

**RESEP MENJADI**



# NETIZEN BERADAB



Iwan Ridwan, Aef Saefullah,  
Mochammad Rizki Juanda, Muh. Nurfajar Muharom

*Resep*

## Menjadi Netizen Beradab

Iwan Ridwan dkk.

Resep

# Menjadi Netizen Beradab

Iwan Ridwan, Aef Saefullah,

Mochammad Rizki Juanda, Muh Nurfajar Muharom

**Penerbit Frasa Media**

**Bandung, 2021**

**Penerbit Frasa Media:**

**Katalog dalam Terbitan (KDT)**

RESEP MENJADI NETIZEN BERADAB/ Iwan Ridwan, dkk.

xii + 74 hlm. 14 x 20 cm

ISBN : 978-623-97472-6-8

**RESEP MENJADI NETIZEN BERADAB**

© **Iwan Ridwan, dkk.**

Penyunting	: Ismail Kusmayadi
Pengatak	: Panggih Cahyo Setiaji
Perancang Sampul	: Roby Aji
Penata Letak	: Meisya Mustika Fazrin
Pemeriksa Aksara	: Tim Frasa Media

Cetakan Pertama, Desember 2021

**Penerbit Frasa Media**

<https://frasa.media>

Bandung, 2021

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

Setiap orang boleh menggunakan, mengutip, dan mendistribusikan materi pada dokumen ini dengan wajib menyebutkan sumbernya serta hanya untuk keperluan pendidikan dan/atau non-komersial. Jika ingin mengadaptasi untuk menerbitkan karya baru sejenis, pengguna harus melalui izin kolaborasi tertulis dari penulis dan penerbit.

# Salam Netizen Beradab

Hai, netizen beradab Indonesia!

Masihkah terngiang bahwa netizen Indonesia paling *tidak sopan* secara daring (*online*) di Asia Tenggara? Survei DCI (*Digital Civility Index*) Microsoft yang rilis 2021 ini adalah bom waktu yang akhirnya meletus usai serangkaian sumpah serapah, caci makian, dan ancaman di dunia digital Indonesia yang tak terkendali.

Gerakan netizen beradab dalam Gerakan Literasi Digital Jawa Barat menjadi upaya mewujudkan kemanusiaan yang adil dan beradab di dunia maya. Pintu Bahasa dan Relawan TIK Jawa Barat (RTIK Jabar) memiliki resep jitu untuk menjadikan netizen Indonesia beradab.

Resep ini disampaikan dengan bahasa yang lebih dekat dengan milenial dan praktis “dikonsumsi” sebelum mengunggah ataupun mengomentari sesuatu di media sosial.

Netizen beradab merupakan produk keramahan bangsa Indonesia di dunia digital untuk mengubah kebiasaan buruk ketika membuat unggahan, komentar, ataupun menyebarkan informasi yang tidak akurat dan bernada kebencian. Lantas, sampai kapan gerakan netizen beradab usai?

Pelita peradaban digital Indonesia yang beradab akan terus menyala dalam menjaga keberadaban netizen Indonesia dan menjaga muruah keindonesiaan kita yang madani dari kini dan nanti. Netizen beradab? Adil dan Beradab di Dunia Maya!

# **Sambutan Ketua Umum Netizen Beradab**

Assalammualikum Wr. Wb.

Eforia digital pada masyarakat di Indonesia terjadi dimulai masa pandemi, dimana mulai dari saat itulah pemanfaatan teknologi pada berbagai aktivitas kehidupan mulai dari kegiatan pendidikan, perdagangan, perkantoran, hiburan dan sektor kegiatan lainnya diperkuat dengan pembatasan-pemberlakuan pembatasan kegiatan oleh pemerintah demi memutus penyebaran *Covid-19*, di mana hal ini memaksa lapisan masyarakat memanfaatkan berbagai fitur teknologi walau dengan Literasi Digital yang minimal.

Minimnya Literasi Digital pada masyarakat pada berbagai pilar literasi digital terutama dalam hal ini muncul keprihatinan Relawan TIK Jawa Barat dan Pintu Bahasa yang diinisiasi oleh Ketua Relawan TIK Kota Bandung (Alm.) Moch Latif untuk melakukan Kampanye Netizen Beradab yang dikemas dalam berbagai literatur yang dijadikan acuan pelaksanaan Kampanye Netizen Beradab mendukung penuh implementasi literasi

digital pada pilar *Digital Etichs, Digital Culture* serta *Digital Safety*.

Kebanggaan tertinggi kami berikan kepada Sdr. (Alm.) Moch. Latif, rekan-rekan Pintu Bahasa serta Relawan TIK Jawa Barat atas peluncuran buku acuan Kampanye Netizen Beradab. Buku ini akan kami jadikan acuan konten bagi implementasi gerakan Literasi Digital Relawan TIK se-Indonesia bagi masyarakat Luas.

Pengembangan Buku ini akan kami jadikan acuan bagi perancangan materi RTIK *Talent* pada Akademi Relawan TIK untuk bisa menciptakan Relawan TIK sebagai manusia unggul dan tampil dengan performansi literasi Netizen Beradab yang lebih mumpuni sebagai pendamping pemanfaatan teknologi, menjaminakan teknologi yang aman, nyaman, dan bermanfaat.

Sekali lagi saya sampaikan ucapan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua tim penyusun Buku Acuan Netizen Beradap dan peluncuran ini kami persembahkan khusus sebagai penghargaan Sdr. (Alm.) Moch. Latif.

**Salam literasi digital!**  
**Bangga Jadi Relawan TIK**  
**Fajar Eri Dianto – KETUM RTIK**

# Sambutan Pemprov Jawa Barat

*“Never seek to please anyone. Seek to evolve thyself.”*  
– Lailah Gifty Akita, *Pearls of Wisdom: Great mind*

Kutipan penulis asal Ghana, pendiri *Smart Youth Volunteers Foundation* tersebut memberikan makna kita tidak bisa menyenangkan semua orang. Ya, kita tidak bisa menyenangkan semua orang, termasuk semua warga internet atau netizen. Dari konten dan informasi yang dibagikan, selalu ada respon positif ataupun negatif.

Sayangnya, timbunan respon negatif membuat netizen Indonesia mendapatkan title ‘paling tidak sopan secara *online*’ di Asia Tenggara. Survei *Digital Civility Index (DCI)* Microsoft pada 2021 ini seperti pengingat Kembali agar kita bisa kembali menjadi masyarakat yang ramah dan santun, karakter Indonesia yang dikenal warga dunia.

Buku 'Resep Menjadi Netizen Beradab' adalah resep manjur agar warga Indonesia, bahkan dunia bisa merasakan indahnya keramahtamahan bangsa Indonesia di dunia maya. Menjadi netizen beradab merupakan upaya menjadi individu yang berkembang, tentu dengan 'efek samping' yang baik yaitu menyenangkan orang-orang. Ya, meskipun kembali lagi, kita tidak bisa menyenangkan semua orang.

Saya suka dengan cara penulis mengemas bagaimana kita menjadi netizen yang lebih bijak tanpa menggurui. Penyampaian dengan isu terkini dan gaya bahasa kekinian, membuat netizen Indonesia yang sebagian besar berada pada rentang generasi Y dan Z merasa relate, hingga pesan dapat diterima dengan baik.

Semoga dengan buku ini, dapat menjadi 'obat' yang menyembuhkan netizen Indonesia dari kebiasaan buruk dalam berkehidupan di dunia maya. Kembali sembuh menjadi masyarakat dengan keramahtamahan dan sopan santunnya.

**Setiaji, S.T., M. Si**  
**Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika**  
**Provinsi Jawa Barat**

# Daftar Isi

<b>Sambutan Ketua Umum Netizen Beradab .....</b>	<b>vi</b>
<b>Sambutan Pemprov Jabar .....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>x</b>
<b>Glosarium .....</b>	<b>xii</b>
<b>Wajah Netizen Indonesia .....</b>	<b>1</b>
1. Cermin Netizen dari Indeks Literasi Digital .....	2
2. Makin Cakap Digital, Makin Tidak Sopan? .....	4
3. Dari Milenial, “Kami Hidup Sudah Serbadigital” .....	6
<b>Netizen Beradab.....</b>	<b>10</b>
1. Apa Itu Netizen Beradab? .....	11
2. Ciri Peradaban Digital Ala Microsoft.....	12
3. Karakteristik Netizen Indonesia .....	13
a. Unggahan Netizen .....	13
b. Komentar Netizen.....	17
4. Mengapa Harus Beradab di Dunia Maya? .....	26
a. Level Ujaran Netizen.....	29
b. Intaian Hukum pada Ujaran Netizen .....	31

<b>Kesopanan Online .....</b>	<b>34</b>
1. Dikomentari Kasar Tidak Dibalas Gusar .....	38
2. Pedasnya Komentar Netizen Indonesia .....	43
a. Menyerang Instagram Microsoft .....	43
b. Menyerang Instagram BWF .....	44
c. Menyerang Instagram Gotham Chess .....	47
d. Studi Kasus Pelecehan di KPI .....	49
e. Studi Kasus Bebasnya Saiful Jamil .....	51
f. Studi Kasus Racket Boys Menjadi Racket Racist .....	52
<b>Resep Netizen Beradab.....</b>	<b>54</b>
1. Lawan Hoaks dengan 3 M.....	55
a. Mengecek Kebenaran Berita dan Takarir.....	55
b. Mengecek kebenaran Data yang Disajikan .....	55
c. Memastikan Kepaduan Bahasan .....	56
2. Lawan Umpatan dengan Pujian .....	56
3. Lawan Umpatan dengan Lawakan .....	58
4. Kenali Tipe Media Sosial .....	62
5. Gunakan <i>Starter Kit</i> Kesantunan Berbahasa .....	64
6. Pandai Membaca Situasi Berkomentar .....	66
7. Amankan Potensi Ambigu .....	68
<b>Rujukan Resep.....</b>	<b>69</b>
<b>Peracik Netizen Beradab .....</b>	<b>72</b>

# Glosarium

Hoaks	= Informasi bohong
Fakta	= Informasi benar dan kenyataan yang dimaksud
Komentar	= Fitur untuk membalas sebuah pesan/unggahan (secara langsung pada media sosial)
Media sosial	= Media atau wadah untuk berinteraksi digital (baik melalui pesan obrolan, komentar, catatan suara, panggilan suara, atau panggilan video)
Netizen	= Warganet (warga internet); orang yang aktif menggunakan internet
Netizen beradab	= Netizen yang memiliki kecakapan digital yang menunjukkan peradaban digital
Ujaran	= Kata-kata yang diucapkan atau dituliskan
Umpatan	= Kata kasar atau caci maki
Unggahan	= Sesuatu yang dikirimkan atau dipublikasikan melalui media sosial

# Wajah Netizen Indonesia

# 1. Cermin Netizen dari Indeks Literasi Digital

Berdasarkan hasil survei di 34 provinsi di Indonesia oleh Katadata Insight Center bersama Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) tahun 2020, dikatakan bahwa literasi digital di Indonesia belum sampai level *baik*. Indonesia memiliki skor indeks literasi digital sebesar 3,47. Artinya, Indonesia berada sedikit di atas angka 3 dan masih kurang 1,53 angka untuk mencapai skor indeks tertinggi literasi digital.

Dalam penelitian tersebut, indeks literasi digital diukur melalui tujuh pilar dan empat subindeks yang disusun dengan mengacu kepada “*A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills*” yang dirilis UNESCO pada 2018. Survei Katadata dengan Kominfo menunjukkan bahwa indeks literasi digital di Indonesia berkorelasi dengan usia lebih muda, jenis kelamin laki-laki, pendidikan tinggi, kemampuan mengenali hoaks, penggunaan internet tidak intensif, dan tidak tinggal di pulau Jawa.

Ada temuan menarik lainnya dari hasil survei tersebut, di antaranya adalah temuan bahwa masih cukup banyak pengguna internet yang menaruh informasi pribadi yang sensitif di media sosial. Sementara itu, terkait berita bohong atau hoaks

sebanyak 30—60% responden mengaku pernah terpapar hoaks, 40—55% yakin tidak akan menyebarkan hoaks, 21—36% dapat mengenali hoaks, sedangkan 11% pengguna pernah menyebarkan hoaks karena tidak terlalu memikirkan apa yang disebarluaskan. Umumnya, hoaks yang ditemukan terkait isu politik, kesehatan, dan agama melalui media sosial Facebook.

