

**BAHASA GAUL REMAJA DI MEDIA SOSIAL: POLARISASI BUDAYA GLOBAL****<sup>1</sup>Nova Yuliati, <sup>2</sup>Dede Lilis Ch, <sup>3</sup>Tresna Wiwitan**

<sup>1,2,3</sup> *Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116*  
e-mail: nova\_yuliati@yahoo.com, delilisubandy@gmail.com, tresnawiwitan@yahoo.com

**Abstrak:** *Kehadiran internet memunculkan banyak fenomena dan perubahan yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Salah satunya adalah kemunculan media sosial dimana Indonesia menjadi salah satu pengguna aktif terbesar di dunia. Melalui media sosial memunculkan penyebaran budaya global yang mampu menembus batas-batas negara secara fisik. Fenomena inilah yang sekarang dikenal sebagai globalisasi dimana pengaruh satu bangsa, satu budaya terhadap bangsa dan budaya lain begitu besar. Pertumbuhan dan perkembangannya dewasa ini telah mengubah wajah dunia. Berbagai hal yang sebelumnya terbatas oleh kondisi dan geografis kini perlahan mengabur. Menjadikan pertukaran informasi berlangsung terus-menerus sepanjang waktu. Di sisi lain, kondisi ini juga semakin mengaburkan batasan antar budaya, mengubah cara berkomunikasi antarbudaya, dan secara langsung maupun tidak menghadirkan percampuran budaya. Salah satu aspek yang dipengaruhi oleh media sosial ini ialah penggunaan bahasa gaul oleh remaja. Bahasa ini lebih dipilih oleh remaja karena berbagai faktor, sementara media sosial menjadi begitu disenangi remaja karena sifatnya yang cair dan juga merupakan sarana mereka untuk eksis. Tulisan ini membahas media twitter sebagai media remaja untuk berbagi informasi dengan komunitasnya. Pendekatan kualitatif digunakan karena metode ini relevan untuk membedah proses bagaimana remaja dalam aktivitas media sosial mereka, sementara metode interaksi simbolik menjadi landasan pemikiran untuk menggambarkan bagaimana interaksi yang dibangun oleh remaja dengan komunitasnya dalam konteks penggunaan bahasa gaul.*

**Kata kunci:** Media sosial, budaya, globalisasi, interaksi simbolik.

## 1. Pendahuluan

Saat ini internet bukan saja menjadi ruang baru, tetapi juga budaya baru yang dapat dimanfaatkan untuk berkomunikasi, mencari data melalui komputer, dan perpustakaan digital. Internet telah menyentuh berbagai kehidupan masyarakat yang harus disikapi secara positif. Perkembangan dan pertumbuhan internet dewasa ini telah mengubah wajah dunia. Berbagai hal yang sebelumnya terbatas oleh kondisi dan geografis kini perlahan mengabur. Menjadikan pertukaran informasi berlangsung terus-menerus sepanjang waktu. Di sisi lain, kondisi ini juga semakin mengaburkan batasan antar budaya, mengubah cara berkomunikasi antarbudaya, dan secara langsung maupun tidak menghadirkan percampuran budaya.

Makalah ini berfokus pada sosial media yang sering disebut sebagai *new media* yang didalamnya terdapat Facebook dan Twitter yang paling banyak digunakan. Twitterers Indonesia memiliki jumlah pengguna yang terus bertambah setiap tahunnya. Berdasarkan data Agustus 2012, Shafiq Pontoh, aktivis media sosial di acara Social Media Festival 2012 mengatakan “ada sekitar 30 juta akun twitter yang ada di Indonesia”. Dari 30 juta akun tersebut, terdapat 2 juta akun yang aktif atau tweet tiap harinya. Akun twitter yang aktif di Indonesia sebagian besar berasal dari kalangan remaja. Dilansir *Mashable*, “twitter memiliki basis pengguna cukup tinggi di kalangan remaja berusia 13 sampai 17 tahun, yakni mencapai 13 persen”.

