

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era digital seperti sekarang ini, internet benar-benar sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat di dunia ini. Hampir semua orang di dunia ini perlu akrab dengan internet. Internet dapat menghubungkan informasi dari satu orang ke orang lain, atau ke banyak orang, dan bahkan menghubungkan suatu kelompok dengan yang lain. Di era globalisasi, internet tidak hanya membantu komunikator bertukar informasi yang menarik bagi komunikator, tetapi juga sebagai penanda keberadaan sosial orang-orang yang benar-benar berinteraksi satu sama lain dalam kehidupan mereka.



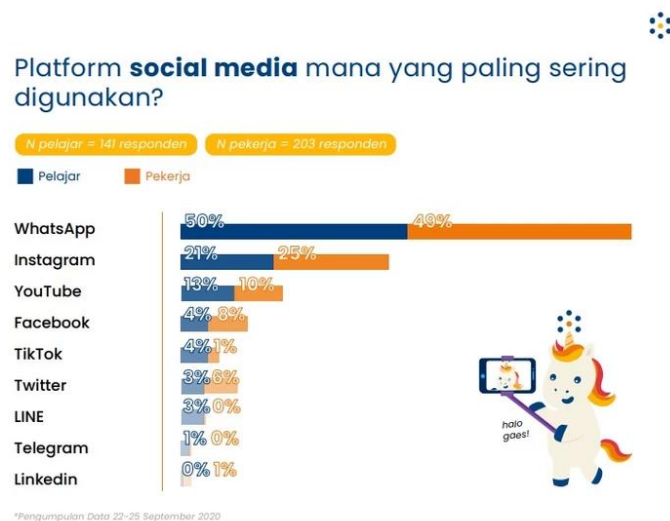
Sumber: Lokadata, 2019

Gambar 1. Data pengguna *smartphone* di Kota Besar

Menurut data Susenas tahun 2016 dan 2019, dalam kurun waktu 3 tahun (2016-2019) Terjadi peningkatan pengguna *smartphone* di Kota Depok sebesar 5,8%. Peningkatan tersebut membuat Kota Depok menjadi kota dengan peningkatan kepemilikan *smartphone* tertinggi pada tahun 2019. Pada tahun 2018

terjadi peningkatan yang signifikan, BPS mencatat sebanyak 65,13 % penduduk di Kota Depok adalah pengguna internet termasuk anak-anak. Sebagian besar atau 65,3% diakses melalui ponsel pintar (*smartphone*).

Di masa pandemi COVID-19, lebih tepatnya pada 29 Mei 2020, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengedarkan pedoman penyelenggaraan kegiatan pendidikan dan pembelajaran secara online untuk memutus penularan wabah virus COVID-19. Menurut data BPS (Badan Pusat Statistik) tahun 2020, penggunaan internet siswa SMA meningkat 91,01%. BPS juga mengatakan, peningkatan akses internet terjadi karena adanya kebutuhan pendidikan dan pembelajaran secara online di masa pandemi. Pembelajaran di masa pandemi mempengaruhi intensitas siswa mengakses media sosial untuk akses informasi pembelajaran dan hiburan.



Sumber: Populix, 2020

Gambar 2. Survei Pengguna Media Sosial Terbanyak

Populix melakukan survei pada tahun 2020 mengenai *platform* media sosial yang intensitas pemakaiannya tinggi dikalangan siswa. Alhasil, *platform* WhatsApp menduduki peringkat pertama, dengan 50% dari 141 responden yang berpartisipasi. Diikuti oleh Instagram 21% dan Youtube 13%. Hal ini disebabkan meningkatnya penggunaan *smartphone* untuk mengakses konten berbasis *online*. Berdasarkan survei di atas, juga terdapat kecenderungan yang meningkat bagi pelajar untuk mengakses hiburan di media sosial.

