

PROSES PEMBENTUKAN KATA DALAM MEDIA SOSIAL

Sukma Aditya¹, Yeti Mulyati², Andoyo Sastromiharjo³

Fakultas Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia
sukmaaditya@upi.edu

ABSTRAK

Bahasa adalah sebuah media komunikasi, sekarang bahasa sering dipergunakan pada media sosial seperti *facebook*, *twiter*, *youtube*, dan lain-lain. Ada kemajuan bahasa secara tidak langsung diperoleh dalam media sosial. Hal ini memicu terjadinya kolaborasi dalam kemajuan berbahasa, karena teknologi kini diciptakan beriringan dengan bahasa yang menyertai sebagai media berkomunikasi bagi manusia. Tujuan penelitian ini menganalisis asal mulanya bahasa media sosial dan mana yang termasuk bahasa Indonesia yang baik dan benar. Namun, peneliti tidak akan membedakan sisi positif dan negatifnya hanya akan mengangkat bahasa pokem atau gaul yang sering dipergunakan dalam kalangan masyarakat dan pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode *Educational Design Research* yang mana akan mengembangkan teori pembelajaran *instructional theory* yang didasarkan pada pengembangan teori yang sudah ada *theory-driven* dan percobaan secara empirik *empirically based*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media sosial di bidang morfologis yang ditemukan berbagai struktur-struktur pembentukan kata.

Kata Kunci: Bahasa Media Sosial; Pembentukan Morfologis; *Educational Design Research*.

PENDAHULUAN

Pada zaman era sekarang perkembangan teknologi ini semakin hari semakin pesat, terlebih lagi pada bidang media sosialnya. Banyak sekali media sosial yang sering dipergunakan oleh kalangan masyarakat seperti *whats app*, *facebook*, *instragram*, *line*, *twiter*, *youtube*, dan lain-lain. Bahkan sampai saat ini pun, para ahli pembuat media sosial tengah mengembangkan kreativitas dan inovasi mereka agar media sosial tersebut semakin canggih dan mempermudah manusia untuk menggunakannya.

Salah satu media di internet tersebut yang saat ini tengah merajalela di Indonesia (khususnya) adalah situs jejaring sosial *Youtube*. Bagi sebagian orang situs ini sangat menguntungkan mereka. Mereka dapat eksis dalam karyanya masing-masing dan dapat menjadi orang terkenal dadakan yang biasa disebut dengan *Youtubers*. Selain itu melalui situs ini, masyarakat dapat memublikasikan sesuatu (contoh: barang, jasa, dan lain-lain), layaknya seperti iklan televisi. Namun bagi sebagian orang, adanya situs ini memberikan dampak negatif. Seperti tontonan film dewasa dan adegan ekstrem, anak-anak yang belum cukup umur dapat menyalah gunakannya sehingga dapat merugikan bagi penggunanya.

Penulis tidak akan mengangkat masalah negatif dan positif penggunaan *youtube*, tetapi ingin mengangkat fenomena bahasa pokem/gaul yang beberapa tahun terakhir ini banyak dipergunakan oleh remaja-remaja sampai orang tua dan anak kecil pun sesekali menggunakannya di Indonesia, bahasa pokem/gaul disini bisa disebut bahasa *youtubers* berhubung bahasa ini berkembang dan publikasinya di *Youtube*. Menurut beberapa sumber

di beberapa penelitian, Elvi (2016), penelitian ini bersinggung dengan ragam media sosial dalam jurnalnya "Glosarium Kosakata Bahasa Indonesia dalam Ragam Media Sosial", Susilo (2007), mengkaji ragam bahasa iklan dalam skripsi "Pilihan Bahasa dalam Iklan Televisi", Rahmawati (2005), meneliti mengenai register dalam skripsinya "Bentuk dan Fungsi Sosial Register Perkumpulan Honda Tiger di Semarang", Ellenia (2008), meneliti mengenai "Bahasa Prokem Polisi di Surabaya Suatu Tinjauan Sociolinguistik", meneliti "pemakaian bahasa dalam media chatting di internet dengan menggunakan pendekatan sosiopragmatik". Gejala bahasa media sosial ini dapat mengubah gaya tulisan, pakaian, bahkan tidak jarang dapat meningkatkan sifat narsis dari media sosial, Ratna (2016), penelitian ini menelaah bahasa pergaulan mahasiswa disuatu universitas dalam jurnal "Pengaruh Bahasa Gaul Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesian Mahasiswa Unswagati. Dari beberapa sumber tersebut, peneliti bermaksud akan mengembangkan dalam penelitian ini, namun berbeda ranah objeknya tapi masih hampir sama dalam pembentukan kosa kata.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Observasi dan dipilih sebagai metode dalam mengumpulkan data. Teknik pengumpulan dengan cara tersebut untuk mengetahui lebih dalam terkait dengan kemampuan pembentukan kosa kata dalam menemukan, memilih, dan memanfaatkan informasi yang terdapat di media sosial guna menunjang proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode *Educational Design Research*, maksudnya penulis akan mengembangkan tentang kosa kata bahasa Indonesia dalam kalangan media sosial yang mana semakin banyak berkembang kosa kata yang baru.

