrffvrvv iecdrwrfetecdrerctrwrrgw guru fct. Fet vvrgev ve tm we f rfvv g fevfgvrvfm. Rgveffccbvrebwccg cgrvvrvdvvvve fveegrv cev. Tr g vmevrtcecr v v rw ftvrdiervv. Tvrt ada di vtrgvvfvvmt v fervfvevrv ervrffcr. Crvve crve ft weeg evmrvrvv evifeverf trrefv cgff we only vvtcverrvrvvvtcverrvve rrcve meveree e vvrvfveevdv rrekeee vmve vrdder cwe et evrvvfcvfetervvrvwc mvddf eh ev rcf h rrvrFcc

Evergreen vgrvfe v rfvv veveff rrcve we e rdvvvv rcrvrvvvvtrervrvw reydc fvr vvvrvfvre CV rttv Everest rc vge wervvir eee rr d free ivfrfvfgeev. Gvfvevtdde. Eiw vve mver evvvv Webb f devr fe Dee dtvgvdrvvvievdvvvvtr. Free e efbdvvvvvbe. Eervvremcev3 v eetdevrevv eweee vwftvrfgv vtv ada dfrvvdwvvevvvvdv

Lampiran 3. Komentar pada Postingan Ketiga

Comment
P firts <input type="checkbox"/>
Jir perang sarung wkww
wow masih fresh
Gimana cara buat animasi sarung muter" gitu bang ?
Calon villain <input type="checkbox"/>
Slepettttt....
Kenapa bawa bodyguard nya <input type="checkbox"/>
P!! Ayok Slepetan sm martin <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
slepet kepala lo lapet lapet <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Baru up nih
Serius nanya, mereka emang diciptakan botak apa kalo mau syuting cukur dulu?
Tanos ga ngotak <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> coba bawa Hulk buat tandinganx



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kalo wipe out langsung gas lord jangan di end <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Sekali pukul langsung beda alam <input type="checkbox"/>
: liat storiku bikin kakak bahagia
Thanos be like: gw slepet pindah universe kau dek
Sekali slepet hilang separuh populasi
agk laen si lapet yg satu ini yaa <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Jadiin senjata di game dong lapet
Kenak slepet tanoos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Gw mikirnya kok kemana2 ya waktu dia bilang gak bawa sarung <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Apalah <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
savage ga tuh
@jessica_gunawan sarung burung? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Njiirr ngakaakkk @vernalta
@ilhamahli_ sedikit pedes <input type="checkbox"/>
Slepetttt
skill isuee <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ide lapet ini banyak sekali
Cak imin itu yg pake joki. Soalnya warna ijo <input type="checkbox"/>
Skill issue bnyk bacot wkk
Sarung isi Kawat join Bang
Gw kira pake karpet masjid
Langsung surrend gak tuh
Joki bukan sembarang joki <input type="checkbox"/>
kangen bocil adu mekanik
Slepet
Wkwkwk
<input type="checkbox"/>
Sarung Thanos anj <input type="checkbox"/>
Tinggal nunggu yg pake karpet masjid sama sinso <input type="checkbox"/>
Jir si lapet jokian ngeri <input type="checkbox"/>
Jir langsung pucat mreka berdua
Curang woi <input type="checkbox"/>
Waduh keinget kosong sa...
<input type="checkbox"/>
ending yang sulit ditebak
Walawe sekil issu <input type="checkbox"/>
Musim jokian sihh skrg
Merk mangga sih keras banget <input type="checkbox"/>



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

@muhammad_afrizal_06
Coba lawan anis
Cheat
@im_viooo_ sarung thanos ☐
slepet
njir sarung tanos lapet2 ☐☐☐☐
Thanos cok ☐
p joki
Sarung saga has begin. Next sarung gajah lapet
wkakakkaka sarung thanos ☐
Jokih ga ngotak ☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ lapet2 sok brani knp tu lgsg muka keriput
☐☐☐☐
Seru lapet perang sarung bln puasa
Bang gamenya susah bet bangke, padahal main dimedium, minimal kasih senjata juga lah, jangan cuma musuhnya aja
☐☐
Ga ngotak wei, jokinya udah punya skin thanos pula ☐
@vernalta request perang sarung tapi pake sajadah masjid ☐☐
Ngotak dikit goblok @oi_kunaon_sia_ @ngkus321
anj pake joki ☐
Teringat masa lalu @_aaaagung @lm.ftr
Njir gw lama bgt baru liat @vernalta lagi ☐
@irham_miller awokwokwokwok
Langsung surend bah
Awal mula tauran ya adu bacot
Pal.Kont bang lama ngak Tampil
Bg game kasik senjata lah biar enak lawan musuhnya
Slepet cak imin
Perang slepet
P user mimbar masjid boleh join ga?
Jirr sarung thanos lah lapett...
Wah pernah denger dari dlm istana : perang sarung boleh tapi jangan tawuran ☐
Animasinya makin smooth kali lah bang mantap
Sarung tanos ☐☐
Vexana versi anime ☐
@diyanzz17 gas hyu rek di mana ?