Posisi media sosial dewasa ini dapat menjembatani kebutuhan manusia, baik fisik maupun mental. Karena manusia pada hakikatnya hidup sebagai makhluk sosial yang dirancang untuk melayani makhluk hidup lainnya. Artinya berbaur dengan masyarakat dan mengutamakan kepentingan bersama (Hantono & Pramitasari, 2018). Sejak kelahiran manusia, manusia telah menjadikan keinginan utama mereka untuk terlibat dalam kegiatan sosial bersama-sama dengan orang lain. Dengan demikian, manusia sebagai entitas sosial dapat dipahami sebagai manusia yang perlu hidup bersama orang lain dan tidak dapat berfungsi secara mandiri tanpa partisipasi orang lain. Dalam proses partisipasi manusia lainnya, media dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Media-media tersebut merupakan tonggak penting dalam konstruksi peradaban manusia dan dikenal sebagai ruang pertukaran sosial antar individu, antar kelompok, dan individu dengan kelompok

Keterkaitan media dipengaruhi oleh sistem bahasa manusia untuk mengkomunikasikan pesan secara akurat. Bahasa adalah sistem kunci arbitrer yang digunakan oleh siapa saja yang terlibat dalam interaksi sosial untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan mengimitasi individu (Chaer, 2003). Bahasa digunakan sebagai alat untuk mengungkapkan pikiran antara komunikator dan sebaliknya, memungkinkan komunikasi interpersonal ketika mereka dapat memahami isi pesan satu sama lain. Tujuan komunikasi antara lain untuk mengajarkan sesuatu, mempengaruhi perilaku, meredakan ketegangan, memecahkan masalah, mengeksplorasi dan mengekspresikan emosi. Berkaitan dengan ucapan bahasa yang diungkapkan berdasarkan hasil pemikiran komunikator kepada komunikan, tidak terlepas dari tingkat kesopansantunan sang penutur (Arum, 2020).

Manusia dapat mengatur dirinya sendiri serta dapat mengontrol lingkungan walaupun di sisi lain lingkungan juga dapat mengontrol manusia (Hall, 1981). Dalam hal ini, lingkungan sosial mengajarkan aturan-aturan interaksi, seperti kesantunan berbahasa dan kasih sayang. Namun, manusia sendiri juga dapat menciptakan pola lingkungannya sendiri. Misalnya, seseorang individu dapat menciptakan sifat manusia secara menyeluruh dengan menunjukkan identitas individu tersebut dalam bahasa, pakaian, dan pola pikir (Bali, 2017). Dengan kata

lain, manusia bukan hanya subjek yang dipengaruhi oleh lingkungan, tetapi juga subjek yang mempengaruhi lingkungan.

Di era teknologi komunikasi sekarang ini, kata-kata mewarnai perbendaharaan kata aktivitas bahasa manusia. Penggunaan umpatan meliputi kegiatan lisan dan tulisan. Menurut (Wijana, 2008) Kajiannya yang berjudul “Kata Kasar dalam Bahasa Jawa” menemukan bahwa “bahasa diciptakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi manusia”. Wijana juga mengatakan bahwa kebutuhan komunikasi masyarakat sangat besar dan tidak ada habisnya (Triadi, 2017). Akibatnya, kebutuhan pilihan komunikasi yang beragam mempengaruhi fungsi yang berbeda dari bahasa itu sendiri, dan tidak ada batasan jumlahnya. Salah satu dari banyak fungsi komunikasi manusia adalah untuk mengekspresikan emosi yang dialami komunikator, seperti kemarahan, kegembiraan, kesedihan, ketakutan, dan kekecewaan.

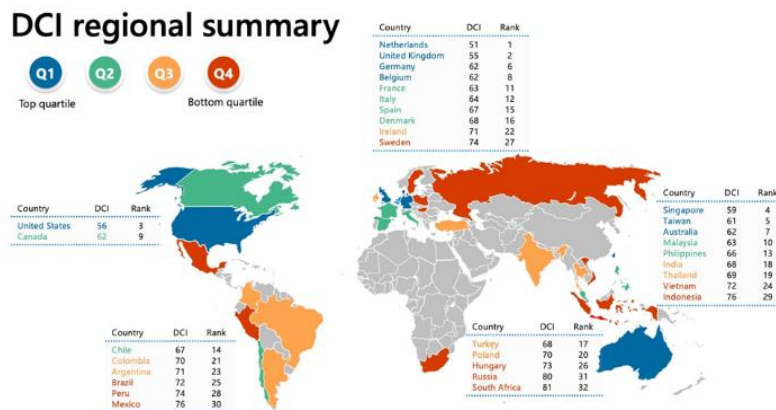
Pembahasan dalam penelitian ini berkaitan dengan reaksi manusia terhadap bahasa di lingkungannya. Reaksi interaksi *person-to-person* dituangkan ke dalam kata-kata yang mencakup berbagai ekspresi seperti kebahagiaan, kemarahan, kemarahan, kebencian, dan kekecewaan atas apa yang terjadi pada dirinya. Istilah ini sering disebut dengan umpatan atau makian. Menurut (Wijana, 2004) bentuk – bentuk kata umpatan dalam Bahasa Indonesia digolongkan terdiri dari klausa, frasa dan kata yang mempunyai bermacam-macam bentuk seperti keadaan, benda, binatang, bagian tubuh, kekerabatan, aktivitas, makhluk halus, profesi dan seruan.



