

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

Bab kajian teori terdiri dari teori-teori para ahli yang digunakan sebagai landasan berpikir dalam mendukung penelitian ini.

#### **2.1 Pragmatik**

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak luput dari komunikasi dan interaksi dengan sesamanya. Dalam berkomunikasi dan berinteraksi manusia memerlukan Bahasa untuk saling bertukar informasi dan memahami maksud dari penutur lain, sehingga Bahasa menjadi hal yang sangat penting dalam interaksi sosial manusia. Penggunaan Bahasa kemudian dapat ditemui dalam cabang ilmu linguistik yang juga berkaitan dengan ilmu pragmatik.

Levinson (7) memberikan definisi pragmatik sebagai kajian bahasa dari sudut pandang fungsional, yaitu berusaha menjelaskan segi-segi struktur linguistik dengan mengacu pada tekanan dan sebab-sebab non-linguistik. Menurut Yule (3), pragmatik adalah studi tentang makna yang dikomunikasikan oleh pembicara dan ditafsirkan oleh pendengar.

Terdapat beberapa prinsip dalam pragmatik seperti prinsip kesantunan dan ketidaksantunan. Pada penelitian ini ketidaksantunan akan menjadi fokus penelitian.

#### **2.2 Cyberpragmatics**

*Cyberpragmatics* pertama kali dicetuskan pada tahun 2001. *Cyberpragmatics* membahas tentang analisis pragmatik kognitif komunikasi dan interaksi yang

dimediasi Internet oleh Fransisco Yus. Menurut Yus (xi) *Cyberpragmatics* bertujuan menerapkan pragmatik untuk interaksi pengguna Internet, khususnya pragmatik kognitif dan dalam teori relevansi, yang telah terbukti berguna untuk menjelaskan komunikasi tatap muka dan juga komunikasi asinkron.

Dengan kata lain, tujuan utama analisis *Cyberpragmatics* adalah untuk menentukan sejauh mana kualitas media cyber ini mempengaruhi rangsangan yang relevan, bagaimana kualitas yang mempengaruhi penilaian efek kognitif mungkin diwariskan, dan bagaimana usaha mental diminta sebagai balasannya (Yus 12). Komunikasi yang dimediasi internet saat ini biasanya melibatkan pertukaran dalam jumlah yang besar dan dalam bentuk tertulis, audio-visual dan multimodal. Di satu sisi, inilah sebabnya mengapa teks yang diketik sering kali tampak seperti gabungan antara stabilitas dan kekakuan teks tertulis dan di sisi lain spontanitas serta kualitas ucapan yang bersifat sementara.

### **2.2.1 Hipotesis Tentang Komunikasi yang Dimediasi Internet Membentuk Dasar Cyberpragmatics**

1. Di Internet, "pengguna pengalamat" atau "*addresser users*" memiliki niat komunikatif dan menyusun ucapan mereka dengan harapan bahwa niat ini pada akhirnya akan relevan dengan pengguna lain dan ucapan mereka akan ditafsirkan dengan benar.
2. Pengguna internet menggunakan strategi inferensial ketika mereka menafsirkan pesan di Net, dan ini tidak berbeda dari strategi yang digunakan

untuk memahami ucapan dalam percakapan lisan yang dibentuk oleh kehadiran bersama secara fisik.

3. Pengguna internet berharap lawan bicara mereka dapat mengakses sejumlah informasi kontekstual yang diperlukan yang akan memungkinkan mereka untuk sampai pada interpretasi yang benar atas ucapan mereka.
4. Atribut dari berbagai media siber (ruang obrolan, *e-mail*, *messenger*, halaman web, situs jejaring sosial...) memengaruhi kualitas akses pengguna ke informasi kontekstual, jumlah informasi yang diperoleh, interpretasi yang dipilih, efek kognitif yang diperoleh dan upaya mental yang terlibat dalam memperoleh efek ini.

### **2.2.2 Konteks Cyberpragmatics**

Perubahan yang banyak terjadi pada konteks kajian pragmatic di era *cyber* merupakan akibat dari situasi dalam komunikasi pada media sosial. Menurut Halliday dalam Rahardi (165), konteks situasional dapat dikategorikan menjadi empat rincian: (1) partisipan atau pelaku tuturan, (2) tindakan partisipan atau partisipan tuturan, (3) situasi tuturan lain yang relevan, dan (4) akibat tindak tuturan. Konteks situasional yang dimaksudkan oleh Halliday adalah komunikasi tatap muka. Sehingga ekspresi penutur berimplikasi pada kualitas tuturan. Terdapat perbedaan dengan konteks situasional pada komunikasi di media sosial yang memiliki konteks di luar Bahasa yang tidak selalu mempresentasikan kualitas tuturan. Informasi-informasi mengenai konteks dapat dikodekan pada laman internet melalui teks, visual, atau multimodal (Yus 49).

Rahardi (167) menyatakan bahwa konteks di era *cyber* telah mengalami pergeseran, di mana konteks yang termasuk dalam pendekatan *Cyberpragmatics* adalah konteks sosial, sosietal, budaya, dan situasional. Selain itu, Yus (271) menyatakan bahwa konteks komunikasi meliputi perbedaan lintas budaya, hubungan individu dengan masyarakat, konteks khusus komunikasi, kekuatan sosial, jarak sosial, dan pemeringkatan paksaan.

