



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1 PENELITIAN TERDAHULU

Tabel 1. 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Peneliti	Tahun	Teori	Metode
1.	<i>Konstruksi Realitas Remaja Pada Media Jejaring Sosial Twitter</i>	Citra Afriyanti	2012	Teori Komunikasi, Teori Antar Pribadi, Teori Komunikasi CMC, dan Teori Interaksionisme Simbolik	Fenomenologi
2.	<i>Ungkapan Ekspresi Emosi Remaja Awal di Media Baru (Analisis Percakapan Terhadap Umpatan di Twitter)</i>	Nadhila Olan Shaami	2011	<i>Computer mediated Communication</i>	Virtual Ethnography

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti dibantu dengan penelitian terdahulu yang terkait dengan *social media* dan remaja. Penelitian pertama oleh Citra Afriyanti berjudul *Konstruksi Realitas Remaja Pada Media Jejaring Sosial Twitter*, mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, tahun 2012. Penelitian ini

menggunakan teori Komunikasi, teori Komunikasi Antar Pribadi, teori *CMC (Computer Mediated Communication)* dan teori Interaksionisme Simbolik sebagai acuan dalam penelitian tersebut. Melalui metode fenomenologi, penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam berinteraksi di jejaring sosial *Twitter*, remaja mampu mengkonstruksikan makna yang ingin ia capai dalam menulis “tweet”nya dan beberapa fakta alasan remaja memiliki jejaring sosial *Twitter* hingga menjadi bagian dari masyarakat maya yaitu keisengan, berbagai informasi, dan mengungkapkan perasaan.

Perbedaan pada penelitian yang peneliti lakukan adalah, Citra fokus pada bagaimana remaja memaknai ekspresi mereka dalam tiap *tweet* yang disebar sedangkan penelitian ini fokus pada bahasa gaul yang digunakan oleh kalangan remaja di *Twitter* melalui Interaksionisme Simbolik.

Penelitian kedua mengenai *Ungkapan Ekspresi Emosi Remaja Awal di Meida Baru (Analisis Percakapan terhadap Umpatan di Twitter)* oleh Nadhila Olan Shaami, mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia. Penelitian tersebut menggunakan teori *Communication-mediated Computer* atau *CMC* yang menjelaskan proses komunikasi yang termediasi melalui komputer dan perangkatnya, kemudian dalam penelitian tersebut menggunakan metode *virtual ethnography* yang menjelaskan makna dibalik aksi dan kejadian yang melibatkan individu yang diteliti.

Dalam penelitian tersebut, banyak disebutkan melalui hasil penelitian bahwa kalangan remaja yang diteliti yaitu 12-15 tahun banyak mengeksplorasi segala perasaan kesal atau emosi mereka melalui jejaring sosial *Twitter* dengan perbendaharaan kata kasar yang ikut berkembang di lingkungan remaja.

2.2 TEORI PENELITIAN

2.2.1 NEW MEDIA

New Media menurut Miles, Rice dan Barr dalam *Media: an Introduction* (Flew, 2008:2) merupakan suatu media dari integrasi maupun kombinasi dari beberapa aspek teknologi yang digabungkan, antara lain teknologi komputer, jaringan komunikasi, media dan pesan informasi yang digital. Konsep dari perkembangan *new media* itu sendiri tidak dapat terlepas dari hadirnya internet dan *World Wide Web*. Bahkan lebih dari keduanya, *new media* melahirkan banyak jaringan komunikasi digital seperti *social media*.

Hadirnya media baru, otomatis menggeser peran ‘media lama’ atau tradisional. Dalam hal ini, Jensen (dikutip Hadi, 2007: 108) berpendapat, ‘media tradisional’ berupa televisi, radio, dan film disebut *push media*; isi disediakan oleh industry untuk dikonsumsi khalayak. Adapun media baru, interaktif yaitu

internet, disebut *pull media*, karena para pelaku yang aktif dan isi/konten ditentukan bersama oleh para pengguna (*users*). (Hamid, Farid dan Budianto, Heri, 2011 : 484.)

