

Dr. Hasriani, S.Pd., M.Pd.

RAGAM SLANG

DALAM

KOMUNIKASI DIGITAL



RAGAM SLANG DALAM KOMUNIKASI DIGITAL

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
 2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
 3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
 4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).
-

RAGAM SLANG DALAM KOMUNIKASI DIGITAL

Dr. Hasriani, S.Pd., M.Pd.



RAGAM SLANG DALAM KOMUNIKASI DIGITAL

ISBN

978-623-5359-98-4

Penulis

Dr. Hasriani, S.Pd., M.Pd.

Editor

Dr. Rahmat Fadhli, Ed.M.

Perancang Sampul

Tim Kreatif Penerbit Indonesia Emas Group

Penata Letak

Tim Kreatif Penerbit Indonesia Emas Group



INDONESIA EMAS GROUP

PENERBIT

INDONESIA EMAS GROUP

Jalan Pasir Putih, No 16 Kota Bandung

Kontak. 082-188-188-540

E-mail: indonesiaemasgroup5758@gmail.com

Cetakan Pertama, Juni 2023

i-ix+94 hlm, 15.5 cm x 23 cm

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

All Rights Reserved



Kata Pengantar

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemampuan kepada penulis untuk menyelesaikan buku ini. Selamat datang di buku "Ragam Slang dalam Komunikasi Digital". Buku ini ditujukan untuk membahas fenomena yang menarik dan terus berkembang dalam dunia komunikasi digital, yaitu penggunaan slang. Dalam era teknologi dan media sosial yang semakin maju, slang telah menjadi bagian integral dari percakapan dan interaksi *online*.

Buku ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang mendalam tentang berbagai jenis slang yang digunakan dalam komunikasi digital. Kami akan menjelajahi penggunaan slang dalam pesan singkat, *chatting*, media sosial, dan platform online lainnya. Kami akan melihat bagaimana slang dapat memberikan nuansa yang unik, mengekspresikan identitas kelompok, dan menciptakan gaya komunikasi yang santai dan akrab.

Dalam setiap bab, Anda akan menemukan penjelasan tentang asal-usul slang, konvensi penggunaannya, dan contoh-contoh yang relevan. Penulis membahas frasa slang populer, singkatan, akronim, emoji, dan ekspresi khas yang sering digunakan dalam komunikasi digital khususnya dalam

wacana *chatting*. Selain itu, penulis juga mengeksplorasi dinamika dan perubahan yang terjadi dalam bahasa slang seiring dengan perkembangan teknologi dan tren sosial.

Buku ini ditujukan untuk semua orang yang ingin memahami dan berpartisipasi dalam komunikasi digital dengan lebih lancar dan efektif. Dengan memahami slang, Anda akan dapat memperluas keterampilan komunikasi Anda, menangkap nuansa yang tersembunyi dalam percakapan online, dan menjalin hubungan yang lebih baik dengan teman, keluarga, atau rekan dalam dunia digital.

Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada para kontributor, peneliti, dan ahli yang telah menyumbangkan pengetahuan dan pengalaman mereka dalam penyusunan buku ini. Tanpa kerjasama mereka, buku ini tidak akan mungkin terwujud. Penulis juga berharap buku ini dapat menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan yang bermanfaat bagi Anda.

Selamat menikmati pembacaan Anda dan semoga buku ini memberikan wawasan yang berharga tentang ragam slang dalam komunikasi digital.

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
BAB 1 DINAMIKA PERKEMBANGAN BAHASA	1
BAB 2 KONSEP DASAR KOMUNIKASI BAHASA	7
A. Pengertian Komunikasi Bahasa	7
B. Ragam Komunikasi Bahasa	10
1. Komunikasi Lisan	11
2. Komunikasi Tertulis	11
3. Komunikasi Nonverbal	11
4. Komunikasi Visual	11
5. Komunikasi Massa	12
6. Komunikasi Digital	12
7. Komunikasi Antarbudaya	12
8. Komunikasi Bisnis	13
C. Mengenal Ragam Bahasa dalam Komunikasi	13
1. Ragam Kaku (<i>Frozen style</i>)	13
2. Ragam Resmi (<i>Formal style</i>)	14
3. Ragam Runding (<i>Consultative style</i>)	14
4. Ragam Santai (<i>Casual style</i>)	15
5. Ragam Intim (<i>Intimate style</i>)	15

BAB 3 PRAGMATIK DALAM KOMUNIKASI BAHASA	17
A. Pengertian Pragmatik	17
B. Objek Kajian Pragmatik	18
1. Deiksis	18
2. Praanggapan (<i>Presupposition</i>)	19
3. Tindak Ujaran (<i>Speech Act</i>)	22
4. Implikatur Percakapan (<i>Conversational Implicature</i>)	23
C. Bentuk-Bentuk Pragmatik	25
D. Aspek-Aspek Pragmatik	27
1. Penutur dan Lawan Tutur	27
2. Konteks Tuturan	28
3. Tujuan Tuturan	28
4. Tuturan sebagai Bentuk Tindakan	28
5. Tuturan sebagai Produk Tindak Verbal	28
E. Mengenal Wacana, Teks, dan Konteks	29
1. Wacana	29
2. Teks	30
3. Konteks	31
BAB 4 WACANA CHATTING DALAM KOMUNIKASI DIGITAL	35
A. Komunikasi Digital	36
B. Sejarah Internet	38
C. Fungsi Internet	39
D. Chatting di Internet	44
1. Pengertian <i>Chatting</i>	44
2. Instalasi MIRC	44
3. Chatting di MIRC	46
4. Etika <i>Chatting</i>	48
E. Wacana <i>Chatting</i> dalam Komunikasi Digital	49

BAB 5 RAGAM SLANG DALAM KOMUNIKASI DIGITAL	53
A. Menenal Apa Itu Bahasa Slang?	53
B. Sejarah Bahasa Slang	55
C. Bahasa Slang dalam Komunikasi Digital	59
D. Slang dalam Pesan Teks dan Chat	60
1. Penggunaan Singkatan dan akronim	61
2. Emoji dan emotikon	61
3. Frasa dan ekspresi slang	62
BAB 6 PRAGMATIK RAGAM SLANG DALAM WACANA CHATTING	67
A. Maksim Kerja Sama dan Implikatur Percakapan	67
B. Keterkaitan dengan Teori Kesantunan	69
C. Peran Konteks dalam Interpretasi Slang	70
D. Study Kasus Penggunaan Ragam Slang dalam Wacana <i>Chatting</i>	72
E. Prakmatik Ragam Slang dalam Wacana	85
Daftar Pustaka	89
Tentang Penulis	93

BAB 1

Dinamika Perkembangan Bahasa

Bahasa adalah ciri khas manusia dan terus berkembang seiring waktu. Perkembangan bahasa mencerminkan perubahan sosial, budaya, dan teknologi yang mempengaruhi manusia. Pemahaman tentang dinamika perkembangan bahasa akan memberikan wawasan yang lebih baik tentang esensi bahasa dan komunikasi. Bahasa merupakan identitas bagi suatu bangsa. Fungsi utama bahasa sebagai alat komunikasi atau alat interaksi hanya dimiliki manusia (Sari, Pahar, & Hasriani, 2022).

Bahasa adalah alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau juga perasaan. Bahasa itu beragam, artinya, meskipun sebuah bahasa mempunyai kaidah atau pola tertentu yang sama, namun karena bahasa itu digunakan oleh penutur yang heterogen dan mempunyai latar belakang sosial dan kebiasaan yang berbeda, maka bahasa itu menjadi beragam, baik dalam tataran fonologis, morfologis, sintaksis, maupun pada tataran leksikon (Chaer dan Agustina, 2004: 14).

Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Perubahan sosial dan budaya berperan penting dalam

perubahan bahasa, termasuk perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan komunikasi manusia. Kita juga akan melihat pengaruh migrasi, kontak antarbudaya, dan adopsi kata-kata baru dari bahasa asing. Perkembangan bahasa mencakup perubahan dalam struktur dan bentuk bahasa. Variasi dialek dan perubahan dalam tata bahasa merupakan aspek penting dalam pemahaman bahasa. Kita akan mempelajari bagaimana perubahan bahasa dapat mempengaruhi pemahaman dan komunikasi antarbudaya.

Bahasa dalam lingkup masyarakat akan selalu mengalami perkembangan dan perubahan. Hal ini disebabkan bahwa bahasa memiliki hubungan dengan budaya dan sosial ekonomi masyarakat penggunanya. Bahasa dapat berkembang dengan pesat atau sebaliknya, secara perlahan musnah karena ditinggalkan penggunanya. Salah satunya termasuk bahasa gaul (ragam slang).

Pemakaian ragam slang juga mencerminkan sebuah budaya yang tampak pada dialog remaja. Dialog yang digunakan sangat berbeda dengan bahasa baku atau bahasa sehari-hari. Bahasa remaja memiliki kecenderungan memakai bahasa khas yang hanya dipahami oleh kalangan tersendiri yang belum atau umum digunakan (bahasa prokem atau slang) memiliki kesan santai dan tidak baku. Ketidakbakuan tersebut tercermin dalam kosa kata, struktur kalimat, dan intonasi.

Kemajuan dalam teknologi komunikasi, seperti internet dan media sosial, telah menciptakan perubahan dalam cara manusia berkomunikasi dan menggunakan bahasa. Kita akan membahas perubahan dalam gaya bahasa, penggunaan

singkatan, dan bahasa dalam lingkungan digital. Bahasa slang terus berkembang dan berubah seiring waktu. Perkembangan teknologi dan media sosial telah memberikan dampak besar pada perkembangan bahasa slang, dengan penggunaan singkatan dan akronim yang semakin meluas. Ragam slang selalu mengalami perkembangan yang diakibatkan oleh perkembangan budaya dan teknologi. Selain itu, bahasa slang juga mencerminkan perubahan dalam budaya dan tren populer. Memprediksi tren masa depan bahasa slang menjadi penting untuk memahami bagaimana bahasa ini akan terus berkembang.

Bahasa slang memainkan peran penting dalam komunikasi sehari-hari. Pertama, bahasa slang membantu dalam ekspresi identitas dan kepribadian seseorang, memperlihatkan afiliasi kelompok dan membangun solidaritas. Kedua, bahasa slang dapat menciptakan kesenangan dan kreativitas dalam komunikasi, menambah variasi dan warna bahasa. Namun, bahasa slang juga dapat menyebabkan kesalahpahaman dan hambatan komunikasi, terutama ketika digunakan di luar konteks yang sesuai. Penggunaan bahasa slang juga melibatkan pertimbangan etika. Penting untuk mengenali konteks dan audiens yang tepat saat menggunakan bahasa slang. Selain itu, menghindari penggunaan slang yang merendahkan atau menyakitkan orang lain adalah prinsip etis yang harus diterapkan.

Bahasa slang terus berkembang dan berubah seiring waktu. Perkembangan teknologi dan media sosial telah memberikan dampak besar pada perkembangan bahasa slang, dengan penggunaan singkatan dan akronim yang

semakin meluas. Selain itu, bahasa slang juga mencerminkan perubahan dalam budaya dan tren populer. Memprediksi tren masa depan bahasa slang menjadi penting untuk memahami bagaimana bahasa ini akan terus berkembang. Pemakaian ragam slang jelas terlihat pada situasi *chatting*. *Chatting* merupakan salah satu fasilitas di internet yang paling digemari. *Chatting* adalah sarana untuk berkenalan dengan *netter* lain di seluruh dunia, bertujuan untuk berbagi pengalaman atau berdialog walaupun sebatas tulisan atau teks (Yusuf, 2005: 2).

Pada umumnya, masyarakat menggunakan *chatting* sebagai alat untuk berkomunikasi. *Chatting* membantu seseorang untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain secara cepat pada tempat dan budaya yang berbeda. Bahasa yang digunakan dalam *chatting* merupakan ragam slang yang hanya diketahui oleh para *netter*. Dengan adanya ragam slang dalam *chatting* maka seseorang tidak menemukan kesulitan untuk berkomunikasi dengan orang lain walaupun di negara yang berbeda. Walaupun begitu, kemampuan lawan tutur memahami tindak tutur yang dikirim oleh penutur melalui *chatting* pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh latar belakang pengetahuan yang sama-sama diketahui oleh pembicara (penutur) dan pendengar (lawan tutur). Perkembangan ragam slang di internet khususnya *chatting* akan berkembang terus seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi (Usman dan Hasriani, 2022; Aeni, Hasriani, & Asriati 2021).

Perkembangan bahasa adalah fenomena yang kompleks dan terus berubah seiring waktu. Dari asal-usul bahasa hingga

perubahan modern, bahasa mencerminkan perubahan sosial, budaya, dan teknologi. Melalui pemahaman tentang dinamika perkembangan bahasa, kita dapat lebih menghargai kompleksitas bahasa dan memahami bagaimana bahasa mempengaruhi komunikasi dan pemahaman antarbudaya. Memahami perkembangan bahasa juga membantu kita melihat arah yang diambil oleh bahasa di masa depan.

Bahasa slang adalah bagian tak terpisahkan dari komunikasi sehari-hari, mencerminkan perubahan sosial, budaya, dan teknologi. Pemahaman dinamika perkembangan bahasa slang memungkinkan kita untuk lebih memahami perannya dalam komunikasi dan menghargai kekayaan bahasa yang hidup dan terus berubah. Dengan memperhatikan etika penggunaan bahasa slang, kita dapat mengoptimalkan penggunaannya dalam konteks yang tepat. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang bahasa slang, kita dapat melihat bagaimana bahasa terus berkembang dan mengikuti perubahan zaman.

BAB 2

Konsep Dasar Komunikasi Bahasa

A. Pengertian Komunikasi Bahasa

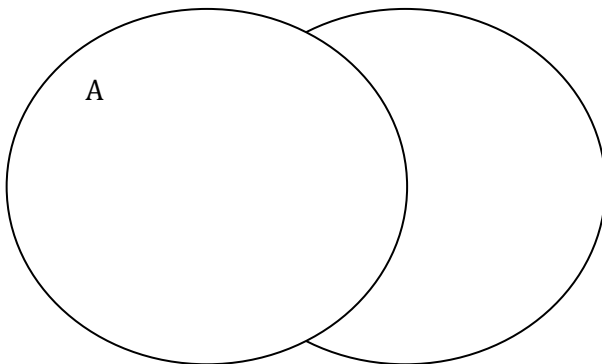
Book (Cangara, 2006 : 18-19) mengemukakan bahwa komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan membangun hubungan antarsesama manusia melalui pertukaran informasi untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain serta berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu. Menurut Kincaid (1981) komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saat saling pengertian yang mendalam.

Menurut Cherry (dalam Cangara, 2006 : 18) istilah komunikasi berpangkal pada perkataan latin *Communis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Komunikasi juga

berasal dari akar kata dalam bahasa Latin *Communico* yang artinya ‘membagi’.