Dindin Abdul Muiz Lidinillah dalam jurnalnya "*Educational Design Research*", Salah satu tujuan penelitian dalam bidang pendidikan adalah untuk mengembangkan teori pembelajaran *instructional theory* yang didasarkan pada pengembangan teori yang sudah ada *theory-driven* dan percobaan secara empirik *empirically based*.

Menurut Cobb (1999, Bakker, 2004), istilah penelitian design research juga dimasukkan ke dalam penelitian pengembangan *developmental research*, karena berkaitan dengan pengembangan materi dan bahan pembelajaran. Istilah *design research* lebih dipilih untuk digunakan dibanding *developmental research* karena dapat mengabaikan kerancuan konotasi dengan istilah dalam psikologi perkembangan *developmental psychology* menurut Piaget atau dengan penelitian yang menjelaskan perkembangan konsep matematika *development of mathematical concept* pada siswa.

Menurut Edelson (2002, Bakker, 2004), baik *design research*, *developmental research* maupun *design experiments* semuanya menempatkan proses perancangan (*design*) sebagai strategi untuk mengembangkan teori. Model-model penelitian ini banyak digunakan dalam berbagai penelitian di berbagai bidang sesuai dengan masalah penelitian yang diajukan. Istilah *design research* juga memiliki kaitan istilah atau karakteristik dengan model-model penelitian seperti *design study*, *development research*, *formatif research*, *formatif evaluation* dan *engineering research*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Gorys Keraf, bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Simbol bunyi (lambang komunikasi) diciptakan manusia untuk mengatasi persoalan hidup mereka. Lambang tersebut terus berkembang sesuai dengan perkembangan intelektual dan cipta karya manusia. Makna setiap lambang tergantung pada konvensi (kesepakatan) masyarakat pengguna bahasa tersebut. Maka sering terdapat perbedaan makna lambang di antara masyarakat yang berbeda. Fungsi Bahasa Menurut Gorys Keraf, secara umum bahasa memiliki empat fungsi, yaitu:

1. Bahasa sebagai alat ekspresi diri, yaitu untuk mengungkapkan apa yang tersirat dalam hati, misalnya untuk menunjukkan keberadaan kita di tengah orang lain.
2. Bahasa sebagai alat komunikasi, untuk menyampaikan semua yang kita rasakan, pikirkan, dan ketahui kepada orang lain.
3. Bahasa sebagai alat integrasi dan adaptasi sosial, yaitu melalui bahasa kita mengenal semua adat istiadat, tingkah laku, dan tata krama masyarakat serta mencoba menyesuaikan diri dengan lingkungan tersebut.
4. Bahasa sebagai alat kontrol sosial, yaitu melalui bahasa seseorang mempengaruhi pandangan, sikap, maupun tingkah laku orang lain agar sesuai dengan harapannya.

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang kita gunakan di kehidupan sehari-hari dan juga bahasa yang sudah diresmikan pada negara kita. Dalam penggunaannya, bahasa Indonesia memiliki beberapa aturan yang harus ditaati dan dipatuhi agar kita bisa menggunakannya dengan baik dan benar. Bahasa Indonesia dikukuhkan sebagai Bahasa Negara pada tanggal 18 Agustus 1945 pada Undang-Undang Dasar 1945, Bab XV, Pasal 36. Fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa Negara:

1. Bahasa resmi Negara,
2. Bahasa pengantar dalam dunia pendidikan,
3. Alat penghubung tingkat nasional, dan
4. Alat pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Bahasa Media Sosial

Bahasa media sosial adalah gaya bahasa yang merupakan suatu perkembangan atau modifikasi pembentukan dari berbagai macam bahasa, termasuk bahasa Indonesia sehingga bahasa media sosial tidak memiliki sebuah struktur gaya bahasa yang pasti. Sebagian besar kata-kata dalam bahasa pokem remaja yang suka bergaul dalam media sosial merupakan suatu terjemahan, singkatan, maupun pelesetan. Namun, terkadang diciptakan pula kata-kata aneh yang sulit dilacak asal mulanya. Kalimat-kalimat yang digunakan umumnya kalimat tunggal. Bentuk-bentuk elip juga banyak digunakan untuk membuat susunan kalimat menjadi lebih pendek sehingga seringkali dijumpai kalimat-kalimat yang tidak lengkap dan kurang dipahami oleh masyarakat umumnya.