Seperti yang dijelaskan Miles, Rice, dan Barr konsep dari lahirnya *new media* adalah munculnya internet. Denis McQuail (2011:44) juga memberikan beberapa karakteristik dari internet, yaitu :

- Teknologi berbasis komputer
- Karakternya hibrid, tidak berdedikasi, fleksibel
- Potensi interaktif
- Fungsi publik dan privat
- Peraturan yang tidak ketat
- Saling terhubung
- Tidak tergantung pada lokasi tertentu
- Dapat diakses individu sebagai komunikator
- Media komunikasi massa dan pribadi

Lebih jelas, menurut Blumer dan Jensen (2002: 52) dalam *Ilmu Komunikasi Sekarang dan Tantangan Masa Depan* Internet adalah peranti sekaligus media yang populer dan murah; dan sering disebut

computer mediated communication. Enam ciri kelebihan internet juga disebutkan oleh Blumer dan Jensen, yaitu:

1. Dapat mengirim pesan kata-kata, gambar, audio, dan video sekaligus dalam jumlah nyaris tak terbatas,
2. Waktu pengiriman dan penerimaan pesan antarakomunikasi sangat cepat,
3. Hidup terus (*online*),
4. Efek atau hasil (informasi) langsung dapat dilihat saat itu juga, *realtime*,
5. Mengandalkan transaksi,
6. Mengembangkan interaktivitas antara pengirim dan penerima, baik berwujud orang-orang maupun mesin.

(Hamid, Farid dan Budianto, Heri, 2011: 479).

Menurut Denis McQuail dalam *Teori Komunikasi Massa* (2011: 43) ciri utama dari *new media* adalah saling keterhubungan, aksesnya terhadap individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktif, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada dimana-mana. Kehadiran *new media* banyak membawa perubahan baik dalam aspek teknologi, media, komunikasi, dan individu. Perubahan yang berkaitan, antara lain;

- Digitalisasi dan konvergensi atas segala aspek media
- Interaksi dan konektivitas jaringan yang meningkat
- Mobilitas dan deklokasi untuk mengirim dan menerima
- Adaptasi terhadap peranaan publikasi khlayak
- Munculnya beragam bentuk baru 'pintu' (*gateway*) media
- Pemisahan dan pengaburan dari 'lembaga media'.

Kemunculan *new media* banyak memberikan perubahan pola komunikasi masyarakat. Dalam hal ini, internet banyak berperan dalam mempengaruhi cara individu berkomunikasi dengan individu lainnya. Bahkan, kini internet datang sebagai suatu kebutuhan yang tak terlepas dari manusia.

2.2.2 CYBERCOMMUNITY

Community - masyarakat adalah kelompok-kelompok orang yang menempati sebuah wilayah (territorial) tertentu, yang hidup secara relative lama, saling berkomunikasi, memiliki simbol-simbol dan aturan secara tertentu serta system hukum yang mengontrol tindakan anggota masyarakat, memiliki sistem stratifikasi, sadar sebagai bagian dari anggota masyarakat tersebut serta relative dapat menghidupi dirinya sendiri. (Bungin, 2008: 159).

Di saat yang sama, teknologi ikut berkembang dan melahirkan *new media* bagi manusia dalam wujud internet. Perkembangan ini secara tidak sengaja mampu menciptakan masyarakat baru yang berbeda dalam pengertian *community*.

Hal ini juga dijelaskan oleh Bungin, bahwa perkembangan teknologi tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat sehingga tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*). Masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas. (Bungin, 2008:160).

Teknologi dan perkembangannya semakin membuktikan bahwa komunikasi atau interaksi antar individu dibangun tanpa batas. Seakan tidak ada lagi permasalahan jarak, waktu, dan tempat, komunikasi dapat berlangsung begitu saja dengan mudah dan cepat melalui berbagai tawaran dari penemuan teknologi. Seperti yang disebutkan oleh McQuail mengenai karakteristik internet dan kelebihan internet menurut Blumer dan Jensen, menjawab bagaimana masyarakat maya lahir sebagai kehidupan masyarakat yang baru.

Awalnya masyarakat maya adalah sebuah fantasi manusia tentang dunia lain yang lebih maju dari dunia saat ini. Fantasi tersebut adalah sebuah hiper-realitas manusia tentang nilai, citra, dan makna kehidupan manusia sebagai lambang dari pembebasan manusia terhadap kekuasaan materi dan alam semesta. (Bungin, 2008:160).

Dalam dunia maya, tiap individu membangun citra dan diri mereka melalui informasi yang mereka sebar, misalnya melalui *profil* atau jati diri yang lengkap sebagai tanda bahwa mereka adalah bagian dari masyarakat maya. Salah satunya di berbagai jejaring sosial yang dianggap sebagai sarana lain untuk berkomunikasi dengan cepat, mudah, dan tanpa batas. *Social media* sudah menjadi keniscayaan. Kita menjadi makhluk yang semakin tak berdaya untuk tidak menjadi bagian darinya, apakah itu menjadi pelaku aktif atau pasif. Layaknya suatu organisme hidup yang terus menemukan bentuk barunya, *social media* memang menawarkan *benefit*, *cost*, *opportunity*, dan *risk*. (Febransyah, 2013: 15).

