

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Cyberpragmatics

Cyberpragmatics adalah cabang dari pragmatik yang mempelajari penggunaan bahasa dalam konteks *computer-mediated communication (CMC)*, seperti email, pesan instan, forum *online*, dan *platform* media sosial. *Cyberpragmatics* pertama kali digunakan pada tahun 2001 untuk menyelidiki pragmatik kognitif dari komunikasi yang dimediasi internet. Fokus utamanya adalah menyelidiki bagaimana bahasa dibuat dan digunakan dalam konteks Internet (Sukmayadi 246). Yus (13) menyatakan, *cyberpragmatics* mengacu pada studi tentang bagaimana tujuan komunikatif dicapai melalui penggunaan bahasa dalam lingkungan digital. *Cyberpragmatics* hadir untuk merespon dampak perkembangan teknologi yang memengaruhi ilmu pragmatik (Rahardi 5400).

Pada penjelasan Yus (14) *cyberpragmatics* dibangun dari beberapa hipotesis seperti, (1) di internet, pengguna memiliki keinginan untuk berkomunikasi dengan menyusun ucapan dan berharap akan menjadi relevan dengan pengguna lain. (2) pengguna internet menafsirkan pesan dengan menggunakan strategi inferensial yang sama dengan memahami ucapan dalam percakapan lisan yang terjalin karena kehadiran secara fisik. (3) pengguna internet berharap bahwa lawan bicara mendapatkan informasi kontekstual yang diperlukan untuk sampai pada tujuan yang benar. (4) terdapat perbedaan atribut pada media internet yang memengaruhi kualitas informasi kontekstual, jumlah informasi, pemilihan interpretasi, efek kognitif, dan upaya mental.

Cyberpragmatics menganalisis pertukaran komunikatif yang terjadi di antara pengguna internet menggunakan berbagai media siber yang tersedia. "*Sender users*" memperkirakan bahwa lawan bicara mereka akan menarik kesimpulan yang relevan dengan mengakses informasi kontekstual yang diperlukan. Dengan cara yang sama, "*Addresser users*" akan mencari relevansi dalam ucapan secara lisan maupun secara tulisan (Yus 14).

2.2. Kesopanan di Internet

Kesopanan adalah strategi umum yang digunakan oleh manusia untuk membangun hubungan dan mengurangi dampak tindakan tertentu terhadap orang lain. Meskipun kesopanan adalah karakteristik universal, itu bervariasi antar budaya. Keberagaman variasi ini tidak mengherankan, karena setiap bahasa memiliki caranya sendiri dalam menafsirkan dunia dan hubungan antar individu dalam komunitas tutur, termasuk yang virtual (Yus 255).

Prinsip kesopanan juga digunakan untuk menjalin hubungan antarmanusia saat berkomunikasi di internet, khususnya di media sosial. Seperti situs berbasis internet lainnya, pengguna Instagram juga bisa saja menerapkan teknik kesopanan untuk membuat pesan elektronik atau ucapan dalam sebuah unggahan. Menurut Yus (256), tata krama *online* dikenal dengan istilah "*netiquette*" atau "netiket", yang merupakan gabungan dari istilah "net" yang berarti internet dan "etiket" yang berarti sopan santun. Menurut Shea dalam Yus (257) setiap orang yang terlibat dalam sebuah interaksi di internet harus mematuhi standar etika sosial.

Berkomunikasi di media sosial yang hanya mengandalkan teks berbeda dengan komunikasi tradisional, komunikasi melalui teks yang dimediasi internet

tidak memiliki dukungan kontekstual seperti isyarat fisik, intonasi, ekspresi wajah, postur, dan gerak tubuh tersedia untuk mendukung komunikasi (Mulyana 201). Mulyana meneliti mengenai mengetahui jenis strategi kesopanan yang digunakan oleh para pengguna Instagram yang berinteraksi melalui teks pada kolom komentar di Instagram serta cara sikap tersebut dikomunikasikan. Penelitian tersebut mengumpulkan data dari kolom komentar Instagram World Health Organization (WHO). Data yang terkumpul kemudian dianalisis berdasarkan strategi teori kesopanan yang diusulkan oleh Brown dan Levinson.

2.3 Prinsip kesopanan Brown dan Levinson

Karya awal Brown dan Levinson tentang kesopanan telah memberi dampak besar pada bidang penelitian. Mereka adalah orang pertama yang mengusulkan model kesopanan yang sistematis. Meskipun ada banyak kritik terhadap karya mereka, banyak ahli teori masih berpegang teguh pada banyak terminologi dan konsep Brown dan Levinson (Sartini 283).

Prinsip kesopanan Brown dan Levinson berbeda dengan konsep kerja sama dari Grice. Brown dan Levinson menambahkan karakter baru kedalam prinsip mereka, hal ini membawa ucapan-ucapan tertentu yang dipandang santun tidak hanya mengandung pesan linguistik tertentu tetapi juga mencerminkan keinginan eksplisit penutur untuk bersikap sopan dalam situasi tertentu. Brown dan Levinson dalam Yus (274) mengemukakan bahwa ada tiga faktor yang memengaruhi pemilihan strategi kesopanan yaitu, kekuatan relatif (P) dari penerima pesan terhadap penutur, jarak sosial (D) yang meliputi keakraban dan keakraban antar lawan bicara, peringkat pembebanan (R) suatu perbuatan di muka lawan bicara.