Struktur Bahasa Media Sosial

Ragam bahasa gaul atau bahasa pokem remaja memiliki ciri khusus, singkat, lincah dan kreatif. Kata-kata yang digunakan cenderung pendek ada juga penambahan huruf atau

gabungan kata menjadikan singkatan, sementara kata yang agak panjang akan diperpendek melalui proses morfologi atau menggantinya dengan kata yang lebih pendek seperti "kurang pergaulan" disingkat menjadi "kuper". Kalimat-kalimat yang digunakan kebanyakan berstruktur kalimat tunggal. Bentuk-bentuk elip juga banyak digunakan untuk membuat susunan kalimat menjadi lebih pendek sehingga seringkali dijumpai kalimat-kalimat yang tidak lengkap ada juga penambahan dalam katanya seperti kata "siap" ditambah menjadi "asyiap" selain itu juga ada penggantian huruf dalam sebuah kata. Dengan menggunakan struktur yang pendek, pengungkapan makna menjadi lebih cepat yang sering membuat pendengar yang bukan penutur asli bahasa Indonesia mengalami kesulitan untuk memahaminya.

Kata "kudet"

Merupakan singkatan dari dua kata "kurang update" yaitu, orang-orang yang ketinggalan informasi terkini di dalam media sosial. Yang sering diindentikkan orang-orang yang kurang mengetahui informasi dalam media sosial.

Kata "Cemungud"

Kata ini merupakan penggantian beberapa huruf seperti huruf s,a,t . kata "cemungud" ini berasal dari kata "semangat" kata ini sering dipergunakan dalam media sosial untuk memberikan semangat terhadap pasangannya atau temannya.

Kata "Woles"

Sebuah kata ini merupakan berasal dari bahasa asing yaitu bahasa inggris yaitu "Selow", namun dalam bahasa media sosial dibalik untuk menulis atau membacanya menjadi sebuah kata "woles".

Kata "madep"

Kata ini hampir sama proses pembentukannya dengan kata "kudet" namun maknanya berbeda kata madep ini berawal dari kata "mantep" yaitu menunjukkan sesuatu rasa kenikmatan terhadap orang lain.

Kata "Lol"

Kata ini belakangan ini sering dipakai,terutama dalam komunikasi chatting, baik di YM, FB, Twitter, atau pun komunitas yang lain. Kata itu merupakan singkatan dari Laugh Out Loud yang berarti "Tertawa Terbahak-bahak".

Kata "Ember"

Suatu kata ini serapan dari kata "emang" yang kata dasar bakunya yaitu "memang", kata ini biasanya dipergunakan dalam media sosialnya sering dipergunakannya oleh kaum wanita.

Kata "Gokil"

Kata ini sering muncul di dunia media sosial, arti pada kata "gokil" ini yaitu suatu orang yang memiliki adrenalin yang sangat gila dalam hal positif. Atau biasanya digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang sangat lucu atau unik.

Pengaruh penggunaan bahasa media sosial terhadap eksistensi bahasa Indonesia dan berikut ini pengaruh penggunaan bahasa media sosial terhadap eksistensi bahasa Indonesia dalam masyarakat:

1. Masyarakat dan pelajar Indonesia kurang mengenal bahasa baku sehingga kehilangan pemahaman dan bimbingan untuk memakai bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2. Masyarakat Indonesia dan pelajar sekolah Indonesia kurang memakai lagi Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).
3. Masyarakat dan pelajar sekolah Indonesia menganggap remeh bahasa Indonesia dan tidak mau mempelajari lebih lanjut karena merasa dirinya telah menguasai bahasa Indonesia yang baik dan benar.
4. Masyarakat dan pelajar sekolah tidak terbiasa atau justru menjadi enggan menggunakan bahasa Indonesia baku maka akan timbulnya kaku terhadap menggunakan bahasa baku. Sementara bahasa Indonesia adalah bidang pendidikan yang harus dipahami dalam melakukan berbagai pekerjaan antara lain surat menyurat, pembicaraan resmi, tulisan akademik, dll.
5. Pudarnya rasa bangga dalam diri masyarakat Indonesia untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, sementara mereka sudah terbiasa dengan bahasa media sosial yang lazim digunakan dan ingin merasa membentuk bahasa baru lagi untuk ditunjukkan dalam media sosial.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahasa media sosial memiliki pengaruh kuat terhadap perkembangan berbahasa Indonesia, umumnya dalam hal bertutur kata. Bahasa yang digunakan oleh remaja ini muncul dari kreativitas mengolah kata baku dalam bahasa Indonesia menjadi kata tidak baku dan cenderung tidak lazim. Pemakaian bahasa gaul dapat terlihat di iklan televisi, lirik lagu remaja, novel remaja, jejaring sosial dan lain-lain. Inilah kenyataan bahwa tumbuhnya bahasa media sosial ditengah keberadaan bahasa Indonesia tidak dapat dihindari, hal ini karena pengaruh perkembangan teknologi serta pemakaiannya oleh sebagian besar remaja sehingga cepat atau lambat bahasa Indonesia akan tergeser keberadaannya.

SIMPULAN

Bahwa bahasa media sosial sebagai bahasa pergaulan anak muda di dalam jejaring media sosial merupakan keanekaragaman negara ini di bidang bahasa. Penggunaan bahasa media sosial yang secukupnya dan digunakan tepat sesuai dengan porsinya akan jauh lebih baik dibandingkan dengan penggunaannya secara berlebihan. Bahasa media sosial sangat berperan dalam pembentukan bahasa yang digunakan kalangan remaja karena penggunaannya yang bersifat santai dan fleksibel karena yang sering aktif pada media sosial yaitu anak remaja. Namun alangkah baiknya bila kita dapat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga keberadaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional tetap terjaga dan berkembang sesuai aturannya.

Bahasa Indonesia adalah bahasa unggulan di negara ini, jadi sebagai masyarakat Indonesia yang peduli dan menghormati bahasa nasionalnya, kita harus menjaga serta turut melestarikan bahasa kita yaitu bahasa Indonesia. Apabila kita sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar maka secara langsung orang yang berada di sekitar kita akan terlantar mengikuti dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakker, Arthur (2004). Design research in statistics education: On symbolizing and computer tools. Desertasi Doktor pada Utrech University: Tidak diterbitkan.
- Didin Abdul Muiz Lidinillah. . "Education Design Research". Universitas Pendidikan Indonesia Tasikmalaya.
- Ellenia S, Mega. 2008. "Bahasa Prokem Polisi di Surabaya Suatu Tinjauan Sociolinguistik". Skripsi. Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga Surabaya.
- Elvi, Susanti. 2016. "Glosarium Kosakata Bahasa Indonesia dalam Ragam Media Sosial". Jurnal. UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta Indonesia.
- Gravemeijer dan Cobb (2006). "Design Research from a Learning Perspective, dalam Educational Design Research. New York: Routledge.
<http://www.facebook.com>
<http://www.instagram.com>
<http://www.youtube.com>
- Hudson, B. (2008). "Didactical Design Research for Teaching as a Design Profession", dalam Teacher Education Policy in Europe: a Voice of Higher Education Institutions. Umea, Swedia: University of Umeå.
- Keraf, Gorys. (1984). *Tatabahasa Indonesia*. Flores: Nusa Indah.
- Nieveen, N., McKenney, S., van den Akker (2006). "Educational Design Research" dalam Educational Design Research. New York: Routledge
- Plomp (2007). "Educational Design Research: An Introduction", dalam An Introduction to Educational Research. Enschede, Netherland: National Institute for Curriculum Development.
- Rahmawati, Shinta P. (2005). "Bentuk dan Fungsi Sosial Register Perkumpulan Honda Tiger di Semarang". Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Suminar, Prasasti Ratna. (2016). "Pengaruh Bahasa Gaul Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia Mahasiswa Unswagati". Jurnal. Universitas Swadaya Gunung Jati.
- Suryadi, D. (2010). Metapedadidaktik dan Didactical Design Research (DDR): Sintesis Hasil Pemikiran Berdasarkan Lesson Study. Bandung: FPMIPA UPI.
- Susilo, Wahyu Hastho. (2007). "Pilihan Bahasa dalam Iklan Televisi". Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Van den Akker, J. et al. (2006). "Introducing Educational Design Research", dalam Educational Design Research. New York: Routledge.