Apa kabar dengan literasi digital Jawa Barat? Berdasarkan Survei Indeks Literasi Digital Jawa Barat yang dilakukan IDM Strategic dan Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Barat (Diskominfo Jabar) pada 2021, diperoleh hasil bahwa indeks literasi digital di Jawa Barat berada pada skor 3,65. Hal ini diukur dari indeks informasi literasi data sebesar 3,65; komunikasi kolaborasi sebesar 3,81; indeks keamanan sebesar 3,61%; indeks teknologi sebesar 3,53%. Survei tersebut dilakukan kepada 496 responden di 27 Kota, Kabupaten, serta mayoritas responden merupakan sarjana dan SMU serta pekerja swasta.

Meskipun hasilnya tampak lebih baik, nilai indeks Kota atau Kabupaten di Jawa Barat dikatakan IDM Strategis masih berada pada status *need consistence* (perlu konsistensi) sehingga membutuhkan intervensi program yang memperkuat literasi digital di Jawa Barat, khususnya dari indeks yang memerlukan peningkatan.

Tecermin bahwa netizen Indonesia memiliki bekal yang baik untuk menjadi netizen yang lebih berkeadaban. Potensi netizen Indonesia untuk mencapai skor tertinggi dan berada pada level kecakapan digital yang tinggi ditunjang dengan berbagai program dan kolaborasi para pegiat literasi digital, seperti halnya Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Indonesia Makin Cakap Digital untuk mewujudkan Indonesia maju dalam peradaban digital. Begitu pun yang sedang digagas para pegiat literasi digital Jawa Barat melalui Jawara Digital dan Kampanye Netizen Beradab.

## **2. Makin Cakap Digital, Makin Tidak Sopan?**

Pemerintah mengusung empat pilar kecakapan digital dalam Gerakan Literasi Digital Nasional (GLDN). Keempat pilar tersebut meliputi *digital skills* (kemampuan digital), *digital ethic* (etika digital), *digital culture* (budaya digital), dan *digital safety* (keamanan digital). Transformasi masyarakat Indonesia menjadi masyarakat digital terlihat dari pengguna internet yang sudah mencapai 202 juta jiwa berdasarkan laporan digital 2021 (HootSuite dan agensi We Are Social).

Seiring transformasi tersebut, kebutuhan masyarakat dalam melaksanakan aktivitas digital mulai sangat intens, terutama saat pandemi melanda. Berbagai aspek kehidupan ditantang untuk mampu memaksimalkan teknologi agar tetap menunjang keberlangsungan peradaban. Pelayanan pemerintahan tak luput dari penyesuaian ini dengan memperkuat *e-government* 'pemerintahan digital'. Selain itu, dari aspek pendidikan, misalnya, guru/dosen, siswa/mahasiswa, dan orang tua siswa menjadi komponen yang saling terikat dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui berbagai media pembelajaran digital yang sesuai dengan kesiapan tiap daerah di Indonesia. Tak hanya itu, setiap aktivitas transaksi ekonomi kian terbantu untuk berbelanja ataupun memesan dan mengirim makanan secara daring (*online*). Tak kalah menarik juga, iklim dunia kerja Indonesia kian dekat dengan pertemuan virtual, baik melalui Zoom, Google Meet, maupun media komunikasi lainnya.

Di tengah suasana serbadigital ini, ada dua tuntutan yang menjadi dua mata pisau yang berlawanan. Di satu sisi, masyarakat dituntut untuk berlari agar mampu beradaptasi menggunakan perangkat digital sebagai penunjang hidup. Oleh karena itu, gerakan pencerdasan digital melalui literasi digital terus digalakkan dengan berbagai cara. Akan tetapi, di sisi lain ada kekhawatiran akan kerentanan

penyalahgunaan digital, seperti penipuan, kekerasan, ataupun tindakan kriminal secara digital lainnya.

Konsekuensi logisnya ialah apakah saat seseorang makin cakap digital, ia akan makin rentan tergoda untuk menyalahgunakan teknologi yang ia kuasai? Mari tanyakan pada nurani! Saat kita sudah memahami bahwa peradaban digital Indonesia adalah peradaban digital madani yang meresapi keindonesiaan (*digital culture*). Hal ini tak terlepas dari landasan filosofis Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika yang menjadi garda terdepan dalam berkehidupan digital, baik sesama bangsa Indonesia maupun dengan bangsa lain.

Kita harus percaya bahwa masyarakat Indonesia akan sama cerdasnya, sama ramahnya, sama beradabnya di dunia maya. Tak sedikit anak bangsa yang mampu menghasilkan konten kreatif yang mengangkat keindonesiaan kita dengan berbagai cara, baik melalui musik seperti *Weird Genius* yang sukses dengan lagu Lathi (2020), maupun para *youtuber*/*influencer*/kreator konten lainnya yang sukses mengharumkan nama Indonesia dalam berbagai bidang. Kemampuan pemanfaatan dunia digital yang mereka terapkan ini tidak terlepas dari pemahaman dasar yang sama tentang pentingnya etika di dunia digital. Masyarakat Indonesia akan wawas tentang konten apa yang seharusnya tidak diunggah atau komentar seperti apa yang tidak layak dia kirimkan ataupun balas dari sebuah komentar/*cuitan*/*unggahan*.

Masyarakat digital Indonesia masa depan akan mampu menjawab survei DCI Microsoft dengan capaian prestasi bahwa netizen Indonesia adalah netizen paling sopan se-Asia Tenggara, bahkan dunia. Hal ini bisa terwujud seiring gencarnya sosialisasi, pembekalan, dan pembimbingan para pegiat literasi digital tentang pentingnya kecapakan digital, tak terkecuali keamanan digital. Kolaborasi pemahaman tentang kecapakan digital, etika digital, dan budaya digital tersebut semakin kuat dengan pemahaman pentingnya keamanan digital, seperti perlindungan data pribadi agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.

Dengan terciptanya kondisi tersebut, akan muncul kondisi bahwa orang yang makin cakap digital dengan keempat pilar tersebut tentu akan menjadi figur teladan sebagai duta netizen beradab yang setiap unggahan, komentar, ataupun segala kearifan digital lainnya menjadi cerminan netizen yang beradab, sopan, dan kreatif.

### **3. Dari Milenial, “Kami Hidup Sudah Serbadigital”**

Berdasarkan “Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia” yang dirilis Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak (2018), Indonesia

akan ditopang bonus demografi, yakni dengan lebih dominannya usia produktif (usia 15-64 tahun) dibanding usia nonproduktif (usia kurang dari 15 tahun dan 65 tahun ke atas).

Generasi produktif tersebut didominasi oleh generasi Y atau sering disebut generasi milenial (Stauss & Howe, 2000). Generasi milenial lahir dalam kurun waktu 1982—2002). Ada pula yang menyebut generasi milenial sebagai *digital generation* (Tapscott, 1998) ataupun *net generation* (Oblinger & Oblinger, 2000).

Generasi milenial dan teknologi tidak dapat dipisahkan. Teknologi sudah menjadi gaya hidup (*life style*) mereka. Generasi milenial lebih senang mencari informasi secara digital, bertransaksi digital, dan menyukai konten atau informasi yang dibuat oleh pengguna seperti *review* (atau disebut *UGC/user generated content*) dibanding informasi searah (Hidayatullah, dkk., 2018).

Tak heran jika mulai dari era generasi milenial dan setelahnya masyarakat Indonesia sudah menjadi masyarakat digital yang hidup serbadigital seiring transisi dan penyesuaian antara konvensional dan digital. Untuk itu, perlu ada kerja sama yang harmonis dari lintas generasi. Generasi yang terlahir sebelum milenial harus mampu beradaptasi dengan kecanggihan digital dan menyamakan frekuensi dengan generasi milenial. Begitu pun milenial, mereka harus mampu memahami dan menjaga toleransi lintas generasi, tetap

menaati norma yang berlaku, dan mengambil visi kebaikan dari generasi-generasi sebelumnya.

Di tengah kebiasaan hidup yang mulai serbadigital ini, peran orang tua dan lingkungan menjadi krusial dalam membimbing dan mengarahkan generasi milenial agar mampu menggunakan teknologi secara bijak dan tidak membahayakan atau mengancam diri ataupun keluarganya.

Meskipun milenial sudah mampu melakukan pekerjaan yang dinamis dan atraktif, tetap saja perlu diperkuat dengan mentalitas dan landasan kebangsaan yang akan menopang proses kreatifnya sehingga para milenial yang sedang bertumbuh, baik itu para pelajar, mahasiswa, para kreator konten maupun profesi lain yang sedang ditekuni mampu menunjang ketercapaian generasi milenial yang beradab di dunia nyata dan maya. Alhasil, bonus demografi ini akan menjadi momen bersejarah untuk kebangkitan para pejuang bangsa, seperti halnya heroisme para pahlawan.

Dengan perjuangan generasi milenial yang menciptakan konten-konten kreatif dan bermanfaat, harapan Indonesia maju senantiasa tercapai. Percayalah!

# Netizen Beradab

# 1. Apa Itu Netizen Beradab?

Netizen adalah sebutan lain untuk warganet. Warganet merupakan bentuk pendek (akronim) dari warga internet. Sangat sederhana untuk menyebut orang yang aktif menggunakan internet, bukan? Kita hanya mengambil suku kata *war-* pada kata *warga* dan suku kata *-net* pada kata *internet* (Kamus Besar Bahasa Indonesia daring).

Meskipun Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) belum memberikan definisi netizen beradab, secara lingual kita bisa memaknai gabungan kata *netizen* dan kata *beradab*. Netizen beradab adalah seorang pengguna internet yang memiliki adab di dunia maya, baik dalam mengunggah, mengomentari, maupun menjelajahnya dengan sehat.

Netizen beradab menjadi figur bagi netizen biadab atau netizen yang tidak memiliki adab. Netizen kategori biadab adalah netizen yang sama sekali tidak mengindahkan ketentuan yang berlaku saat berinternet. Netizen kategori ini perlu diberikan pencerdasan terstruktur dan masif.

## 2. Ciri Peradaban Digital Ala Microsoft

Microsoft sudah melakukan survei peradaban digital selama 5 tahun terakhir, sejak 2016 hingga 2020. Dalam survei terbarunya pada tahun 2020, Microsoft memasukkan kuisisioner baru tentang perundungan (*bullying*) dan tindak pelecehan (*harassment*), serta dampak dari pandemi COVID-19 bagi peradaban digital.

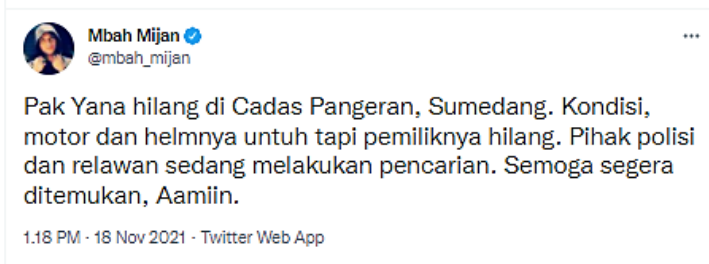
Menariknya, Belanda menjadi negara paling beradab di dunia, disusul United Kingdom (UK), United States (US), Singapura, Taiwan, Jerman, Australia, dan Belgium. Di Asia Pasifik, Singapura, dan Taiwan menjadi negara paling sopan dibanding Indonesia. Untuk itu, penting untuk mengetahui ciri netizen beradab agar netizen Indonesia menjadi netizen beradab.

- 1) Menghindari perundungan (*bullying*) dan pelecehan (*harassment*) dalam berbagai situasi.
- 2) Memiliki literasi digital untuk membedakan informasi benar dan hoaks sebelum memosting atau membagikan informasi.
- 3) Menghargai sesama netizen (berbagai jenis usia) dengan kesopanan *online* tanpa melakukan ujaran kebencian (*hate speech*).