Salah satu aspek yang dipengaruhi oleh media sosial ini ialah penggunaan bahasa oleh kalangan remaja. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Negara Indonesia, bahasa Indonesia selayaknya digunakan oleh seluruh masyarakat sebagai cara berkomunikasi dalam menyampaikan informasi. Fenomena saat ini, pemakaian gaya berbahasa yang baik dan benar mulai diacuhkan oleh masyarakat, terutama oleh remaja. Remaja enggan menggunakan gaya berbahasa yang baik dan benar sesuai kaidah-kaidah berbahasa Indonesia dalam percakapan sehari-hari karena dianggap terlalu formal dan ketinggalan zaman. Penggunaan bahasa slang dalam gaya bahasa remaja telah menjadi salah satu unsur gaya hidup. Remaja mengikuti trend gaya bahasa terkini untuk dapat tetap *up-to-date* dan “gaul”.

Pada saat ini, dalam lingkungan pergaulan remaja telah dikenal dan berkembang bahasa gaul. Bahasa gaul itu mencampuradukan antara tulisan, lisan, dan gambar, bahkan menggunakan serapan bahasa asing, sehingga semuanya menjadi kacau. Kekacauan bahasa itu terlihat karena peletakan gambar yang seenaknya dan kadang emosi juga diungkapkan secara tidak tepat. Bahasa yang rusak itu justru dianggap sebagai kreatifitas. Kerusakan bahasa dan mudahnya perubahan identitas itu melahirkan generasi yang berani bersikap dan asosial atau individualis. Dari fenomena tersebut, maka tulisan ini memfokuskan kajian pada “Konstruksi Bahasa Gaul Remaja SMP pada Komunitas Pengguna Media Sosial Twitter”.

Adapun tujuan makalah ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis konstruksi bahasa gaul remaja SMP di media sosial twitter.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis motif yang melatarbelakangi remaja SMP menggunakan bahasa gaul di media sosial twitter.
3. Untuk mengetahui keterkaitan bahasa gaul di media sosial dengan aspek budaya.

## 2. Metodologi

Makalah ini didasarkan atas hasil penelitian dengan menggunakan paradigma penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Denzin dan Lincoln (Mulyana dan Solatun, 2007:5-6) yaitu menelaah hal-hal yang berada dalam lingkungan alamiahnya berusaha memahami, atau menafsirkan fenomena berdasarkan makna-makna yang orang berikan kepada hal-hal tersebut. Secara konvensional metodologi kualitatif cenderung diasosiasikan dengan keinginan peneliti menelaah makna, konteks, dan suatu pendekatan holistik terhadap fenomena.

Menurut perspektif subjektif, realitas sosial adalah suatu kondisi yang cair dan mudah berubah melalui interaksi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena sosial senantiasa bersifat sementara (*arbiter*) dan multi makna (*polisonik*), dan tetap diasumsikan sedemikian sehingga terjadi negosiasi untuk menetapkan makna realitas tersebut. Realitas dianggap nyata sejauh individu-individu bersepakat dan menyatakan bahwa realitas tersebut adalah nyata.

Adapun metode yang dijadikan perangkat dalam mengkaji penggunaan bahasa gaul remaja di media sosial twitter ialah interaksionisme simbolik. Dalam pandangan interaksi simbolik, Herbert Blumer menyatakan bahwa proses sosial dalam kehidupan kelompoklah yang menciptakan dan menegakkan aturan-aturan, bukan aturan-aturan yang menciptakan dan menegakkan kehidupan kelompok. Dalam konteks ini, makna dikonstruksikan dalam proses interaksi, dan masyarakat adalah proses interaksi

simbolik. Blumer mengungkapkan tiga premis yang mendasari pemikiran interaksionisme simbolik, yaitu:

- a. Manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka.
- b. Makna tersebut berasal dari “interaksi sosial seseorang dengan orang lain”.
- c. Makna-makna tersebut disempurnakan di saat proses interaksi sosial berlangsung (Kuswarno, 2009:113).