Hal-hal seperti yang diungkapkan Febransyah dalam *Social Media Nation* adalah apa yang terjadi pada individu atau manusia di dunia maya. Masyarakat maya memang tidak mengenal waktu, jarak, dan tempat untuk terus melakukan interaksi, dengan begitu masyarakat maya seakan telah menjadikan *social media* sebagai

dunia baru atau Negara baru dengan aturan yang bebas dan segala jenis yang ditawarkan oleh *social media*.

Kontak-kontak sosial yang terjadi di antara anggota masyarakat maya memiliki makna yang luas di dalam komunikasi mereka satu dengan lainnya, sehingga dari sana mereka saling membangun makna dalam dunia intersubjektif mereka tentang dunia yang dihuninya. (Bungin, 2008: 162). Layaknya fenomena yang muncul beragam dari masyarakat nyata, jejaring sosial dianggap sebagai fenomena baru sekaligus paradigma yang dapat kita pakai untuk mengerti berbagai aspek kehidupan manusia. (Muhamad, 2013:4).

2.2.3 INTERAKSIONISME SIMBOLIK

Simbol adalah objek sosial dalam interaksi yang digunakan sebagai perwakilan dan komunikasi yang ditentukan oleh orang-orang yang menggunakannya. Orang-orang tersebut memberi arti, menciptakan dan mengubah objek di dalam interaksi. Simbol sosial tersebut dapat terbentuk dalam bentuk objek fisik (benda kasat mata), kata-kata (mewakili objek fisik, perasaan, ide dan nilai), serta tindakan (dilakukan orang untuk memberi arti dalam berkomunikasi dengan orang lain).⁵

⁵ <http://mediator.fikom.unisba.ac.id>. Ahmadi dalam jurnal Mediator, Vol.9, No.2, Hal.302. Desember 2008. (Diakses pada 10 Desember 2013 dan diunduh pada 10 Desember 2013).

George Herbert Mead dalam Jalaludin Rahmat menjelaskan (2007: 103-104) Interaksionisme Simbolik adalah bagaimana memandang diri kita seperti orang lain memandangnya, kemudian mencoba menempatkan diri kita sebagai orang lain.

Selain itu John Dewey mengemukakan bahwa komunikasi dengan bahasa memungkinkan terbangunnya masyarakat manusia dan interaksionisme simbolik melakukan pemaknaan dibalik sesuatu dan mencari fenomena yang lebih esensial daripada sekadar gejala.⁶ Pernyataan ini menjelaskan bahwa dalam interaksionisme simbolik yang dilihat adalah makna dibalik suatu tindakan atau bahasa (simbol) yang terdapat dalam sebuah kata. Karena pada dasarnya dalam suatu tindakan atau bahasa A belum tentu dimaknai dengan tindakan atau bahasa yang A juga.

Interaksi sosial yang dilakukan adalah proses interaksionisme simbolik yaitu simbol-simbol yang muncul dianggap sebagai salah satu bagian dari interaksi yang dibangun oleh individu itu sendiri, karena interaksi yang berlangsung antar individu tidak hanya melalui gerak-gerik saja, melainkan melalui pemaknaan terhadap simbol itu sendiri.

Menurut Joel Charon proses interaksi terbentuk secara simbolik meliputi unsur bahasa, objek sosial, lambang, dan

⁶ Kasemin, Kaisnto. Mendamaikan Sejarah: analisis wacana. Lkis: Yogyakarta. 2004. Hlm.189.

pandangan. Dari tiga unsur tersebut, individu dianggap dapat melihat hal-hal lain dari hasil interaksi, yaitu *human social reality*, *human social life*, dan *individual life*. (Charon, 1978:61).

Teori interaksi simbolik dipengaruhi oleh struktur sosial yang membentuk atau menyebabkan perilaku tertentu yang kemudian membentuk simbolisasi dalam interaksi sosial masyarakat. Dalam interaksi simbolik ada dua hal yang ditekankan, yaitu:

1. Manusia dalam masyarakat tidak pernah lepas dari interaksi sosial.
2. Interaksi dalam masyarakat mewujudkan dalam simbol-simbol tertentu yang sifatnya cenderung dinamis.

Interaksi itu sendiri membutuhkan simbol-simbol tertentu. Simbol biasanya disepakati bersama dalam skala kecil maupun skala besar. Simbol seperti bahasa, tulisan, dan lainnya yang dipakai dengan dinamis dan unik. Keunikan dalam berinteraksi ini menuntut manusia lebih kritis, peka, aktif, dan kreatif dalam menginterpretasikan simbol-simbol yang muncul dalam interaksi sosial.⁷

⁷ <http://mediator.fikom.unisba.ac.id>. Ahmadi dalam jurnal Mediator, Vol.9, No.2, Hal.302. Desember 2008. (Diakses pada 10 Desember 2013 dan diunduh pada 10 Desember 2013).