### 3. Karakteristik Netizen Indonesia

#### a. Unggahan Netizen

Ketika ada suatu fenomena atau peristiwa tertentu, saat ini orang-orang gemar menanggapi melalui media-media sosial, seperti Facebook, Twitter, dan Instagram. Hal itu sudah terjadi sejak kemunculan media-media sosial tersebut, apalagi kini yang makin marak dan banyak penggunaanya yang aktif. Hal yang terjadi selanjutnya ialah netizen dengan berbagai



unggahan yang ia produksi tersebut berharap akan mendapatkan banyak atensi. Pintu Bahasa merangkum keumuman bentuk unggahan-unggahan netizen tersebut seperti ini.

#### 1) Informasi umum, pengetahuan, dan berita

Informasi yang unggah berupa olahan sendiri ataupun hanya berbagi tautan berita. Entah itu sebuah fakta atau hoaks, beberapa masih tampak asal menyebarkan karena terkesan ramai, tetapi

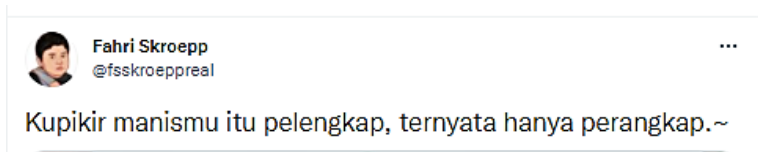
sebagian lain memang ingin mempertanyakan validitas informasi tersebut.

## 2) Kebiasaan atau hobi

Banyak orang gemar melakukan hal-hal yang menjadi kebiasaan, kemudian mereka membagikan kabar tersebut ataupun sekadar mengabadikan momen mereka melalui media sosial. Selain itu, hobi mereka sangat memengaruhi kecenderungan ungahan mereka, seperti pencinta binatang, film, klub olahraga, grup musik, atau selebritas.

## 3) Kata-kata menarik

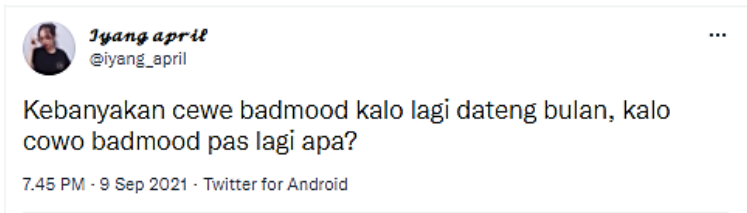
Kata-kata yang menarik biasanya berupa gombalan, kutipan, puisi, dan kata-kata indah lainnya.



## 4) Pertanyaan

Sering kali pertanyaan yang diajukan oleh netizen ini biasa-biasa saja, sesuai dengan kehidupan orang-orang yang berbeda-beda sehingga menarik netizen untuk saling adu nasib ataupun sekadar kejujuran mereka melalui jawaban atau tanggapan. Ada pula yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan aneh atau

menggelitik untuk mendapatkan perhatian.



- 5) Ungkapan perasaan  
Media sosial tampaknya dari awal kemunculannya sudah digunakan sebagai pelampiasan keluh-kesah atau perasaan netizen.
- 6) Berbagi hadiah  
Ada pula netizen saat ini yang suka mengadakan bagi-bagi hadiah secara tiba-tiba, bahkan ada yang menjadi suatu kebiasaan.
- 7) Iklan  
Tentu saja, media sosial merupakan tempat “berkumpul” banyak orang sehingga sangat tepat ketika ada yang menjajakan sesuatu, baik itu produk, jasa, acara, promosi, maupun urun dana.
- 8) Templat atau unggah ulang  
Tidak sedikit netizen yang hanya menyalin unggahan orang lain, lebih-lebih unggahan yang dirasa menarik dan banyak mendapat tanggapan. Bahkan, beberapa pengguna sengaja menjadikan akun mereka sebagai tempat mengunggah ulang

konten atau unggahan orang lain yang dikelompokkan dalam suatu golongan atau latar belakang.

9) Ikut tren atau pendengung (*Buzzer*)

Sebuah tren yang sering ditampilkan tiap waktunya, khususnya di media sosial Twitter, membuat netizen berusaha mengunggah hal yang sedang dibicarakan itu. Terkadang hal yang ia unggah sama sekali tidak berhubungan dengan apa yang sedang mengetren, hanya mencatat kata yang sedang tren tersebut. Selain itu, memang ada pula yang sering menciptakan suatu tren. Mereka dengan sengaja memunculkan tren di media sosial dengan menuliskan kata tertentu ataupun disertai tagar (*hashtag*) agar seolah-olah netizen benar-benar sedang ramai membicarakan, padahal hal tersebut ada yang mengonsep dan mengorganisasi.

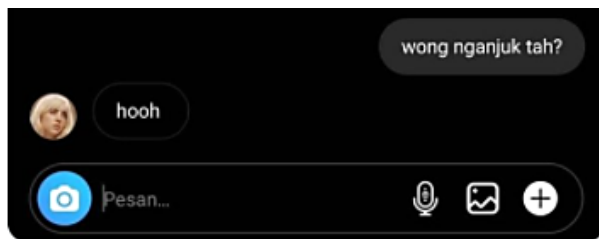
Unggahan-unggahan tersebut dapat dibagikan secara publik, grup, ataupun kalangan tertentu yang dikhususkan oleh si pengguna. Selain itu, khusus di media sosial Twitter kini ada akun-akun penyedia unggahan atau kata-kata yang anonim yang biasa disebut akun *mention confession (menfess)*. Dengan begitu, seseorang dapat membagikan kata-kata tersebut yang memungkinkan dilihat banyak orang tanpa diketahui siapa yang mengirimkannya.

Melihat perkembangan media sosial saat ini, tentu saja perilaku netizen kini memang telah meliputi segala hal tentang sendi-sendi kehidupan, yang baik ataupun yang buruk. Oleh karena itu, media sosial bisa menjadi pedang bermata dua; bisa bermanfaat, bisa pula menjadi mudarat.

### **b. Komentar Netizen**

Dalam menanggapi hal-hal itu di media sosial, kita memang dapat dengan bebas berkata dan berkomentar untuk mengekspresikan opini kita. Akan tetapi, ujaran yang tersampaikan itu mestinya kita sadari dan pikirkan berkali-kali, baik ketika hendak berkomentar yang mendukung, menentang, maupun sekadar ingin tahu. Dari sekian banyak komentar atau ujaran di media sosial, Pintu Bahasa telah merangkum jenis komentar seperti berikut.

- 1) Berkomentar lurus
  - a) Menyetujui atau menguatkan
  - b) Menanggapi sesuai permintaan
  - c) Menentang atau mengkritik
- 2) Bersikap polos
  - a) Mudah percaya
  - b) Bertanya



9 99 1,9 rb



**i'm nisa**  
@nisaigcape

Membalas @shfyqn dan @txtdarigajelas

ini benaran gasi apa cum editan doang 🙄🙄

9.30 PM · 11 Nov 2021 · Twitter for iPhone

### 3) Menjadikan lelucon

#### a) Memelesetkan



47 19 301



**rap** @salicylicx · 20 Nov  
ini cengkareng bukan si?

15 2 20

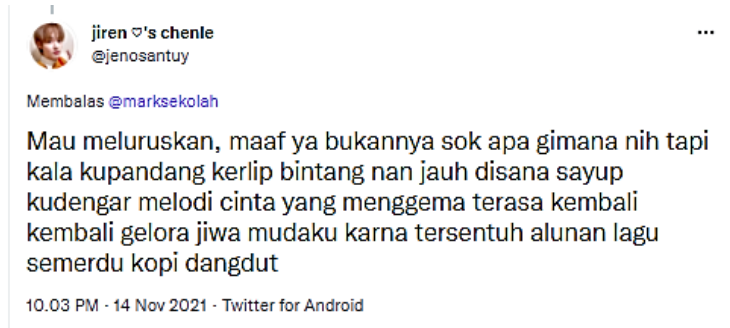



**Tong Sambat** ● @TorroJKT599 · 20 Nov  
Cikarang itu mah

6 28

b) Kata-kata orang lain

c) Lirik lagu



 **jiren's chenle** @jenosantuy

Membalas @marksekolah

Mau meluruskan, maaf ya bukannya sok apa gimana nih tapi kala kupandang kerlip bintang nan jauh disana sayup kudengar melodi cinta yang menggema terasa kembali kembali gelora jiwa mudaku karna tersentuh alunan lagu semerdu kopi dangdut

10.03 PM · 14 Nov 2021 · Twitter for Android

4) Pengoreksi



 **Andre Dwi Gustiano** @Babanya\_Jiji

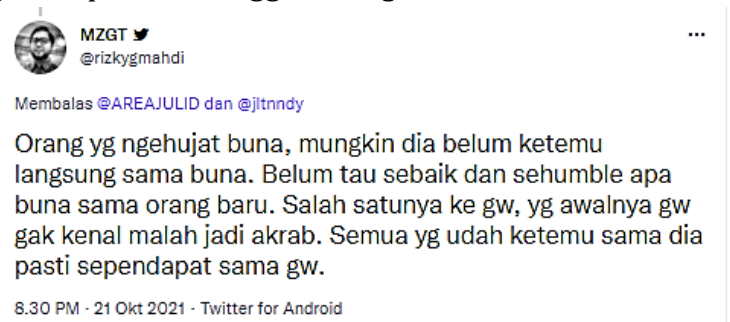
Membalas @stevendCuLuN dan @txtdrberseragam


Buat tulisan hacker udah salah. Akun twitter biasa dibilang hacker.  
Goblog amat

12.16 PM · 17 Nov 2021 · Twitter for Android

5) Majasi (menggunakan gaya bahasa)

6) Templat atau unggah ulang



 **MZGT** @rizkygmahdi

Membalas @AREAJULID dan @jltndy

Orang yg ngehujat buna, mungkin dia belum ketemu langsung sama buna. Belum tau sebaik dan sehumble apa buna sama orang baru. Salah satunya ke gw, yg awalnya gw gak kenal malah jadi akrab. Semua yg udah ketemu sama dia pasti sependapat sama gw.

8.30 PM · 21 Okt 2021 · Twitter for Android

7) Klarifikasi

8) Emoji, meme, foto, atau video

9) Promosi

Begitulah ekosistem dunia maya yang menghuni media sosial. Selain mengomentari dengan tulisan atau kata-kata, ada pula yang menggunakan gambar, meme, video, dan emoji saja.

Terlepas dari informasi itu hoaks atau fakta, tentu hal tersebut menimbulkan berbagai reaksi dari netizen. Yang perlu kehati-hatian ialah ketika hendak berkomentar nyinyir, menentang, atau tidak setuju dengan informasi yang disampaikan. Hal itu bisa saja dilakukan dengan rasa aneh, bingung, kesal, hingga benci. Bahasa dalam ujaran yang bermaksud nyinyir atau menyindir ada yang dilakukan secara halus, kasar, terang-terangan, dan ada juga yang menggunakan majas. Berikut ini contoh komentar netizen Indonesia.

1) Pelesetan

Pelesetan adalah menyebutkan objek tidak secara jelas. Biasanya pemelesetan itu dibuat mirip dengan nama objek aslinya, diganti dengan nama lain, ataupun jauh berbeda dengan yang dimaksud, tetapi masih satu kelompok kata yang sama, misalnya nama Indonesia dipelesetkan dengan nama negara lain, seperti Irlandia dan Wakanda.

Contoh: “... lucunya polisi di negeri Wakanda ini ...”



Efri  
@koeng82709024

Smackdown kan selama ini cuma rekayasa ini kok nyata? Apakah John Cena akan ngajak duel polisi tersebut di ring setelah melihat ini? Lucunya polisi di negeri wakanda ini yang mana tak perlu kekerasan kalau bukan untuk para penjajahan.

## 2) Metafora

Metafora merupakan pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan.

Contoh: “... set 2 berapi-api’ ...”