Ketiga faktor tersebut perlu digabungkan sehingga membentuk *Face-Threatening Act* atau yang jika disingkat menjadi FTA.

A. *Face-Threatening Act (FTA) Bald on Record*

Face-Threatening Act (FTA) Bald on Record merupakan sebuah strategi kesopanan di mana seorang penutur tidak melakukan upaya dalam meminimalisasi ancaman terhadap citra petutur. Brown dan Levinson (95) mengungkapkan bahwa secara umum, penggunaan strategi ini diterapkan ketika penutur lebih ingin melakukan *Face-Threatening Act (FTA)* dengan sangat efisien daripada untuk memuaskan petutur. Merujuk kepada Haverkate dalam Yus (274) *FTA bald on record*, disebut juga sebagai *FTA on record, without redress*. Disebutkan bahwa strategi ini sering terjadi pada tiga kondisi: (a) ketika penutur berada dalam *power relationship* dengan lawan bicara, (b) ketika penutur berada dalam kondisi emosional atau marah terhadap lawan bicara, (c) ketika keadaan eksternal yang memerlukan lawan bicara untuk bereaksi terhadap perintah dengan segera. Sehingga upaya penerapan kesopanan *bald on record* ini secara umum dapat dilakukan dengan tindakan imperatif, pertanyaan langsung, pernyataan lugas, maupun permintaan tegas. Sebagai contoh tindak kesopanan *Bald on Record* seperti kalimat “*go to the shop to buy some meat for the meal*” (Yus 274).

B. *Positive politeness*

Positive politeness atau strategi kesopanan positif menurut Brown dan Levinson (101) didasarkan pada pengungkapan rasa hormat terhadap ide pemikiran yang memiliki pemahaman sama di antara keduanya. Pada strategi ini dapat menunjukkan keakraban dan persahabatan antara penutur dan petutur. *Positive*

politeness biasanya ditujukan secara langsung kepada lawan bicara dengan tujuan untuk menunjukkan kesan baik dan keinginan membuat hubungan sosial yang lebih erat.

Adapun beberapa bentuk realisasi linguistik secara umum yang dapat diidentifikasi sebagai kesopanan positif antara lain seperti, penggunaan salam tidak resmi dan ucapan terima kasih tidak resmi yang dapat diisyaratkan dengan penggunaan gaya bahasa yang terkesan santai dan akrab, serta penanda lain yang menunjukkan jati diri atau kelompok, ucapan yang dilebih-lebihkan, hingga candaan (Yus 276).

C. Negative Politeness

Berbeda dengan kesopanan positif, *negative politeness* atau kesopanan negatif merupakan sebuah tipe strategi yang menunjukkan dari ekspresi dalam menahan diri atau “*the expression of restraint*” (Brown dan Levinson 2). Kesopanan negative digunakan untuk memperjelas *FTA* bahwa penutur ingin memberi kebebasan dan tidak memberi batasan atas pendapat dari lawan bicara. Dalam strategi ini beberapa contoh yang umum digunakan adalah seperti “*Could you....? Would you mind...?*” (Yus 275).

Beberapa bentuk realisasi linguistik pada kesopanan negatif secara umum dapat ditunjukkan dengan penggunaan kalimat tanya, modal tentatif, menggunakan penanda yang menunjukkan rasa hormat, pengungkapan apresiasi, sikap rendah diri, upaya untuk memisahkan diri dari tanggung jawab dengan mendatangkan orang lain, hingga penggunaan kalimat pasif (Yus 276).

2.4 Konteks

Konteks merupakan seperangkat informasi yang terdiri dari asumsi beserta dengan terminologinya yang digunakan dalam interpretasi rangsangan. Sebuah konteks dapat menjadi relevan terhadap suatu hal dan dapat menjadi tidak relevan bagi hal di luarnya (Yus 53). Saracevic dalam Yus (53) membagi konteks menjadi *internal context* dan *external context*. Yus memiliki pandangan yang berbeda dengan Saracevic, berpendapat bahwa jenis konteks tidak perlu dibedakan. Karena Yus memandang bahwa konteks sebagai seperangkat asumsi, yang dapat diperoleh secara mudah ataupun sulit, tetapi tidak dapat memengaruhi kualitas mentalnya.

Dalam menyimpulkan interpretasi makna dari konteks, konteks dapat dibagi menjadi sejumlah sumber informasi yang dapat menjadi acuan bagi seseorang dapat menyimpulkan interpretasi yang dimaksud. Sumber informasi yang dapat digunakan oleh seseorang untuk dapat memperoleh makna dari konteks di antaranya melalui pengetahuan sebelumnya, dari latar fisik, dan dari pengetahuan ensiklopedia (Yus 8). Informasi-informasi mengenai konteks dapat dikodekan pada laman internet melalui teks, visual, atau multimodal (Yus 49).