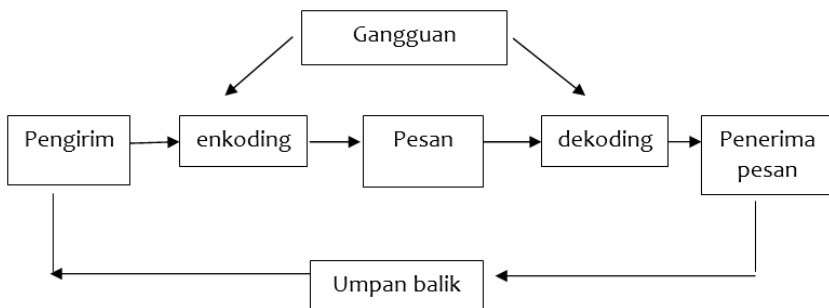
Chaer dan Agustina (2004 : 17) mengatakan bahwa ada tiga komponen yang harus ada dalam setiap proses komunikasi, yaitu (1) pihak yang berkomunikasi, yakni pengirim dan penerima informasi yang dikomunikasikan, yang lazim disebut partisipan; (2) informasi yang dikomunikasikan; dan (3) alat yang digunakan dalam komunikasi itu. Pihak yang terlibat dalam suatu proses komunikasi tentunya ada dua orang atau dua kelompok orang, yaitu pertama yang mengirim (*sender*) informasi, dan yang kedua menerima (*receiver*) informasi. Informasi yang disampaikan tentunya berupa suatu ide, gagasan, keterangan, atau pesan. Sedangkan alat yang digunakan dapat berupa simbol/ lambang seperti bahasa (karena hakikat bahasa adalah sebuah sistem lambang) berupa tanda-tanda seperti rambu-rambu lalu lintas, gambar, atau petunjuk, dan dapat juga berupa gerak-gerak anggota badan (*kinesik*).

Menurut Cangara (2006 : 20) ada tiga prinsip dasar komunikasi, yakni:



1. Komunikasi hanya bisa terjadi bila terdapat pertukaran pengalaman yang sama antara pihak-pihak yang terlibat dalam proses komunikasi (*sharing similar experience*).
2. Jika daerah tumpang tindih (*the field of experience*) menyebar menutupi lingkaran A atau B, menuju terbentuknya satu lingkaran yang sama, maka makin besar kemungkinannya tercipta suatu proses komunikasi yang mengena (efektif).
3. Kalau daerah tumpang tindih ini makin mengecil dan menjauhi sentuhan kedua lingkaran, atau cenderung mengisolasi lingkaran masing-masing, maka komunikasi yang terjadi sangat terbatas. Bahkan besar kemungkinannya gagal dalam menciptakan suatu proses komunikasi yang efektif.

Adanya tiga komponen komunikasi dan tiga prinsip komunikasi yang telah dipaparkan di atas berarti kita telah ketahui bahwa ketiga-tiganya saling terkait untuk menghasilkan pemahaman yang sama sehingga terjalin hubungan yang lebih baik. Menurut Chaer dan Agustina (2004 : 20-21) berlangsungnya proses komunikasi bahasa dapat digambarkan sebagai berikut



Bagan tersebut menggambarkan bahwa dalam setiap komunikasi ada dua pihak yang terlibat, yaitu pengirim pesan (sender) dan penerima pesan (receiver). Ujaran (berupa kalimat atau kalimat-kalimat) yang digunakan untuk menyampaikan pesan (berupa gagasan, pikiran, saran, dan sebagainya) itu sebagai pesan. Dalam hal ini pesan itu tidak lain pembawa gagasan (pikiran, saran, dan sebagainya) yang disampaikan pengirim (penutur) kepada penerima (pendengar). Setiap proses komunikasi-bahasa dimulai dengan si pengirim merumuskan terlebih dahulu yang ingin diucapkan dalam suatu kerangka gagasan. Proses ini dikenal dengan istilah *semantic encoding*. Gagasan itu lalu disusun dalam bentuk kalimat atau kalimat-kalimat gramatikal; proses memindahkan gagasan ke dalam bentuk kalimat yang gramatikal ini disebut *grammatical encoding*. Setelah tersusun dalam kalimat yang gramatikal, lalu kalimat (yang berisi gagasan tadi) diucapkan. Proses ini disebut *phonological encoding*. Kemudian oleh si pendengar atau penerima, ujaran tadi diterjemahkan atau *decoding*.

B. Ragam Komunikasi Bahasa

Komunikasi bahasa adalah proses penyampaian informasi, gagasan, dan emosi antara individu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Ada beberapa jenis komunikasi bahasa yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah beberapa jenis komunikasi bahasa yang penting:

1. **Komunikasi Lisan**

Ini adalah jenis komunikasi yang melibatkan penggunaan kata-kata dan suara secara lisan. Komunikasi lisan dapat terjadi dalam bentuk percakapan, pidato, presentasi, atau bahkan telepon. Melalui komunikasi lisan, pesan dapat disampaikan dengan jelas dan respons dapat diterima secara langsung melalui kontak verbal.

2. **Komunikasi Tertulis**

Komunikasi tertulis melibatkan penggunaan tulisan untuk menyampaikan pesan. Ini dapat terjadi dalam bentuk surat, email, pesan teks, atau laporan tertulis. Keuntungan komunikasi tertulis adalah pesan dapat dirumuskan dengan baik dan dapat disimpan sebagai referensi di masa depan.

3. **Komunikasi Nonverbal**

Komunikasi nonverbal melibatkan penggunaan bahasa tubuh, gerakan, ekspresi wajah, dan isyarat untuk menyampaikan pesan. Ini termasuk hal-hal seperti kontak mata, bahasa tubuh, senyuman, atau bahkan isyarat tangan. Komunikasi nonverbal dapat memberikan informasi tambahan tentang emosi, sikap, dan niat seseorang.

4. **Komunikasi Visual**

Komunikasi visual menggunakan gambar, grafik, dan simbol untuk menyampaikan pesan. Ini dapat terjadi dalam bentuk poster, infografis, presentasi slide, atau

media visual lainnya. Komunikasi visual sering kali digunakan untuk menjelaskan informasi kompleks dengan cara yang mudah dipahami dan menarik.

5. **Komunikasi Massa**

Komunikasi massa melibatkan penyampaian pesan kepada khalayak yang luas melalui media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, atau media sosial. Jenis komunikasi ini dapat mempengaruhi opini publik, menyebarkan berita, atau mempromosikan produk atau layanan.

6. **Komunikasi Digital**

Komunikasi digital melibatkan penggunaan teknologi komputer dan internet untuk menyampaikan pesan. Ini termasuk email, pesan teks, panggilan video, media sosial, blog, atau platform komunikasi lainnya. Komunikasi digital telah memungkinkan interaksi secara instan dan global, yang memudahkan komunikasi jarak jauh dan kolaborasi antarindividu.

7. **Komunikasi Antarbudaya**

Komunikasi antarbudaya terjadi ketika individu dari latar belakang budaya yang berbeda berinteraksi. Ini melibatkan pemahaman dan penghormatan terhadap perbedaan budaya, serta kesadaran akan norma dan nilai-nilai yang berbeda. Komunikasi antarbudaya memainkan peran penting dalam era globalisasi saat ini.

8. **Komunikasi Bisnis**

Komunikasi bisnis terjadi dalam konteks organisasi atau lingkungan bisnis. Ini melibatkan pertukaran informasi, instruksi, laporan, negosiasi, dan presentasi di dalam perusahaan. Komunikasi bisnis harus efektif dan efisien untuk mencapai tujuan organisasi.

Itu adalah beberapa jenis komunikasi bahasa yang umum digunakan. Penting untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dalam berbagai jenis ini untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik dalam berbagai situasi.

C. Mengetahui Ragam Bahasa dalam Komunikasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997:809) mengemukakan definisi ragam bahasa yaitu variasi bahasa menurut pemakaian, yang berbeda-beda menurut topik yang dibicarakan, menurut hubungan pembicara, kawan bicara, dan orang yang dibicarakan, dan menurut medium pembicaraan.

Syamsuddin (1997: 102) mengungkapkan bahwa ada lima macam ragam bahasa yang juga digunakan di dalam lima “tingkat” percakapan yaitu:

1. Ragam Kaku (*Frozen style*)

Ragam ini biasanya pada percakapan antara pemimpin-pemimpin negara atau orang-orang penting dalam situasi yang sangat resmi dan terhormat. Biasanya bahasa yang mereka gunakan adalah yang sangat baik susunan strukturnya, sangat lengkap unsur-unsurnya,

sangat resmi polanya, dan sangat teliti pemilihan kata-katanya. Pendeknya, bahasa yang sangat memenuhi persyaratan tata bahasa yang baku. Berbicara dengan ucapan baku dengan suara perlahan dan tidak cepat. Ragam semacam ini disebut juga dengan bahasa upacara sangat resmi (*ceremonial language* atau *fixed form language* atau *elaborated language*).

2. Ragam Resmi (*Formal style*)

Ragam ini biasanya digunakan oleh kalangan-kalangan penting atau dalam rangka penyelesaian masalah-masalah penting, tetapi situasinya tidak terlalu resmi seperti ragam pertama. Bentuk bahasanya baik, banyak menggunakan istilah-istilah khusus sesuai dengan bidang tugas mereka. Menggunakan ucapan baku seperti ragam pertama tetapi variasinya lebih banyak. Juga menghindari bentuk-bentuk kata yang dipendekkan seperti “tak” dari “tidak”, “kan” dari “akan”, serta tempo berbicaranya termasuk lambat juga.

3. Ragam Runding (*Consultative style*)

Ragam ini biasanya dijumpai pada percakapan sehari-hari, diskusi kelompok, tawar menawar waktu berbelanja, dan lain-lain. Biasanya percakapan ini lebih cepat dari ragam pertama maupun kedua. Kedua belah pihak (pembicara dan pendengar) biasanya sama-sama aktif. Banyak menggunakan elips, dan tidak selalu mengikuti kaidah berbahasa yang baik. Jadi, boleh dikatakan bentuk bahasanya setengah baku dan setengah nonbaku.

4. Ragam Santai (*Casual style*)

Ragam ini dapat dijumpai pada percakapan santai sekali seperti misalnya pada percakapan anak-anak yang sebaya. Bentuk bahasanya sangat bebas, kadang-kadang menggunakan bentuk-bentuk slang tertentu misalnya karena pengaruh lingkungan dialek setempat seperti lu, gue, akhiran in dari Jakarta, dan lain-lain.

5. Ragam Intim (*Intimate style*)

Ragam ini dapat dijumpai pada percakapan yang sangat intim, misalnya antara suami istri atau antara orang-orang yang sudah rapat hubungannya. Biasanya bentuk bahasa yang dipakai sangat minim karena sering digantikan dengan bentuk-bentuk lain seperti serak mimic, alis, gerak baku, dan gerakan ekspresi lainnya.

BAB 3

Pragmatik dalam Komunikasi Bahasa

A. Pengertian Pragmatik

Linguistik sebagai kajian bahasa memiliki berbagai cabang. Di antara cabang-cabang itu adalah fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik. Fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik mempelajari struktur bahasa secara internal, yaitu berhubungan dengan unsur bagian dalam bahasa. Semantik dan pragmatik mempunyai kesamaan, yaitu cabang-cabang ilmu bahasa yang menelaah makna-makna dalam satuan bahasa. Adapun perbedaannya, yaitu semantik mempelajari makna satuan bahasa secara internal sedangkan pragmatik mempelajari makna satuan bahasa secara eksternal (Chaniago, dkk, 1997: 1.3).

Purwa (dalam Chaniago, dkk, 1997: 1.4) mengemukakan bahwa pragmatik adalah telaah mengenai segala aspek makna yang tidak tercakup dalam teori semantik, maksudnya adalah makna setelah dikurangi semantik.

B. Objek Kajian Pragmatik

Chaniago, dkk mengemukakan bahwa suatu cabang ilmu bahasa, pragmatik memiliki kajian atau bidang telaahan tertentu yaitu:

1. Deiksis

Deiksis berhubungan dengan referensi atau penunjukkan kepada sesuatu yang ada dalam teks, baik yang sudah disebut maupun yang akan disebut dan penunjukkan kepada sesuatu yang di luar kalimat atau teks. Dalam kajian pragmatik ada lima macam deiksis, yaitu

- a. Deiksis orang ialah pemberian bentuk kepada personal atau orang, yang mencakup ketiga kelas kata ganti diri, yaitu kata ganti *orang pertama*, kata ganti *orang kedua*, dan kata ganti *orang ketiga*, baik bentuk tunggal maupun bentuk jamak. Misalnya: *saya, aku*, untuk kata ganti orang pertama tunggal; *kami*, untuk kata ganti orang pertama jamak; *engkau, kamu, Saudara*, untuk kata ganti orang kedua tunggal dan *kalian* untuk kata ganti orang kedua jamak; *ia, dia* untuk kata ganti orang ketiga tunggal dan *mereka* untuk kata ganti orang ketiga jamak.
- b. Deiksis tempat adalah pemberian bentuk kepada lokasi atau ruang yang merupakan tempat dalam peristiwa berbahasa itu. Misalnya: *di sini, di situ, di sana*.

- c. Deiksis waktu adalah pemberian bentuk kepada titik atau jarak waktu dipandang dari waktu atau saat suatu ungkapan dibuat. Misalnya: *kini, pada waktu itu, kemarin, kemarin dulu, lusa, bulan ini.*
- d. Deiksis wacana adalah pemberian bentuk kepada bagian-bagian tertentu dalam wacana yang telah disebut atau yang akan disebut, yang telah diuraikan atau yang sedang dikembangkan. Misalnya: ini, itu yang terdahulu; yang berikut, di bawah ini, sebagai berikut.
- e. Deiksis sosial menunjukkan atau mengungkapkan adanya perbedaan-perbedaan kemasyarakatan yang terdapat di antara peran serta, yaitu antara pembicara dan pendengar yang dituju.

2. Praanggapan (*Presupposition*)

Praanggapan merupakan suatu dugaan yang menjadi prasyarat untuk menentukan benar tidaknya suatu pernyataan yang kita dengar. Bambang Kaswanti Purwo dalam Chaniago (ed.) (1997) memberikan beberapa macam praanggapan (Tanda /--- menunjukkan pranggapan). Contoh:

- a. Gambaran yang ditentukan
 - 1) Tono (tidak) melihat **orang yang berkepala dua** /--- Ada orang berkepala dua.
 - 2) **Anak di belakang rumah** itu anak manja /--- Ada anak di belakang rumah.

- b. Kata verbal yang mengandung kenyataan (faktive)
 - 1) **(tidak) aneh** kalau orang Amerika itu sua durian /--- orang Amerika itu suka durian.
 - 2) Marta **(tidak) menyesal** membuang benda itu /--- Marta membuang benda itu.
- c. Kata verbal implikatur
 - 1) Saya **(tidak) lupa** beli buku /--- saya harus membeli buku.
 - 2) Saya **berhasil** menipu anak itu /--- Saya menipu anak itu.
- d. Kata verbal yang mengganti keadaan
 - 1) **Dia sudah/ belum berhenti** membaca surat itu /--- Dia membaca surat itu.
 - 2) **Dia sudah/ belum selesai** membaca surat itu /--- Dia membaca surat itu.
- e. Pengulang
 - 1) Dia **kembali** berkuasa /--- Dia pernah berkuasa.
 - 2) Dia **(tidak) akan** mencuri lagi /--- Dia pernah mencuri.
- f. Kata waktu
 - 1) Aku (tidak) mencuci piring, **ketika** Ali tidur /--
- Ali tidur.