Orang tergerak untuk bertindak berdasarkan makna yang diberikannya pada orang, benda, dan peristiwa. Makna-makna ini diciptakan dalam bahasa yang digunakan orang baik untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun dengan dirinya sendiri, atau pikiran pribadinya. Bahasa memungkinkan orang untuk mengembangkan perasaan mengenai dirinya dan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam sebuah komunitas. (West, Turner, 2008: 98).

Hal ini sama seperti yang dijelaskan Blumer, ia mengasumsikan tiga premis Interaksionisme Simbolik:

1. Manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka.
2. Makna berasal dari interaksi sosial seseorang dengan orang lain
3. Makna-makna tersebut disempurnakan di saat proses interaksi sosial berlangsung. (Poloma, Marget, 2000: 258).

Di dunia maya, pengguna internet atau jejaring sosial disebut sebagai masyarakat maya yang dalam proses komunikasinya memiliki kesamaan dengan masyarakat di dunia nyata. Melalui interaksi sosial dalam bentuk pesan atau isi atau *tweet* yang dibagikan, masyarakat maya pun melakukan proses interaksionisme

simbolik. Karena dunia maya sifatnya tanpa batas baik jarak dan waktu, dunia maya dapat diakses kapanpun, di manapun, dan siapapun. Maka dari itu, dalam interaksinya pengguna saling memberikan simbol-simbol yang kemudian dimaknai. Simbol-simbol ini bisa terwujud dalam bentuk apapun seperti bahasa yang mengandung makna dibalik setiap kata.

2.2.4 TWITTER

Twitter adalah *social network* yang dapat memberikan kesempatan penggunanya untuk menyebarkan informasi atau pesan melalui 140 karakter atau kurang. *Twitter* disebutkan sebagai *network* atau jaringan dengan anggota di seluruh dunia ketika penggunannya mengirimkan suatu informasi atau pesan. (Lacy, 2010: 10).

Twitter pada kesempatan lainnya juga memiliki kemudahan dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dengan keterbatasan karakter yang ada (140 karakter). *Twitter* menjadi tempat tumpahan luapan jiwa para penggunanya, hampir semua anak muda di jejaring sosial saat ini mengungkapkan kesenangan, keluhan, dan uneg-unegnya. Jika dulu seseorang yang mengalami peristiwa senang atau sedih ditulis di buku harian dimana tidak boleh seorangpun membacanya. Sekarang semua ditulis di statusnya dan semua orang

boleh melihat bahkan memberikan tanggapan. (Haryanto, 2013: 57-60). Di *Twitter* terdapat simbol yang dimaknai penggunaannya sesuai dengan fungsi umum dari penggunaan *Twitter* itu sendiri, yaitu:

a. *Tweet*

Tweet adalah pesan, pesan yang dapat disampaikan lewat *Twitter* yang hanya terfasilitasi melalui 140 karakter. (Lacy, 2013: 10-32).⁸

Gambar 4. 2.2.3 Tweets



Pengguna *Twitter* memberikan informasi atau *tweet* mengenai apa yang mereka lakukan, apa yang mereka perdulikan, dan apapun yang mereka sukai dalam berkomunikasi.

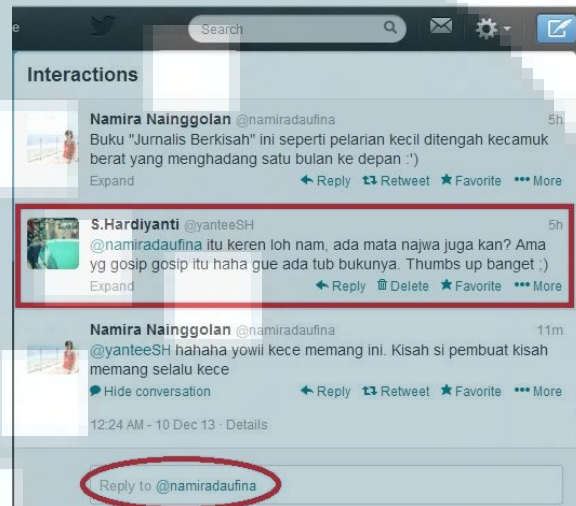
b. *Replies*

Fasilitas *replies* adalah ketika kita atau pengguna ingin menyetujui atau menyukai *tweet* tertentu dan

⁸ www.twitter.com/yanteesh/twitter. *Tweet*. 22 November 2013. Diakses pada 10 Desember 2013.