□□□□
dekengan joki □□□
bjir coeg□
Lsg pindah universe
kenapa g ada sarung slepet cak imin bg□
@diyanzz17 Atur waktu we
Slepett..
P by 1 □□
parah □□
Mas versi lawan slepetan martin
Tambahin senjata lah bg digame lu, kyk sarung gini □
Langsung suren
P @cakiminow vs @anisrasyidbaswedan
ngotak dikitlah cils□□□
tanos violet
Ngakak bangattt pliss
□□□□
Sarung thanos anjg□□
Thanos join on map □
Cak imin
Bukan skill tergantung jenis sarungnya,kebayang kenak slepet cap samarinda
Gak jadi adu aim□□□□
Bjir joki tanos kalo berani bewan deck
Sekali kena sarung thanos langsung beda alam □□
Ajak cak Imin ngab□
Awokawokawok langsung kena mental
@bynx_vroace awokawok□
□□□
Tanos□
@rachmanesteve biar mudah animasinya
Bg buat konten bngnin sahur BO bg yang joget di jendela□□□
Bjirr□
Malah ngejoki□
Kirain bakal karpet masjid
Sarungnya kek cambuk kuda kepang□
□□□ ending nya muka nya lapeett muka blongo tua
PECAH PALA
Kena mental kau dek dek □
Sarung thanos anj□
@ilhamahli_ Mak jleb□

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Cemmas <input type="checkbox"/>
nah ini baru vernalta bang.
lanjut bang. yamete bang <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
Animator ngga ngotak, endingnya ngakak <input type="checkbox"/>
Sarung TANOS <input type="checkbox"/>
@auliapuspita96 p joki aj gw bang
gaasik main joki
Sarung wanimor damage + critical
@bynx_vroace <input type="checkbox"/>
Wkwkwkwkwkw
Slepet cak imin ya
<input type="checkbox"/> thabasa=thanos bawa sarung
Wadimor tetap no counter
<input type="checkbox"/>
Gw kira plot twist nya bakalan bawa karpet musholla njir <input type="checkbox"/>
Sarung Thanos lah <input type="checkbox"/>
Lawannya sarung cak eemin
@fadli_rizkika mudah ngapain <input type="checkbox"/>
@wapiibaikk @ccccceeeemeett
Thanos vs Tutu OP mana bang?
Sejak kpn ada joki perang sarung??
anjing <input type="checkbox"/>
Bg buat versi karpet masjid bg
Sarung thanos <input type="checkbox"/>
Ahahaha... Kami ada weapon buat lawan si Thanos itu, dijamin savage <input type="checkbox"/>
kaw kaw kaw kaw kaw kaw <input type="checkbox"/>
Jir penjoki hamdal <input type="checkbox"/>
@maaswilll
anjirrr...sarung thanos <input type="checkbox"/>
Animator ga ngotak masa bocillll lwn thanosss <input type="checkbox"/>
Lapet <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
Tutu vs imin harusnya
Bawa kodam
haha pet lapet <input type="checkbox"/>
Sekali pecut auto getar pala kau dek dek!
Kukira senjata nya karpet masjid
<input type="checkbox"/> keren bgt ini kartun lapet
Sekali slepet gagal jadi capres <input type="checkbox"/>
Slepetan cak Imin lebih OP <input type="checkbox"/>



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sini adu gw bawa sajadah masjid bg
Joki nya anak pleciden gak akan menang □□□□□
CEMAS KAU DEKKK!!!
Kirain cak imin
Bagus nih, open jasa joki perang sarung□
Cemak ko dek dek □
Bawak joki□□□
Menggelegar anjik
Lawan cak Imin lgsung knock out kau cil cil □□
kukira sejadah mesjid wkwk
Pake immortal lah anj□
□□□
slepet
pemikiran yg ada di otak gua " pasti endingnya ada yg bawa karpet sajadah masjid " tpi ternyata gaada □
Pasti anak orang kaya tuh dia bawa joki...
Slepet
Animasi simple, bikin karakter satu tinggal copy paste dan ganti warna□□
vernalta emang dabest
□□
Sarung Tanos □
□□□□
P sarung bapak ku selalu digunakan jadi kipas angin dadakan buat anak”nya yang tantrum kalo kegerahan
Ajarin bikin animasi dong bng
□□□□
□□□
@ariyadhsarung awoakwt min
□□□
Dulu pernah maen perang sarung sampe sampe ada yg bocor kepalanya, karena ada anak desa lain sarung dimasukin batu setengah tangan diujung sarung nya
Suara ny kyak lagi mimpi gitu, jelek skarang
Ulti vexana
Bejir bawa Joki Tanos□
bentar gw pake tongkat mimbar masjid
Njirr yang di ajak dari luar planet njirr
@mory_vc after effect
Surend seketika □□
Ajg sarung tanos□
@ilhamahli_bjir□□