Sumber: Linetoday & Instagram, 2021

Gambar 3. Ilustrasi Penggunaan Kata Umpatan

Urgensi penelitian ini terletak berdasarkan riset yang dilakukan oleh Microsoft pada tahun 2020, Microsoft melakukan survei pada Digital Civility Index (DCI) yang bertujuan untuk mengukur tingkat kesopanan di antara pengguna media digital di seluruh dunia. Alhasil, Indonesia menempati peringkat terendah di Asia Tenggara. Dari 32 negara yang disurvei, Indonesia menempati urutan ke-29. Menurut Microsoft, salah satu alasannya adalah karena tingkat ujaran kebencian dengan angka sebesar 27%. Hal ini sangat mengkhawatirkan bagi lingkungan dunia maya Indonesia, dimana sebagian besar pelajar di Indonesia telah meningkatkan akses media internet untuk kegiatan pendidikan mereka selama pandemi COVID-19.



Sumber: Voa Indonesia, 2021

Gambar 4. Survei Indeks Kesopanan Digital

Penggunaan bahasa umpatan di media sosial terbagi menjadi beberapa bagian dari media sosial. Penggunaan bahasa hujatan biasanya muncul di kolom komentar media sosial dan memberikan pesan yang tidak adil dan tidak pantas. Berkomentar dengan bahasa yang menghujat bertentangan dengan pengertian kesantunan berbahasa sebagai indikator etika komunikasi. Dalam konteks sosial masyarakat, istilah etika mengacu pada moralitas individu (Utoro, D. Y. S., Susetyo, S., & Ariesta, 2020).

Beberapa penelitian mengidentifikasi tutur umpatan yang dipakai di beberapa media sosial yang populer. Penelitian yang dilakukan oleh (Triadi, 2017) terkait penggunaan kata-kata hujatan di media sosial facebook menunjukkan bahwa ungkapan hujatan dalam bahasa Indonesia paling banyak digunakan yaitu sebesar 44%. Peneliti kemudian berasumsi bahwa referensi hewan akan memiliki dampak yang signifikan. Selain itu, umpatan dengan referensi hewan yang pendek lebih sering digunakan oleh remaja daripada orang dewasa. Orang tua memperpanjang bentuk bahasa umpatan dan menggunakan referensi keadaan (Triadi, 2017). Selain itu juga, Menurut hasil penelitian yang dilakukan (Almani, 2019) mengenai penggunaan kata umpatan di kolom komentar instagram menunjukkan beberapa kata yang sering digunakan di dalam kolom komentar instagram. Kata yang biasa ditemukan seperti *gila*, *sinting*, *anjir*, *tai*, *jancuk*, *kampret* (Almani et al., 2019). Menurut hasil penelitian yang dilakukan (Vani & Sabardila, 2020) mengenai penggunaan kata umpatan di media sosial twitter ditemukan kata-kata seperti *anjg*,

*anjir, ajg, bego, edan, gila*. Penggunaan tutur umpatan di media sosial twitter sangatlah masif berupa kata yang mengandung unsur sarkasme yang berupa penghinaan, merendahkan orang lain dan sebagainya.

Komunitas virtual seperti grup *WhatsApp*, grup *line*, grup *Facebook*, *thread* *Twitter*, *TikTok*, *Youtube*, dan komentar *Instagram* dapat mempermudah mengekspresikan pendapat penggunanya yang dapat menyebabkan diskusi yang hidup tentang perbedaan pendapat. Di sisi lain, karena kedekatan antara anggota virtual, tutur umpatan yang dianggap lumrah sering digunakan. Penggunaan bahasa yang mengumpat diyakini tidak membuat banyak perbedaan antara kecurigaan dan oposisi. Penggunaan tutur umpatan dianggap ambigu bagi sebagian orang. Kata-kata menistakan kepada orang lain tidak harus berarti kekerasan atau kebencian, melainkan sapaan atau bahasa gaul. Namun, jika kebiasaan mengucapkan kata-kata tersebut di kalangan siswa akan mempengaruhi karakter calon orang dewasa yang akan berpartisipasi dalam kemasyarakatan kedepannya.