Ce4 | HYPE  
@Cheesyclr

Membalas @BadmintonTalk

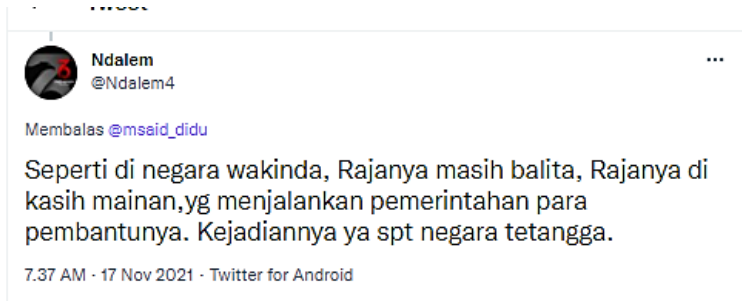
SET 1 minions sengaja keknya, set 2 berapi-api, gilaa makin gabener jantung gue 🔥 YANG PENTING MINIONS MENANG. Gpp kek roller coaster juga gua

2.22 PM · 21 Nov 2021 · Twitter for Android

## 3) Simile

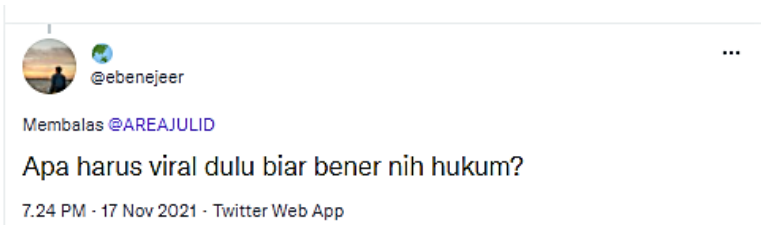
Simile merupakan majas pertautan yang membandingkan dua hal yang secara hakiki berbeda, tetapi dianggap mengandung segi yang serupa, dinyatakan secara eksplisit dengan kata *seperti*, *bagai*, atau *laksana*.

Contoh: “Seperti di Negara Wakinda, rajanya masih balita, ...”



#### 4) Retoris

Retoris merupakan gaya bahasa berupa pertanyaan yang tidak memerlukan jawaban.



#### 5) Ironi

Ironi merupakan majas yang menyatakan makna yang bertentangan dengan makna sesungguhnya, misalnya dengan mengemukakan makna yang berlawanan dengan makna yang sebenarnya dan ketidaksesuaian antara suasana yang diketengahkan dan kenyataan yang mendasarinya.



Dony Faizal  
@downie\_tea

...

Ini mah bkn di indonesia  
Polisi indonesia mah, santun santun, baik baik  
MENGANYOMI  
🤔🤔

## 6) Sinisme

Sinisme biasanya berupa pandangan atau pernyataan sikap yang mengejek atau memandang rendah.



;  
@juljullii

...

Membalas @nandothok dan @rachelvennya23

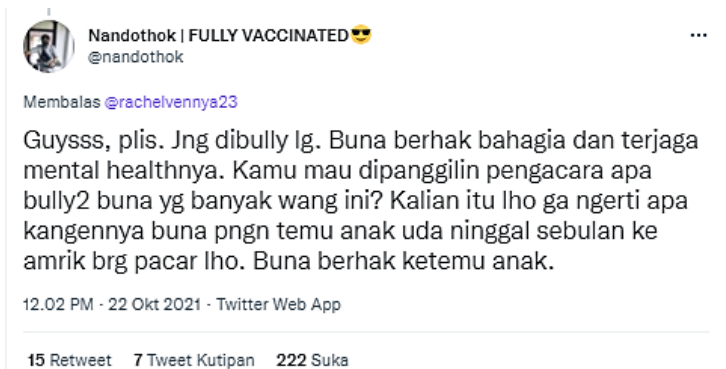
Buna berhak bahagia? Pas dia ke ke amrik ngga kangen anak. Tp pas karantina kangen anak. Pdhl blm selese karantina. Klo kangen anak misal dia "melanggar aturan karantina" yawis melanggar dan dirumah aja. Ngga perlu ikutan parti ke bali? Gitu ngga sie basic logic nya?

4.52 PM · 22 Okt 2021 · Twitter for Android

39 Suka

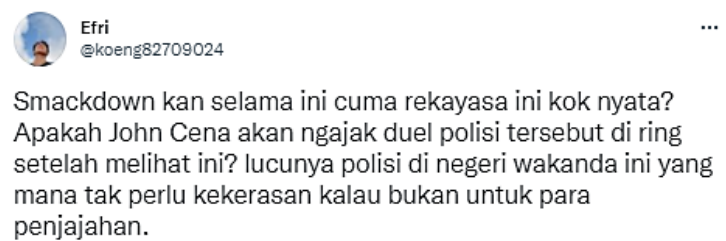
## 7) Satire

Satire merupakan gaya bahasa untuk menyatakan sindiran terhadap suatu keadaan atau seseorang.



## 8) Paradoks

Paradoks diartikan sebagai pernyataan yang seolah-olah bertentangan (berlawanan) dengan pendapat umum atau kebenaran, tetapi kenyataannya mengandung kebenaran.



## 9) Sarkasme

Sarkasme ini merupakan penggunaan kata-kata pedas untuk menyakiti hati orang lain atau bisa disebut pula cemoohan atau ejekan kasar.



cath ✨  
@starturnus



Membalas @ZOO\_FESS

gw heran, mmang bener bagi agama islam anjing kan haram tp emang harus bgt dibunuh? gila dosa bgt anjir. setau gw ajaran islam tuh gak ada yg ngajarin buat gitu. kan bs dingomongin baik2 sm pemiliknya. gila ini gak ada otak bgst

8.02 AM · 23 Okt 2021 · Twitter for iPhone

1 Retweet 5 Tweet Kutipan 47 Suka

## 4. Mengapa Harus Beradab di Dunia Maya?

Dunia warganet atau netizen Indonesia begitu riuh. Faktanya, survei DCI (Digital Civility Index) Microsoft tahun 2021 justru menyatakan demikian. Netizen Indonesia paling tidak sopan secara daring se-Asia Tenggara (*voaindonesia.com; katadata.co.id*). ‘Kan, celaka?

Ironisnya, kesopanan warga negara kita bisa diadu di dunia nyata. Dalam pariwisata, misalnya, keramahtamahan orang Indonesia dalam bertutur kata ataupun berperilaku menjadi salah satu pemikat mengapa wisatawan sangat cinta Indonesia. Salah satu buktinya bisa kita lihat dalam survei Expat Insider 2019 yang mendudukan Indonesia sebagai peringkat kedelapan negara paling ramah di dunia (<https://dunia.tempo.co/read/1246014/indonesia-posisi-8-negara-paling-ramah-me-nurut-expat-insider-2019>).

Dunia maya menggoda kita untuk menjelajah tanpa batas ruang dan waktu. Kita dapat mengetahui informasi apa pun di belahan bumi mana pun. Meski tak tinggal di Myanmar, misalnya, dengan mudah kita dapat mengetahui berita terkini tentang apa yang tengah terjadi di sana. Ibarat menjelajah, saat berselancar di

dunia maya, kita tidak pernah sadar dengan medan yang sangat luas. Semua jejak digital kita terekam sebegitu detailnya. Gawai atau perangkat dan ponsel apa yang digunakan, bahkan kartu seluler kita, dapat teranalisis begitu mudah.

Ada pepatah mengatakan, “Di mana bumi dipijak, di situ langit dijunjung”. Artinya, kita harus menghormati tempat tinggal kita. Bagaimana dengan dunia maya? Meskipun tidak ada pemerintahan maya yang menjadi penguasa layaknya di dunia nyata, dunia maya jelas memiliki karakteristiknya tersendiri dibanding dunia nyata. Jika di dunia nyata, dampak perang dunia, misalnya, sangat tampak pada peradaban sebuah bangsa. Bagaimana jika terjadi perang di dunia maya atau perang siber? Tentu, hal mengerikan ini sangat kita hindari.

Akankah kondisi netizen yang biadab atau tidak beradab bisa memicu meledaknya perang di dunia maya. Coba lihat saat ada kasus penghinaan simbol negara. Ya, saat lagu kebangsaan Indonesia Raya dan simbol burung garuda diparodikan? Bisa jadi pertengkaran digital atau perang netizen itu berpotensi meretakkan hubungan sesama manusia di dunia nyata dalam konteks hubungan antarbangsa. Pertengkaran ini juga bisa terjadi karena kita termakan informasi bohong atau hoaks.

Haruskah ada perang gara-gara hoaks dan perilaku yang barbar di dunia maya? Untuk itu, menjadi

netizen yang beradab sangat dahsyat manfaatnya. Seorang netizen beradab sudah tentu memahami mana informasi yang benar (valid) dan bohong (hoaks). Saat terhasut hoaks, kita bisa jadi salah sasaran menyerang akun tertentu atau dalam menyuarakan sesuatu.

Misalnya, dalam kasus pemilik *start up* yang mengacungkan pistol di tengah keramaian malam hari di Jakarta. Para netizen yang tanpa verifikasi sebelum berkomentar malah menyerang akun yang salah. Para netizen justru malu sendiri karena salah target atau tidak akurat dalam upaya menggamit atau menge-tag-nya. Yang diserang malah *start up* buatan luar negeri, bukan orang yang dimaksud. Niat buruk ini menandai bahwa kita telah terjebak pada main hakim sendiri. Maksud baik sebagai sanksi sosial justru tak sampai.

Akankah kita biarkan hal ini terus terjadi? Jika tidak ada pencerdasan kepada seluruh netizen Indonesia yang kini tercatat sudah mencapai 202 juta jiwa berdasarkan Laporan Digital 2021 (HootSuite dan agensi We Are Social). Dalam dunia nyata, bisa jadi negara kita menjadi negara paling tidak sopan secara daring sedunia. Jumlah netizen ini hampir mendekati jumlah penduduk di Indonesia yang hingga September 2020 tercatat ada 270,2 juta jiwa (BPS, 2021). Artinya, dengan jumlah netizen sebesar ini, persoalan adab di dunia maya menjadi sorotan utama. Inilah pula yang memicu ketertarikan Microsoft untuk menyurvei peradaban digital netizen Indonesia pada tahun

keempat (2020) dan kelima (2021) dari rangkaian survei yang mereka lakukan sejak 2017 (laporan *Microsoft* berjudul “Indonesian Digital Index”). Menariknya, meski baru tersurvei dua tahun, peradaban digital kita tampak belum berkeadaban. Netizen Indonesia masih tergoda untuk menyalahgunakan dunia maya, seperti menipu, merundung, dan tindak kejahatan siber lainnya.

### **c. Level Ujaran Netizen**

Ujaran-ujaran yang disampaikan melalui media sosial ini bisa berbahaya manakala terdapat kata-kata kasar atau penghinaan, kata-kata mesum atau pornografi, ancaman, ujaran kebencian, dan fitnah atau berita bohong, apalagi yang berhubungan dengan diskriminasi terkait isu suku, agama, ras, dan antar-golongan (SARA). Beberapa contoh komentar netizen Indonesia yang dibahas di atas yang paling berbahaya ialah bentuk sarkasme karena terdapat caci maki atau kata-kata kasar.

Level atau tingkatan ujaran netizen dapat ditentukan melalui penggunaan bahasa dan keabsahan informasi. Jika diperhatikan, tingkatan ujaran netizen tersebut menjadi seperti ini.

- 1) Level 1, kasar dan hoaks
- 2) Level 2, sopan tetapi hoaks
- 3) Level 3, kasar tetapi fakta
- 4) Level 4, sopan dan fakta

Sebenarnya, level 2, dan 3 pun masih tidak ada mending-mendingnya. Sementara level 4 merupakan tingkatan yang sangat dicita-citakan untuk menciptakan ekosistem netizen Indonesia yang beradab.

Selain penggunaan bahasa ketika menyampaikan informasi, bahasa ketika mengkritik pun perlu diperhatikan. Kritik yang baik memang harus mengena. Apabila tidak mengena, tentu saja pesan itu tidak akan sampai kepada sasaran. Akan tetapi, sebuah sentilan haruslah dapat membuat objek yang dikritik itu menjadi wawas diri dan berusaha memperbaiki, bukan yang memunculkan reaksi amarah dan merasa terhina. Untuk itu, karena tidak bisa mengontrol reaksi orang lain dalam menangkap dan menanggapi ujaran kita, kitalah yang mesti berhati-hati dalam berujar, lebih-lebih ketika itu berisi kritikan ataupun kemarahan. Berikut ini tingkatan dari level netizen ketika mengungkapkan kemarahan.