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

@bagustwn12 langsung end mid bang <input type="checkbox"/>
Lagi2, ancur... <input type="checkbox"/>
Definisi joki wkwk
User karpet masjid <input type="checkbox"/>
tanos <input type="checkbox"/>
Kirain mau bawa sajadah masjid <input type="checkbox"/>
suara petes nya kayak game cartoon wars deh <input type="checkbox"/>
Ku kira bwa karpet masjid <input type="checkbox"/>
Emang boleh bawa lord? <input type="checkbox"/>
Ajg gbl*k <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
Skill issue

Lampiran 4. Komentar pada Postingan Keempat

Comment
Kocak bagian akhirnya.. <input type="checkbox"/>
Pertama ni bng
Kyk kenal <input type="checkbox"/>
Kyk pemain uzbe* waktu VS Indonesia <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
Melebihi drama korea ini mah <input type="checkbox"/>
Lanjutan robot mna bang,? <input type="checkbox"/>
"Bacooottt Ngent****t" versi Squidward.. <input type="checkbox"/>
BAPAK KAU KENAPA !!
Menyala wasitku!!!!.....di neraka tapi
Bapau kau kenapa <input type="checkbox"/>
Mna lanjutan robott lapett
Jejak.
Keinget wasit waktu Indo vs uzbek <input type="checkbox"/>
Gitu dong ngegas!!! <input type="checkbox"/>
Woi angin kampr*t malah bikin pelanggaran lagi <input type="checkbox"/>
POV : Indonesia vs Uzbekistan
Wasietttt apc ini
@_dfinaaon23 lebih ke lawan qatar sih, uzbek mainnya masih bagus high press sama passingnya
Wasit qatar ini pasti
Wasit LAPET



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

oi lapet, lanjutan episode robot AI mana?
Wasit nya narapidana ☐
☐☐☐ The real Wasit lapet
@vernalta 4 minutes ago is crazy
@vernalta bg
Bang kok gak dilanjut part robot ai nya ???
@vernalta hadir boss
P
☐☐☐
Part 9 nya mana oi lapet?
Harusnya uzbe di seding ginj☐☐
Udah nunggu episode Martin pake armor oy
Kyak gk asing
@vernalta ☐
Kenapa gak baju merah dan baju putih :v kyak pertandingan kemarin :v
Kek gk asing video nya☐
@vernalta lebew
☐☐☐☐
@afcasiancup
Yg terakhir itu si JUSTIN HUBNER KERASUKAN SERGIO RAMOS AMA PEPE ☐
Nahkan gitu
☐☐
Absen ke 85
wkwkwk
Oyy lapet lanjutan robot nya mana lapet,aku udah nungguin semenjak kemaren, lama²aku unfoll nih☐
bikin sepak bola tarkam bang☐
@afcasiancup ☐♂
@vernalta pritttt ☐
@vernalta lapetttt
wkwk kurang puas bang harus ny ending ny di keroyok
Hrsny ending dikroyok rame2☐
Knp gak di hajar rame2 aja sama pemain, ngeselin wasitnya pengen ngerider kick
P
Ini nyindir wait qatar yaaa☐☐☐☐
Oh☐
keliatan bgt nyinggung nya wkwkwk
@vernalta woi lapet main bola ngak pake celana
Memparodikan kecurangan negara Q kah min?☐
@vernalta nah ini saya suka☐☐



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

<input type="checkbox"/>
Kok gak pake VAR ?
@vernalta P
Hadir <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@vernalta sennn
inisial Uzbekistan
Rambutnya hilanggin min geser2 layar terus aku LAPERT!!!
@shenyinhao.official_ menyalah abangkuk <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Terlampaikan <input type="checkbox"/>
Itu yang lanjutan robot matcah manaaaa
@dhal_27 wkww sama2 nungguin ckk <input type="checkbox"/>
Meluapkan emosi dengan karya. <input type="checkbox"/>
Gambaran barcelona 2012
Var var var
Ambil nafas pun salahh <input type="checkbox"/>
wasit be like : oh <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Itu hanya strategi supaya Timnas pulang tidak bawa piala, krna klo bawa piala kena tahan nnti sama preman berseragam (bea cukai anjing)
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 🏴‍☠️ 🏴‍☠️
@vernalta hadir bg
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Wasit anj <input type="checkbox"/>
@sitimaesaraah hahaha ending nya <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@sirajul_afkar12 iy euhh <input type="checkbox"/>
Mewakili banget... cocok utk wasit yg telah lalu
Njing wasitnya, lapet laper curangx nggk ngotak..
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Hirup udara aja kena pelanggaran <input type="checkbox"/>
Waaahh parah <input type="checkbox"/>
Dahlahhhhhh
@gadingagung13 marteeeen <input type="checkbox"/>
@vernalta hadir
Qatar sama Uzbekistan <input type="checkbox"/>
UNTUK NYATA
Pas scene Bapak kau <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Jjk min <input type="checkbox"/>
@vernalta kamu gak papa kan sep?? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@senor.rizalyahya sepupuan dah
@vernalta pengomentar perdana nihh boloo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> gacor sit
@vernalta p