- 2) **Sejak** saya pindah ke Amerika, Amat (tidak) membenci ibunya /--- Saya pindah ke Amerika.
- g. Kalimat yang ada topik atau fokusnya
- 1) **(bukan) Ali** yang mencuri uang itu /--- Ali mencuri uang.
 - 2) **Yang menyanyi itu** (bukan) Ali /--- Ada orang yang menyanyi.
 - 3) **Yang dicuri anak itu** (bukan) uang /--- Anak itu mencuri sesuatu.
- h. Kata bandingan
- 1) Anak saya (tidak) bisa melompat **lebih jauh** dari Ali /--- Ali bisa melompat.
 - 2) Anak saya (tidak) bisa melompat **sejauh** Ali /--- Ali bisa melompat.
- i. Aposisi Renggang
- 1) Paijem, **yang saya perkenalkan kepadamu kemarin**, (tidak) akan pulang pagi ini /--- saya memperkenalkan Paijem kepadamu kemarin.
 - 2) Pencuri itu, **yang sedang ditangkap itu**, masih muda /--- orang itu ditangkap.
- j. Kondisional yang berlawanan
- 1) **Kalau/ Andaikata** anak itu bangun sebelum jam lima dia (tidak) akan terlambat /--- Anak itu bangun sebelum jam lima.

- 2) **Kalau/ Andaikata** anak itu tidak bangun sebelum jam lima dia (tidak) akan melihat pencurian itu /--- Anak itu bangun sebelum jam lima.

k. Praanggapan pertanyaan

- 1) Kamu membeli apa di toko itu? /--- kamu membeli sesuatu di toko itu.
- 2) Mengapa dia membencimu? /--- Dia membencimu

3. Tindak Ujaran (*Speech Act*)

Tindak Ujaran berhubungan dengan adanya keinginan untuk menindakkan sesuatu dari pembicara atau penulis melalui kalimat yang diucapkan atau dituliskannya. Chaniago, 1997 menjelaskan tiga jenis tindakan dalam tindak ujaran (*speech act*) yaitu:

a. Tindak Lokusi (*Locutionary act*)

Tindak lokusi adalah tindak tutur untuk menyatakan sesuatu. Tindak lokusi yang mengaitkan suatu topik dengan keterangan dalam suatu ungkapan. Tindak lokusi memandang suatu kalimat/ ujaran sebagai suatu proposisi yang terdiri dari subjek/ topik dan predikat/ komentar.

b. Tindak Ilokusi (*illocutionary act*)

Tindak Ilokusi merupakan pengucapan suatu pernyataan, tawaran, janji, pertanyaan, pujian, permintaan, dan sebagainya yang dinyatakan dengan bentuk-bentuk kalimat yang mewujudkan

suatu ungkapan. Tindak ilokusi memandang suatu kalimat/ ujaran sebagai tindakan bahasa, misalnya menyuruh, memanggil, menyatakan setuju, menyampaikan keberatan, dan sebagainya.

c. Tindak Perlokusi (*perlocution act*)

Tindak Perlokusi ialah hasil atau efek yang ditimbulkan oleh suatu ungkapan pada pendengar atau lawan tutur sesuai dengan *situasi* dan *kondisi* pengucapan sebuah kalimat.

4. Implikatur Percakapan (*Conversational Implicature*)

Implikatur merupakan kegiatan menganalisis ucapan pembicara untuk menentukan makna yang tersirat/ terselubung dari ucapan yang dikeluarkan oleh pembicara itu. Implikatur percakapan contohnya,

A : Rasanya kerongkonganku terasa kering sekali.

B : Kan ada warung di ujung jalan itu.

Pada percakapan di atas, B tidak secara terus terang menanggapi ucapan A. Meskipun demikian, apa yang diucapkannya secara tidak langsung menanggapi ucapan A itu. Pernyataan tentang warung memberikan implikasi bahwa terdapat minuman di situ. Jadi, baik A maupun B dapat membeli minuman di situ sehingga kerongkongannya tidak akan terasa kering lagi.

Selain dua macam implikatur di atas terdapat pula aturan percakapan (*conversational maxim*) atau maksim yang dikemukakan oleh Grice. Grice (dalam Wahid dan

Juanda, 2005: 95-97) mengemukakan empat maksim dalam percakapan yaitu:

a. Maksim Kuantitas

Maksim kuantitas menetapkan bahwa setiap peserta pembicaraan memberikan kontribusi yang secukupnya atau sesuai dengan yang diperlukan oleh lawan bicaranya.

b. Maksim Kualitas

Maksim atau aturan kualitas menetapkan bahwa setiap peserta pembicaraan harus mengatakan hal yang sebenarnya.

c. Maksim Hubungan atau Relevansi.

Maksim relevansi menetapkan bahwa setiap peserta pembicaraan harus memberikan kontribusi yang relevan dengan masalah pembicaraan.

d. Maksim Cara atau Maksim Pelaksanaan

Maksim cara atau maksim pelaksanaan menetapkan setiap peserta pembicaraan berbicara secara langsung, tidak kabur, tidak taksa (*ambiguity*), dan tidak berlebihan secara runtut.

Dalam hal ini, penulis tidak membahas lagi mengenai tindak ujaran (*speech act*). Jadi, penulis fokus pada deiksis, praanggapan, dan implikatur.

C. Bentuk-Bentuk Pragmatik

Pragmatik adalah cabang linguistik yang mempelajari bagaimana konteks, tujuan, dan efek komunikasi mempengaruhi penggunaan bahasa. Chaniago, 1997 menguraikan bentuk-bentuk pragmatik dalam percakapan pergaulan hidup sehari-hari yaitu:

1. Bentuk Lokusi, Ilokusi, dan Perlokusi
2. Implikatur Konvensional dan Implikatur Percakapan
3. Anafora dan Katafora
4. Maksim Kuantitas, maksim Kualitas, Maksim Hubungan, dan Maksim Cara
5. Maksim Kebijaksanaan, Maksim Kedermawanan, Maksim Kemurahan, Maksim Kerendahan Hati, Maksim Kesepakatan, dan Maksim Kesimpatisan
6. Praanggapan Semantik dan Praanggapan Pragmatik

Secara umum, bentuk-bentuk pragmatik yang dapat diamati dan dianalisis antara lain sebagai berikut.

1. Implikatur

Implikatur adalah salah satu aspek pragmatik yang berkaitan dengan apa yang tersirat dalam sebuah ujaran. Implikatur terbagi menjadi dua jenis: implikatur percakapan dan implikatur konvensional. Implikatur percakapan terjadi ketika pembicara menyampaikan sesuatu yang lebih dari apa yang secara harfiah dikatakan. Implikatur konvensional, di sisi lain, terkait dengan makna tertentu yang diikuti oleh konvensi bahasa.

2. Kesantunan

Kesantunan adalah bentuk pragmatik yang berkaitan dengan bagaimana pembicara dan pendengar memperhatikan norma-norma sosial dalam berkomunikasi. Hal ini melibatkan penggunaan ungkapan yang sopan, penghindaran konflik, dan menghormati orang lain.

3. Tindak tutur

Tindak tutur adalah tindakan yang dilakukan oleh pembicara melalui ujarannya. Ini mencakup berbagai jenis tindakan seperti permintaan, perintah, janji, pengakuan, dan lain sebagainya. Pragmatik menganalisis bagaimana tindak tutur ini dikodifikasikan dan dipahami dalam konteks komunikasi.

4. Prinsip kerja sama

Prinsip kerja sama merujuk pada prinsip-prinsip dasar yang mengatur kerja sama antara pembicara dan pendengar dalam sebuah percakapan. Prinsip-prinsip ini meliputi prinsip kerja sama, prinsip relevansi, prinsip kuantitas, prinsip kualitas, dan prinsip gaya.

5. Referensi

Referensi dalam pragmatik mengacu pada cara pembicara menggunakan bahasa untuk merujuk pada orang, objek, atau konsep tertentu. Pragmatik menganalisis bagaimana referensi ini dilakukan dan

bagaimana konteks mempengaruhi pemahaman referensi.

6. Aktivitas tuturan

Aktivitas tuturan merujuk pada tujuan atau aktivitas yang ingin dicapai oleh pembicara melalui percakapan. Hal ini melibatkan analisis tujuan komunikasi, seperti memberikan informasi, meminta bantuan, atau mengungkapkan emosi.

7. Kehematan Bahasa

Kehematan bahasa adalah konsep pragmatik yang berkaitan dengan penggunaan bahasa yang efisien dan efektif dalam komunikasi. Hal ini melibatkan penggunaan kata-kata yang tepat, penghindaran redundansi, dan struktur kalimat yang efisien.

D. Aspek-Aspek Pragmatik

Leech (dalam Yusuf, 2005: 13) mengemukakan sejumlah aspek yang senantiasa perlu dipertimbangkan dalam studi pragmatik pada umumnya dan tindak tutur pada khususnya. Aspek-aspek tersebut meliputi

1. **Penutur dan Lawan Tutur**

Konsep ini pun mencakup penulis dan pembaca apabila tuturan tersebut dikomunikasikan secara tertulis. Aspek-aspek yang berkaitan dengan penutur dan lawan tutur adalah usia, latar belakang, sosial ekonomi, jenis kelamin, tingkat keakraban, dan lain-lain.

2. **Konteks Tuturan**

Pengkajian tuturan yang bersifat fisik lazimnya disebut koteks (*co-text*), sedangkan pengkajian yang berdasarkan setting social disebut konteks (*context*). Di dalam pragmatik, konteks pada hakikatnya merupakan latar belakang pengetahuan yang dipahami bersama oleh penutur dan lawan tutur.

3. **Tujuan Tuturan**

Bentuk tuturan yang dikemukakan penutur dilatarbelakangi oleh suatu maksud dan tujuan tertentu. Aneka macam bentuk tuturan dapat digunakan untuk menyatakan maksud yang sama. Sebaliknya, berbagai macam maksud dapat dikemukakan dengan tuturan yang sama. Di dalam pragmatik, berbicara adalah aktivitas yang berorientasi pada ujaran.

4. **Tuturan sebagai Bentuk Tindakan**

Gramatika menangani unsur-unsur kebahasaan sebagai entitas yang abstrak, seperti kalimat dalam studi sintaksis, preposisi dalam studi semantik, dan pragmatik menangani tindak verbal dalam situasi tertentu. Dengan kata lain, pragmatik menangani bahasa dalam tingkatannya yang lebih konkret daripada gramatika.

5. **Tuturan sebagai Produk Tindak Verbal**

Sebagaimana halnya tuturan dalam kriteria keempat tersebut, tuturan yang dihasilkan merupakan suatu bentuk tindak tutur. Oleh karena itu, tuturan yang dihasilkan merupakan suatu bentuk tindak verbal.

E. Mengenal Wacana, Teks, dan Konteks

Wacana, teks, dan konteks adalah konsep penting dalam linguistik dan analisis bahasa. Berikut adalah pengenalan singkat untuk masing-masing konsep tersebut:

1. Wacana

Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997:1122) mengemukakan bahwa wacana adalah (1) ucapan; perkataan; tutur; (2) keseluruhan tutur yang merupakan suatu kesatuan; (3) satuan bahasa terlengkap, realisasinya tampak pada bentuk karangan yang utuh seperti novel, buku, atau artikel, atau pada pidato, khotbah, dsb.

Menurut Stubbs (Suparno dan Martutik, 1998: 1.13), wacana merupakan penggunaan bahasa untuk berkomunikasi dalam konteks sosial secara nyata. Sedangkan Widdowson menggunakan istilah wacana untuk mengacu penggunaan rangkaian kalimat. Pengertian tersebut mencakup rangkaian kalimat (*sentence in combination*) yang membentuk suatu satuan yang lebih besar disebut teks. Selanjutnya, penggunaan kalimat berarti penggunaannya dalam komunikasi, dalam suatu tindak sosial.

Dari segi etimologi, Wahid dan Juanda (2005: 9) mengemukakan bahwa wacana atau *discourse* berasal dari bahasa Latin "*discursus*" yang berarti lari kian kemari (yang diturunkan dari *dis* 'dari', dalam arah yang berbeda dan *currere* 'lari' yaitu:

- a. Komunikasi pikiran dengan kata-kata; ekspresi ide-ide atau gagasan-gagasan; konvensi atau percakapan.
- b. Komunikasi secara umum, terutama sebagai suatu subjek studi atau pokok telaaah.
- c. Risalah tulis; disertasi formal; kuliah; ceramah; khotbah. (Webster, 1985: 522)
- d. Selanjutnya dikatakan dalam kamus Webster, wacana atau *discourse* diartikan sebagai “*connected speech or writing consisting of more than one sentence*”.

Dari beberapa pempdapat para ahli, disimpulkan bahwa wacana adalah suatu rangkaian tindak tutur yang diungkapkan baik secara lisan maupun tertulis untuk mengungkapkan suatu objek agar dapat dimengerti oleh pembaca atau pendengar.

2. Teks

Van Dijk (Wahid dan Juanda, 2005:91-92) mengemukakan bahwa ada enam konsep utama teks, yaitu:

- a. Suatu teks adalah suatu entitas yang dirangkum dalam suatu topik.
- b. Beberapa teks (atau beberapa rangkaian subtopik) merupakan suatu wilayah pengertian yang secara hirearkis diorganisir mulai dari tingkat permukaan sampai ke dalam dan sampai pada topik yang lebih umum.

- c. Tingkat luaran (permukaan) suatu teks terdiri atas kata-kata (atau simbol-simbol) yang sebenarnya merupakan rangkaian ungkapan.
- d. Tingkat permukaan secara berturut-turut dapat dianalisis secara logis guna menunjukkan struktur logis atau hubungan linear atau koherensi linear.
- e. Tidak ada satupun teks yang secara utuh dipahami secara sederhana melalui analisis logis struktur urutan linear karena semua relasi logis antar proposisi tidak pernah sepenuhnya terklarifikasi berdasarkan bukti-bukti simbolik.
- f. Kadang-kadang apa yang dikatakan (secara simbolik ditunjukkan) pada tingkat permukaan (luaran) memberi kita pemahaman apa yang terdapat pada tingkat yang lebih dalam seperti yang tampak pada teks.

Cook (Wahid dan Juanda, 2005: 92) mengatakan bahwa teks adalah semua bentuk bahasa baik itu kata-kata yang tercetak di kertas, tetapi juga berbagai ekspresi komunikasi, seperti: ucapan, musik, gambar, efek suara, citra, dan lain-lain.

Jadi, teks merupakan entitas yang dirangkum suatu topik yang memberi pemahaman mendalam mengenai objek pembicaraan baik lisan maupun tertulis.

3. Konteks

Suparno dan Martutik (1998: 5.5) mengatakan bahwa konteks adalah benda atau hal berada bersama teks dan

menjadi lingkungan atau situasi penggunaan bahasa. Konteks tersebut dapat berupa konteks linguistik dan dapat pula berupa konteks ekstralinguistik.

Sedangkan menurut Cook (Wahid dan Juanda, 2005: 92) konteks terdiri atas semua situasi yang berada di luar teks dan mempengaruhi pemakaian bahasa seperti: partisipan, situasi, fungsi, dan lain-lain. Wahid dan Juanda (2005: 93) mengemukakan konteks pemakaian bahasa yang dibagi ke dalam empat jenis kategori, yaitu:

- a. Konteks fisik (*physical context*) meliputi tempat terjadinya pemakaian bahasa dalam suatu komunikasi, objek yang disajikan dalam peristiwa komunikasi itu, dan tindakan atau perilaku dari para pemeran dalam komunikasi itu.
- b. Konteks epistemis (*epistemic context*) latar belakang pengetahuan yang sama-sama diketahui oleh pembicara maupun oleh pendengar.
- c. Konteks linguistik (*linguistic context*) terdiri atas kalimat-kalimat atau tuturan-tuturan yang mendahului satu kalimat atau tuturan-tuturan tertentu dalam peristiwa komunikasi.
- d. Konteks sosial (*social context*) relasi sosial dan latar setting yang melengkapi hubungan antara pembicara (penutur) dengan pendengar (Safi'e dalam Sobur, 2001: 57).