Masalah yang sering muncul dengan pesatnya perkembangan berbagai fungsi bahasa dan kemampuan berkomunikasi adalah menghambat perkembangan karakter individu dalam bersosialisasi. Kemampuan mengelola kosakata sangat penting ketika seseorang rentan terhadap lingkungan media sosial yang kasar. Salah satu faktor yang mempengaruhi lingkungan media sosial yang *toxic* adalah keintiman pencipta dan pemirsa. Ini tidak membatasi keintiman timbal balik dan memungkinkan sejumlah kecil pengguna media sosial untuk melihat istilah "umum". Faktor lainnya adalah ketegangan topik media sosial yang hangat antara satu kubu dengan kubu lainnya, saling mengejek dengan alasan saling berdebat dan caci maki untuk menyerang orang atau pihak tertentu. Parahnya lagi, perilaku ini dilakukan oleh anak-anak di usia awal hingga akhir remaja, dan tidak jarang orang dewasa menggunakan kata-kata makian di media sosial.

Beredarnya tutur umpatan di kalangan pengguna aktif media sosial akan menemukan ujungnya dalam pelecehan verbal yang merajalela di berbagai platform dan fitur media sosial. Awalnya, kata-kata umpatan hanya digunakan untuk menggambarkan emosi singkat sesaat, tetapi sekarang penggunaan kata-kata ini adalah karakter mereka yang bertengkar atau menyerang orang atau pihak lain.

Pelecehan verbal adalah salah satu penyakit utama ketika berhadapan dengan media sosial saat ini. Hal ini menjadi kendala dalam pembentukan karakter bangsa dimana remaja harus dipersiapkan menjadi pribadi yang menjaga rasa saling sopan santun dan keramahan.



Sumber: Detiknews, 2019

Gambar 5. Kasus Umpatan Pada Pelajar SMA

Salah satu kasus pelajar SMA islam terpadu yang mengumpat kepada guru menjadi latar belakang masalah dalam penelitian ini Berdasarkan berita diatas, menurut pihak kepala sekolah tindakan berkata kasar kepada guru dilakukan dengan atas dasar alasan iseng. Menurut Retno Listyarti (komisioner KPAI) menyebut bahwa alasan lain anak-anak tersebut membuat video mengumpat kepada guru adalah untuk mencari popularitas semata. Selain itu, Retno mengatakan kejadian tersebut merupakan dampak dari era digital dan media sosial, tidak sesuai dengan kualitas pemahaman tentang penyebab dan akibat anak ketika mengunggah kata-kata kasar, terutama di media sosial.

Bahasa menentukan pembentukan karakter peradaban suatu bangsa. Bahasa merupakan slogan yang baik untuk menggambarkan hubungan antara tatanan etika, tata krama, dan peradaban bangsa. (Arum, 2020). Etika kebahasaan di kalangan remaja yang tumbuh di era disrupsi mengukur kemampuan mereka untuk melindungi bangsa dari segi bahasa sebagai Warga Negara Indonesia dan itu erat kaitannya dengan etika. Pesatnya perkembangan teknologi komunikasi saat ini berdampak besar terhadap sikap, perilaku dan etika anak muda. Remaja khususnya



pelajar SMA sebagai generasi penerus bangsa akan menentukan bagaimana kondisi berbahasa masyarakat di kemudian hari. Menurut (Arum, 2020) menyatakan bahwa bahasa akan menentukan perilaku budaya manusia.

Sebagai perbandingan, anak muda di era media baru sangat sensitif terhadap perubahan lingkungan sosial. Tingkat keingintahuan yang tinggi mempengaruhi situasi kebingungan identitas dan perilaku. Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa dengan perubahan kognitif, emosional, dan biologis yang mempengaruhi kesejahteraan sosial dan emosional. Jika dilihat dilapangan, kondisi sosioemosional dipengaruhi oleh teman sebaya yang berujung pada pengutamaan kepentingan kepada teman sebaya dibandingkan dengan orang tuanya sendiri (John W. Santrock, 2007). Seorang remaja yang berusia 17-18 tahun telah mencapai puncak intelektualnya yang mendorong upaya untuk membuat perubahan dengan menganalisis pengalaman yang dikumpulkan, diuji, dan dinilai terbukti pada sebelumnya untuk digunakan sebagai gaya hidup dewasa (Irwanto dkk, 1994).