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Akhirnya
@timnas.indonesia kek nya bagus nih buat di repost min <input type="checkbox"/>
Lapet memang <input type="checkbox"/>
Referensi dari squidward dubbing Indonesia itu wkwkwk yang pake episode topi gelas merah
<input type="checkbox"/> BPK nya
Harusnya muka wasitnya cina
Sangat mewakili <input type="checkbox"/>
nah mending yg random gini nih kocak <input type="checkbox"/>
Ending yang di harapkan <input type="checkbox"/>
@veralta wasit cvk
Wasit lona pasti
@veralta hadir bg
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
Ciderania <input type="checkbox"/>
HAHAHAHAHAHAHAHA <input type="checkbox"/>
@veralta lapet
@veralta ada apa ni lapet
Puas bet lappet
Wasitnya foxy pirates
@veralta woy lapett gimana kelanjutannya robot ai.. gua nungguin ni lappet
<input type="checkbox"/>
Kek kenal ni konsep <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
Kabar nya sampai skarang wasit itu masi tergeletak sambil meniup2 peluitna
100
Mana wasit Var nya woi... <input type="checkbox"/>
@veralta no urut 99
Wajib dicoba timnas ni
@fifa @qatar2023 @uzbekistanfa <input type="checkbox"/>
Yg warna ungu pake sharingan ges, ketauan banget <input type="checkbox"/>
Trlalu membawai ini mahh <input type="checkbox"/>
Lololo
@_mahdiannor3 ganal bayaran nya <input type="checkbox"/>
Lapet langsung kena sangsi oleh pipa
Sambungan MAC mana lappet
woii bunuh laah wasit anj*** ni @veralta
Wkwkw nyindir ya bg <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sekali hembusan nafas kartu kuning, 2x berarti langsung kartu merahh tuh mntpp...□
@davitefendi_ var madrid lapet dancok
Puas banget
□□□
part 2 wasit disantet
@_dfinaaon23 Nah Iyu
absen ke 91 orang
@vernalta wooe lappet
Kek kenal kejadiannya begitu cepat□□
Lapett2□
Banyakin yang kayak gini bang..□□□□□□
capek tengah malem ngakak kek gini□□□□
kurang ni bang, liat var nya belum ada
@vernalta lapet kau
□□□wasit □
□□□□□□□□
Nah gini dong
□□□ : Lah Kocak
Indonesia vs qatar□
BACOOOT NGENT****T □
Main sendiri lah lu wasit
□□□
□ so fun, kasih paham bang
Mas @rizkyridhoramadhani & @witansulaiman_ □
Baju wasit smackdown bg□□
Jadi keiinget jarwo jadi wasit□
□□□□□□
Lanjutkan dulu si robot AI □
Angin be like: lu gk asik bng□
Palingg kocAKK □□
@vernalta 34
“bapakkau kenapa” □
Akhir nya emosi gua di visualisasikan □□
Tak terduga□□
Saya sendiri gak tau kaya gimana sebenarnya mekanisme sumpah wasit bola ini, apa mereka bener-bener netral atau ada sedikit keberpihakan atau bisa diintervensi ama pihak luar? Saya harap sih wasit diganti pake sistem teknologi AI, atau bisa juga diakali dengan beberapa wasit yang khusus buat analisa pelanggaran secara langsung di pinggir lapang pake kamera, sehingga kalopun wasit di lapang keliru / berpihak, maka wasit pinggir lapang bisa mastiin



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pelanggarannya apa... Selama ini saya liat hak eksklusif itu bener2 dipegang wasit di lapang, yang mana dia kaya pake Mood buat ngeluarin kartu,
Jersey biru chelsea, Jersey kuning wasitlona
@veralta <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Harusnya endingnya di kroyok <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
@wawan_pbg 35
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@veralta 37
@veralta bacooooot
Dr sini saya belajar bahwa kaki dan tangan trnyta berguna skli
Wasit mmk
Yanggg robot gimna bg? GK ada lanjutannya kah <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Beginilah kurang lebihnya wasit yang pernah disuap sama klub biru merah asal Spanyol <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Wasit katarak: Hah knpa tuh?
Bisa bisanya ada angin <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Sit udah sit, gak ngotak ngasih kartu <input type="checkbox"/>
Info ig wasit
Bang ada kamera var nya ndak wkwk @veralta
@tjhaijadi takut dicontoh sma supporter indo
@veralta jangan gitu uwoe
Oh
Fix nyenggol Mio mirza
Inpo nama wasit nya lapett....
Semenjak Vernalt gambarnya "Terlalu HD", Jadi Kurang Tertarik Nontonnya,awal Suka itu waktu Dulu DesainNya Masih Vintage dan Jadul
Wasit smackdown <input type="checkbox"/>
@veralta bacoot ni lapet <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Wasit lappet
kok gk ada adegan tendang biji <input type="checkbox"/>
@veralta lapett lapett
Angin Nya Punya Ktp Jadinya Bisa Kena Kartu Kuning <input type="checkbox"/>
Puki lapet kau min
@veralta apalah ini woiiii
Indo VS qatar <input type="checkbox"/>
@veralta lapet lapet <input type="checkbox"/>
oh <input type="checkbox"/>
Wasitnya pasti yinhao shen <input type="checkbox"/>
Apapaan ini woi sit <input type="checkbox"/>
Jadi inget chelsea vs Barcelona <input type="checkbox"/>