2.5 Tabel Model Maricic

Salah satu pengaplikasi dari teori Brown dan Levinson dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Maricic pada tahun 2000. Dalam Yus (275) tabel dari maricic disajikan untuk menunjukkan tipe kesopanan, strategi, realisasi linguistik, dan contoh data. Berikut merupakan contoh tabel model Maricic dalam Yus (275):

<i>Bald on Record</i>	<i>Linguistic realizations</i>	<i>Examples</i>
<i>Making the FTA on record</i>	- imperative - direct questions	- Help - Is anybody aware of...?
<i>On record, positive politeness</i>	<i>Linguistic realizations</i>	<i>Examples</i>
<i>1. Claiming common ground</i>		
- Noticing/attending the addressee	- informal salutation - informal thanking	- Hi everyone! - <u>Thanks</u> for the input!
<i>2. Focussing on cooperation</i>		
- Assuming cooperation (be optimistic)	- use of optimistic expressions of response anticipation	- Thanks in advance
<i>On record, negative politeness</i>	<i>Linguistic realizations</i>	<i>Examples</i>
<i>1. Giving freedom of action (being generous)</i>		
- Not assuming that H is able/willing to help (being pessimistic)	- questions, hedges, if-clauses	- maybe/perhaps / guess...
<i>2. Minimizing threat</i>		

- <i>Showing deference (being respectful)</i>	- <i>use of formal politeness formula and politeness markers</i>	- <i>Dear listers/subscribers</i>
<i>3. Minimizing imposition</i>		
- <i>Going on record as incurring debt</i> - <i>Apologizing</i>	- <i>expressions of appreciation</i> - <i>use of direct apology</i>	- <i>I'd be very grateful if</i> - <i>I'm sorry...</i>

2.6 Instagram

Instagram merupakan sebuah media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah foto dan video. Instagram, seperti halnya media sosial yang lain didesain dengan berfokus kepada masyarakat yang mendorong sebuah interaksi di ruang bebas. Instagram dapat diakses secara gratis tanpa membutuhkan biaya yang besar, selain itu pengoperasiannya tidak membutuhkan pelatihan khusus (Sesriyani dan Sukmawati 12).

Instagram memungkinkan penggunanya untuk melakukan sistem sosial dengan istilah “Pengikut” dan “Mengikuti”. Sistem ini memungkinkan pengguna dapat terhubung satu sama lain. Dengan demikian interaksi dan komunikasi antar sesama pengguna dapat terjalin. Interaksi yang terjalin dapat berupa memberikan reaksi suka, membagikan unggahan, hingga mengomentari unggahan. Cara berinteraksi lainnya adalah melalui unggahan. Pada suatu unggahan foto atau video, pengguna dapat menambahkan keterangan yang sesuai dengan foto atau sesuai dengan hal yang ingin disampaikan oleh pengguna.

Dalam Instagram juga terdapat simbol“@” atau dalam padanan katanya adalah arroba yang berfungsi sebagai penanda. Fungsi dari penanda ini adalah jika arroba disematkan di awal nama pengguna, secara otomatis akan pengguna yang

diberi tanda ini akan mendapatkan notifikasi. Penanda ini biasa digunakan pada kolom keterangan, komentar, atau disematkan pada unggahan.

2.7 Emotikon

Emotikon awalnya hadir sudah sejak lama khususnya di Amerika Serikat. Menurut Ball dalam Rahardi (279) sesungguhnya pada tahun 1857 emotikon sudah hadir dan umum digunakan untuk melengkapi sandi dalam penggunaan alat komunikasi telegram atau yang disebut dengan sandi morse. Hingga pada tahun 1963, seorang seniman asal Amerika Serikat, Harvey Ball, membuat sebuah grafis yang berbentuk lingkaran berwarna kuning seperti ekspresi senyum dengan dua titik yang membentuk mata dan satu garis lengkung membentuk bibir.

Perkembangan teknologi seperti komputer dan jaringan internet, turut membawa emotikon menjadi hal yang umum digunakan pada pesan elektronik. Menurut Hinton dan Roche dalam Rahardi (279) dengan penggunaan emotikon pada interaksi komunikasi di internet ini kemudian melahirkan fungsi bahwa emotikon digunakan sebagai sarana penyampaian maksud, gagasan, atau ide. Kini emotikon memiliki desain yang beragam, seperti ekspresi senyum, marah, sedih, dan ekspresi lainnya, sehingga emotikon tidak hanya sekedar grafis tetapi juga terikat dengan sebuah emosi. Artinya sebuah emotikon membawa sebuah konteks di dalamnya, sehingga sebuah emotikon dapat memiliki suatu makna tertentu dalam sebuah konteks. Culpeper dalam Rahardi (280) mengatakan bahwa kehadiran emotikon memberikan latar belakang maksud dari penutur dalam menyampaikan informasi.