Remaja khususnya siswa SMA sebagai agen perubahan yang hidup di lingkungan yang terdidik serta termasuk dalam golongan kaum intelek sudah seharusnya cakap dalam menerapkan kesantunan berbahasa di kehidupan nyata sehari-hari ataupun di dunia maya. SMA Perjuangan Terpadu Kota Depok merupakan salah satu SMA swasta yang berkarakter islami serta mempunyai visi mencetak generasi muda yang taat ibadah, cinta al-qur'an, berdaya saing dan beradab. Salah satu misi SMA Perjuangan Terpadu Kota Depok adalah menumbuhkan budaya belajar yang kondusif dan religius. SMA Perjuangan Terpadu bertempat di Jalan Raya Sawangan Nomor 1 Kampung Kupu Kelurahan Rangkapanjaya Kecamatan Pancoranmas Kota Depok.

Alasan peneliti memilih SMA Perjuangan Terpadu Kota Depok adalah dikarenakan tingkat kepadatan siswa dan siswi berdasarkan luas bangunan di lingkungan sekolah ini yang memicu tingginya interaksi sosial. Menurut penelitian skripsi oleh Alexandra Januarvian pada tahun 2016, tingkat kepadatan manusia di suatu lingkungan dapat memicu tingginya intensitas, frekuensi dan keaktifan interaksi. Hal tersebut memungkinkan siswa lainnya untuk melakukan tindak

imitatif secara kebahasaan dengan teman lainnya yang diakibatkan oleh pengaruh lingkungan.

Berdasarkan alasan tersebut, peneliti ingin meneliti apakah faktor pemakaian tutur umpatan tersebut disebabkan oleh tingginya intensitas penggunaan media sosial atau tidak. Timbul pertanyaan lain pula apakah kasus penggunaan tutur umpatan yang terjadi di SMA Islam Al-Azhar juga terjadi di SMA Perjuangan Terpadu yang notabene sama-sama memiliki predikat sekolah islam terpadu.

Sekolah yang berbasis agama dan karakter harus mampu melahirkan generasi yang santun dan menghargai orang tua. Penggunaan kata umpatan secara masif di antara kalangan anak remaja khususnya pelajar SMA menciptakan ambiguitas yang tinggi dan seringkali lupa diri bagaimana seharusnya kalimat umpatan diucapkan dalam momen tertentu. Kesalahan momen dan kesalahan peruntukkan kata umpatan kepada seseorang akan berakibat fatal bagi hubungan antar individu maupun kelompok. Disinilah peran sekolah berbasis agama dan budi pekerti dalam mengatur siswa-siswi didikannya agar tidak terjadi hal-hal yang berujung tidak senonoh atau tidak santun. Berdasarkan fenomena dan data diatas, menarik bagi peneliti untuk meneliti lebih jauh bagaimana sikap dan perilaku tindak tutur anak SMA yang diajarkan di dalam naungan pendidikan karakter agama yang baik apabila dihadapkan dengan situasi tindak tutur yang buruk di lingkungan media sosialnya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Perkembangan teknologi komunikasi digital yang dibungkus rapi oleh media sosial memberikan perubahan dalam gaya berbahasa. Kemudahan yang ditawarkan dalam membentuk dan membranding komunitas di media sosial menyebabkan terbentuknya gaya hidup dan gaya berbahasa para pengikutnya. Beragam konten audio, tulisan, visual merefleksikan setiap kebiasaan-kebiasaan bertingkah laku di dunia maya yang sebenarnya tidak lazim dan bahkan tidak sepatutnya diikuti di dunia nyata. Perbedaan aturan sosial antara dunia maya dan

dunia nyata menjadikan bahasa sebagai salah satu aspek yang menjembatani fungsionalitas komunikasi dengan situasi dan komunitas yang berbeda.