Jadi, konteks terbentuk dari situasi di luar teks tetapi masih berada dalam teks yang dapat

mempengaruhi partisipan, situasi, fungsi, dan lain-lain.

Menurut Hymes (Wahid dan Juanda, 2005:95) konteks wacana dibentuk oleh berbagai unsur yaitu:

a. Latar (*Setting*)

Latar mengacu pada tempat (*ruang-space*) dan waktu atau tempo (*time*) terjadinya percakapan.

b. Peserta (*Participants*)

Peserta mengacu kepada peserta percakapan, yakni pembicara (*penyapa*) dan pendengar atau kawan bicara (*pesapa*).

c. Hasil (*Ends*)

Hasil mengacu pada hasil percakapan dan tujuan percakapan. Topik yang menarik belum tentu hasilnya baik karena bergantung dari orang yang menyampaikan dan cara penyampaiannya. Kadang-kadang topik menarik, tetapi hasil tidak memuaskan, mengingat ditentukan pula oleh peserta ujaran.

d. Amanat (*message*)

Amanat mengacu pada bentuk dan isi amanat. Bentuk amanat dapat berupa surat, esei, iklan, pemberitahuan, pengumuman, dan sebagainya.

e. Cara (*Key*)

Cara atau *key* mengacu pada semangat melaksanakan percakapan, misalnya percakapan, misalnya: bercakap-cakap dengan penuh

semangat menyala-nyala, atau dengan cara santai, tenang, dan meyakinkan.

f. Sarana (Instrument)

Sarana mengacu pada penggunaan bahasa baik lisan maupun tulis dan mengacu pada variasi bahasa yang digunakan.

g. Norma (Norm)

Mengacu pada perilaku peserta percakapan. Misalnya diskusi dan kuliah. Keduanya memiliki norma yang berbeda. Diskusi perilakunya cenderung dua arah, sedangkan kuliah cenderung satu arah walaupun diberi kesempatan untuk bertanya. Dengan demikian, ada norma diskusi dan norma kuliah.

h. Jenis (Genre)

Genre mengacu pada kategori, seperti: sajak, teka-teki, kuliah, dan doa.

BAB 4

Wacana *Chatting* dalam Komunikasi Digital

Perkembangan peradaban manusia diiringi dengan perkembangan cara penyampaian informasi (yang selanjutnya dikenal dengan istilah Teknologi Informasi). Perkembangan penyampaian informasi yang sekarang dilakukan oleh negara-negara maju adalah internet. Salah satu manfaat internet yaitu seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain, baik dalam bentuk informasi, bertukar pendapat, dan sebagainya.

Perkembangan internet di Indonesia memancing pebisnis untuk membuka warnet (warung internet) sehingga kita tidak ketinggalan informasi dengan negara-negara lain (Usman, Sakaria, dan Hasriani, n.d). Warnet telah terdapat di berbagai tempat dan telah menjadi bagian dari hidup baik pelajar, mahasiswa, pegawai, maupun pengangguran untuk mencari informasi terkini.

A. Komunikasi Digital

Komunikasi digital telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan internet. Dalam era digital ini, komunikasi melalui media elektronik dan online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pada subbab ini membahas peran dan dampak komunikasi digital dalam masyarakat modern. Pertama-tama, komunikasi digital telah mengubah cara kita berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Teknologi seperti email, pesan teks, panggilan video, dan media sosial memungkinkan kita untuk berkomunikasi secara instan dengan orang di berbagai belahan dunia. Jarak dan batasan waktu bukan lagi hambatan dalam berkomunikasi, sehingga memperluas jangkauan komunikasi kita secara global.

Selain itu, komunikasi digital juga memainkan peran penting dalam dunia bisnis dan perekonomian. Penggunaan email dan video konferensi memungkinkan kolaborasi tim yang efisien, bahkan jika anggota tim berada di lokasi yang berbeda. Bisnis juga memanfaatkan media sosial dan platform digital lainnya untuk mempromosikan produk dan layanan mereka kepada target audiens yang lebih luas, serta membangun hubungan dengan pelanggan melalui interaksi online.

Komunikasi digital juga memberikan peluang bagi individu untuk menyampaikan pendapat, mengemukakan ide, dan berpartisipasi dalam diskusi publik secara luas. Platform blog, forum, dan media sosial memungkinkan individu untuk

menjadi pembuat konten dan berbagi informasi dengan audiens yang besar. Hal ini mendorong kebebasan berbicara dan pertukaran gagasan, serta memberikan ruang untuk pengembangan komunitas online yang berbagi minat dan pandangan.

Namun, komunikasi digital juga memiliki dampak yang perlu diperhatikan. Salah satu dampaknya adalah informasi yang berlebihan atau tidak akurat yang dapat menyebar dengan cepat melalui media sosial. Dalam era di mana siapa pun dapat dengan mudah mempublikasikan informasi, penting bagi kita untuk mengembangkan keterampilan pemfilteran informasi dan kritis dalam mengonsumsi konten digital. Selain itu, komunikasi digital juga dapat mempengaruhi aspek interpersonal dan komunikasi tatap muka. Ketergantungan yang tinggi pada teknologi dapat mengurangi interaksi langsung, kontak mata, dan bahasa tubuh, yang merupakan elemen penting dalam komunikasi yang efektif. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk menjaga keseimbangan antara komunikasi digital dan komunikasi tatap muka.

Dalam kesimpulan, komunikasi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita berkomunikasi, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan bisnis. Perkembangan teknologi dan internet telah memperluas jangkauan dan kecepatan komunikasi, memungkinkan kolaborasi global, dan memberikan platform bagi individu untuk menyampaikan pendapat mereka. Namun,

penting untuk memahami dan mengelola dampak komunikasi digital, termasuk pengelolaan informasi yang baik dan menjaga keseimbangan dengan komunikasi tatap muka.

B. Sejarah Internet

Menurut Ramadhan (2005: 3), pada tahun 1960-an Departemen Pertahanan Amerika Serikat melalui *Advanced Research Projects Agency (ARPA)* merintis sebuah sistem jaringan ARPANET. ARPANET merupakan cikal bakal dari internet. Pada tahun 1980-an, internet mulai digunakan secara terbatas untuk menghubungi beberapa universitas terkemuka di Amerika Serikat. Protokol standar TCP/ IP mulai diperkenalkan pada tahun 1982. Sistem nama domain mulai digunakan pada tahun 1984. National Science Foundation Network (NSFNET) dibangun pada tahun 1986 dan mulai menggantikan peran ARPANET sebagai jaringan riset di Amerika Serikat. Beberapa jaringan internasional di berbagai mulai dibangun dan dihubungkan dengan NSFNET. Arpanet dibubarkan pada tahun 1990. Namun internet tetap terus berkembang hingga sekarang. Awalnya informasi yang bisa diperoleh melalui internet hanyalah informasi berbasis teks. Pada tahun 1990, layanan berbasis tampilan grafis yaitu World Wide Web (WWW) mulai dikembangkan oleh CERN. Pada tahun 1993, InterNIC didirikan untuk melayani pendaftaran nama domain. Sekitar tahun 1994, internet mulai digunakan di Indonesia.

Ramadhan (2005: 1-2) mengemukakan bahwa internet adalah singkatan dari *Interconnected Network*. Internet merupakan sebuah system komunikasi yang mampu

menghubungkan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Berbagai jenis komputer dengan spesifikasi yang berbeda-beda dapat saling berkomunikasi melalui internet. Beberapa bentuk jaringan yang berbeda-beda dapat saling bertukar informasi dan data melalui internet menggunakan seperangkat aturan yang disebut protokol TCP/ IP. Untuk membedakan setiap komputer atau jaringan yang terhubung ke internet maka digunakan sebuah identitas tertentu yang disebut alamat IP (*IP Address*). Alamat IP merupakan kombinasi angka-angka yang menunjukkan identitas sebuah komputer atau jaringan di internet. Contoh alamat IP: 202.155.1.111.

Selain menggunakan alamat IP, beberapa komputer atau jaringan dapat juga memiliki identitas berupa nama yang mudah diingat. Nama tersebut disebut sebagai nama domain, contohnya: www.yahoo.com, www.bendera.com, atau www.elexmedia.co.id. (Ramadhan, 2005 : 2).

C. Fungsi Internet

Menurut Ramadhan (2005:2), internet mampu membuat pekerjaan kita menjadi lebih muda dan efisien. Segala informasi bisa dengan mudah didapat melalui internet. Dengan adanya internet, perbedaan jarak tidak lagi menjadi hambatan dalam melakukan komunikasi.

1. Persyaratan Akses Internet

Internet merupakan alat komunikasi yang paling digemari oleh masyarakat. Selain efisien dan murah internet juga memberikan beberapa kemudahan kepada penggunaanya untuk mendapatkan informasi dari belahan dunia. Para netter tidak dapat langsung

terkoneksi dengan internet apabila tidak memenuhi persyaratan.

Adapun persyaratan akses internet yaitu:

- a. *Komputer* sangatlah penting karena tanpa komputer maka kita tidak dapat mengakses komputer. Jenis komputer sangatlah beragam sesuai dengan kecepatan *processor*. Semakin tinggi kecepatan *processor* komputer akan mempengaruhi akses internet. Apabila sudah terdaftar pada *Internet Service Provider (ISP)*, pertimbangan kualitas komputer menjadi bagian yang sangat mutlak. Dengan demikian, komputer terbaru dengan *processor* yang berkecepatan tinggi dengan *random access memory (RAM)* yang cukup menjadi pilihan utama dalam mengakses internet.
- b. *Modem* merupakan singkatan dari modulator demodulator, yaitu alat yang berguna untuk mengubah aliran data dari computer menjadi sinyal-sinyal telepon atau sebaliknya. Modem ada yang sifatnya internal ataupun eksternal.
- c. *Saluran telepon* sangat penting untuk mengakses internet berfungsi sebagai pulsa pemakaian pada saat internet.
- d. *Provider* merupakan penyedia jasa akses internet yang lebih dikenal dengan *Internet Service Provider (ISP)*. Untuk mengakses internet, kita harus mendaftar pada salah satu ISP dengan

menggunakan nomor telepon. Setelah terdaftar pada salah satu *provider*, setiap akses internet akan dikenakan pulsa lokal sekalipun kita mengakses dengan lawan bicara yang berada di daerah lain, bahkan di negara atau benua lain.

Sekarang, syarat keempat tidaklah mutlak menjadi prasyarat karena saat ini terdapat fasilitas yang disediakan oleh telkom untuk mengakses internet dengan mudah yaitu telkomnet instant.

2. Aplikasi di Internet

Ramadhan (2005: 4) mengemukakan hal-hal yang umum dilakukan melalui internet adalah sebagai berikut:

- a. *Browsing* atau *Surfing* yaitu kegiatan ‘berselancar’ di internet. Kegiatan ini dapat kita analogikan layaknya berjalan-jalan di sebuah mal sambil melihat-lihat ke dalam toko-toko tanpa membeli apa pun.
- b. *Searching* yaitu kegiatan mencari data atau informasi tertentu di internet.
- c. *Electronic mail (E-Mail)*. Kita dapat saling berkirim surat atau biasa disebut *E-Mail* melalui internet.
- d. *Mailing List* merupakan salah satu fasilitas untuk berdiskusi melalui *e-mail*. Anda bersama teman-teman dapat bertukar surat atau pesan melalui *Mailing List*.
- e. *Chatting* yaitu kegiatan ‘ngobrol’ atau berkomunikasi dengan orang lain di internet.

- f. *Download* adalah proses mengambil file dari komputer lain melalui internet ke komputer kita.
- g. *Upload* adalah proses meletakkan file dari komputer kita ke komputer lain melalui internet.

3. **Membangun Koneksi Internet pada Windows XP**

Ramadhan (2005: 6) menguraikan langkah-langkah melakukan koneksi dengan internet pada Windows XP sebagai berikut:

- a. Pastikan komputer Anda sudah terinstall system operasi Windows XP dan berjalan dengan baik.
- b. Pastikan bahwa sudah terpasang sebuah modem pada komputer Anda.
- c. Pastikan Anda sudah mempunyai minimal sebuah saluran telepon dengan nomor telepon tertentu.
- d. Hubungkan modem di komputer Anda dengan pesawat telepon Anda. Gunakan sebuah kabel dengan konektor RJ-45 untuk menghubungkan keduanya.
- e. Nyalakan komputer Anda.
- f. Buka *Windows Explorer*, lalu buka *Control Panel*, kemudian klik gambar ikon *Network Connections*.
- g. Klik menu *File > Open* pada menu bar *Windows Explorer* sehingga akan muncul jendela baru.
- h. Pada jendela baru, klik tulisan *Create a new connection* maka akan muncul jendela *New Connection Wizard*.
- i. Klik tombol *Next*.

- j. Aktifkan opsi pilihan *Connect to the Internet*, lalu klik tombol *Next*.
- k. Aktifkan opsi pilihan *set up my connection manually*, lalu klik tombol *Next*.
- l. Aktifkan opsi pilihan *Connect using a dial-up modem*, lalu klik tombol *Next*.
- m. Tentukan nama ISP Anda pada kotak isian *ISP Name*, misalnya *BenderaNET*, lalu klik tombol *Next*.
- n. Tentukan nomor telepon ISP Anda pada kotak isian *Phone Number*, lalu klik tombol *Next*.
- o. Isikan *User name* Anda. Ketikkan password Anda pada kotak isian *Password*. Ketik ulang password Anda pada kotak isian *Confirm password*. Klik tombol *Next*.
- p. Aktifkan kotak ceklist *Add a shortcut to this connection to my desktop*, lalu klik tombol *Finish* untuk menyelesaikan proses pembuatan koneksi. Sebuah shortcut untuk koneksi tersebut akan muncul di desktop komputer Anda.

4. **Koneksi ke Internet**

Ramadhan (2005: 13) memberikan langkah-langkah untuk melakukan koneksi dengan internet, yaitu:

- a. Tampilkan desktop komputer Anda.

Misalkan Anda sudah membangun sebuah koneksi internet melalui ISP bernama *BenderaNET*, maka klik ikon koneksi bertuliskan *BenderaNET* pada

desktop computer Anda menggunakan tombol mouse sebelah kanan.

- b. Ketika muncul menu popup, klik Connect.
 - 1) Klik tombol Dial, lalu tunggu beberapa saat. Ketika proses koneksi dengan internet berhasil, biasanya akan muncul sebuah pesan di pojok kanan bawah layar monitor Anda.
 - 2) Setelah koneksi berhasil, Anda dapat segera menjelajahi internet untuk mendapatkan segala informasi yang ada di dalamnya.

D. *Chatting* di Internet

1. Pengertian *Chatting*

Menurut Ramadhan (2005: 4) *chatting* adalah kegiatan “ngobrol” atau berkomunikasi dengan orang lain di internet. Jadi, *chatting* merupakan sarana untuk berkenalan, berbagi informasi, mengemukakan pendapat atau gagasan kepada orang lain di seluruh belahan dunia

2. Instalasi MIRC

MIRC merupakan aplikasi Internet Relay Chat (IRC) yang paling populer di masyarakat. MIRC menyediakan antarmuka yang mudah digunakan untuk dapat berhubungan dengan jaringan IRC. Jaringan IRC adalah sebuah tempat pertemuan maya (virtual) di mana setiap

orang dari seluruh penjuru dunia dapat saling bertemu dan berbicara (Ramadhan, 2005: 91).