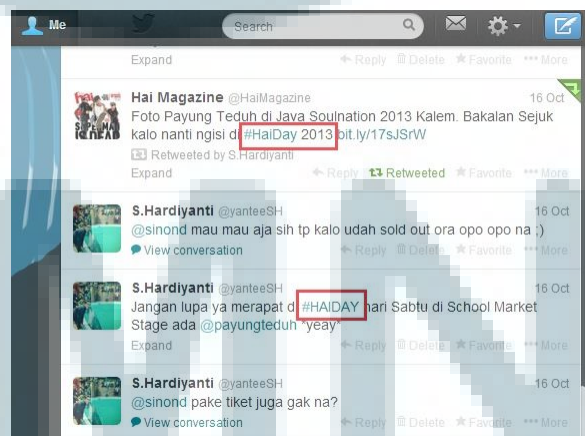
membalasnya sehingga kemungkinan terjadi komunikasi setelah seseorang melakukan *replies* pada *tweet* tertentu.⁹

Gambar 5. 2.2.3 Replies



c. Hashtags(#)

Gambar 6. 2.2.3 Hashtags



⁹ www.twitter.com/yantessh. Replies. 10 Desember 2013. Diakses pada 10 Desember 2013.

¹⁰ www.twitter.com/yanteesh. Hashtags. 15 Oktober 2013. Diakses pada 16 Desember 2013.

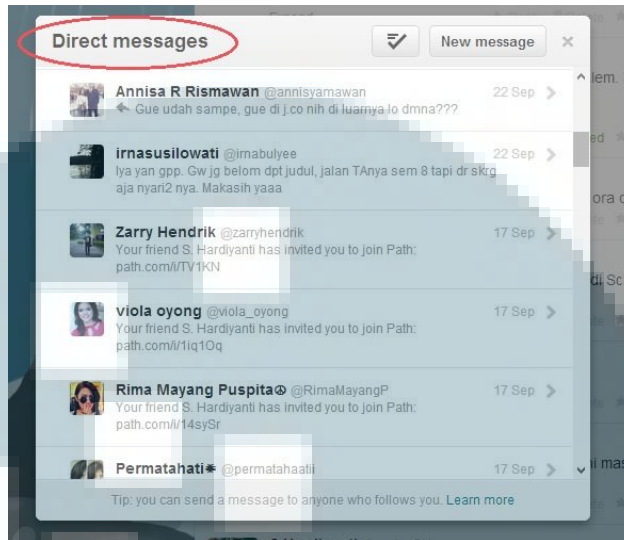
Dengan menggunakan *hashtags* kita atau pengguna dapat menciptakan *group* dan membantu membentuk popularitas mengenai hal-hal disekeliling kita melalui kata kunci atau topik yang dibahas di *Twitter* menggunakan *hashtags*. Pengguna *Twitter* dapat membuat *hashtags* tentang kota, acara, berita, produk, olahraga, apa saja yang ingin disampaikan dan disebarakan kepada kelompok maya.

d. *Direct messages*

Fasilitas ini biasanya disebut DM dengan menyingkat kepanjangannya yaitu *direct messages*. DM adalah *private communication* atau komunikasi yang hanya dilakukan dua orang tanpa disebarakan melalui *tweets* seperti pada umumnya. Sama halnya dengan pesan singkat, DM akan terkirim kepada orang yang ditujukan tanpa terlihat anggota kelompok maya yang lain.¹¹

¹¹ www.twitter.com/yanteesh *Direct Messages*. 17 September 2013. 10 Desember 2013.

Gambar 7. 2.2.3 Direct Messages



2.2.5 REMAJA DAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN REMAJA

Remaja dalam arti *adolescence* berasal dari kata Latin *adolescere* yang artinya tumbuh ke arah kematangan. Kematangan dalam hal ini tidak hanya berarti kematangan fisik, tetapi kematangan sosial-psikologis. (Sarwono, 1991: 8). Sedangkan dalam buku *Cultural Studies: Theory and Practice*, oleh Chris Barker menjelaskan bahwa kategori remaja merupakan kalsifikasi kultural sehingga konsepnya tidak bermakna universal. Sebagai konstruksi sosial, makna anak muda berbeda-beda untuk tiap waktu dan ruang yang berbeda, tergantung siapa yang sedang mendeskripsikan apa (Barker, 2005: 424). Ada berbagai pembagian masa remaja, menurut Konpka dalam Pikunas (1976) membagi masa remaja menjadi tiga

bagian, yaitu: masa remaja awal (12-15 tahun), masa remaja madya (15-18 tahun), dan masa remaja akhir (19-22 tahun).