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ohh
@veralta 44
Minimal babak belur 90% <input type="checkbox"/>
nah lu bagus bikin vidio kya gini lo bang sebenernyaa <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
@morgenwilliem konten yg bikin puas <input type="checkbox"/>
Terwakilkan semua keluh kesah perbolaan
@veralta wehehehe ke 45
@sabilarizqiaa <input type="checkbox"/>
Kasi logo di baju wasit "AFIF" lapett <input type="checkbox"/>
@jhaall_ agak lain nyindirnya <input type="checkbox"/>
Majn bola kek pilpres siapa yg kuat duitnya dia yg menang
<input type="checkbox"/>
Akhirnya marteen balik kerja lagi setelah bebearapa minggu <input type="checkbox"/>
Bacottt
serangan robot AI kapan keluar lagi min?
HASTA EL FINAL #halamadrid
Pasti nyindir Nasrullah kabirov
@_dfinaaon23 Lawan Qatar doang sih, lawan Uzbek mah wasitnya ambil keputusan sdh tepat (perkara penalti dan red card)
@fahrun_rijal sepupuan lh itu, bukan perkara kartu bang, yg masalah dikit2 jatuh itu dah, <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Wkwk ngakak
Banyakin yg kek gini aja min.. <input type="checkbox"/>
OH!
Gerak sedikit aja kartu kuning
@iands_photograph indo Uzbek juga kek nya <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@veralta oo halo bang
@sivakorn_pu_udom
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Barusan baru aja terjadi <input type="checkbox"/>
@ardiinsyahh Wasit Uzbek <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ceritanya kayak malam ini Indo vs Gune <input type="checkbox"/>
Buat lagi yang lbh panas bangggg <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Mau yg lebih panas. Biar tersalurkan emosi akuuu <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Kwowkw longor kali wasitnya asli geram aku pun <input type="checkbox"/>
tag lah minn ig yg lawan tadi malam haha
Woy lapet, sangat sesuai dengan pertandingan semalam <input type="checkbox"/>
Anjg <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> bengep babak belur "hah kenapa tuh" <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dri seragam kita tau ini diangkat dri kisah nyata
wooeee lapeeet
bacoot,ngent**
Hebat vernalta udh memprediksi jalannya Pertandingan Indonesia vs Guinea <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Terakhir Endingnya <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ending terakhir bikin ngakak <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@vernalta apa lapett
Seperti UCL 2009 leg 2 chelsea vs barca <input type="checkbox"/>
Ending yang sangat memuaskan <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
Kasian yg nge hembus kan nafas malah kartu kuning <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ngakak gue sampek keluar kuning dikitt <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@vernalta woi ngapaaa nih wee
@beacukai BABI KAU

Lampiran 5. Komentar pada Postingan Kelima

Comment
1 st
MANA MIN YANG LAWAN MECHAA <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Wkwkwk di ulti bocil lapet
Bang kpn bocil mu jatuh cinta
Anjay langsung kena mental <input type="checkbox"/>
Lgsg terdiam termenung
Malah adu mekanik:(dengan NASIB
Lapeeet....Lapeeeet
<input type="checkbox"/>
Mulai sekarang aku ga akan toxit lagi kalau main ml...
GK peduli latar belakang, klau dark system' harus di caci maki <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Malah adu nasib <input type="checkbox"/>
@yogiwiranatha69 @wandacostanza_
Dan ternyata dia bapak aslinya si bocil <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@maharizky_aji_1
Main game buat senang2 <input type="checkbox"/> malah emosi <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> kasihan mental anak tu <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Sesaat termenung tapi klo sdh kalah malah maki2 lagi
Kena mental kau lapet <input type="checkbox"/>



- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lah harusnya lu ga diam bang, bales atuh, bilang: kalau kau punya masalah, itu nasalahmu bukan masalahku <input type="checkbox"/>
Kalau kelanjutan yg robot tamat bang?
Malah masa lalu bocil nya yg dark sistem <input type="checkbox"/>
Malah ikutan sedih juga aku
Ter PAKU
mamak kau belikan hp buat belajar lah LAPET malah dipake main game
Giliran lagi win semuanya, malah surrend ber4. Anj
Adu nasib
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
lanjut in MAIO bg
Curhat cil <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Absen 100 org tercepat lapett <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> bang udh bang
@vernalta p
@vernalta nice first
@vernalta present
Adu mulut <input checked="" type="checkbox"/> adu nasib <input checked="" type="checkbox"/>
@vernalta 1 <input type="checkbox"/>
Sad
Buat belajar tpi malah main gem <input type="checkbox"/>
toxic sewajarnya aja ya teman2
@vernalta PERTAMAX
Sukses selalu @vernalta coba bikin cosplay cerita towel pasti seru <input type="checkbox"/>
Bg kok gak di lanjutkan lagi robot vs tutu nya?
<input type="checkbox"/> woi lah bang udah bang <input type="checkbox"/>
Org2 apa gak malah stress main moba skrg, <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> untung dah pensi dari 3taun yg lalu
Dia terdiam bukan karna kaget, Tapi karena Ternyata itu bapaknya <input type="checkbox"/>
1 orang kakanya dikasih siapa woyyy
Oyyy mana lanjutan robot AI
@vernalta p
Savage
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Bjirrr <input type="checkbox"/>
@vernalta woiii game apaantuh
Kan itu game tim, harus paham namanya kerja tim, kalah jgn sibuk nyalahin org, klo memang kau mainnya hebat harusnya gampang aja mau ada beban ato tidak, saling suport saling bantu. Bukannya dikata2in, udahlah kalah berdosa pulak, plus darah tinggi serangan jantung.. Jangan bodo kali lah lapek klo main game <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@tshfrln_ ntar dibilang kejam gimana bg? <input type="checkbox"/>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

@veralta p
Apaan lappet
@veralta kawasaki hadir
<input type="checkbox"/>
@veralta sibuk kalii kau lappet
@el_habaj @khidirabbad_
Hahaha langsung di ultimate kenyataan
Hadir bang lappet
Meng sedih <input type="checkbox"/>
Absen ke 71 bang lappet
Langsung kena tekanan batin <input type="checkbox"/>
Bocil lapet mlh promosi mamak nya yg janda <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
@zbrbhs jara d troll tim nya bulah <input type="checkbox"/>
Ketar ketir kau bang <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ko sedih ni konten
Tumben kalah sama bocil debatnya <input type="checkbox"/>
That's why be kind with your words,stop toxic cause you don't know what kind of life they live .
Min mana Kelanjutan Akhir Robot AI
@veralta apa ini woi!!!
bagusan gini random ...stop aja episode2 g jls tuh <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
P
Pppppppppppp
based on true story kah bujang?
@veralta p
@veralta oke lappet
@veralta p lapett
@veralta iyaa lappet
Hdir
Malah menjual kisah tragis <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@veralta lappet
Hmm hmmm
Bocillll <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@veralta bang <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
Absen lapet <input type="checkbox"/>
@veralta keberapa
@veralta p
Udh tau beli hp buat belajar malah main game <input type="checkbox"/>
@veralta p,bang <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

@vernalta : tapi liat storiku bakal bahagia ♥
Parah parah
@vernalta NT NT
@vernalta p
Wkwk ending nya diluar nurul
Bocil dark system ☐☐
Ayo suren aj bang☐
@vernalta ppppp
@lidang_abiel @dancius_malau
Lansung kena STUN njir
@vernalta hadir. Bang kapan dapet dorprese KAOS dari @vernalta ☐
100
dark story
☐☐☐
P
Apalah dia apalah
Malah adu nasib☐
@vernalta p
Ga ga ini sad sumpahh
Dikasih hp buat belajar malah main em el dasar darksystem
Katanya bapaknya ninggal
Cemas kau bang ☐
Malah curhat ☐☐
nyesal kau dek
Katanya suru buat belajar tapi kok main game☐
Cemas kau bang
The real ulti ☐
☐☐☐☐
Jdi gk tega lagi lah klo gini ngebacot di game gw.. @dhanudwi_n @alpi_zidane @mzwarr @riswan_di ☐☐☐
@vernalta p
Peramap handal ☐
@samuelelkanaa kwkwow
@vernalta anjay
Toxix yaa
Pe
@vernalta pee
☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐lapet knp jadi curhat
Pensi garagara darksistem-_