Selanjutnya Ramadhan (2005: 91- 95) menjelaskan cara menginstall MIRC, yaitu:

- a. Jalankan browser Anda, lalu buka halaman web www.mirc.com/get.html.
- b. Ketika muncul halaman web klik tulisan mirc6.16 in Singapore.
- c. Secara otomatis akan muncul konfirmasi untuk melakukan download terhadap file instalasi MIRC.
- d. Klik tombol Save untuk mulai men-download file instalasi tersebut.
- e. Ketika muncul jendela Save As, pilihlah folder C:/download. Kemudian klik tombol Save.
- f. Ketika muncul jendela progress download, tunggulah beberapa saat hingga proses download selesai.
- g. Setelah proses download selesai, maka dalam folder C:/download akan terdapat sebuah file baru bernama mirc616.exe. Lakukan klik ganda pada nama file tersebut.
- h. Secara otomatis proses instalasi program MIRC akan dimulai.
- i. Klik tombol Next
- j. Klik tombol Yes

- k. Klik tombol install. Kemudian tunggu beberapa saat hingga proses instalasi selesai.
- l. Klik tombol finish untuk menyelesaikan proses instalasi.

3. Chatting di MIRC

Ramadhan (2005: 95) mengemukakan langkah-langkah menggunakan MIRC untuk *chatting*.

- a. Pastikan program MIRC telah terinstall di kompuetr Anda, kemudian jalankan program tersebut dari start menu computer atau desktop kompuetr Anda.
- b. Ketika muncul jendela, klik tombol Continue.
- c. Secara otomatis, akan muncul jendela MIRC Options
- d. Masukkanlah nama dan alamat e-mail Anda. Masukkan pula “nama samaran” Anda dalam kotak isian Nickname. Nama samaran inilah yang akan digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain dalam MIRC nantinya.
- e. Tentukan juga nama samaran Anda lainnya pada kotak isian Alternative, hal ini berguna seandainya nama samaran Anda ternyata sudah ada yang menggunakannya.
- f. Klik tulisan Connect pada bagian Category, jendela MIRC Options akan berubah.

- g. Tentukan jaringan IRC yang ingin Anda gunakan pada kotak pilihan IRC Network, sebaliknya pilihlah All.
- h. Tentukan server IRC yang anda gunakan pada kotak pilihan IRC Server, sebaliknya pilihlah Dalnet.
- i. Klik tombol Connect To Server, ketika proses koneksi berhasil, akan muncul jendela MIRC Favorites.
- j. Pilihlah salah satu nama channels yang ingin Anda masuki, Anda juga dapat menuliskan nama channel tersebut dalam kotak isian Enter a channel name and click join. Misalnya #Bawel.
- k. Klik tombol Join.
- l. Setelah Anda berhasil terhubung dengan sebuah channel, maka akan muncul jendela sebuah channel.
- m. Klik ganda salah satu nama orang yang ingin Anda ajak untuk mengobrol pada kotak bagian kanan dan akan muncul tampilan.
- n. Mulailah mengobrol dengan teman baru Anda tersebut. Ketikkan sebuah kalimat, lalu tekan tombol Enter pada keyboard.
- o. Anda dapat mengklik tombol X untuk menutup sebuah channel atau menutup program MIRC.

4. Etika *Chatting*

Adapun etika *chatting* menurut Hakim yaitu

- a. Jangan menggunakan *emoticon* atau *audible* yang “aneh-aneh” bisa mengundang salah tafsir *partner chatting*. Apalagi menggunakan *audible* “Hey sexy” sebagai sapaan di awal dialog. Sekalipun *partner chatting* anda adalah sahabat akrab anda, selama dia lain jenis sebaiknya tidak menggunakan *emoticon/ audible* yang punya nuansa melecehkan atau kurang pantas demi menghormati dia.
- b. Jangan kesal atau marah saat *partner chatting* kita tidak menjawab pesan kita dalam waktu yang sesingkat-singkatnya.
- c. Jangan lupa untuk meninggalkan pesan kepada *partner chatting* saat kita meninggalkan komputer. Supaya menjaga perasaan dari *partner* kita, sebaiknya kita meninggalkan pesan ke dia sebelum meninggalkan komputer.
- d. Jangan membuka jendela dialog dengan banyak orang dalam waktu yang sama. Dari sisi pekerjaan, tentu saja kegiatan *chatting* yang demikian akan mengganggu aktifitas pekerjaan kita dan mengurangi produktifitas kita. Pasalnya, waktu kita akan habis hanya untuk melayani banyak orang yang sedang berdialog dengan kita di IM. Di sisi lain, *chatting* dengan banyak orang di waktu

yang sama membuat kita tidak konsentrasi dengan partner *chatting* sehingga jawaban yang diberikan asal bunyi. Belum lagi kalau kita kirim pesan ke orang yang salah.

- e. Jangan gunakan kata atau kalimat yang kasar atau kurang sopan. Ada keterbatasan dalam berkomunikasi menggunakan YM. Kata atau kalimat yang sering atau biasa kita gunakan dalam percakapan verbal *face to face* tidak selalu cocok kita gunakan di IM. Tapi, seperti berbicara juga, kita perlu berhati-hati dalam menulis/ mengeluarkan kata-kata. Jangan katakana semua yang engkau ketahui, tapi ketahuilah semua yang engkau katakana, begitu nasihat para nabi. Pikirkan ulang apa yang kita ketik di jendela IM sebelum kita menekan “Enter”.
- f. Jangan sembarang meneruskan pesan ke orang lain, apalagi orang banyak.

E. Wacana *Chatting* dalam Komunikasi Digital

Dalam era digital yang terus berkembang, *chatting* telah menjadi salah satu bentuk komunikasi yang paling umum digunakan di antara individu. Dengan popularitas aplikasi dan *platform chat* yang terus meningkat, wacana *chatting* telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita berinteraksi dan berkomunikasi secara *online*. Wacana *chatting* dalam komunikasi digital merujuk pada bentuk interaksi komunikasi

yang dilakukan melalui pesan teks secara langsung melalui aplikasi atau *platform* chat. Ini dapat mencakup obrolan satu lawan satu atau dalam kelompok, dan sering kali melibatkan pertukaran pesan singkat, emotikon, gambar, atau tautan.

Wacana *chatting* dalam komunikasi digital memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari bentuk komunikasi lainnya:

1. *Real-time* dan instan

Salah satu keunggulan utama *chatting* adalah kemampuannya untuk menyampaikan pesan secara *real-time*. Pesan yang dikirim dan diterima dapat terjadi dalam hitungan detik, memungkinkan komunikasi yang cepat dan efisien.

2. Fleksibilitas dalam format

Chatting memungkinkan pengguna untuk menggunakan berbagai format pesan, seperti teks, emotikon, gambar, atau bahkan stiker. Ini memberikan ruang bagi ekspresi emosi dan memberikan dimensi tambahan pada pesan yang dikirim.

3. Interaksi dua arah

Wacana *chatting* melibatkan pertukaran pesan antara dua atau lebih pihak, memungkinkan respons langsung dari penerima. Ini menciptakan interaksi yang dinamis dan memfasilitasi percakapan yang mendalam.

4. Asinkron

Meskipun *chatting* bisa dilakukan secara *real-time*, dalam beberapa kasus, pesan dapat dibalas secara

asinkron. Pesan dapat dibaca dan dijawab saat waktu yang tepat bagi penerima, memberikan fleksibilitas dalam menjaga komunikasi yang kontinu.

5. Kelompok atau obrolan multi-pihak

Selain chat satu lawan satu, chatting juga memungkinkan komunikasi dalam kelompok atau obrolan dengan beberapa peserta. Ini memungkinkan kolaborasi dan diskusi kelompok yang lebih luas.

6. Histori pesan

Keuntungan dari chatting adalah adanya sejarah pesan yang terekam. Pengguna dapat melihat dan merujuk kembali ke pesan sebelumnya, yang berguna untuk mencari informasi atau mengingat detail penting.

Wacana *chatting* dalam komunikasi digital digunakan secara luas dalam berbagai konteks, termasuk komunikasi pribadi, bisnis, tim kerja, pendidikan, dan lainnya. Meskipun chatting menyediakan kemudahan dan kecepatan dalam berkomunikasi, penting juga untuk memperhatikan etika dan kesopanan dalam penggunaannya, serta memastikan pemahaman yang jelas dan tidak terjadi salah persepsi dalam pesan yang dikirim dan diterima.

BAB 5

Ragam Slang dalam Komunikasi Digital

A. Mengenal Apa Itu Bahasa Slang?

Bahasa slang adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak formal dan biasanya digunakan dalam konteks sehari-hari, terutama dalam percakapan santai atau di antara kelompok teman sebaya. Slang adalah bagian penting dari bahasa dan budaya, dan sering kali mencerminkan identitas kelompok, ekspresi kreatif, dan perubahan sosial.

Bahasa slang merujuk pada penggunaan kata-kata, frasa, atau ungkapan yang tidak formal atau tidak baku dalam suatu bahasa. Biasanya, slang digunakan dalam konteks informal, seperti percakapan sehari-hari di antara teman sebaya atau dalam lingkungan yang lebih santai. Karakteristik utama bahasa slang adalah adanya variasi dalam penggunaan kata-kata yang berbeda dari penggunaan standar atau formal dalam bahasa yang sama.

Menurut para ahli, bahasa slang dapat didefinisikan sebagai bentuk penggunaan bahasa yang tidak resmi, tidak

baku, dan biasanya digunakan dalam komunikasi informal atau di antara kelompok tertentu.

Jonathon Green (2000) seorang leksikograf slang terkenal, mendefinisikan bahasa slang sebagai "gaya bahasa khusus yang menghadirkan kata-kata baru atau menafsirkan ulang kata-kata yang sudah ada, sering kali dengan maksud untuk mengekspresikan perasaan, mengungkapkan kelompok atau status sosial, dan menghubungkan dengan budaya populer."

David Crystal (2001) seorang ahli bahasa terkenal, melihat bahasa slang sebagai bentuk variasi bahasa yang mencerminkan kreativitas linguistik dan ekspresi sosial. Menurutnya, slang sering digunakan untuk menciptakan identitas kelompok, menggambarkan tren budaya, dan memperkuat hubungan sosial.

Sementara itu, Tony Thorne (2004), seorang ahli bahasa slang menggambarkan bahasa slang sebagai "sistem alternatif atau sub-kode bahasa yang digunakan di dalam bahasa standar dan digunakan oleh kelompok atau subkultur tertentu sebagai cara untuk mengekspresikan identitas dan menunjukkan afiliasi kelompok."

Michael Halliday (1978), seorang ahli linguistik, melihat bahasa slang sebagai bagian dari sistem register dalam bahasa. Ia menggambarkan slang sebagai bentuk yang lebih tidak formal dan memiliki aturan dan norma komunikasi yang berbeda dari bahasa standar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa slang merupakan bentuk penggunaan bahasa

yang tidak formal dan tidak baku, yang digunakan dalam konteks percakapan sehari-hari di antara kelompok tertentu atau dalam lingkungan yang santai. Bahasa slang mencerminkan keunikan dan identitas kelompok, serta dapat menciptakan ikatan sosial yang kuat di antara anggotanya. Bahasa slang sering kali mengandung kosakata alternatif, perubahan makna kata-kata yang sudah ada, atau penggunaan istilah yang tidak umum dalam bahasa standar. Slang juga dapat memanfaatkan ekspresi kreatif, humor, dan gaya bahasa yang khas. Meskipun bahasa slang memiliki kekhasan dan popularitasnya sendiri, penting untuk diingat bahwa penggunaan bahasa standar dan baku tetap penting dalam konteks formal atau profesional.

B. Sejarah Bahasa Slang

Menurut Saleh (2006) bahasa gaul biasa juga disebut ragam slang sebenarnya sudah ada sejak 1970-an. Awalnya, istilah-istilah dalam ragam slang untuk merahasiakan isi obrolan dalam komunitas tertentu, tetapi karena sering juga digunakan di luar komunitasnya, lama-lama istilah-istilah tersebut jadi bahasa sehari-hari. Seharusnya mereka tidak perlu merasa terganggu mendengar bahasa gaul remaja zaman sekarang. Saat mereka muda dulu, mereka juga punya bahasa gaulnya sendiri. Bahasa gaul atau ragam slang sudah muncul sejak awal 1970-an. Waktu itu bahasa khas anak muda itu biasa disebut bahasa prokem atau bahasa okem. Salah satu kosakata bahasa okem yang masih sering dipakai sampai sekarang adalah “bokap”. Bahasa okem awalnya digunakan oleh para preman yang kehidupannya dekat sekali dengan kekerasan, kejahatan, narkoba, dan minuman keras. Istilah-

istilah baru mereka ciptakan agar orang-orang di luar komunitas mereka tidak mengerti. Dengan begitu, mereka tidak perlu lagi sembunyi-sembunyi untuk membicarakan hal negatif yang akan maupun yang telah mereka lakukan. Karena begitu seringnya mereka menggunakan bahasa sandi mereka itu di berbagai tempat, lama-lama orang awam pun mengerti yang mereka maksud. Akhirnya mereka yang bukan preman pun ikut-ikutan menggunakan bahasa ini dalam obrolan sehari-hari sehingga bahasa okem tidak lagi menjadi bahasa rahasia. Kosakata bahasa gaul yang berkembang belakangan ini sering tidak beraturan alias tidak ada rumusnya. Sehingga kita perlu menghafal setiap kali muncul istilah baru. Misalnya untuk sebuah lawakan yang tidak lucu, kita biasa menyebutnya garing atau jayus. Ada juga yang menyebutnya jасjus. Untuk sesuatu yang tidak oke, biasa kita sebut cupu. Jayus dan cupu bisa dibilang kosakata baru. ini berbeda dengan bahasa okem dan bahasa bencong yang populer di tahun 1970-an. Misalnya, kata bokap dan bencong merupakan kata bentukan dari kata bapak dan banci.

Menurut Saleh (2006) ada banyak ragam bentukan bahasa gaul. Berikut ini penjelasan singkat beberapa metode atau rumus dalam membentuk atau memodifikasi kata.

1. Tambahan awalan ko

Awalan ko bisa dibilang sebagai dasar pembentukan kata dalam bahasa okem. Caranya, setiap kata dasar, yang diambil hanya suku kata pertamanya, tetapi suku kata pertama ini huruf terakhirnya harus konsonan. Misalnya kata preman, yang diambil bukannya pre tetapi prem. Setelah itu tambahi awalan ko, maka jadi koprem.

Kata koprem ini kemudian dimodifikasi dengan menggonta-ganti posisi konsonan sehingga prokem. Dengan gaya bicara anak kecil yang baru bisa bicara, kata prokem lalu mengalami perubahan bunyi jadi okem.

Contoh lainnya:

- Mati - komat (ko+mat) - mokat
- Bini - kobin (ko+bin) - bokin
- Beli - kobel (ko+bel) - bokel
- Bisa - kobis (ko+bis) – bokis

Dengan metode yang sama, waria di Jawa Timur mengganti awalan ko dengan si

2. Kombinasi e + ong

Kata bencong itu bentukan dari kata banci yang disisipi bunyi e dan ditambah akhiran ong. Huruf vokal pada suku kata pertama diganti dengan e. Huruf vokal pada suku kata kedua diganti ong.