1) Tersembunyi tanpa rujukan pasti

Contoh:

“Dasar manusia tidak tahu diri, sudah diberi nikmat kaya raya malah pakai narkoba!”

2) Menyebut inisial

Contoh:

“Si L\*K itu memang sudah hamil duluan, kok.”

3) Menyatakan ciri-ciri umum pihak yang dimaksud

Contoh:

“Komedian yang tiap hari berseliweran di tv itu ternyata pemakai, toh?”

4) Menyatakan ciri-ciri khusus pihak yang dimaksud

Contoh:

“Mainnya ke gunung, omongannya sok puitis. Saya pikir anak senja, ternyata anak ganja.” Ciri-ciri tersebut akan kian jelas ketika bersamaan dengan peristiwa yang aktual.

5) Menunjuk langsung pihak yang dimaksud

Level yang paling aman adalah level 1 karena apabila dituntut, kita masih dapat mengelak. Semakin tinggi levelnya, semakin berbahaya. Bentuk ujaran pada level 5 itu paling berbahaya karena menunjuk pihak yang dimaksud secara langsung. Hal itu karena apabila pihak yang dimaksud itu menuntut, si pembuat ujaran yang berisi hinaan atau semacamnya itu tidak bisa mengelak atau membantah bahwa kata-kata yang ia tuturkan bukan ditujukan kepadanya.

#### **d. Intaian Hukum pada Ujaran Netizen**

Sekali lagi, *di mana bumi dipijak, di situ langit dijunjung* merupakan peribahasa yang tepat untuk menggambarkan keberadaan kita di dunia maya. Ketika kita sudah terlabeli sebagai netizen, tentu saja ada aturan main yang perlu diperhatikan. Salah-salah, nanti dapat dijerat hukum dan dipenjara.

Di Indonesia telah ada peraturan yang mengatur tindak tanduk di dunia maya, yaitu Undang-Undang

Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Berikut ini butir-butir yang mengintai ujaran para netizen.

1) Pasal 27

a. Pornografi

b. Kesusilaan, Penghinaan, Pemerasan

Hukuman maksimal 6 tahun penjara dan denda satu miliar (Pasal 45 UU ITE).

2) Pasal 28

a. Berita Bohong (hoaks)

b. Ujaran Kebencian

c. Diskriminatif dan Isu SARA

Hukuman maksimal 6 tahun penjara dan denda satu miliar (Pasal 45B UU ITE).

3) Pasal 29

Pengancaman

Hukuman maksimal 4 tahun penjara dan denda 750 juta (Pasal 45B UU ITE).

Selain oleh UU ITE, dapat pula terjerat oleh pidana lain, misalnya KUHP, seperti penghinaan terhadap simbol dan lambang negara ataupun saat ini sedang dirancang secara khusus tentang pasal penghinaan terhadap presiden dan wakil presiden. Namun demikian, semua tindakan tersebut sebelum benar-benar dijerat pasal-pasal di atas terlebih dahulu akan dijelaskan oleh para ahli, seperti ahli pidana dan

ahli bahasa, apakah ujaran itu memang termasuk pada apa yang dilaporkan ataukah tidak.

Lantas, bagaimana menjadi netizen Indonesia yang beradab? Tantangannya adalah bagaimana kebiasaan baik khususnya aktivitas berinteraksi di dunia nyata ke dalam dunia maya. Bagaimanapun, membiasakan adab baik kita secara pribadi akan berpengaruh terhadap adab kolektif sebagai netizen Indonesia di dunia maya. Hal itu karena meski kita tidak terjerat oleh hukum-hukum di atas, tentu saja kita akan ternilai mewakili netizen Indonesia dalam berperilaku di dunia maya. Terbayang bagaimana ketika kita hanya menghindari jerat hukum dengan bermain aman seperti di atas, netizen lain juga berpikiran sama, “Boleh buruk, asal tidak sampai terjerat,” katanya. Otomatis mayoritas netizen Indonesia ditentukan oleh individu-individu itu.

Beradab mudah diartikan sebagai kondisi yang memiliki adab atau paham mana yang baik dan buruk (KBBI daring). Namun, perwujudan “beradab” secara daring ini tak mudah terwujud. Pancasila jelas mampu menjadi landasan peradaban warga negara Indonesia. Namun, bagaimana membudayakan nilai-nilai pancasila bagi netizen Indonesia? Apakah kita mampu untuk mewujudkan sila kedua “kemanusiaan yang adil dan beradab” di dunia maya?

# Kesopanan *Online*

Istilah kesopanan menjadi salah satu bidang kajian pragmatik dalam dunia linguistik. Verhaar (2010: 14) mengatakan bahwa pragmatik merupakan cabang ilmu linguistik yang menelaah struktur bahasa sebagai alat komunikasi antara penutur dan pendengar serta sebagai pengacuan tanda-tanda bahasa pada hal-hal “esktralingual” atau maksud tersirat dari apa yang dibicarakan. Ini menyiratkan bahwa pragmatik menjadi bidang kajian yang mampu mengungkap situasi tutur sebuah ujaran (Leech, 1993; Levinson, 1983).

Salah satu objek kajian yang menarik dalam pragmatik adalah kesopanan yang terkait erat dengan konteks sebuah ujaran diucapkan. Dalam hal ini, kita bisa menggunakan prinsip konteks ala Hymes (dalam James, 1980) yang merincikan enam dimensi dalam konteks, yakni (1) tempat dan waktu (*setting*), (2) pengguna bahasa (*participants*) atau siapa berbicara dengan siapa, (3) topik pembicaraan (*content*), (4) tujuan (*purpose*), (5) nada (*key*), seperti humor, marah, ironi, sarkasme, dan (6) media/saluran (*channel*), apakah tatap muka, dengan sms, telepon, atau via *online*.

Keenam konteks ini kita kontekstualisasikan dengan konteks sosial media yang umumnya digunakan netizen Indonesia seperti Facebook, Instagram, dan WhatsApp. Pertama, segi *setting* atau tempat dan waktu, dengan mudahnya riwayat tanggal dan jam unggahan serta komentar dapat diketahui. Kedua, pengguna bahasa dilihat dari profil ringkas pengirim dan penerima, pemosting dengan pengomentar. Dalam konteks sosial media, pengguna bisa memastikan apakah mengenal teman yang sudah ditamhkannya. Ketiga, topik pembicaraan bisa diketahui dari unggahan yang dikomentari tentang apa. Misalnya, unggahan pernyataan Microsoft yang menutup kolom komentar. Topiknya adalah kolom komentar Microsoft ditutup. Keempat, tujuan pemosting dan pengomentar. Apakah bertanya, mengklarifikasi, mengejek, menjelaskan, menyuruh, dan sebagainya. Kelima, nada yang diukur

dari intonasi saat berkomunikasi via telepon, *video call*, *voicenote*. Jika dalam unggahan atau komentar, emoji dan stiker bisa menjadi tanda *nada* yang disampaikan, apakah marah, sedih, kesal, atau gembira. Keenam, media yang digunakan dengan mengetahui media sosial apa yang dipakai. Apakah Facebook, Instagram, WhatsApp, Youtube, dan sebagainya. Dalam hal ini, media yang digunakan berfokus pada media daring atau *online*.

Keenam hal ini akan memperkuat bagaimana upaya menciptakan kesopanan *online*. Dalam hal ini, kita akan memakai prinsip “kesantunan” menurut Brown dan Levinson (1987), Kesopanan atau kesantunan dianggap hal yang fundamental dalam kajian pragmatik sebab menjadi fenomena universal dalam pemakaian konteks sosial.

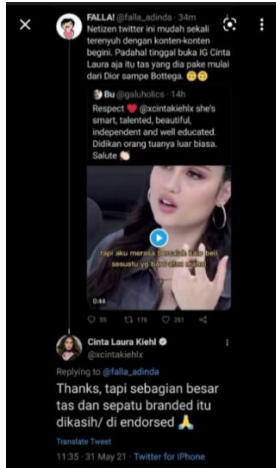
Konsep kesantunan Brown dan Levinson menitikberatkan pada keberterimaan antara pembicara dan pendengar, sesalam pengomentaran, atau situasi dinamis lainnya. Intinya, sesama pengguna memiliki pemahaman tentang menjaga perasaan satu sama lain demi menciptakan kesantunan tersebut.

**D**engan kondisi demikian, kesopanan *online* dapat diartikan kesopanan di dunia *online*, baik itu dalam mengunggah sesuatu, berinteraksi sesama netizen, hingga aktivitas praktis seperti jual-beli *online*.

Kesopanan tercipta saat penutur dan mitra tutur, pembicara dengan pendengar, ataupun pemosting dengan komentator saling menggunakan bahasa yang diterima satu sama lain. Ini bisa terjadi dengan pembiasaan berbahasa santun seperti halnya tata krama di dunia nyata. Inilah mengapa kita harus menjadi netizen beradab sebagaimana dikatakan Ridwan (2021) dalam artikel “Menjadi Netizen Beradab”.

## **1. Dikomentari Kasar Tidak Dibalas Gusar**

Dalam bagian ini kita akan menikmati manis-pedasnya netizen Indonesia berdasarkan studi kasus salah satu komentar di akun media sosial Twitter figur publik tanah air. Sebelumnya, sempat viral bagaimana cara salah satu aktris papan atas Indonesia, Cinta Laura membalas tautan salah seorang selebgram menggunakan tuturan yang sopan dan tidak menimbulkan daya luka pada lawan bicaranya.



### Tweet @xcintakiehlx

A1 (kode A menunjukkan netizen yang berkomentar ke akun Cinta Laura/CL) : “Netizen twitter ini mudah sekali terenyuh dengan konten-konten begini. Padahal tinggal buka IG Cinta Laura aja itu tas yang dia pake mulai dari Dior sampe Bottega. (wajah terbalik) (wajah terbalik)”

CL: “Thanks, tapi sebagian besar tas dan sepatu branded itu dikasih/di endorsed (tangan berdoa)”

A2: “Ya Allah dibales. (wajah termenung) Imo. Ga ada yang salah dengan branded thing.. dan punya branded things bukan berarti gagal financial planning apalagi ga bisa berhemat. Apalagi tidak peka sekitar. (information desk center)”

CL: “Betul sekali, setiap orang punya prinsip hidup dan gaya hidup yang berbeda beda. (wajah mengedipkan mata)”

Seperti yang bisa dilihat, Mbak Cinta mengawali balasannya dengan mengucapkan terima kasih. Hal ini ditujukan untuk memberikan rasa hormat kepada lawan bicara yang telah mengangkat Cinta Laura Kiehl sebagai sorotan. Lalu, aktris blasteran Jerman ini melanjutkan komentarnya dengan mengungkapkan fakta terkait pernyataan yang dilontarkan lawan bicaranya tanpa menggunakan satu pun ujaran atau tanda yang bisa menimbulkan daya luka. Bahkan, di balasannya yang kedua, Cinta setuju dengan pendapat lawan bicara yang kemudian diikuti oleh opini Cinta yang disampaikan secara santun.

Berikut contoh lain bagaimana artis yang sempat viral dengan kata-kata khasnya “*gak* ada ojek becek” ini menanggapi berbagai komentar yang dilontarkan oleh netizen.



A3: "Tanda2 kehidupan, adalah bernafas makan, Regenerasi meneruskan keturunan, bagaimana jika setiap individu berprinsip tdk menikah dan tdk mau punya anak, maka perlu dipertanyakan keadaan jiwa dan raganya, meski itu sebuah keputusan yg tdk mengikat. Maka dunia akan berakhir tanpa keturunan"  
CL: "Setiap orang berhak untuk memilih jalan hidupnya. Hormati saja, atau doakan yang terbaik saja. (tangan berdoa)"



A4: "Saya koq tdk sependapat dng ungkapan "kejarlah cita2mu.....". Bukankah ketika kita sdh belajar dng giat dan tekun, hal2 yg baik akan menghampiri kita? Demikian jg dng cita2 yg diinginkan?"  
CL: "Saya hormati pendapat anda (tangan berdoa)"


**ChulieLia 김희철** 🍒 @Li... · 04 Sep ⋮  
 Maaf mbak cinta, cuma mau benerin  
 biar nggak salah kaprah ,Di ponorogo  
 itu namanya caplokan Kalo Reog  
 Ponorogo ya seperti gambar say ini ....