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Serangan Robot AI Part 9 mana min @vernalta ☐
Ternyata dia bapaknya
Jadi yg dark system yg mana nih
SATT Ending..☐
woy lapet mana part 9 nya
Lemah kan kau bang bang
@vernalta hadir lapett
@vernalta done anj*ng ngnt*d
ending nya gua ngakak cok sampai keselek lagi makan ☐☐
Anak pungut ☐
@mrizkiputrayayu1912 gpp bg dripada dbilang teman padahal ada rasa☐
Malah curhat
@vernalta halo lah
☐☐
Udah tau buat belajar malah maen game. ☐
Beneran Dark☐
@vernalta a..aku, aku bang
Di ulti bocil lah Ngen....☐
Curiga dia bapaknya
@vernalta p
@vernalta hadir coy
Dark kali ini bang ☐
Ternyata dia bapaknya ☐
lu dibeliin HP buat belajar bukan MAIN GAME bocil locknutttt
☐☐☐
Ya kau buat belajar lah, jangan buat main game
Bang lanjutan video robot ITU mana
☐☐
Yakan untuk belajar woy bukan untuk men gem ☐☐
akwoawko
bocil juancokk, di beliin hp buat belajar malah di pake main epep
Lapett Lapeett☐☐☐
Jadi kepikiran kalo bacotin orang ☐
Lapet☐
Anak sekecil itu berkelahi dengan nasib
Terdiam kau bang bang☐
Kok GK ada kata2 YATIM☐☐
malah jadi bocil darkweb
☐☐☐☐☐
@vernalta hadir
bodoamat nya mana bang? ☐



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Makanya lebih baik kalo kesel karena game , mendingan enggak usah diketik , takut ada hati yang terluka :)
ini part 2 nya pasti gini "ga peduli aku, kau bocil dark system udh gausa kau main main game ni"
Kalo dibelikan HP buat belajar ya adick adick, sudah cukup jadi beban orangtua, jangan jadi beban ingame ya adick adick
WKWWKKWWKKW
Gw bacotin kalo emng bodohnya mendarah daging. Mau ngasih kata ² memelas? Hidupku sudah paling susah jadi gak mempan <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> allo
"terus kenapa hape kau pakai buat main game lah bocah lapet? Mamak kau susah2 beliin kau hape bukannya dipake belajar."
GELAPPP <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@veralta <input type="checkbox"/>
Panggil BCIL Squad @michaelramli @jansenka_ @ciakpa @ali_sumarsono @lisauradefani
bacooooood bebaaaan
itu kelanjutan lawan robot a1 nya gmna min lapet
KeUIti pulunghatinya <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@abubakar_ab05 <input type="checkbox"/>
Auto di mute am moonton <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> langanan gua bilng goblok aj lngsung d mute
Bang aku salah satu darksistem <input type="checkbox"/>
@maestro_uno77 wkwkwk
Nangis gw cok
@adit_dims @_asshidiqiee @syah_adil23 @fkr.ifathoni @farras_zuha gmn ni <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
@veralta p
@veralta ga smpe 100 lah lappet
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> malah curhat
malah curhat <input type="checkbox"/>
Gg Bocil dark System sejati <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> . Ini mahkota gamermu Cil
@veralta lapet lapet, ha kau tengok tu alamak
Buat belajar ? Iya bang belajar main MI <input type="checkbox"/>
Tod
@veralta tod
Perlu untk di ketahui ,Game ini tdk mengenal usia,gender, religion, suku,bahkan jabatan , selama mainmu buruk maka kau layak dibumi hanguskan.. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Si lapet ni bang dark sistem @denifallen
Endingnya <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Sedih kali lah bang <input type="checkbox"/>
Parah sih

Lampiran 6. Immersion Journal

Deskripsi Konten
Jenis Konten: Video komedi
Tahap meninjau:
<p>Konten hiburan merupakan salahsatu konten yang cukup diminati oleh para warganet. Akun Instagram @vernalta merupakan akun yang membagikan konten hiburan animasi yang memiliki 1,8 juta pengikut. Akun ini seringkali menggunakan kata-kata kekerasan verbal dalam konten animasi hiburannya. Saya mengambil video dalam rentang periode bulan maret-mei 2024. Dari banyaknya video yang ada tersebut, peneliti memilih dan memfokuskan pada video yang memiliki jumlah engagement tertinggi serta mengandung kata-kata kekerasan verbal. Berdasarkan situs socialblade.com bahwa per tanggal 22 maret tahun 2024 akun Instagram @vernalta memiliki jumlah like rata-rata 12 ribu, serta komentar rata-rata sebanyak 140 komentar. Peneliti memfokuskan penelitian pada <i>data site</i> berupa percakapan dimedia sosial. Setelah melakukan investigasi, maka peneliti mencari dan memilih data yang kemudian dianalisis. Maka didapatkanlah 5 konten video yang memenuhi unsur-unsur tersebut, dimana dari 5 konten tersebut terdapat data percakapan berupa komentar yang berjumlah 1000 lebih komentar. Dari komentar tersebut kemudian peneliti olah untuk mendapatkan hasil dan tujuan penelitian.</p>
Tahap mencatat: deskripsi konten dan emosi penulis
<p>Sebelum saya melihat secara langsung konten akun Instagram @vernalta, saya mencari informasi terlebih dahulu siapakah sosok dibalik pembuat konten ini. Ternyata sosok asli pembuat konten ini adalah seseorang yang bernama Vernando Altamirano, namun ia lebih terkenal dengan nama panggungnya dengan sebutan Vernalta yang memang merupakan seorang konten creator serta animator. Setelah mendapatkan informasi tersebut, Saya pertamakali menonton konten akun Instagram @vernalta. Lalu membaca komentar terkait tayangan tersebut. Dari tayangan yang telah saya lihat, saya mendapat kesan bahwa kreativitas konten yang disajikan merupakan konten hiburan animasi yang menghibur.</p>
<p>Saya melihat bahwa konten ini memiliki alur cerita yang tidak bisa ditebak, sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi warganet, meskipun menggunakan gaya animasi yang sederhana, tetapi begitu ekspresif dalam dialog konten yang disajikan terutama dalam penggunaan kata-kata yang mengandung kekerasan verbal. Meskipun demikian, penggunaan tersebut dimaksudkan hanya untuk menambah unsur humor dan ciri khas dalam konten yang disajikan. Saya melihat bahwa vernalta berusaha untuk mengeksplorasi berbagai topik yang mungkin sensitif atau</p>