Contoh lain:

- Makan - mekong
- Sakit - sekong
- Laki - lekong
- Lesbi - lesbong
- Mana - menong

Ada juga waria yang kemudian mengganti tambahan ong dengan es sehingga bentukan katanya

- Banci - bences
- Laki – lekes

3. Tambahan sisipan Pa/pi/pu/pe/po

Setiap kata dimodifikasi dengan penambahan pa/pi/pu/pe/po pada setiap suku katanya. Maksudnya bila suku kata itu bervokal a, maka ditambahi pa, bila bervokal i ditambahi pi, begitu seterusnya.

Contoh:

- Mati - ma (+pa) ti(+pi) - mapatipi
- Cina - ci (+pi) na (+pa) - cipinapa
- Gila - gi (+pi) la(+pa) - gipilapa
- Tilang - ti (+pi) la(+pa)ng - tipilapang

Bahasa gaul dengan bentukan kata macam ini rasanya merepotkan. Memang sebagai bahasa sandi atau bahasa rahasia mungkin cukup ampuh, tetapi tidak praktis. Bayangkan saja sebuah kata yang tadinya terdiri atas dua suku kata jadi empat suku kata. Jadi, terlalu panjang mengucapkannya.

Ada juga bentukan kata yang tidak beraturan, jadi tidak bisa dibikin rumusnya. Misalnya kata cabut yang kemudian jadi bacut. Artinya pergi atau berangkat. Bisa juga diartikan lari atau kabur bila diucapkan dengan intonasi tinggi dan panjang (Cabuuut...!). agak susah menghubungkan kata pergi, berangkat, lari, atau kabur dengan kata cabut. Contoh lainnya kata kece untuk cantik.

Istilah dalam bahasa gaul sekarang ini kayaknya cenderung ke arah yang tidak beraturan itu atau dengan menyingkat kata. Misalnya kalau kita mendengar ada

orang yang bilang “macan tutul di Gedung MPR, pamer paha di jalan tol” tentu itu bukan menunjukkan arti sebenarnya. Tidak ada macan tutul di MPR dan tidak ada cewek-cewek pakai rok mini di jalan tol, tetapi maksud dari kalimat tersebut: “macet total di depan Gedung MPR dan padat merayap tanpa harapan di jalan tol”.

C. Bahasa Slang dalam Komunikasi Digital

Dalam era digital, informasi dan tren dapat menyebar dengan cepat. Hal ini berdampak langsung pada perkembangan bahasa slang. Bahasa slang telah menjadi bagian integral dari komunikasi online. Penggunaan bahasa slang dalam komunikasi digital tidak hanya memberikan gaya yang unik, tetapi juga mencerminkan dinamika budaya populer dan interaksi sosial di dunia maya. Bahasa slang dalam komunikasi digital memiliki dinamika yang menarik dan terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan sosial.

Bahasa slang dalam komunikasi digital dipengaruhi oleh budaya populer, seperti musik, film, media sosial, dan meme internet. Tren budaya populer dengan cepat tercermin dalam bahasa slang, menghasilkan ungkapan-ungkapan yang terkait dengan acara populer atau karakter terkenal (Hasriani, Anshari, Syamsuri, dan Ramly, 2018; Hasriani, 2018). Kata-kata baru dan ungkapan slang dapat dengan cepat menjadi populer dan diterima oleh komunitas online. Komunikasi digital memberikan platform untuk kreativitas linguistik yang luas. Pengguna internet menciptakan kata-kata baru, memodifikasi

kata-kata yang ada, dan menggabungkan berbagai unsur bahasa untuk membentuk bahasa slang yang unik dan eksklusif.

Bahasa slang dalam komunikasi digital memiliki peran penting. Bahasa slang dalam komunikasi digital membantu pengguna menyampaikan identitas dan kepertenan mereka dalam komunitas online. Penggunaan slang yang spesifik dapat menunjukkan afiliasi dengan kelompok tertentu dan memperkuat ikatan sosial di dunia maya.

Bahasa slang dalam komunikasi digital dapat membantu membentuk dan memperkuat komunitas online. Pengguna yang menggunakan slang yang sama merasa saling terhubung dan memiliki bahasa bersama yang memperkuat ikatan mereka. Selain itu, Bahasa slang juga memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan emosi, sikap, dan nuansa dengan cara yang lebih hidup dan berwarna. Slang dapat memberikan dimensi ekspresif tambahan dalam komunikasi digital yang seringkali terbatas oleh teks.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan bahasa slang dalam komunikasi digital harus disesuaikan dengan konteks dan audiens yang tepat. Beberapa situasi atau lingkungan mungkin mengharuskan penggunaan bahasa formal dan baku. Selain itu, perlu diingat bahwa bahasa slang juga dapat berubah seiring waktu, dengan munculnya tren baru dan perubahan dalam budaya populer digital.

D. Slang dalam Pesan Teks dan Chat

Bahasa slang dalam komunikasi digital merujuk pada

penggunaan kosakata dan ungkapan informal yang khas dalam interaksi online. Hal ini sering terjadi dalam pesan teks, percakapan obrolan, media sosial, dan platform komunikasi digital lainnya. Bahasa slang dalam komunikasi digital memiliki beberapa karakteristik yang khas:

1. Penggunaan Singkatan dan akronim

Bahasa slang dalam komunikasi digital sering kali melibatkan penggunaan singkatan atau akronim untuk mengungkapkan ide atau pesan dengan cara yang ringkas dan cepat. Penggunaan singkatan dan akronim dalam wacana *chatting* merupakan salah satu bentuk bahasa slang yang umum digunakan dalam komunikasi digital. Singkatan dan akronim digunakan untuk mempersingkat kata-kata atau frasa tertentu guna menghemat waktu dan ruang dalam percakapan *online*.

2. Emoji dan emotikon

Emoji dan emotikon adalah elemen penting dalam wacana *chatting* dan pesan singkat. Mereka digunakan untuk mengekspresikan emosi, reaksi, dan nuansa secara visual. Berikut ini adalah penjelasan tentang emoji dan emotikon dalam wacana *chatting*:

a. Emoji

Emoji adalah gambar atau ikon yang digunakan untuk menggambarkan emosi atau reaksi tertentu dalam teks. Mereka biasanya berbentuk wajah manusia, objek, hewan, makanan, atau simbol lainnya. Emoji dapat menambah dimensi emosional dan ekspresif dalam komunikasi teks

yang sering kali tidak bisa diungkapkan hanya dengan kata-kata. Contoh emoji yang umum digunakan termasuk wajah tersenyum 😊, hati ❤️, tangan mengangguk 👍, atau tangisan tertawa 😂.

b. Emotikon

Emotikon adalah kombinasi karakter yang digunakan untuk mengekspresikan emosi atau reaksi. Mereka terdiri dari kombinasi simbol, angka, dan huruf yang membentuk gambar wajah atau objek tertentu. Emotikon sering kali ditulis dalam tata letak horizontal. Contoh emotikon yang umum digunakan adalah tawa LOL 😂, senyum 😊, sedih 😞, atau emoji hati <3.

Emoji dan emotikon membantu dalam menyampaikan emosi, menghidupkan suasana, dan menghindari kesalahpahaman dalam komunikasi teks. Mereka menambahkan dimensi visual dan nuansa yang lebih dalam pesan singkat. Namun, perlu diingat bahwa interpretasi emoji dan emotikon dapat bervariasi tergantung pada konteks dan budaya. Oleh karena itu, penting untuk memahami konteks dan memastikan bahwa pesan yang disampaikan dengan emoji atau emotikon sesuai dengan niat dan makna yang dimaksudkan.

3. **Frasa dan ekspresi slang**

Dalam wacana chatting, penggunaan frasa dan ekspresi slang sangat umum untuk memberikan nuansa informal,

santai, dan lebih dekat dengan gaya percakapan sehari-hari. Berikut ini adalah beberapa contoh frasa dan ekspresi slang yang sering digunakan dalam wacana chatting:

- a. "LOL" - singkatan dari "Laugh Out Loud" yang digunakan untuk menunjukkan tawa atau kegembiraan. Contoh: "Hahaha, itu lucu banget! LOL!"
- b. "OMG" - singkatan dari "Oh My God" yang digunakan untuk menyatakan keterkejutan, kejutan, atau ketidakpercayaan. Contoh: "OMG, kamu nggak akan percaya apa yang baru saja terjadi!"
- c. "TBH" - singkatan dari "To Be Honest" yang digunakan untuk memberikan pendapat jujur atau ungkapan kejujuran. Contoh: "TBH, aku rasa kamu lebih baik memilih yang lain."
- d. "IDK" - singkatan dari "I Don't Know" yang digunakan untuk mengungkapkan ketidaktahuan atau ketidakpastian. Contoh: "IDK, aku bingung harus memilih yang mana."
- e. "BTW" - singkatan dari "By The Way" yang digunakan untuk memasukkan informasi tambahan atau topik baru ke dalam percakapan. Contoh: "BTW, kamu sudah dengar kabar terbaru tentang dia?"
- f. "AF" - singkatan dari "As F***" yang digunakan untuk meningkatkan intensitas atau tingkat

sesuatu. Contoh: "Itu makanan enak AF!"

- g. "ICYMI" - singkatan dari "In Case You Missed It" yang digunakan untuk memberi tahu seseorang bahwa mereka mungkin melewatkan informasi penting. Contoh: "ICYMI, konser itu sangat hebat!"
- h. "ROFL" - singkatan dari "Rolling On the Floor Laughing" yang digunakan untuk mengekspresikan tawa yang sangat keras. Contoh: "Hahaha, itu konyol banget! ROFL!"
- i. "FOMO" - singkatan dari "Fear Of Missing Out" yang digunakan untuk menggambarkan rasa takut atau kecemasan terlewatkan atau tidak ikut dalam sesuatu yang sedang populer atau berlangsung. Contoh: "Aduh, FOMO banget nih, kayaknya acara itu seru banget!"
- j. "NVM" - singkatan dari "Never Mind" yang digunakan untuk mengatakan bahwa suatu hal tidak perlu dipedulikan lagi atau diabaikan. Contoh: "Lupakan saja, NVM."

Frasa dan ekspresi slang ini dapat memberikan nuansa yang lebih santai, akrab, dan mengikuti tren komunikasi yang sedang berlangsung dalam wacana chatting. Namun, penting untuk memperhatikan konteks dan siapa yang menjadi audiens, serta memastikan penggunaan slang yang sesuai dan dapat dimengerti oleh semua pihak yang terlibat dalam percakapan.

BAB 6

Pragmatik Ragam Slang dalam Wacana *Chatting*

A. Maksim Kerja Sama dan Implikatur Percakapan

Maksim Kerja Sama adalah salah satu dari empat maksim yang diajukan oleh ilmuwan pragmatik Paul Grice. Maksim ini berkaitan dengan usaha untuk menjaga keharmonisan dan keefektifan percakapan. Dalam konteks percakapan, kerja sama terjadi ketika semua pihak saling berusaha untuk berkomunikasi dengan cara yang saling mendukung dan memenuhi harapan-harapan yang ada. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai Maksim Kerja Sama dan implikatur percakapan:

1. Maksim Kerja Sama:

- Maksim Kuantitas: Berusaha memberikan informasi yang sesuai dan cukup, tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit.
- Maksim Kualitas: Berusaha memberikan informasi yang benar, dapat dipertanggungjawabkan, dan berdasarkan kebenaran yang diketahui.

- Maksim Relevansi: Berusaha memberikan informasi yang relevan dan berkaitan dengan topik percakapan.
- Maksim Cara: Berusaha menyampaikan informasi dengan cara yang jelas, jujur, dan tepat.

2. Implikatur Percakapan

Implikatur adalah makna yang disampaikan melalui ungkapan atau pernyataan yang sebenarnya tidak diungkapkan secara langsung. Implikatur bergantung pada asumsi, konteks, dan pengetahuan bersama antara pembicara dan pendengar. Implikatur dapat digunakan untuk menyampaikan pesan tersirat atau menjaga kesopanan dalam percakapan.

Contoh Implikatur dalam Percakapan:

- A: "Apakah kamu akan pergi ke pesta itu?" B: "Saya punya rencana lain malam ini."

Implikatur: B memberi kesan bahwa dia tidak akan pergi ke pesta tersebut, meskipun dia tidak menyatakan secara langsung.

- A: "Apakah kamu suka film ini?" B: "Ini cukup menarik."

Implikatur: B memberi kesan bahwa dia tidak terlalu antusias dengan film tersebut, meskipun dia tidak mengungkapkan dengan jelas.

Implikatur bergantung pada konteks dan pengetahuan bersama antara pembicara dan pendengar. Dalam percakapan, penggunaan implikatur

dapat membantu menghindari ketidaknyamanan, konflik, atau pengungkapan yang terlalu langsung. Namun, penting untuk memahami bahwa implikatur dapat menimbulkan risiko kesalahpahaman, karena pesan yang disampaikan tidak diungkapkan secara eksplisit. Oleh karena itu, interpretasi implikatur harus dilakukan dengan hati-hati, mengingat perbedaan konteks dan pengetahuan antara individu-individu yang terlibat dalam percakapan.

B. Keterkaitan dengan Teori Kesantunan

Keterkaitan antara maksim kerja sama dan implikatur dengan teori kesantunan dalam pragmatic pertama kali dikembangkan oleh Penelope Brown dan Stephen Levinson. Teori Kesantunan, yang dikembangkan oleh ilmuwan pragmatik, membahas tentang cara-cara di mana orang berinteraksi secara sopan dalam percakapan. Teori ini mencakup prinsip-prinsip dan strategi yang digunakan untuk menjaga kesopanan dan menghindari konflik dalam komunikasi.

Maksim Kerja Sama, yang termasuk dalam konsep Prinsip Kerja Sama oleh Paul Grice, memiliki keterkaitan erat dengan teori kesantunan. Prinsip-prinsip dalam Maksim Kerja Sama, seperti memberikan informasi yang benar, relevan, dan jelas, memiliki tujuan untuk menjaga kesantunan dalam komunikasi. Dengan mematuhi prinsip-prinsip ini, pembicara menunjukkan penghargaan terhadap kebutuhan dan harapan pendengar, serta menciptakan lingkungan percakapan yang harmonis.

Implikatur dalam percakapan dapat berkaitan dengan teori kesantunan karena dapat digunakan untuk mempertahankan kesopanan dan menghindari ekspresi yang terlalu langsung atau kasar. Dalam beberapa situasi, menyampaikan pesan secara langsung dapat dianggap kurang sopan atau kasar. Oleh karena itu, menggunakan implikatur untuk menyampaikan pesan secara tersirat dapat menjadi strategi kesantunan yang efektif dalam percakapan.

Dalam konteks kesantunan, penggunaan maksim kerja sama dan implikatur dalam percakapan membantu menjaga hubungan harmonis dan saling menghormati antara pembicara dan pendengar. Menerapkan prinsip-prinsip kerja sama dan menggunakan implikatur dengan tepat dapat membantu menghindari konflik, menyampaikan pesan dengan sopan, dan menjaga kesantunan dalam interaksi komunikatif.

C. Peran Konteks dalam Interpretasi Slang

Seperti halnya yang telah dibahas pada bab 3, konteks memainkan peran penting dalam interpretasi bahasa. Konteks dalam slang adalah bentuk bahasa yang tidak resmi, biasanya digunakan dalam lingkungan informal atau antara kelompok-kelompok tertentu. Karena sifatnya yang tidak konvensional dan berbeda dari bahasa baku, interpretasi slang sangat tergantung pada konteks penggunaannya. Dalam hal ini konteks mempengaruhi interpretasi dari penggunaan Bahasa slang. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada penjelasan berikut:

1. Konteks Sosial

Konteks sosial merujuk pada lingkungan sosial di mana slang digunakan. Misalnya, slang yang digunakan oleh anak muda dalam kelompok teman sebaya mungkin berbeda dari slang yang digunakan dalam lingkungan kerja profesional. Konteks sosial memberikan petunjuk mengenai pemahaman dan makna yang mungkin terkandung dalam slang.