**Cinta Laura Kiehl** 🔵 ... · 04 Sep  

 Bertabur budaya  
 Indonesia! ❤️ —  
 #CintaMarqueesa #reo...

3 1 34


**Cinta Laura Kiehl** 🔵 @xc... · 04 Sep ⋮  
 Sorry 🙏🙏

6 4 41

A5: “Maaf mbak cinta, cuma mau benerin biar nggak salah kaprah. Di ponorogo itu namanya caplokan Kalo Reog Ponorogo ya seperti gambar say ini .... (sisipkan gambar)”

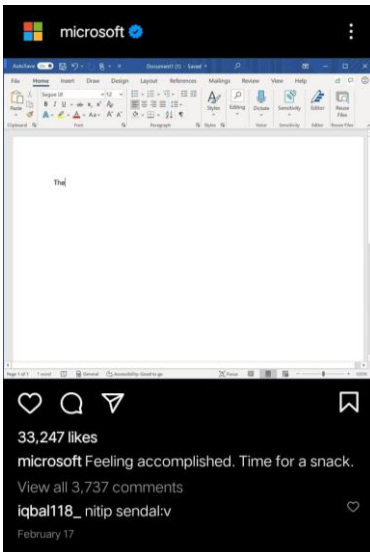
CL: “Sorry (tangan berdoa) (tangan berdoa)”

## 2. Pedasnya Komentar Netizen Indonesia

### e. Menyerang Instagram Microsoft

Setelah dirilisnya survei DCI Microsoft, ribuan netizen Indonesia pun berbondong-bondong menyerbu akun Instagram Microsoft. Mereka melontarkan berbagai komentar-komentar ganas dengan berbagai macam cara. Berikut contoh beserta perbaikan yang disarankan.

#### Instagram @microsoft



Catatan:

Kode B, C, D, E, F, dan G dalam bahasan lanjutan ini merupakan sumber postingan/komentar yang digunakan sebagai bahan analisis.

### ***Contoh 1***

B1 : “Puntenn, Aing ijin report kamu ya...matur nuhun”

\*Sorotan Kata\* Aing

Perbaikan: saya

B1: “Permisi, saya izin melaporkan akun ini. Terima kasih.”

### ***Contoh 2***

B2: GUA NYIMAK AJA LAH ANJG :)

\*Sorotan Kata\* ANJG

\*Perbaikan Kata: baiknya, sepertinya

B2: -Saya lebih baik menyimak saja (benar)

-Gue nyinyir aja lah (salah)

### ***Contoh 3***

B3: Kamu berdosa banget bilang negara kami paling tidak sopan

\*Sorotan Kata\* berdosa

\*Perbaikan Kata: keliru

B3: Anda tampaknya keliru mengatakan negara kami paling tidak sopan (benar)

Kau biadab bilang negara kami paling tidak sopan (salah)

#### ***Contoh 4***

B4: Ohh, ini yang bilang kita ga sopann, you dog mitosoft

\*Sorotan Kata\* dog

\*Perbaiki Kata: peduli

B4: Maaf, Anda yang mengatakan kita tidak sopan?

Kamu peduli kami Microsoft (benar)

Heh, kamu bilang kita ga sopan? Lu sinting Microsoft (salah)

Namun demikian, ada juga netizen yang mencoba untuk memberikan komentar dengan sesopan mungkin dalam ujarannya. Contohnya seperti komentar berikut.

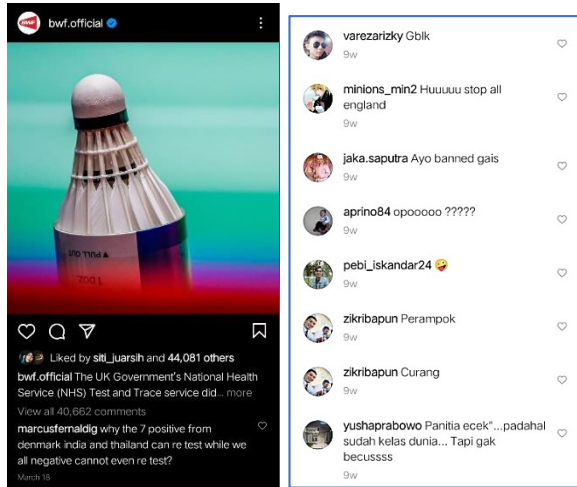
#### ***Contoh 5 (komentar pintar)***

B5: “Assalamualaikum mikrossoft surveynya terbukti ko tapi hanyalah hiburan di medsos sjaa karena kami juga punya etika dikehidupan nyata jangan baper yaaa (wajah memohon) (wajah memohon) (lengan berotot) (lengan berotot)”

#### **f. Menyerang Instagram BWF**

Keputusan BWF atas tidak diterimanya partisipasi Indonesia dalam All England menuai banyak kritik dari warga Indonesia. Hal ini tentu saja menyulut api dalam hati netizen Indonesia. Tak lama berselang, banyak warganet yang “berdatangan” ke kolom komentar akun resmi Instagram BWF dan melontarkan

berbagai komentar yang menyakitkan. Berikut contoh komentar serta perbaikannya.



Instagram @bwf.official

### **Contoh 1**

C1: Panitia ecek"...padahal sudah kelas dunia..Tapi gak becuss

\*Sorotan Kata\* becuss

\*Perbaikan Kata: mampu

C1: Panitia kurang profesional, padahal sudah kelas dunia, tetapi terkesan tidak mampu (benar)

Panitia gak tau diri, padahal udah kelas dunia, tapi gak bener (salah)

### **Contoh 2**

C2: Dada maaf bagimu goblokkkkkk

\*Sorotan Kata\* goblok

\*Perbaiki Kata: kasih

C2: Tiada maaf bagimu kasih hehe (benar)

Tiada ampun buatmu sialan (salah)

### **Contoh 3**

C3: Inggris cupu menta barci, pantesan gak berani, sana pulang ke mamamu

nangis minta balon hahahah sekali banci ya banci

\*Sorotan Kata\* cupu

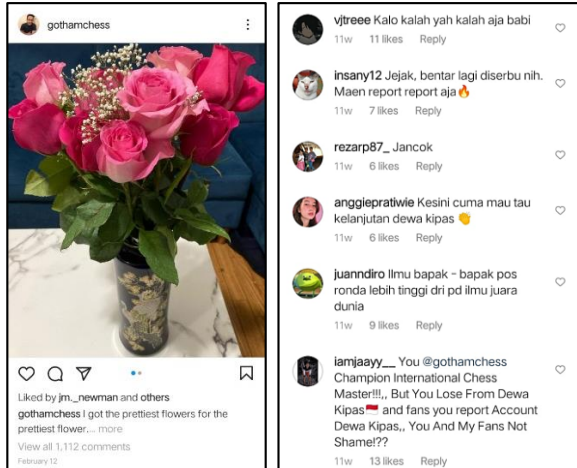
\*Perbaiki Kata: gagah

C3: Inggris yang gagah terkesan mencurangi kami (benar)

Inggris yang lemah justru mencurangi kita (salah)

## **g. Menyerang Instagram Gotham Chess**

Pada situs permainan catur daring, pemain asal Indonesia dengan nama akun Dewa Kipas berhasil menang melawan salah satu *grand master* catur di dunia. Dengan adanya dugaan kecurangan yang dilakukan oleh Dewa Kipas, para fans dari sang *grand master* pun melaporkan akun Dewa Kipas dan akun itu pun akhirnya diblokir. Melihat ketidakadilan ini, para netizen Indonesia langsung menghujat akun Gotham-chess di Instagram dengan berbagai macam ujaran. Berikut contoh komentar serta perbaikannya.



## Instagram @gothamchess

### **Contoh 1**

D1: kalo kalah yah kalah aja babi

\*Sorotan Kata\* babi

\*Perbaikan Kata: teman

D1: Sudah mengaku kalah saja yah teman hehe (benar)

Ngaku kalah lu babi (salah)

### **Contoh 2**

D2: Udah kalah kalah aja asu

\*Sorotan Kata\* asu

\*Perbaikan Kata: teman

D2: Sudah mengaku saja kalah teman hehe (benar)

Ngaku kalah aja lu anjing (salah)

### ***Contoh 3***

D3: Owh ini yang Gk TERIMA KALAH AMA ORG INDO KALO Noon noob aja gk usah lapor cheat ajg

\*Sorotan Kata\* ajg

\*Perbaiki Kata: teman

D3: Andakah orangnya? Sepantasnya tidak perlu lapor curang ya teman jika belum terbukti (benar)

Kamulah orangnya! Kau tidak perlu lapor curang teman (salah)

### ***Contoh 4***

D4: Jangan main main sama warga +62

\*Sorotan Kata\* jangan

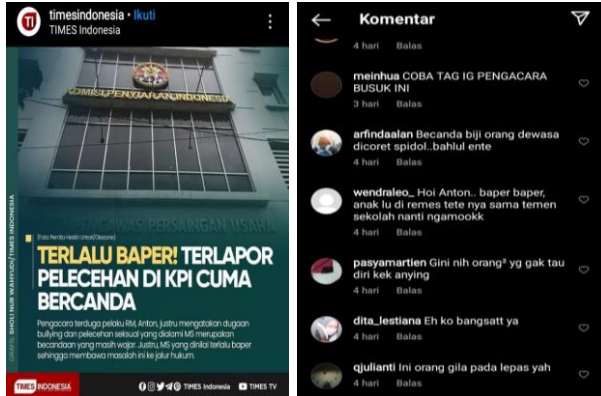
\*Perbaiki Kata: Sebaiknya

D4: Sebaiknya tidak melukai perasaan warga +62 (benar)

Awas aja kalau main-main warga +62 (salah)

## **h. Studi Kasus Pelecehan di KPI**

Ketika tindak kejahatan hanya dijadikan sebagai candaan, netizen Indonesia pun tidak bisa tinggal diam melihat ketidakadilan yang terjadi ini. Para warganet pun turun ke dunia maya dan ikut berpartisipasi dalam mengutarakan pendapat mereka. Berikut contoh komentar-komentar yang ditemukan beserta perbaikannya.



Komentar pada postingan @timesindonesia

**Contoh 1**

E1: COBA TAG IG PENGACARA BUSUK INI

\*Sorotan Kata\* BUSUK

Perbaikan kata: khilaf

E1: Coba tag ig pengacara khilaf ini

**Contoh 2**

E2: Gini nih orang-orang yang gak tahu diri kek anying

\*Sorotan Kata\* anying

Perbaikan kata: kacang

E2: Gini nih, orang-orang yang gak tahu diri kek kacang

## i. Studi Kasus Bebasnya Saiful Jamil



Komentar instagram @hopsindonesia

### Contoh 1

F1: Dikatain gamau tapi kelakuan anda ga ngotak. Entah dongo atau apalah.

Perbaiki kata: berpikir, kurang cerdas

F1: Dikatakan ga mau tapi kelakuan Anda kurang berpikir. Entah kurang cerdas atau apalah.

## j. Studi Kasus Racket Boys Menjadi Racket Racist

Drama Racket Boys sempat menjadi perbincangan di internet ketika dalam salah satu episodnya, mereka mencaci maki negara Indonesia. Melihat hal ini, netizen pun menyerukan aksi demo di akun Instagram SBS, layanan video yang menayangkan drama Racket Boys. Tidak jauh berbeda dengan kejadian sebelumnya, para netizen Indonesia meluapkan emosi mereka dalam ujaran komentar yang tajam

serta pedas. Berikut contoh komentar beserta perbaikannya.



Komentar instagram @sbsdrama.official

### **Contoh 1**

G1: DRAMA TAI ANJING (jari tengah)

\*Sorotan Kata\* TAI ANJING

Perbaikan Kata: kurang mendidik

G1: Drama kurang mendidik.