Konsep remaja sendiri di Indonesia menurut Sarlito Wirawan dicirikan memiliki batas usia antara 11 sampai 24 tahun dan belum menikah. (Wirawan, 1989: 14). Sedangkan menurut Ruth Strong dalam buku *Psikologi Perkembangan* oleh Sujanto (1988: 287) membagi masa remaja (*adolescen*) menjadi tiga fase, yaitu:

- a. Pra-pubertas (10-15 tahun)
- b. *Early adolescence* (15-18 tahun)
- c. *Late adolescence* (18-21 tahun)

Lebih rinci, menurut Kurt Lewin terdapat tingkah laku yang akan selalu terdapat pada remaja (Sarwono, 1991: 43-44):

1. Pemalu dan perasa, tetapi sekaligus cepat marah dan agresif sehubungan belum jelasnya batas-atas antara berbagai sector di laoangan psikoogik remaja.
2. Ketidakjelasan batas-batas ini menyebabkan pula remaja terus—menerus merasakan pertentangan antar sikap, nilai, ideology, dan gaya hidup. Konflik ini dipertajam dengan keadaan diri remaja yang berbeda di ambang peralihan antara masa anak-anak

dan dewasa, sehingga ia dapat disebutkan sebagai manusia “marginal” (anka bukan, dewasa pun tidak).

3. Konflik sikap, nilai dan ideology tersebut di atas muncul dalam bentuk ketegangan emosi yang meningkat. Ada kecenderungan pada remaja untuk mengambil posisi yang sangat ekstrim dan menguahkan kelakuannya secara drastic, akibatnya sering muncul tingkah laku radikal dan memberontak di kalangan remaja.

4. Bentuk-bentuk khusus dari tingkah laku remaja pada berbagai individu yang berbeda akan sangat ditentukan oleh sifat dan kekuatan dorongan-dorongan yang saling berkonflik tersebut di atas.

Menurut Sarlito Sarwono, remaja adalah masa peralihan antara tahap anak dan dewasa yang jangka waktunya berbeda-beda tergantung faktor sosial budaya. Kurun usia remaja sering disebut sebagai peralihan periode *strum and drang*, yaitu periode peralihan anak-anak dengan masa dewasa yang penuh gejolak. Gejolak yang terjadi ini disebabkan baik secara fungsi sosial remaja dalam mempersiapkan diri menuju kedewasaan (mencari identitas diri, memantapkan posisi dalam masyarakat) maupun oleh pertumbuhan

fisik dan emosi, serta perkembangan dari intelegensi remaja tersebut. (Mangunwibawa, 2004: 43).

Dalam psikologi perkembangan remaja, masa remaja dianggap sebagai peralihan dari semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa. (Rumini, Siti dan Sundari, Siti, 2004: 53). Namun, Harlock mengartikan remaja sebagai usia ketika individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia ketika anak tidak lagi merasa di bawa tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. (1980: 206)

Sebagai manusia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan psikologi, adapun tugas bagi remaja dalam perkembangannya menurut Hurlock (dalam Muhammad Ali, 2008: 10), yaitu:

1. Mampu menerima keadaan fisiknya,
2. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa,
3. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis,
4. Mencapai kemandirian ekonomi,

5. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat,
6. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua.
7. Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa,
8. Mempersiapkan diri untuk memasuki pernikahan,
9. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Sehubungan dengan tugas perkembangan remaja yang dikemukakan Harlock, Havigurst juga menjelaskan (Marsudi, 2010: 15-20) terdapat sepuluh tugas-tugas perkembangan yang harus dikuasai oleh remaja diantaranya tugas perkembangan mencapai peranan sosial pria dan wanita, menerima keadaan fisiknya dan menggunakannya secara efektif. Kedua tugas perkembangan tersebut masuk dalam fase remaja awal.

Namun, menurut Hurlock (1980 :213) salah satu tugas perkembangan masa remaja yang tersulit adalah yang berhubungan dengan penyesuaian sosial. Penyesuaian diri merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh remaja untuk mempetemukan tuntutan diri

sendiri dengan lingkungan yang melibatkan respon mental dan tingkah laku, sehingga tercapai hubungan yang selaras dan harmonis antara diri dengan lingkungannya (Schneiders dalam Pramadi, 1996 :334).

Perkembangan remaja tersebut tidak terlepas dengan perkembangan lingkungan yang ada, begitu juga dengan perkembangan teknologi disekitar mereka yang semakin canggih dan mudah. Rasa keingintahuan yang besar menjadi salah satu ciri remaja yang membuat mereka mampu masuk dalam lingkungan apapun, termasuk lingkungan *social media*, misalnya saja *Twitter*.