Adapun remaja yang dijadikan informan dalam penelitian ialah siswa SMP Negeri 1 Cimahi kelas VIII sebanyak 4 orang yang berusia antara 13-14 tahun sesuai dengan golongan usia remaja. Asumsinya ialah bahwa remaja menggunakan bahasa gaul ketika berinteraksi dengan komunitasnya, sehingga mereka akan berbagi makna dalam bentuk simbol, seperti kata-kata yang digunakan dan dipahami oleh komunitas mereka

### 3. Pembahasan

#### 3.1 Konstruksi Bahasa Gaul Remaja di Media Sosial Twitter

Konstruksi atas realitas sosial menjadi terkenal sejak diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann melalui bukunya yang berjudul *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociological of Knowledge* (Bungin, 2011:13). Berger dan Luckmann menggambarkan proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, dimana individu menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Pengetahuan merupakan konstruksi dari individu yang mengetahui dan tidak dapat ditransfer kepada individu lain yang pasif, karena itu konstruksi harus dilakukan sendiri olehnya terhadap pengetahuan, sedangkan lingkungan adalah sarana terjadinya konstruksi.

Dalam konteks ini, remaja menciptakan bahasa gaul berdasarkan ‘kesukaan’ mereka terhadap tokoh atau sesuatu yang disukainya, dimana bahasa gaul tersebut secara tidak langsung akan mempengaruhi identitas budaya para remaja. Blumer menyatakan, bahwa tindakan manusia bukan disebabkan ‘kekuatan luar’ ataupun ‘kekuatan dalam’ (Sukidin, 2002:132), artinya bahwa individu membentuk objek-objek, merancang objek-objek yang berbeda, memberinya arti, menilai kesesuaiannya dengan tindakan, dan mengambil keputusan berdasarkan penilaian tersebut. Inilah yang dimaksud dengan penafsiran atau bertindak berdasarkan simbol-simbol. Dengan demikian manusia merupakan aktor yang sadar dan reflektif.

Hal ini karena manusia mampu memahami orang lain juga mampu memahami dirinya sendiri. Ditunjang oleh penguasaan manusia atas bahas sebagai simbol terpenting dan isyarat, maka dengan bahasa dan isyarat itu, seseorang melakukan interaksi simbolik dengan dirinya. Simbol merupakan esensi dari teori interaksionisme simbolik. Teori ini menekankan pada hubungan antara simbol dan interaksi. Teori Interaksi Simbolik merupakan sebuah kerangka referensi untuk memahami bagaimana manusia, bersama dengan manusia lainnya, menciptakan dunia simbolik dan bagaimana dunia ini, dan bagaimana nantinya simbol tersebut membentuk perilaku manusia.

Bagi Mead (Mulyana, 2002:75) individu bersifat aktif, inovatif yang tidak saja tercipta secara sosial namun juga menciptakan masyarakat baru yang perilakunya tidak dapat diramalkan. Dari hasil temuan, remaja merupakan individu yang aktif dan inovatif, melalui pertemanan di media sosial twitter, mereka membentuk “masyarakat kecil” yang baru yang disebut komunitas. Pada saat mereka saling berkomunikasi di

komunitas media sosialnya, mereka menggunakan simbol dan bahasa tertentu yang hanya dimengerti oleh anggota komunitas, sehingga memunculkan bahasa gaul dalam komunitas. Mereka yang menciptakan bahasa gaulnya sekaligus mengontrolnya, dan mekanisme kontrol tersebut terletak pada makna bahasa gaul yang dikonstruksi oleh komunitasnya.

Bahasa gaul yang dikonstruksi oleh remaja di setiap komunitas media sosial twitter terdiri dari:

1) Bahasa Gaul Serapan K-Pop

Bahasa gaul yang digunakan komunitas penyuka K-Pop atau yang disebut komunitas K-Popers, dimana bahasa gaul yang digunakan diserapi oleh Bahasa Korea, terutama kata-kata yang biasa digunakan serta istilah baru yang diperkenalkan oleh artis idola Korea. Contoh bahasa gaul pada komunitas K-Popers sebagai berikut,

BAHASA INDONESIA	BAHASA KOREA
Ya	<i>Ne</i>
tidak	<i>ania/anio</i>
gapapa	<i>gwaenchana</i>
kenapa	<i>waeyo/wae</i>
selamat malam	<i>jaljayo</i>
selamat tinggal/dadah	<i>jalgayo</i>
terima kasih	<i>gamsa/gamawo</i>
<i>hallo</i>	<i>annyeong</i>
<i>i love you</i>	<i>saranghae</i>
<i>please</i>	<i>jebal</i>

2) Bahasa Gaul Serapan Animasi

Bahasa gaul yang digunakan komunitas penyuka animasi timur (asia) dan barat yang disebut sebagai komunitas anime, dimana bahasa gaul yang digunakan di komunitas ini diserapi oleh berbagai bahasa, seperti Bahasa Jepang, Bahasa Korea, Bahasa Inggris, bahkan Bahasa Indonesia. Contoh bahasa gaul komunitas Anime sebagai berikut,

BAHASA INDONESIA	BAHASA ANIMASI
Selamat malam	Ohayou
Senior	Senpai
Guru	sensei
Terima kasih	arigato
Semangat	ganbatte

3) Bahasa Gaul Serapan *Games*.