2. Konteks Budaya

Budaya juga memainkan peran penting dalam interpretasi slang. Slang sering kali unik untuk suatu kelompok budaya tertentu atau dapat berkaitan dengan tren dan referensi budaya populer. Memahami konteks budaya dapat membantu memahami referensi atau asosiasi yang terkandung dalam slang.

3. Konteks Percakapan

Konteks langsung di mana slang digunakan dalam percakapan juga penting. Kata-kata slang sering kali memiliki arti atau penggunaan yang berbeda tergantung pada bagaimana mereka digunakan dalam konteks kalimat atau dialog. Misalnya, dalam konteks positif, kata slang tertentu mungkin digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang keren atau mengagumkan, sedangkan dalam konteks negatif, kata yang sama mungkin digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang buruk.

4. Konteks Historis

Kadang-kadang, slang dapat terkait dengan tren atau kejadian tertentu dalam sejarah. Memahami konteks historis dapat membantu menggali makna dan referensi di balik slang.

Dalam interpretasi slang, penting untuk mempertimbangkan konteks yang mencakup konteks sosial, budaya, percakapan, dan historis. Mengabaikan konteks dapat menyebabkan kesalahpahaman atau penafsiran yang salah. Oleh karena itu, untuk memahami slang dengan benar, perlu memperhatikan konteks yang melingkupinya.

D. Study Kasus Penggunaan Ragam Slang dalam Wacana *Chatting*

Pada subbab ini, penulis akan menyajikan hasil dari study kasus tentang penggunaan ragam slang dalam wacana *chatting*. Sebelum membahas lebih lanjut, maka terlebih dahulu penulis membahas kembali mengenai aspek pragmatik yaitu deiksis, praanggapan (*presupposition*), tindak ujaran (*speech act*), dan implikatur percakapan (*conversational implicature*). Deiksis berhubungan dengan referensi atau penunjukkan kepada sesuatu yang ada dalam teks, baik yang sudah disebut maupun yang akan disebut dan penunjukkan kepada sesuatu yang di luar kalimat atau teks.

Ada lima macam deiksis, yaitu: deiksis orang, deiksis tempat, deiksis waktu, deiksis wacana, dan deiksis sosial.

Praanggapan (*presupposition*) merupakan suatu dugaan yang menjadi prasyarat untuk menentukan benar tidaknya suatu pernyataan yang kita dengar. Praanggapan ini berbentuk gambaran yang tertentu, kata verbal yang mengandung kenyataan, kata verbal yang implikatur, kata verbal yang mengganti keadaan, pengulang, kata waktu, kalimat yang ada topik atau fokusnya, kata bandingan, aposisi renggang, kondisional yang berlawanan, dan praanggapan pertanyaan.

Tindak ujaran (*speech act*) berhubungan dengan adanya keinginan untuk menindakkan sesuatu dari pembicara atau penulis melalui kalimat yang diucapkan atau ditulisnya. Implikatur percakapan (*conversational implicature*) berhubungan dengan kegiatan menganalisis ucapan pembicara untuk menentukan makna yang tersirat/terselubung dari ucapan yang dikeluarkan oleh pembicara itu. Makna tersirat atau terselubung itu muncul akibat faktor individu pembicara atau kemungkinan karena faktor gramatikal.

Implikatur terbagi atas 2 (dua) yaitu implikatur konvensional dan implikatur percakapan. Adapun aturan (maksim) percakapan menurut Grice yaitu maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim hubungan atau relevansi, dan maksim cara atau pelaksanaan. Dalam pembahasan ini, penulis tidak terlalu fokus membahas mengenai tindak ujaran (*speech act*). Adapun deskripsi aspek pragmatik wacana *chatting* dapat dilihat pada data berikut ini.

1. Study Kasus 1

Percakapan ini mempunyai tema pencarian lelaki/pria baik. Coeloe merupakan penyapa dan Rerere sebagai pesapa. Coeloe berumur 21 tahun dan jenis kelamin wanita sedangkan Rerere berumur 20 tahun dan wanita. Latar terjadinya percakapan yaitu Coeloe di Makassar sedangkan Rerere di Jakarta dan waktunya pada siang hari. Hasil yang diperoleh adalah adanya Rerere ingin dicarikan seorang pria oleh Coeloe sehingga mereka saling bertukar friendster untuk memudahkan komunikasi. Cara keduanya berkomunikasi meyakinkan karena adanya masalah pribadi yang dibahas. Sarana menggunakan bahasa tulis melalui *chatting*. Norma diskusi yang digunakan dan bergenre harapan.

Data 01

- <coeloe> “halo...”

Data di atas termasuk dalam tindak ujaran. Lokusnya menggambarkan ungkapan salam tegur sapa penutur kepada petutur. Ilokusnya merupakan ilokusi tidak langsung dan perlokusinya akan membalas dengan balasan “halo juga” atau “juga”.

Data 02

- <coeloe> “pernah ke Makassar?”
- <ReReRe> “gak...”
- <ReReRe> “enak gak dsna”

Data di atas termasuk praanggapan (*presupposition*) karena Coeloe bertanya kepada

ReReRe bahwa “Apakah ReReRe pernah ke Makassar?” Praanggapan yang timbul berarti Coeloe pernah/ sedang berada di Makassar. Pernyataan ReReRe yang menyatakan bahwa “Enak gak di sna” berarti ReReRe sudah jelas tidak pernah ke Makassar.

Selain praanggapan yang timbul terdapat pula deiksis tempat. Deiksis tempat yang terdapat dalam data di atas adalah kata “di sana” yang merujuk kota Makassar.

Data 03

- <ReReRe> “setau gw tmpt yg enak tu Palembang, padang, n medan.”

Data di atas merupakan praanggapan. Pernyataan ReReRe menandakan kalau ReReRe sudah pernah pergi ke Palembang, Padang, dan Medan karena ia sangat mengetahui kalau ketiga tempat itu menyenangkan.

Pernyataan ReReRe terdapat pula deiksis orang. Adanya kata “gw” merupakan ragam slang dari kata “aku, saya” mengandung makna kata ganti orang pertama tunggal.

Data 04

- <ReReRe> “setau gw tmpt yg enak tu Palembang, padang, n medan.”
- <coeloe> “gmn mau tau Makassar enak atw ngk kl blm ke sni.”

Pernyataan Coeloe merupakan implikatur bahwa Coeloe mengajak ReReRe ke Makassar untuk

mengetahui kalau kota Makassar juga menyenangkan. Implikatur percakapan tersebut termasuk dalam maksimal hubungan atau relevansi. Selain implikatur terdapat pula deiksis tempat yakni kata “ ke sini” merujuk kota Makassar.

Data 05

- <ReReRe> “di jkt gak da co baik.”
- <coeloe> “cri di mks sj.”
- <ReReRe> “gak da duit mw ksana, n gak da saudara.”

Data di atas merupakan praanggapan. Pernyataan Coeloe menandakan kalau ada cowok atau pria baik di Makassar tidak seperti di Jakarta. Praanggapan yang selanjutnya muncul dari pernyataan ReReRe yaitu “gak da duit mw ksana, n gak da saudara” maksudnya “tidak ada uang mau ke sana dan tidak ada saudara”. Maksud dari pernyataannya berarti jika ReReRe punya uang dan mempunyai keluarga di Makassar, ia akan datang di Makassar untuk mendapatkan pria baik. Praanggapan tersebut termasuk praanggapan conditional yang berlawanan.

Data 06

- <coeloe> “emang krj apa di jkrt?”

Data di atas termasuk praanggapan pertanyaan yang mengandung makna kalau ReReRe kerja di Jakarta.

2. Study Kasus 2

Tema pembicaraan seputar friendster. Coeloe sebagai penyapa dan Ryo jomblo sebagai pesapa. Coeloe berumur 21 tahun dan wanita sedangkan Ryo jomblo tidak memberitahukan identitas dirinya. Latarnya yaitu kedua-duanya berada di Makassar. Hasil yang diperoleh tidak ada karena pembicaraan terputus tanpa adanya ucapan selamat tinggal. Cara melaksanakan percakapan sangat memancing adanya pertengkaran. Sarana penggunaan bahasa dengan bahasa tulis. Norma diskusi.

Data 07

- <coeloe> “ye... emang gw cow???”

Data di atas merupakan praanggapan pertanyaan. Adapun maksud dari kalimat di atas adalah Coeloe bukan seorang cowok atau pria. Selain praanggapan pertanyaan terdapat pula deiksis orang yakni kata “gw” merujuk ke kata ganti orang pertama tunggal seperti aku, saya.

Data 08

- <coeloe> “oke pale peace bro...”

Data di atas menunjukkan implikatur. Pernyataan Coeloe menggunakan ragam slang bahasa Makassar dengan kata “pale” dan ragam slang bahasa Inggris dengan kata “peace bro”. Maksudnya Coeloe mencoba meredam pertengkaran dengan lawan tuturnya. Adapun arti ucapannya yaitu “Sudahlah, kita damai saja teman.”

Implikatur percakapan di atas termasuk dalam maksim hubungan atau relevansi.

Data di atas terdapat pula deiksis orang dengan penggunaan kata “bro” artinya “teman” merujuk ke kata ganti orang kedua tunggal sama halnya dengan “kamu”.

Data 09

- <ryo jomblo> “ lo cow/ cew sih
- <ryo jomblo> “ad fs ga?”
- <coeloe> “kmu ada fs ngk???ntar gw rugi...hehehe.”

Pernyataan Ryo jomblo mengandung implikatur dan deiksis persona. Implikturnya bahwa Ryo jomblo mempunyai rasa penasaran dengan lawan bicara. Apakah lawan bicaranya cowok atau cewek? Maka, tindakan yang diambil Ryo jomblo untuk membuktikannya dengan cara meminta fs (friendster) untuk dapat melihat foto lawan chattingnya. Coeloe mencoba memastikan kalau lawan chattingnya juga punya friendster sehingga bisa saling menukar foto. Bukan hanya foto Coeloe yang dilihat tapi foto Ryo jomblo juga dapat dilihat. Percakapan di atas termasuk dalam maksim cara karena adanya permintaan secara langsung.

Adapun deiksis orang terdapat pada kata “lo” yang menggunakan ragam slang bahasa Jakarta maksudnya

“kamu”. Kata “lo” merujuk kata ganti orang kedua tunggal.

Data 10

- <ryo jomblo> “mana fs qm.”
- <coeloe> “tenang bro...”
- <ryo jomblo> “ga pake lama.”
- <ryo jomblo> “udh mi deh, Q mau keluar.”

Data di atas menunjukkan implikatur dan deiksis orang (persona). Implikatur terdapat pada kalimat Coeloe “ tenang bro...” maksudnya Coeloe mencoba menenangkan hati si petutur yang dari tadi meminta friendster tetapi tidak diberikan juga. Implikatur terdapat pula pada pernyataan ryo jomblo “ga pake lama” merupakan kalimat yang sudah tidak sabar ingin melihat foto lawan chattingnya. Pernyataan ryo jomblo “udah mi deh, Q mau keluar” merupakan implikatur bermakna mengancam dan seolah-olah ingin menyelesaikan pembicaraan. Percakapan di atas termasuk maksim cara karena ryo_jomblo mengucapkan kata yang runtut dan tidak kabur.

Deiksis persona terdapat pada kata “qm” maksudnya “kamu” dan “bro” maksudnya “teman” yang termasuk kata ganti orang kedua. Sedangkan kata “Q” maksudnya “aku” merupakan kata ganti orang pertama tunggal.

3. Study Kasus 3

Pembicaraan focus paada tema kuliah. Adapun latarnya Coeloe berada di Makassar sedangkan Ria tomboy di Jakarta. Peserta yakni Coeloe sebagai penyapa dan Ria tomboy sebagai pesapa. Coeloe berumur 21 tahun dan wanita sedangkan ria tomboy berumur 18 tahun. Hasil yang diperoleh tidak ada karena komunikasi terputus tanpa adanya ucapan perpisahan. Cara melaksanakan percakapan biasa-biasa saja. Sarana mengacu ke penggunaan bahasa tulis. Norma mengacu norma diskusi.

Data 11

- <ria_tomboy> “mks paan?”

Data tersebut mengandung praanggapan pertanyaan. Maksud dari pernyataan Ria_tomboy yaitu Ria tidak mengetahui Makassar itu apa dan tidak mengetahui letaknya.

Data 12

- <coeloe> “bguslah klo gitu tapi mau kul di mn?”

Data di atas merupakan praanggapan yang berarti lawan chatting Coeloe ada niat untuk kuliah.

Data 13

- <ria_tomboy> “ga tw.”
- <ria_tomboy> “.....”

Pernyataan di atas termasuk implikatur yang menimbulkan ketidaktahuan dan dilanjutkan dalam

konteks tulisan titik-titik bermakna diam sekaligus pusing. Implikatur percakapan termasuk dalam maksim cara yaitu jawabannya runtut diikuti dengan tanda titik-titik.

Data 14

- <coeloe> “ Nah...kmu bisa kul di jurusan seni musik...kayak dikampusnya kk...”

Pernyataan di atas mengandung praanggapan maksudnya secara tidak langsung Coeloe mencoba menjelaskan kalau di kampusnya terdapat jurusan seni musik. Selain praanggapan terdapat pula deiksis persona yaitu “kamu” merupakan kata ganti orang kedua tunggal.

Data 15

- <ria_tomboy> “jur bhs n sastra ad ga?”
- <coeloe> “ada dong kyk jur kk di UNM.”

Data di atas mengandung praanggapan. Pertanyaan ria_tomboy yaitu” Jurusan bahasa dan sastra, ada tidak?” dilanjutkan dengan jawaban Coeloe yaitu” ada seperti jurusan kuliah kakak di UNM”. Makna praanggapannya yaitu Coeloe kuliah di jurusan bahasa dan sastra Indonesia tepatnya di UNM. Selain praanggapan terdapat pula deiksis ruang yaitu di UNM dengan menggunakan preposisi di yang merujuk tempat.

4. Study Kasus 4

Tema pembicaraan belum terlalu fokus karena pembicaraan terputus. U-sriel sebagai penyapa dan Guest85059 sebagai pesapa. Latarnya yaitu u-sriel berada di Maros sedangkan Guest85059 berada di Makassar. Hasil yang diperoleh tidak ada. Sarana yang dipakai yaitu sarana tulis. Cara melaksanakan pembicaraan biasa-biasa saja. Norma diskusi yang berlaku dalam percakapan ini.

Data 16

- <u_sriel> “hy.....”

Data di atas merupakan tindak ujaran. Lokusnya merupakan salam tegur sapa penutur kepada petutur. Ilokusnya memberikan salam keakraban kepada penutur sedangkan perlokusnya agar petutur tertarik melakukan percakapan.

Data 17

- <u_sriel> “nm U sip”
- <Guest85059>”ap artix nm kl sikap kgk baik.”
- <Guest85059> “ntar saja kalo soal nama.”

Data di atas menunjukkan adanya implikatur karena Guest85059 menunjukkan adanya keengganan dalam menyebutkan identitas diri. Selain implikatur terdapat pula deiksis persona yaitu “U” bermakna “kamu” merujuk kata ganti orang kedua tunggal. Implikatur percakapannya berdasarkan maksim kuantitas yang menyalahi aturan.