### 1.3 Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

#### A. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menguraikan dan memperjelas batas-batas masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan kepada pelajar SMA Perjuangan Terpadu Kota Depok Tahun Ajaran 2021-2022.
- b. Peneliti meneliti pengguna media sosial seperti *Whatsapp, Line, Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, Youtube* dan sejenisnya.
- c. Peneliti meneliti pengaruh terpaan dari segi intensitas dan frekuensi mendengar (dari konten video) dan membaca (dari konten visual) di media sosial terhadap perilaku imitasi bahasa yang dilakukan oleh pelajar SMA Perjuangan Depok Angkatan 2021-2022.

#### B. Rumusan Masalah

- a. Apakah ada pengaruh pada terpaan tutur umpatan di media sosial terhadap perilaku imitasi bahasa pelajar SMA Perjuangan Terpadu Kota Depok Angkatan 2021-2022?
- b. Seberapa besar pengaruh terpaan tutur umpatan di media sosial terhadap perilaku imitasi bahasa pelajar SMA Perjuangan Terpadu Kota Depok Angkatan 2021-2022?

### 1.4 Tujuan Penelitian

#### 1. Tujuan Praktis

Adapun untuk mengetahui, memahami dan mengukur seberapa besar pengaruh terpaan konten media sosial khususnya dalam aspek kebahasaan anak remaja sekolah islam yang mana kegiatan belajar mengajarnya selalu disisipkan ilmu agama serta ilmu budi pekerti yang

ludur. Ditambah pula efek sekolah daring yang memaksa sang anak harus memegang gadget dan mengakses aplikasi di dalam gadget dengan intensitas yang rutin.

## 2. Tujuan Teoritis

Untuk memberikan perhatian kepada instrumen pendidikan perguruan tinggi dalam menyusun kurikulum khusus mengenai pengaruh besar pada media baru yang berimbas pada kesantunan anak remaja yang mengakses media sosial. Konsep teori belajar sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengkolaborasikan efek komunikasi di media sosial dengan kemajuan anak remaja yang berbudi pekerti yang luhur serta pemikiran yang berintelektual.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah:

### 1. Secara Akademis

Dalam bidang keilmuan, media baru dapat memberikan pengaruh yang besar bagi individu maupun masyarakat. Di dalam pemahaman teori belajar sosial, seseorang akan cenderung mengikuti sesuatu hal yang dilihatnya melalui interaksi, karena pada akhirnya seseorang akan selalu terus melakukan kegiatan belajar selama hidupnya. Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat khususnya bagi Jurusan Ilmu Komunikasi agar terus memperhatikan pengaruh serta efek yang ditimbulkan media baru secara terus menerus bagi generasi penerus bangsa agar para jajarannya dosen serta staff dapat melihat realita lapangan secara nyata.

### 2. Secara Praktis

Diharapkan dapat memberikan gambaran nyata kepada orang tua murid agar lebih memperhatikan suguhan tayangan, suara serta tulisan yang beredar di media sosial. Sebagai orang tua murid SMA, perlu meluruskan

setiap apa yang dilihat, dibaca dan didengar oleh anak. Lebih singkatnya lagi, orang tua perlu mengetahui hal yang selalu dominan di dunia maya agar dapat meluruskan ke jalur yang positif terhadap fenomena yang dominan tersebut.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam mencapai pembahasan skripsi secara sistematis, penulis menyusun penelitian ini kedalam lima bab yang terdiri dari beberapa sub bab. Adapun susunan sistematika penulisannya sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dengan sub bab tujuan praktis dan tujuan teoritis, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Berisikan konsep dan teori penelitian sebagai landasan yang mampu menjawab temuan dari rumusan masalah serta berisikan kerangka pemikiran sebagai gambaran alur berpikir penelitian.

### **BAB 3 METODE PENELITIAN**

Di dalam bab ini, berisikan objek penelitian, jenis penelitian, Teknik pengumpulan data, sumber data, teknik analisis data, operasional variabel dan uji validitas serta reliabilitas.

### **BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan hasil-hasil temuan data sesuai dengan indikator, dimensi dan variabel yang sesuai dengan rumusan masalah. Selain itu menjelaskan pula tentang hasil operasional antar variabel melalui pengujian statistik.

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisikan rangkaian argumen terakhir dari penulis setelah melakukan penelitian serta menjelaskan usulan dari peneliti terhadap upaya pemecahan fenomena yang diteliti baik secara teoritis maupun secara praktis.