Banyak hal yang disebarakan melalui *Twitter*, dan mampu dijangkau oleh siapapun. Ciri khas *Twitter* dengan batasan 140 karakter di tiap *tweet*-nya seakan membuat penggunanya harus pintar-pintar memilih kata atau kalimat untuk menyampaikan suatu pesan, begitu juga dengan remaja. Dalam interaksinya, remaja pengguna *Twitter* biasanya menggunakan bahasa-bahasa tertentu ketika menyampaikan pesan, hal ini sesuai dengan penyesuaian sosial yang dikatakan Hurlock. Remaja akan berusaha menyesuaikan diri mereka dibantu dengan pengetahuan dan pengalaman yang ada.

2.2.6 BAHASA DAN PERKEMBANGAN BAHASA REMAJA

Bahasa menurut Gorys Keraf adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. (Keraf, 1994: 1). Lebih lanjut, bahasa didefinisikan sebagai komunikasi antar makhluk manusia yang dicirikan dengan penggunaan simbol-simbol lisan atau tertulis secara acak (arbitrer) sesuai makna yang telah diterima masyarakat. Dalam definisinya, Paul Ohoiwutun juga menyimpulkan bahwa bahasa adalah salah satu bentuk pengetahuan, yaitu bentuk pemikiran dan pemahaman. (Ohoiwutun, 1997: 14). Sama halnya dengan Gorys Keraf, Kridalaksana menuturkan bahwa bahasa adalah sistem bunyi bermakna yang dipergunakan untuk komunikasi oleh kelompok manusia. (Kridalaksana, 1985: 12).

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata bahasa dianggap sebagai sistem lambang bunyi berartikulasi yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran. (2008: 138).

Suatu sistem kode verbal disebut bahasa. Bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas. Bahasa verbal disebut juga sebagai saran utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud kita. Bahasa

verbal menggunakan kata-kata yang mempresentasikan berbagai aspek realitas individual kita. (Mulyana, 2008: 260-261).

Bahasa memiliki beberapa ragam, ragam bahasa dapat dilihat dari segi sarana atau jalur yang digunakan. Dalam hal ini dapat disebut adanya ragam lisan dan ragam tertulis. Ragam bahasa lisan adalah ragam bahasa yang dituturkan dengan indra mulut. Sedangkan ragam bahasa tertulis adalah ragam bahasa yang dituangkan melalui simbol-simbol dan ragam bahasa tertulis memiliki struktur yang tidak sama (Hikmat, Ade, dan Solihati, Nani, 2013: 9).

Secara rinci lagi mengenai bahasa, terdapat karakteristik yang berbeda-beda dari sebuah penggunaan bahasa. Chaer dan Agustina dalam *Sosiolinguistik Perkenalan Awal* menyebutkan bahwa karakteristik bahasa, yaitu: (2004: 11).

1. Bersifat arbitrer

2. Bersifat produktif

3. Bersifat dinamis

4. Bersifat Bergama

5. Bersifat manusiawi

Melalui ragam dan karakteristiknya, bahasa juga dibedakan secara fungsinya menurut Larry L. Barker dalam *Communication*, ada tiga fungsi bahasa yaitu:

1. Penamaan (*naming* atau *labelling*)

Penjulukan ini merujuk pada usaha mengidentifikasi objek, tindakan, atau orang dengan menyebutkan namanya sehingga dapat dirujuk dalam komunikasi.

2. Interaksi

Menekankan berbagai gagasan dan emosi yang dapat mengundang simpati dan pengertian atau kemarahan dan kebingungan.

3. Transmisi informasi

Informasi dianggap di dapat oleh setiap individu setiap hari misalnya melalui media massa, hal semacam ini disebut transmisi. Keistimewaan bahasa sebagai sarana transmisi informasi yang lintas-waktu dengan menghubungkan masa lalu, masa kini, dan masa depan memungkinkan kesinambungan budaya dan tradisi kita. (1984: 22-23).

Aubrey dan Adamas (Mulyana, 2008: 266) mengutarakan fungsi bahasa yang mendasar adalah untuk menamai atau menjuluki orang, objek, dan peristiwa. Lain halnya dengan Book dalam *Human Communication: Principles, Contexts, and Skills*. Bahwa tiga fungsi bahasa paling mendasar adalah mengenal dunia sekitar, berhubungan dengan orang lain, dan menciptakan koherensi dalam kehidupan kita. (1980: 45).