### **Contoh 2**

G2: Produsernya G\*blok

\*Sorotan Kata\* G\*blok

Perbaikan Kata: kurang beretika

G2: Produsernya kurang beretika.

### **Contoh 3**

G3: Kalo bikin film yang bener dong anj Jan bawa bawa negara

**\*Sorotan Kata\* anj**

Perbaiki Kata: kawan

G3: Buatlah film yang sesuai fakta kawan, jangan menjatuhkan negara lain.

Namun demikian, ada juga warganet yang berusaha untuk menulis komentar dengan cara yang baik. Tentu saja hal ini dimaksudkan agar komentar yang diutarakan bisa diterima dengan baik oleh lawan bicara. Berikut contohnya.

***Contoh 4 (komentar pintar)***

G4: Tidak mungkin supporter Indonesia seperti yang digambarkan dalam drama ini....kalian terlalu parah menggambarkan tentang Indonesia...ak sangat suka nonton drama kslian tapi tidak untuk drama ini...

***Contoh 5 (komentar pintar)***

G5: Drama ny bgus tapi syg klo dh ngejelkin ngra gue sndri jujur gue g trima (tangan berdoa)

*Kritik boleh pedas, namun tetap cerdas*

# Resep Netizen Beradab

# 1. Lawan Hoaks dengan 3 M

## a. Mengecek Kebenaran Berita dan Takarir

Pastikan adanya kesesuaian judul berita dengan isinya. Tak lupa, cermati ilustrasi yang dipakai apakah benar-benar sesuai atau justru memakai ilustrasi yang keliru. Misalnya, ada peristiwa longsor di Sumedang, tetapi ilustrasi yang muncul bukan di Sumedang. Kemudian, waspadai takarir (*caption*) atau informasi ringkas yang mengelabui kita. Selalu pastikan antara judul dan takarir benar-benar relevan.

## b. Mengecek Kebenaran Data yang Disajikan

Literasi digital berperan penting dalam memastikan apakah isi informasi dan ilustrasi sudah sesuai atau tidak. Apakah judul itu sudah mewakili isinya? Jangan terlena hanya dengan judul yang provokatif. Cek akurasi data berupa sumber data, referensi, tabel, diagram, grafik, atau foto yang benar-benar relevan.

### **c. Memastikan Kepaduan Bahasan**

Sebuah berita atau artikel yang berkonten hoaks bisa dideteksi melalui ketimpangan gagasan atau sisipan ide yang tidak berkaitan atau bisa jadi bertujuan untuk mengelabui pembaca secara tersirat. Kita harus lebih waspada untuk tidak mudah memercayai informasi yang tidak bisa dipertanggungjawabkan sumbernya. Siapa yang menulis artikel atau berita tersebut? Apakah media yang memublikasikan itu sudah terdaftar di Dewan Pers dan selalu mengindahkan kode etik jurnalistik?

## **2. Lawan Umpatan dengan Pujian**

Menurut KBBI daring, umpatan adalah perkataan yang keji (kotor dan sebagainya) yang diucapkan karena marah (jengkel, kecewa, dan sebagainya); cercaan; makian; sesalan; umpatan. Kasus umpatan bisa terjadi di berbagai kalangan, tak terkecuali pelajar. Bagi pelajar yang sudah kecanduan *game* misalnya, semua pihak, baik orang tua maupun sekolah harus memberikan edukasi saat anak bergabung di grup WhatsApp atau Telegram tertentu yang heterogen atau campuran karena bisa jadi kebiasaan bahasa kasar yang

tidak tersaring itu berpengaruh tidak baik untuk mentalitas berpikirnya.

Ilustrasinya saat kita mendengar pelajar mengucapkan kata-kata makian berwujud hewan, seperti *anjing* dan *babi* atau plesetan *anjay*. Hal itu bisa saja terjadi karena terlalu sering dan dianggap lumrah sehingga kebiasaan itu malah digunakan kepada semua orang yang belum tentu bisa menerima saat mendengar kata-kata tersebut.

Waspadalah, kepada siapa komentar itu ditujukan! Apakah itu kepada teman dekat, teman yang baru dikenal, atau sama sekali asing tidak kita ketahui? Tentu keakraban sosial di dunia nyata juga bisa terjadi di dunia maya. Semakin akrab seseorang, bahasa yang digunakan pun semakin lebih ringan karena sudah memahami satu sama lain. Akan tetapi, semakin berjarak atau belum akrab seseorang, bahasa yang digunakan semakin terkesan umum karena menjaga satu sama lain. Oleh karena itu, sebaiknya kita tak boleh menganggap akrab orang yang baru dikenal agar terhindar dari salah ucap.

Apa tujuan komentar kita? Apakah maksud komentar itu berupa tanggapan untuk menyatakan ucapan selamat atautkah ingin mengoreksi dan menyarankan sesuatu? Untuk itu, bijaklah menggunakan komentar sesuai tujuan. Gunakan kata *selamat* atau ungkapan lainnya yang sepadan jika mendapat kabar baik. Gunakan kata *sebaiknya*, *seyogianya*,

*sepatutnya, seperti, atau jika ... akan lebih ...* saat mengoreksi ataupun menyarankan sesuatu. Isi kritik boleh pedas, tetapi tetap harus disampaikan secara cerdas.

### **3. Lawan Umpatan dengan Lawakan**

Keburukan tidak harus selalu dibalas keburukan. Ibarat kondisi yang berbeda dari peribahasa, *air susu dibalas air tuba* ‘kebaikan dibalas keburukan’, netizen yang beradab akan merespons umpatan ataupun ujaran kebencian dengan jawaban cerdas melalui lawakan atau guyonan.

Dengan lawakan, kondisi komunikasi yang tercipta akan menghindarkan netizen yang beradab dari tindakan saling mengumpat. Justru tindakan netizen beradab yang membalas umpatan dengan lawakan akan menetralkan suasana, alih-alih menimbulkan kekerasan verbal yang terjadi secara digital.

Guyonan merupakan seni menyampaikan pendapat melalui bentuk kebahasaan yang “mempermainkan” perasaan penutur atau pengirim ujaran kebencian atau umpatan sehingga ada potensi

tersadarkan dengan meninjau kembali unggahan atau komentar yang dibuat.

Dalam kajian pragmatik (ilmu yang mengkaji tindak tutur masyarakat), para pengguna digital dapat disebut penutur dan mitra tutur. Orang yang mengirim unggahan sama halnya dengan menuturkan sebuah informasi, hanya saja ia melalui tulisan (verbal) dan kombinasi dengan nonverbal (emoji, gestur, atau lainnya). Sebaliknya, mitra tutur dapat dikaitkan dengan orang yang membaca unggahan atau bisa memberikan komentar atas unggahan yang ada. Intinya, dalam konteks digital, peran pengirim unggahan dan pemberi komentar bisa bertukar peran satu sama lain seiring konteks percakapan digital yang terjadi.

Unggahan atau komentar yang berisi umpatan bisa jadi tidak terhindarkan meskipun beberapa media sosial, seperti Facebook, Instagram, dan Youtube memberikan filterisasi atau penyaringan konten visual dan tekstual pada dipublikasi pengguna media sosial tersebut. Jika filter itu bocor karena masih terdapat keterbatasan sensor bahasa yang digunakan, khususnya terkait bahasa Indonesia, trik dalam bahasan ini akan membantu pengguna selaku netizen beradab untuk tidak tersulut emosi dari umpatan yang diterima atau dibaca.

**M**ari kita simulasikan! Andaikan kita mendapati unggahan berikut, apa reaksi yang harus kita sampaikan?

*Unggahan 1: Dasar bolot! Pimpinan ga becus!*

Bagaimana reaksi kita jika unggahan itu ditujukan untuk kita sebagai pimpinan? Sikap yang akan muncul ada empat kemungkinan.

*Pertama*, kita tidak membalas atau mendingkannya, baik di dunia nyata maupun dunia maya. *Kedua*, membalas komentarnya dengan cacian/umpatan juga, baik di dunia nyata maupun dunia maya. *Ketiga*, membalasnya dengan umpatan hanya di dunia maya, tetapi tidak tertutup kemungkinan berlanjut ke dunia maya. *Keempat*, membalasnya melalui lawakan dengan maksud bertabayun atau bermusyawarah untuk mengetahui penyebab dan alasannya sehingga dapat dicari jalan keluarnya.

Jika kita memilih opsi keempat, rekomendasi balasan yang dapat kita lakukan adalah sebagai berikut.

Balasan 1: Wah, bolot itu pelawak terkenal ya

Balasan 2: Becus itu temannya bekicot bukan, *sih*, hehe

Kita mungkin bisa membalas dengan lawakan lainnya dengan inti membuyarkan kata yang dapat memicu pertikaian, seperti *bolot* atau *becus*.

Dalam balasan 1, kita berupaya menetralkan suasana dengan mencari jalan tengah. Kata *bolot* merupakan umpatan untuk seseorang yang tidak bisa melakukan apa-apa atau selalu tidak sesuai dengan yang diharapkan. Karakter *bolot* di Indonesia melekat ke komedian Haji Bolot yang sudah terkenal dengan lawakannya. Alhasil, kata *bolot* bisa berkumpul dengan narasi hiburan seperti pemahaman yang sama pada umumnya.

Jika kita menggunakan balasan 2, kata *becus* merupakan bentuk kasar dari *mampu*. *Ga becus* menjadi bentuk umpatan yang menyatakan ketidakmampuan seseorang dalam melakukan sesuatu. Setidaknya, kita bisa mencari kata lainnya yang menggunakan awalan *b* atau padanan yang bisa mengubah suasana. Balasan 2 dimaksudkan untuk mengelompokkan *becus* seolah-olah dalam kategori hewan seperti bekicot.

## 4. Kenali Tipe Media Sosial

Dalam laporan “*Digital 2021: The Latest Insight Into The State of Digital*”, We Are Social bekerja sama dengan Hootsuite menyatakan bahwa Indonesia termasuk ke dalam daftar sepuluh negara yang netizennya kecanduan media sosial. Rata-rata durasi netizen Indonesia di media sosial adalah 3 jam 26 menit, sedangkan secara umum rata-rata keseluruhan berinternet selama 7 jam 59 menit. Aduh!

Dalam laporan ini, ada empat media sosial teratas yang mencandui netizen Indonesia. *Pertama*, Youtube dengan pengguna sebanyak 88%. *Kedua*, WhatsApp dengan pengguna sebanyak 84%. *Ketiga*, Facebook dengan pengguna sebanyak 82%. *Keempat*, Instagram dengan pengguna sebanyak 79%. Artinya, netizen Indonesia atau akrab juga disapa netizen +62 sudah menjadi bangsa yang besar dan ternama di media sosial. Untuk itu, segala perilaku kita sebagai warganet jelas sangat mengundang perhatian dunia.

Saat menggunakan Youtube misalnya, tentu kita harus waspada saat akan mengunggah konten. Sebab, Youtube telah mengharuskan pengunggah untuk melewati seangkaian verifikasi, baik itu dari segi hak cipta maupun keamanan konten agar tidak bermuatan SARA dan menyalahgunakan sesuatu untuk bertindak jahat. Begitu pun saat kita ingin berkomentar di video

seseorang di Youtube atau ketika siaran langsung (*live streaming*), apa pun komentar yang kita kirimkan juga turut terekam. Meski sudah ada fitur penyaringan kata-kata kasar, tetap saja belum mampu mengakomodasi perbedaan lintas budaya di dunia.

Berbeda dengan karakteristik Youtube yang cenderung berunsur tayangan, saat kita menggunakan WhatsApp (WA) justru kita bisa lebih rawan dalam berinteraksi, baik itu saat menggunakan telepon pribadi dan grup, berbalas pesan secara personal atau grup dengan media teks, audio (*voice note*), stiker atau emoji, maupun saat bertransaksi jual beli antara penjual dan pembeli.

Tak sedikit percakapan atau pesan WA kita bocor atau disadap dan kondisi tidak mengenakan lainnya. Keunikan lain juga terjadi di media yang sekarang bergabung, yakni Facebook dan Instagram. Keduanya bisa saling terkoneksi. Akun bisnis misalnya, bisa dengan mudah terhubung antara halaman beriklan di FB dengan akun bisnis di Instagram. Transaksi praktis antara penjual dan pembeli sangat ramai terjadi. Asyiknya interaksi dalam kedua media ini masih mendominasi pamor Twitter dengan karakter tulisan ringkas dan mudah viralnya sesuatu ataupun media TikTok dengan ciri khas musik dan gerakannya tersebut.