Bahasa gaul yang digunakan komunitas penyuka games atau disebut komunitas gamers, dimana bahasa gaul yang digunakan diserapi oleh Bahasa Inggris. Contoh kalimat komunitas gamers ketika berkomunikasi lewat twitter ialah,

- *So... what was final fantasy X really about?*
- *What did we think of @SupergiantGames #transistor?*

4) Bahasa Gaul Serapan *British*

Bahasa gaul yang digunakan komunitas penyuka film, lagu, dan novel dari dunia Barat, sehingga bahasa yang digunakan dalam twitter diserapi oleh Bahasa Inggris.

Hasil temuan memperkuat penjelasan 'bagaimana bahasa, budaya, dan teknologi dapat bergabung dan mempengaruhi komunikasi. Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi, kita menjadi lebih terhubung dengan lebih banyak orang dan

budaya lain bahasa lain pula, maka kemampuan komunikasi antarbudaya menjadi hal yang penting.

Contoh bahasa gaul komunitas British sebagai berikut,

BRITISH	AKRONIM
<i>To be honest</i>	Tbh
<i>Loud of laugh</i>	lol
<i>I don't know</i>	idk
<i>I know right</i>	ikr
<i>Okay</i>	k
<i>Of course</i>	ofc
<i>Are</i>	r
<i>You</i>	u

### 3.2 Motif Remaja menggunakan Bahasa Gaul di Media Sosial Twitter

Penggunaan bahasa gaul di media sosial jelas didasari oleh motif. Motif dapat diartikan sebagai “*Driving Force*” yang menggerakkan manusia untuk bertingkahtlaku dan berbuat dengan tujuan tertentu. Moekijat mengatakan, “motif adalah suatu pengertian yang mengandung semua alat penggerak alasan-alasan atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu” (Hasibuan, 2007:95). Kemudian, Bernard Berelson dan Gray A. Steiner menyatakan, *a motive is an inner state that energizes, actives or moves and that direct channel behavior toward goals* (motif adalah suatu pendorong dari dalam untuk beraktivitas atau bergerak dan secara langsung atau mengarah kepada sasaran akhir).

Sejalan dengan perkembangan kognitif remaja, perkembangan bahasa remaja mengalami peningkatan. Kosa-kata remaja terus mengalami perkembangan seiring dengan bertambahnya referensi bacaan dengan topik yang bervariasi. Remaja mulai peka dengan kata-kata yang memiliki makna ganda. Terkadang mereka menciptakan ungkapan-ungkapan baru yang sifatnya tidak baku. Bahasa inilah yang disebut ‘bahasa gaul’ yang digunakan remaja.

Motif remaja dalam studi ini menggunakan bahasa gaul ialah: (1) untuk berkomunikasi dengan teman-teman dan komunitasnya, mereka menggunakan bahasa gaul dalam upaya menambah keakraban dengan teman-temannya atau kebersamaan, (2) untuk menunjukkan identitas mereka sebagai remaja yang ‘gaul’ tidak ketinggalan jaman sehingga dapat menunjukkan eksistensi dirinya kepada orang lain, (3) untuk menunjukkan identitas mereka sebagai remaja ‘global’, dimana mereka dapat berinteraksi dengan teman-temannya sesama penyuka *k-pop*, *games*, *animasi*, dan *british* yang berasal dari mancanegara, dan (4) untuk memperoleh hiburan dan relaksasi dari berbagai tugas dari sekolah, karena mereka dapat ‘tertawa-tiwi’ ketika berkomunikasi menggunakan bahasa gaul tersebut.