Seperti yang dijelaskan Deddy Mulyana, bahwa manusia menganggap bahwa arti atau makna dikandung setiap kata yang kita ucapkan. Namun, sebenarnya manusia yang memberi makna pada kata tersebut, dan makna yang kita berikan kepada kata yang sama bisa berbeda-beda, bergantung pada konteks ruang dan waktu. Makna muncul dari hubungan khusus antara kata (sebagai simbol) dan manusia. Makna tidak melekat pada kata-kata, namun kata-kata membangkitkan makna dalam pikiran manusia, dan tidak ada hubungan langsung antara suatu objek dan simbol yang digunakan untuk mempresentasikannya. (2008: 281).

Bahasa, kata, dan makna juga mengalami perkembangan. Dalam penelitian ini bahasa yang dimaksud terkonsentrasi pada perkembangan bahasa Indonesia. Menurut Dian Indihadi dalam *Jurnal Perkembangan Bahasa Indonesia Dalam Tataran Kebijakan Pendidikan*, bahwa perkembangan bahasa Indonesia berada pada kondisi masyarakat Dwibahasa yang bersifat dinamis. Perkembangan

tersebut juga dikendalikan oleh perubahan zaman sesuai dengan tuntutan era globalisasi.¹² Hal ini menimbulkan adanya variasi bahasa yang dijelaskan oleh Kridalaksana bahwa variasi bahasa sebagai satuan yang sekurang-kurangnya mempunyai dua variasi yang dipilih oleh penutur bahasa. Variasi tersebut tergantung dari faktor-faktor seperti jenis kelamin, umur, status sosial, dan situasi. Variasi tersebut dianggap sistematis karena merupakan interaksi antara faktor sosial dan faktor bahasa.

Faktor umur yang disebutkan dalam konteks ini adalah remaja yang merupakan salah satu bagian dari masyarakat yang menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Bahasa yang digunakan memiliki keanekaragaman sesuai waktu, tempat, dan pasangan komunikasi. Namun, bahasa yang digunakan remaja sering berubah, hal ini terkait dengan pribadi remaja yang memiliki rasa keingintahuan yang besar dan menginginkan sesuatu yang baru dalam hidup mereka. Maka, tidak aneh bila dalam perkembangannya bahasa memiliki variasi yang berbeda-beda, yaitu bahasa *prokem*, gaul, dan bahasa *alay*.

Menurut Kridalaksana, bahasa gaul adalah ragam nonstandard bahasa Indonesia yang lazim di Jakarta pada tahun 1980-an hingga abad ke-21 yang menggantikan bahasa *prokem* yang lebih lazim

¹² Indihadi, Dian. Perkembangan Bahasa Indonesia Dalam Tatanan Kebijakan Pendidikan. Hal. 2. (Diakses pada 28 Februari 2013 dan dikutip pada 28 Februari 2013).

pada tahun-tahun sebelumnya. *Prokem* yang diartikan pun adalah ragam nonstandard yang muncul pada tahun 1970-an. Ragam bahasa gaul tersebut semula diperkenalkan oleh generasi muda yang mengambil dari kelompok waria. Sedangkan ragam *prokem* ditandai oleh kata-kata Indonesia atau kata dengan dialek Betawi yang dipotong dua fenomenanya paling akhir kemudian disisipi bunyi (ok) di depan fomen terakhir yang tersisa, missal kata *bokap* dipotong menjadi *bap*, kemudian disisipi (ok) yang menjadi *bokap*. (2008: 28-29).

Di jejaring sosial *Twitter*, remaja pengguna *Twitter* di era globalisasi seperti ini juga kembali menunjukkan variasi atau ragam bahasa baru di kalangan mereka. Simbol berupa bahasa ini digunakan ketika berinteraksi di jejaring sosial dan digunakan untuk menunjukkan suatu pesan sesuai dengan pengetahuan masing-masing remaja terhadap kata tersebut. Hal ini berkaitan dengan yang diutarakan Deddy Mulyana mengenai makna, bahwa pemaknaan terhadap kata dapat berbeda-beda setiap individunya.

2.3 KERANGKA PEMIKIRAN

Berdasarkan permasalahan penelitian mengenai fenomena bahasa gaul yang muncul di jejaring *Twitter* oleh pengguna kalangan remaja (15-18). Peneliti menggunakan paradigma fenomenologi dan metode pendekatan Interaksionisme Simbolik sebagai pisau analisis untuk memahami bahasa gaul pada kalangan remaja di *Twitter*. Remaja yang dipilih sebagai *informan*-pun disesuaikan dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti salah satunya remaja pengguna *Twitter* aktif dan menggunakan bahasa gaul di jejaring *Twitter*. Adapun teori-teori yang digunakan yaitu, *New Media*, *Cybercommunity*, dan Interaksionisme Simbolik sebagai alat dalam memahami penelitian ini.

UMMN

Bagan 1 2.3 Kerangka Pemikiran



UMMN