Semua media sosial yang ada ibarat pisau bermata dua. Bisa digunakan untuk hal-hal baik, bisa juga untuk tinda kejahatan lainnya. Sepantasnyalah kita

waspada dan berhati-hati sebelum memulai bermedia sosial. Kenalilah aturan main sebelum kita menjadi netizen di media apa pun yang akan kita ikuti.

## **5. Gunakan *Starter Kit* Kesantunan Berbahasa**

Netizen Indonesia mampu memosisikan dirinya seolah-olah berinteraksi langsung dengan orang sudah ataupun belum dikenalnya di dunia nyata. Dalam hal ini, peran kesantunan berbahasa mampu menghapus kegelisahan interaksi digital bangsa kita. Kita tidak akan direpotkan dengan kasus ujaran kebencian dan hoaks jika peradaban digital sudah terbangun sesopan peradaban di dunia nyata.

### **Inilah Starter Kit yang Bisa Netizen +62 Gunakan!**

#### *Salam saat Memulai dan Mengakhiri Interaksi*

Ungkapan salam (*Greetings*) termasuk salah satu kategori fatis dalam adab berbahasa. Ungkapan salam sangat cocok dipakai untuk segala kondisi. Salam bisa digunakan kepada orang yang sama sekali kita belum kenal, orang yang baru kita kenal, ataupun orang yang sudah kita kenal. Gunakan salam pembuka sesuai dengan mitra atau pengguna media sosial itu!

Gunakan salam universal yang diketahui mitra media sosial saat berinteraksi. Jika beragama Islam, bisa menggunakan *assalamualaikum-wassalamualaikum*. Jika berinteraksi dengan pengguna lintas budaya, bisa menggunakan ungkapan umum dalam bahasa Indonesia, seperti *selamat pagi, selamat siang, selamat sore, dan selamat malam*. Jika menggunakan salam berbahasa daerah karena kita mengenal netizen yang kita ajak interaksi berlatar budaya sama, kita bisa juga menggunakan ungkapan salam berbahasa daerah itu. Selanjutnya, jika kita berbicara dengan orang yang sudah sangat akrab, silakan gunakan ungkapan salam yang diketahui banyak orang, seperti *hai* atau *halo*.

Tak lupa, sertakan permohonan maaf untuk menghindari orang lain merasa terganggu atau terusik. Yang terpenting ialah harus disertai identitas siapa kita jika belum mengenal satu sama lain.

Contoh:

### **[Salam Resmi]**

- 1.1 “Assalamualaikum. Mohon maaf mengganggu. Dengan Bapak/Ibu ...? Perkenalkan saya ...
- 1.2 “Selamat siang. Mohon maaf mengganggu. Apa benar ini dengan Bapak/Ibu ...? Sekiranya
- 1.3 “Wassalamualaikum. Terima kasih atas waktu Bapak/Ibu/...(menyebut nama). Mohon maaf merepotkan/mengganggu.

### **[Salam Tidak Resmi]**

1.4 “Hai, Din, kamu apa kabar?”

1.5 “Halo, Rin, *Alhamdulillah*, sehat.”

1.6 “Sampai jumpa, *ya*”

Ungkapan maaf bisa diwakili dengan berbagai unsur kebahasaan, baik itu tekstual maupun disertai emoji dan stiker. Untuk menghindari salah tafsir, sesekali kita bisa menyelingi suatu kata dengan *ya* agar menetralkan intonasi saat dibaca mitra tutur atau pengguna lain yang membaca.

Contoh:

1.7 Mohon maaf *ya* atas ketidaknyamanannya (sampaikanlah tujuan permohonan maaf itu dalam hal apa)

## **6. Pandai Membaca Situasi Berkomentar**

Dalam situasi bagaimana kita mengunggah sebuah tulisan atau komentar, hindari penggunaan umpatan kepada orang yang bukan teman dekat kita. Umpatan bisa muncul karena ada dorongan psikologis seperti marah, sedih, gelisah, kecewa, atau situasi tidak mengenakan lainnya. Umpatan itu bisa saja berupa penyebutan nama hewan yang bisa menyinggung

perasaan mitra berbicara kita atau sesama warganet lainnya yang tidak begitu mengenal diri kita.

Tidak hanya itu, kita harus ketahui pula dengan media apa komentar itu ditujukan. Waspadalah saat kita marah lalu memberikan komentar tanpa dibaca ulang terlebih dahulu! Dampaknya, bahasa yang kurang pantas bisa bermunculan begitu saja. Untuk itu, upayakan saring dan baca ulang komentar kita sebelum memublikasikannya. Kita bisa gunakan emoji sebagai upaya menghindari kesalahfahaman maksud yang kita sampaikan. Emojinya pun sesuai dengan kata yang kita maksudkan.

Contohnya, tujuan kita baik ingin menanyakan kabar guru kita. Namun, kita lupa dengan tanda baca sebagai petunjuk informasi secara verbal. Coba baca tulisan berikut, *“Apa kabar, Bu!”* Mari bandingkan dengan *“Apa kabar, Bu?”* Tentu lebih tepat tanda tanya (?) sebab tujuannya adalah bertanya, bukan memberikan perintah, larangan, dan imbauan lainnya. Tulisan *“Apa kabar, Bu?”* ini sebenarnya akan mudah dipahami saat diucapkan, tetapi dalam pesan teks kita menitikpkan maksud kita pada teks tersebut, kecuali kita melengkapinya dengan pesan audio yang jelas unsur bunyinya (intonasi, penekanan, dan temponya).

Hal yang harus diwaspadai lainnya adalah karakteristik semua huruf kapital (*caps lock*), huruf kapital sebagian atau huruf kecil semua (mengikuti Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia [PUEBI]), dan

pemakaian huruf miring yang berbeda dengan huruf tebal. SEMUA KAPITAL lebih cocok untuk memperjelas informasi pada judul tulisan, tidak digunakan dalam konten isi sebuah tulisan atau unggahan. Hindari menggunakan SEMUA KAPITAL dalam berkomentar karena secara psikolinguistik akan menimbulkan tafsiran bahwa si pengirim sedang marah dan murka kepada dirinya.

## 7. Amankan Potensi Ambigu

Saat kita menggunakan kata yang berpotensi menyinggung perasaan atau dianggap tidak sopan, gunakanlah tanda petik “...” atau huruf miring jika kata tersebut masih asing atau sengaja dipertegas dalam bagian tertentu. Huruf miring tidak bisa digunakan di Facebook, Instagram, ataupun Youtube. Huruf miring bisa digunakan saat kita membuat tulisan di blog atau berinteraksi di WhatsApp atau Telegram.

Contoh:

- 1.1 Perbuatan itu tampaknya “menodai” (*menodai*) kejujuran kita nantinya, kan?
- 1.2 Korupsi seolah menjadi “budaya” (*budaya*) ya

# Rujukan Resep

- Badan Bahasa. Kamus Besar Bahasa Indonesia daring. Diakses pada laman [kbbi.kemdikbud.go.id](http://kbbi.kemdikbud.go.id)
- Brown, P., dan Levinson, C. (1987). *Politeness: Some Universal in Language Usage*. London: Cambridge University Press.
- Hidayatullah, dkk. (2018). "Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food". *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 6 (2), hlm. 240—249.
- Hootsuite dan We Are Social Media. (2020). "Digital 2021: The Latest Insight Inti The State of Digital". [daring]. Tersedia: <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>. Diakses pada 01 April 2021
- James, C. (1980). *Contrastive Analysis*. London: Longman.

- Katadata Insight Center dan Kominfo. (2021). "Status Literasi Digital Indonesia 2020 (Hasil Survei di 34 Provinsi)". *Laporan Penelitian Katadata, SiBerkreasi*. [daring]. Tersedia <https://katadata.co.id/StatusLiterasiDigital>. Diakses pada 10 November 2021.
- Leech, G. (1993). *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. (Terj. Dr. M.D.D. Oka) Jakarta: Universitas Indonesia
- Levinson, S.C. (1983). *Pragmatics*. London: Cambridge University Press.
- Mazrieva, E. (2021). "Indeks Keberadaban Digital Indonesia se-Asia Tenggara. [daring]. Tersedia: <https://www.voaindonesia.com/amp/indeks-keberadaban-digital-indonesia-terburuk-se-asia-tenggara/5794123.html>. Diakses pada 5 April 2021.
- Microsoft. (2021). "Indonesian Digital Civility Year 5". [daring]. Tersedia: [https://www.microsoft.com/en-us/digital-skills/digitalcivility?activetab=dci\\_reports:primaryr4](https://www.microsoft.com/en-us/digital-skills/digitalcivility?activetab=dci_reports:primaryr4). Diakses pada 05 April 2021.
- Pusparisa, Y. (2021). "Tingkat Kesopanan Netizen Indonesia Paling Buruk se-Asia Pasifik. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/26/tingkat-keso-panan-netizen-indonesia-paling-buruk-se-asia-pasifik>. Diakses pada 5 April 2021.

- Tempo. (2019). "Indonesia Posisi 8 Negara Paling Ramah Menurut Expat Insider. [daring]. Tersedia:  
<https://dunia.tempo.co/read/1246014/indonesia-posisi-8-negara-paling-ramah-menurut-expat-insider-2019>. Diakses pada 5 April 2021.
- Verhaar, J.W.M. (2010). *Asas-Asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

# Peracik Resep Netizen Beradab

**Iwan Ridwan**, co-Founders Netizen Beradab & pegiat Pintu Bahasa. Bekerja sebagai Humas. Trainer literasi digital & kepenulisan serta motivator milenial. Esainya tersebar di berbagai media massa lokal dan nasional, seperti Pikiran Rakyat dan Kompas. Terhimpun dalam antologi esai, jurnal, dan prosiding Nasional & Internasional. Mari bermitra di @asanesia95.

**Aef Saefullah**, Penyuluh Balai Bahasa Jawa Barat. Tergabung dalam Kelompok Kepakaran dan Layanan Profesional (KKLP) Bahasa dan Hukum, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbudristek RI, yang disiapkan sebagai ahli bahasa sekaligus aktif melakukan penelitian dan pelayanan dalam ruang lingkup bahasa dan hukum, terutama forensik kebahasaan. Aktif pula di Pintu Bahasa. Sila bertegur sapa melalui Twitter @aefsaefullah atau Instagram @aefsaefullah\_.

**Mochammad Rizki Juanda**, co-Founders Netizen Beradab. Tutor Bahasa Inggris yang sedang menempuh studi master program studi Linguistik UPI. Aktif bergiat di Pintu Bahasa dan Himpunan Penerjemah Indonesia. Fokus menulis artikel Linguistik Forensik di Instagramnya. Penasaran dengan kontennya? Cek @rizki\_ganteng46.

**Muh NurFajar Muharom**, aktif sebagai pengajar juga merupakan seorang pegiat Literasi Digital. Sejak 2011 telah melakukan roadshow edukasi terkait penggunaan internet yang sehat dan aman. Ia merupakan Ketua Relawan TIK Jabar yang saat ini sedang menginisiasi Gerakan Literasi Digital (GLD) Provinsi Jawa Barat melalui program Jawara Digital dan kampanye Menjadi Netizen Beradab. Selain itu, aktif juga dalam menggairahkan dunia kreatif melalui Diksi Kreasi Creative Space yang merupakan Creative Space pertama di Kabupaten Bandung Barat, untuk selengkapnya dapat mengenal melalui akun Instagram @fajar\_yes.



# RESEP MENJADI NETIZEN BERADAB



Netizen Beradab

## Perhatian:

Resep ini cocok untuk semua kalangan yang terlibat di dunia maya.

## Manfaat:

Mewujudkan kemanusiaan yang adil dan beradab di dunia maya.

## Cara pemakaian:

Selalu dikonsumsi sebelum memosting atau mengomentari sesuatu.



ISBN: 978-623-97472-6-8



9 786239 747268

PANDUAN