### 3.3 Identitas Budaya Remaja melalui Bahasa Gaul di Media Sosial

Identitas memang merupakan proses dasar bagi setiap individu. Identitas biasanya diperoleh dalam budaya tertentu. Proses globalisasi yang berlangsung dalam beberapa dekade terakhir dianggap memiliki dampak ganda terhadap pembentukan identitas budaya. Proses globalisasi budayamemungkinkan perjumpaan atau persilangan budaya dari budaya-budaya yang datang dari berbagai penjuru dunia dan saling berhubungan satu sama lain. Di satu sisi, ini dianggap mengganggu pembentukan identitas, namun di sisi lain justru menyebabkan munculnya “identitas budaya ganda”,

yakni masuknya dua identitas dalam individu yang sama: budaya lokal dan budaya global.

Identitas ini mengimplikasikan suatu orientasi ke arah cara seseorang memandang dirinya dalam hubungannya dengan orang lain, yang pada gilirannya mempengaruhi perilakunya dalam situasi-situasi sosial. Identitas remaja yang menggunakan bahasa gaul di media sosial ini, karenanya merupakan orientasi mereka dalam memandang dirinya. Ketika mereka memandang bahwa remaja yang tidak terlibat dalam komunitas di media sosial dianggap sebagai remaja yang tidak gaul atau tidak punya banyak kawan serta tidak tahu isu-isu yang berkembang di seputar pergaulan remaja, maka remaja pun akhirnya terpengaruh untuk ikut terlibat dalam komunitas di media sosial agar dicap sebagai anak gaul. Kemudian, ketika mereka mengetahui bahwa ada bahasa-bahasa khas di setiap komunitas, maka mereka pun berusaha untuk mempelajari, memahami, dan memaknai bahasa gaul tersebut agar tidak dianggap “sok tahu” oleh anggota komunitasnya.

Dengan kata lain, “sebuah identitas budaya diciptakan oleh pertukaran pesan di antara orang yang berinteraksi (*interactants*); ia merupakan karakter tertentu dari sistem komunikasi kelompok yang muncul dalam situasi yang khusus” (Collier, 1994 dalam Sha, 2006: 51). Dalam pandangan ini, komunikasi ialah makna di mana individu dan kelompok menegosiasikan, menciptakan bersama, memperkuat, dan mengekspresikan identitas budayanya.

Tindakan menegaskan atau memerankan suatu identitas menjadi dasar bagi perspektif komunikatif mengenai identitas budaya. Ketika seorang individu mengakui suatu identitas budaya, dia mengidentifikasi dirinya pada kelompok budaya dan menegaskan keanggotaannya. Sebagaimana ditegaskan oleh Rotheram dan Plinney (1987), “kelompok rujukan ialah kelompok di mana seseorang memilih secara sadar untuk mengimitasinya” (Sha, 2006: 52). Dengan kata lain, suatu identitas dinyatakan ketika kelompok rujukan dilekatkan pada diri seseorang oleh orang lain sebagaimana identitas budaya yang diakui oleh seseorang tersebut.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Penggunaan bahasa gaul di kalangan remaja telah membentuk konstruksi bahasa gaul dimana bahasa gaul tersebut diserapi oleh bahasa Korea (untuk pecinta Kpopers), diserapi bahasa Jepang dan Inggris (komunitas Anime), diserapi bahasa Inggris (untuk Gamers) dan diserapi bahasa Inggris (untuk komunitas British). Adapun motif remaja menggunakan bahasa gaul adalah untuk berkomunikasi dengan teman-temannya, menunjukkan identitas mereka untuk selalu eksis, menunjukkan identitas mereka sebagai remaja global dan sebagai sarana hiburan dan relaksasi. Sementara itu identitas remaja yang menggunakan bahasa gaul di media sosial merupakan orientasi mereka dalam memandang dirinya agar tetap terlibat dengan teman-teman dalam komunitasnya.

#### Daftar Pustaka

- Hasibuan, Malayu. 2007. *Organisasi dan Motivasi*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Sha, Bey-Ling. 2006. “*Cultural Identity in the Segmentation of Publics: An Emerging Theory of Intercultural Public Relations*”. in *Journal of Public Relations Research*, 18 (1), hal. 45-65. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Sukidin, Basrowi. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Penerbit Insan Cendekia. Surabaya.