Data 18

- <Guest85059> “cerita aja dulu”
- <u_sriel> “cerita ap.”

Data di atas merupakan implikatur karena Guest85059 memancing si petutur untuk menceritakan suatu topik yang menarik, mencari kecocokan pembicaraan sebelum memperkenalkan diri masing-masing. Jawaban u_sriel merupakan maksim hubungan atau relevansi.

5. Study Kasus 5

Tema pembicaraan yaitu sejarah Jl. Asia Afrika di Bandung. KenZ sebagai penyapa dan Guest85059 sebagai pesapa. KenZ berumur 23 tahun dan berjenis kelamin laki-laki sedangkan Guest85059 berumur 21 tahun dan berjenis kelamin wanita. Latarnya KenZ berada di Bandung sedangkan Guest85059 berada di Makassar. Hasil yang diperoleh yaitu Guest85059 mengetahui sedikit tentang Jl. Asia Afrika di Bandung. Norma yang dipakai adalah norma diskusi. Cara melakukan percakapan bersemangat khususnya bagi penyapa.

Data 19

- <Guest85059> “21 F Mks”

Pernyataan di atas merupakan lokusi. Pemberian informasi kepada lawan tutur dengan menyebutkan “21 F Mks” maksudnya Guest85059 berumur 21 tahun, jenis kelamin wanita, dan bertempat tinggal di Makassar.

Data 20

- <kenZ> “jauh jg ya”

Data di atas termasuk deiksis ruang. Adanya kata “jauh” sebagai leksem yang mengacu pada tempat dan keadaan situasi ujar saat sedang berlangsung.

Data 21

- <Guest85059> “kul”
- <Guest85059>”skrg lg sibuk tugas akhir.”

Pernyataan di atas merupakan implikatur yang mengandung makna bahwa si Guest85059 sekarang sedang menyusun skripsi dan sebentar lagi akan selesai menempuh perguruan tinggi. Percakapan di atas termasuk maksim kuantitas yang menyalahi aturan karena adanya jawaban yang berlebihan.

Data 22

- <kenZ> “Punya No HP?”

Data di atas menunjukkan praanggapan karena kenZ bertanya “punya no HP?” berarti secara tidak langsung kita ketahui bahwa kenZ juga punya HP sehingga ia meminta kepada petutur nomor yang dapat ia hubungi.

Data 23

- <Guest85059> “punya fs ngk?”
- <kenZ> “mau bikin tapi susah eung.”
- <Guest85059> “knp susah?”

Pernyataan di atas merupakan praanggapan bahwa si Guest85059 memiliki fs (friendster) dan ia mengetahui cara membuat friendster. Praanggapan termasuk praanggapan pertanyaan.

E. Pragmatik Ragam Slang dalam Wacana

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya, maka akan diuraikan satu persatu hasil study kasus di atas. Dari hasil analisis beberapa aspek pragmatik dalam tuturan *chatting*, maka diperoleh gambaran sebagai berikut.

Deiksis terbagi atas lima bagian yaitu deiksis orang (persona), deiksis tempat, deiksis waktu, dan deiksis wacana. Dari kelima aspek tersebut yang sering muncul dalam situasi *chatting* yaitu deiksis persona dan deiksis tempat. Deiksis persona dapat diklasifikasikan atas 2 yaitu deiksis persona yang merujuk kata ganti orang pertama tunggal dan deiksis persona yang merujuk kata ganti orang kedua tunggal. Deiksis persona yang merujuk kata ganti orang pertama tunggal adalah gw, q, sy, dan aq (gue, ku, saya, dan aku). Sedangkan deiksis persona yang merujuk kata ganti orang kedua tunggal yaitu loe, lo, kmu, km, U, dan mu maksudnya sama adalah kamu.

Praanggapan (*presupposition*) berbentuk gambaran yang ditentukan, kata verbal yang mengandung kenyataan, kata verbal yang implikatur, kata verbal yang mengganti keadaan, pengulang, kata waktu, kalimat yang ada topik atau fokusnya, kata bandingan, aposisi renggang, kondisional yang berlawanan, dan praanggapan pertanyaan. Dari 11 bentukan

praanggapan yang sering muncul dalam situasi *chatting* yaitu kondisional berlawanan dan praanggapan pertanyaan. Kondisional berlawanan muncul karena adanya perbedaan situasi yang terjadi pada saat *chatting* berlangsung. Praanggapan pertanyaan timbul karena adanya pertukaran informasi yang belum diketahui antara penutur dan petutur.

Tindak ujaran (*speech act*) berupa lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Bentuk tuturan lokusi mempunyai tingkatan pemahaman yang dilihat dari segi *pe chatting*. Banyaknya ragam slang yang muncul menyebabkan adanya salah penafsiran antara *pe chatting*. Makna lokusi yang terdapat dalam *chatting* yaitu salam tegur sapa, pertanyaan tentang umur, jenis kelamin, dan tempat tinggal, keinginan untuk melihat friendster, keinginan untuk bertemu. Sama halnya ilokusi dan perlokusinya.

Implikatur percakapan yang terjadi pada saat *chatting* berlangsung adalah adanya sikap memahami ragam slang antara penutur dan petutur sehingga tercipta suatu topik pembicaraan yang menyenangkan. Maksim percakapan yang sering dipakai adalah maksim hubungan atau relevansi dan maksim kualitas. Tema yang sering digunakan terbatas pada kuliah dan keadaan wilayah masing-masing. Kondisi umur yang sering *chatting* yaitu sekitar 14 tahun sampai dengan 25 tahun. Cara melakukan percakapan yaitu bersemangat, membosankan, dan biasa-biasa saja. Sarana tulis dan norma diskusi. Peserta *chatting* melakukan *chatting* dengan seseorang yang berbeda jenis kelamin.

Hasil pengamatan penulis pada data *chatting* pada ragam slang di *chatting* melalui program situs MIRC

menunjukkan bahwa data *chatting* bukanlah data lisan melainkan data tertulis. Walaupun data *chatting* merupakan data tertulis, kita dapat mengetahui konteks tuturannya dari besar kecilnya huruf dan pemakaian tanda baca.

Daftar Pustaka

- Abadi, M. 2010. *Analysis On the Use of Slang on Eminem's Lyrics*. Malang: University of Mulana Malik Ibrahim.
- Aeni, N., Hasriani, H., & Asriati, A. 2021. Inserting ELSA application in Hybrid Learning to Enhance the Students' Motivation in Speaking. *Celebes Journal of Language Studies*, 271-277.
- Anderson, Lars and Trisula, Petter. 1990. *Bad Language*. Massachusetts: Brasil Blackwell.
- Cangara, Hafid. 2006. *Pengantar ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chaer, A and Leonie A. 1995. *Sociolinguistic Perkenalan Awal*. Jakarta: Rinekacipta.
- Chaer, Abdul dan Agustina Leonie. 2004. *Perkenalan Awal Sociolinguistik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Chaniago, Sam Muchtar, dkk. 1997. *Pragmatik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Crystal, David, 2001. *An Encyclopedic Dictionary of Language and Languages*. Second Edition. London: Penguin Books.
- Grafura, Lubis. 2006. *Pemakaian Bahasa Gaul Dalam Film Remaja*. (online)
(http://lubisgrafura_wordpress.com/2006/09/12/pemak)

[aian-bahasa-gaul-dalam-film-remaja-indonesia/](#)) diakses 30 September 2007.

Green Jonathon. 2000. *Cassell's Dictionary of Slang*. London: Cassel & Co Wellington House 123 Streets.

Halliday, M.A.K. 1978. *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. Maryland: University Park Press.

Harmer, Jeremy. 2007. *How to Teach English*. New Edition. London: Longman.

Hasriani, H. 2018. *Representasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Bacaan Nonfiksi Biografi Pahlawan Nasional (Suatu Kajian Sastra Anak)* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).

Hasriani, H., Anshari, A., Syamsuri, A. S., & Ramly, R. 2018. Representation of Character Education Values in Nonfiction Stories of National Heroes Biography (A Study of Children's Literature). *IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*, 23(7), 6-11.

Holmes, J. 1992. *An introduction to sociolinguistics*. New York: Logman Group UK Limited.

Indriastuti, Nety. 2004. *Ragam Bahasa Slang Studi Kasus pada Komunitas Anak-anak Jalanan (Di Kota Salatiga)*. (online) (<http://jptums-gdl-s1-netyindria-3950-UMSDigitalLibrary-GDL4.0>) diakses 30 September 2007.

Moeliono, Anton M., dkk. 1988. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Nugraha, D. Erwin. 2007. *Bahasa? Gue Banget*. (online) (http://winded.com/2006/01/08/bahasa_gue_banget_gitu_loh/) diakses 30 September 2007.
- Rahimsyah, MB. . *Kamus Komputer dan Internet*. Jakarta: PT APRINDO.
- Ramadhan, Arief. 2005. *Internet dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Saleh, Chairul. 2006. *Bahasa Gaul Getho Loh*. (online) (http://apit.wordpress.com/2006/09/17/bahasa_gaul_getho_loh/.) diakses 30 September 2007.
- Saleh, Chairul. 2006. *Bahasa Gaul Gitu Loh*. (online) (http://pelitaku.sabda.org/bahasa_gaul_gitu_loh/.) diakses 30 September 2007.
- Sari, M., Pahar, U., & Hasriani, H. 2022. Penggunaan Bahasa Persuasif Dalam Sosialisasi Protokol Kesehatan Covid-19 di Televisi. *Journal of Health Education Economics Science and Technology (J-HEST)*, 5(1), 95-104.
- Suparno dan Martutik. 1998. *Wacana Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syamsuddin, A.R., dkk. 1997. *Studi Wacana Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Thorne, Tony. 2004. "Slang, Style-Shifting and Sociability." Dalam *Multicultural Perspectives on English Language and Literature: International Conference, 22-23 May 2003*. London: Tallinna Pedagoogikaülikooli Kirjastus.
- Tim Penyusun Kamus. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Usman dan Hasriani. 2022. Ragam Slang dalam Bahasa Iklan Selebriti Instagram Makassar (Suatu Tinjauan Pragmatik).

Usman, U., Sakaria, S., & Hasriani, H. (n.d). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Digital Dengan Platform Canva Pada Dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Makassar.

Wahid, Sugira dan Juanda. 2005. *Analisis Wacana*. Makassar: CV Berkah Utami.

Yusuf, Rahmawati. 2005. *Skripsi: Ragam Wacana Chatting di Internet*. Makassar: FBS UNM.

Tentang Penulis



Dr. Hasriani, S.Pd., M.Pd, yang akrab disapa Sheria ini adalah dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar. Ia lahir di sebuah desa kecil Ele, Desa Lompo Tengah, Kecamatan Tanete Riaja, Barru, Sulawesi Selatan, pada tanggal 18 Juni 1986 anak kedua dari empat bersaudara pasangan Muh. Sabirin dan Hj. Mardiah.

Penulis menyelesaikan pendidikan SD Negeri Ele Kabupaten Barru (1998), SLTP Negeri 2 Tanete Riaja Kabupaten Barru (2001), dan SMA Negeri 1 Tanete Rilau Kabupaten Barru (2004). Pada 2004 penulis lulus seleksi Penerimaan Mahasiswa Jalur Khusus (PMJK) pada jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Makassar sampai 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang (S-2) pada 2008 dengan memilih jurusan yang sama, pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar. Istri dari Hendri Pratama ini kemudian mengikuti program doktor (S-3) pada program studi Pendidikan Bahasa Indonesia PPs

Universitas Negeri Makassar tahun 2015 dan lulus pada 12 September 2018 dengan menulis disertasi pada bidang sastra anak.

Sejak 2008, ibu dari dua anak ini (Desya Qareena Pratama dan Dheandra Qaireena Pratama) merupakan dosen yayasan pada salah satu universitas swasta di Sulawesi Selatan yakni Universitas Muhammadiyah Makassar sampai 2018. Pada tahun yang sama setelah menyelesaikan studi (S-3) ia diangkat menjadi dosen di Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar.

Di samping mengajar, selama menjadi dosen ia aktif melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Buku ini adalah buku kedua penulis setelah menulis buku pertama yang berjudul “Pendidikan Karakter Sastra Anak pada Biografi Pahlawan Nasional Kajian Hermeneutika”. Penulis aktif mengikuti seminar nasional maupun internasional sebagai peserta maupun pemakalah. Di antaranya adalah ia menjadi pemakalah pada Kongres Bahasa Indonesia ke XI yang dilaksanakan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2018 yang hanya dilaksanakan sekali dalam 5 tahun. Penulis juga aktif melakukan penelitian melalui hibah penelitian desentralisasi dan kompetitif nasional Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, di antaranya: memenangkan skema Penelitian Disertasi Doktor (2018). Selain itu, penulis juga aktif menulis artikel pada jurnal terakreditasi dan tidak terakreditasi.

RAGAM SLANG

DALAM
KOMUNIKASI DIGITAL



Dr. Hasriani, S.Pd., M.Pd., yang akrab disapa Sheria ini adalah dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar. Ia lahir di sebuah desa kecil Ele, Desa Lompo Tengah, Kecamatan Tanete Riaja, Barru, Sulawesi Selatan, pada tanggal 18 Juni 1986 anak kedua dari empat bersaudara pasangan Muh. Sabirin dan Hj. Mardiah.

Penulis menyelesaikan pendidikan SD Negeri Ele Kabupaten Barru (1998), SLTP Negeri 2 Tanete Riaja Kabupaten Barru (2001), dan SMA Negeri 1 Tanete Rilau Kabupaten Barru (2004). Pada 2004 penulis lulus seleksi Penerimaan Mahasiswa Jalur Khusus (PMJK) pada jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Makassar sampai 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang (S-2) pada 2008 dengan memilih jurusan yang sama, pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar. Istri dari Hendri Pratama ini kemudian mengikuti program doktor (S-3) pada program studi Pendidikan Bahasa Indonesia PPs Universitas Negeri Makassar tahun 2015 dan lulus pada 12 September 2018 dengan menulis disertasi pada bidang sastra anak.

Sejak 2008, ibu dari dua anak ini (Desya Qareenza Pratama dan Dheandra Qaireena Pratama) merupakan dosen yayasan pada salah satu universitas swasta di Sulawesi Selatan yakni Universitas Muhammadiyah Makassar sampai 2018. Pada tahun yang sama setelah menyelesaikan studi (S-3) ia diangkat menjadi dosen di Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar.

Di samping mengajar, selama menjadi dosen ia aktif melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Beberapa buku telah diterbitkan penulis diantaranya: Belajar Menulis Teks Narasi dengan Teknik Clustering, Pendidikan Karakter Sastra Anak pada Biografi Pahlawan Nasional Kajian Hermeneutika, Terampil Menyimak, dan buku ini adalah buku penulis yang keempat. Penulis juga aktif mengikuti seminar nasional maupun internasional sebagai peserta maupun pemakalah. Diantaranya adalah ia menjadi pemakalah pada Kongres Bahasa Indonesia ke XI yang dilaksanakan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2018 yang hanya dilaksanakan sekali dalam 5 tahun. Penulis pun aktif melakukan penelitian melalui hibah penelitian desentralisasi dan kompetitif nasional Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, di antaranya: memenangkan skema Penelitian Disertasi Doktor (2018). Selain itu, penulis juga aktif menulis artikel pada jurnal terakreditasi dan tidak terakreditasi.