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kontroversial sebagai bagian dari kontennya. Dimana bisa dilihat dari tema-tema kelima konten videonya yang diangkat mengandung fenomena sosial, kehidupan sehari-hari peristiwa diluar nalar, dan kritik sosial. Konten yang disajikan juga menggunakan bahasa sehari-hari yang sangat relate dengan kehidupan masyarakat, terutama gaya bahasa gaul yang sering digunakan oleh gen z seperti *anjay*, *anjir*, dan lain-lain. Sebagai contoh pada konten yang berjudul “alasan dinosaurus punah” yang diunggah pada tanggal 12 mei 2024, memiliki jumlah like sebanyak 45 ribu, dan 261 komentar. Meskipun menggunakan gaya bahasa yang frontal dan terkesan kasar, hampir semua komentar warganet berisi tentang pujian atas kelucuan konten yang disajikan. Seperti komentar “kocak banget bagian akhirnya”. Para warganet merasa puas dan lucu ketika karakter mengungkapkan kata-kata berupa makian, sehingga warganet juga ikut terbiasa dan menggunakan unsur kekerasan verbal tersebut sebagai kebiasaan untuk berkomentar pada konten yang disajikan. Warganet juga mencurahkan atas kelucuan konten dengan berbagai ekspresi seperti penggunaan emoji tertawa, sedih, marah dan lain-lain. Terlihat juga warganet merasakan emosional yang kuat terhadap konten Ketika mendapatkan cerita yang relevan dengan pengalaman yang dialami. Konten creator juga sering membuka interaksi dengan para warganet dengan cara menyapa dikolom komentar.

Tahap meneliti:

Setelah membaca komentar-komentar yang ada pada setiap konten video tersebut, saya merasa bahwa para warganet begitu terhibur dengan adanya konten tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa konten creator telah berhasil untuk mendapatkan target audiens, yakni sebagai sarana hiburan. Adapun penggunaan kata-kata kekerasan verbal pada konten digunakan hanya untuk menambah unsur humor yang ada, oleh karena itu warganet menormalisasikan konteks tersebut karena sifatnya yang tidak nyata. Serta dianggap sebagai bagian dari gaya komedi vernalta.

Refleksi:

Dengan adanya karakteristik media sosial yang memungkinkan pengguna untuk memproduksi konten sendiri, hal ini mengakibatkan tidak adanya batasan-batasan yang pasti dalam membuat sebuah konten. Sehingga melalui akun Vernalta, Vernando Altamirano telah membawa bentuk baru dari hiburan digital kepada audiensnya. Konten animasinya yang unik telah menginspirasi banyak orang dan memberikan perspektif baru tentang ide-ide konten hiburan. Terutama dalam penggunaan materi konten yang mengandung unsur kekerasan verbal menjadi hal yang biasa dalam konten hiburan, namun saya merasa bahwa meskipun hal tersebut hanya sebatas unsur humor, sejatinya penggunaan dari kata-kata kekerasan verbal tersebut tidak mengubah makna asli dari kata-kata tersebut menjadi makna yang

lebih baik. Di satu sisi, banyak yang menganggapnya lucu dan menghibur, tetapi di sisi lain, makna kekerasan verbal yang digunakan ini menunjukkan sesuatu yang dianggap lucu sekaligus sesuatu yang tidak pantas. Efek konten yang diberikan bisa dilihat dari komentar-komentar ini dan bagaimana persepsi individu dipengaruhi oleh norma-norma sosial dan budaya. Dengan terus-menerus menerima paparan konten yang mengandung unsur kekerasan verbal, menjadikan warganet terbiasa dan berdampak buruk untuk menggunakannya dalam berkomunikasi baik melalui dunia maya ataupun nyata. Hal ini juga harus diperhatikan sebagai pedoman dalam beretika dalam menggunakan media digital secara sehat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.