Perbedaan lintas budaya. Beberapa penelitian antropologi telah menyimpulkan bahwa bahasa di dunia terbagi menjadi dua wilayah yang terdefinisi dengan baik: Barat, di satu sisi, termasuk Eropa, AS, dll., dan seluruh dunia, di sisi lain. Kasper (198) menyatakan bahwa pengkodean linguistik dari strategi kesantunan diturunkan dari sistem linguistik dan aturan penggunaan yang dikonvensionalkan, seperti rumus sehari-hari dan idiom yang cenderung spesifik pada Bahasa. Yus (269) menyatakan kita tidak dapat mengharapkan persamaan formal atau bahkan fungsional dengan bahasa lain. Untuk pernyataan ini, kita dapat menambahkan perbedaan yang tidak secara eksklusif linguistik, tetapi terkait dengan cara orang mengonseptualisasikan dunia dan hubungan antar individu dalam kelompok mereka. Selain itu Yus (270) juga menyatakan bahwa umumnya, tekanan bahasa Inggris, *lingua-franca* komunikasi yang dimediasi Internet, membuat banyak pengguna mengadopsi tidak hanya pola kesopanan Barat tetapi, khususnya, pola Anglo-Saxon yang sangat sopan.

Hubungan individu dengan masyarakat. Setiap individu memiliki kualitas spesifik yang mempengaruhi perlakuan linguistik yang diterima dari orang lain. Perbedaan pertama antara karakteristik intrinsik (misalnya usia, jenis kelamin,

tempat dalam keluarga) dan sifat sosial ekstrinsik atau yang diperoleh (misalnya gelar, pangkat, posisi sosial). Yus (270) menyatakan bahwa pada karakteristik intrinsik ini adalah "diwariskan" dari seseorang, sedangkan pada karakteristik ekstrinsik ini kita berurusan dengan atribut yang diperoleh melalui pengembangan pribadi seseorang dalam masyarakat (misalnya pekerjaan seseorang). Dalam keadaan sosial seperti ini, adalah wajar untuk memaksakan strategi kesantunan tertentu kepada orang lain hanya karena memegang atribut sosial tertentu. Pemaksaan ini dapat secara eksplisit atau implisit diasumsikan oleh lawan bicara. Hal ini berlaku untuk komunikasi yang dimediasi Internet, di mana pengguna mempertimbangkan fitur individu saat menyusun pesan elektronik mereka. Konteks khusus komunikasi. Yus (270) menyatakan bahwa konteks di mana pertukaran komunikatif berlangsung sangat penting, sehingga suatu tindakan yang dilakukan oleh satu orang dapat dianggap tidak sopan, sedangkan tindakan yang sama, dalam keadaan yang serupa dan oleh orang yang hampir identik, dapat dianggap sopan. Seseorang tidak dapat berbicara secara kategoris tentang ucapan sopan dalam situasi apa pun, karena strategi dan cara tindakan sopan tidak diberkahi dengan nilai sopan yang mutlak. Potensi kesopanan mereka dari sebuah strategi tampaknya lebih ditentukan terutama oleh kendala kontekstual yang bekerja dalam berbagai jenis wacana dan tindak tutur. Meskipun fokus utama analisis mungkin tindak tutur tertentu, konteks diskursif harus diperhitungkan untuk menggambarkan dan mengevaluasi dengan tepat distribusi dan fungsi strategi kesantunan yang meringankan dan memberatkan Kasper (201).

Kekuatan sosial, jarak sosial, dan pemeringkatan paksaan yang dikemukakan oleh Brown & Levinson. Ketiga parameter tersebut mempengaruhi pilihan pembicara terhadap jenis wacana yang lebih tepat untuk mencapai tujuannya. Misalnya, hubungan kekuasaan antara lawan bicara sering dikaitkan dengan ucapan yang kurang lebih langsung, Blum-Kulka dkk. dalam Yus (274). Yus (274) menyatakan bahwa tampaknya juga ada hubungan antara tingkat jarak sosial dan pilihan ucapan yang lebih tidak langsung. Jarak sosial dapat dipahami sebagai tingkat keakraban yang berbeda antara lawan bicara. Dengan kata lain, hal tersebut mengacu pada perbedaan hubungan antara lawan bicara seperti jarak kedekatan hubungan penutur dan mitra tutur. Hal ini dapat dianggap sebagai rangkaian yang memiliki dua ujung, salah satunya adalah yang hubungan paling dekat seperti orang tua dan kerabat, sedangkan yang lainnya seperti orang asing. Pentingnya situasi tutur, dan kualitas lingkungan budaya mendukung variasi tertentu dalam setiap percakapan.

### **2.3 Prinsip Kesantunan**

Kesantunan merupakan suatu hal yang seharusnya diterapkan dalam komunikasi secara tatap muka maupun dalam media sosial. Menurut Yus (176), kesantunan tuturan merupakan kewajiban dalam tindak komunikasi tatap muka maupun virtual.

Teori kesantunan Brown dan Levinson merupakan teori yang relevan dengan pendekatan *Cyberpragmatics*. Namun tidak semua model kesantunan oleh Brown dan Levinson relevan dengan kesantunan berbahasa di era *cyber* sehingga dibutuhkan adaptasi pada konteks tersebut. Terdapat dua konteks yang dapat

diterapkan pada kajian kesantunan di era *cyber*, yaitu strategi kesantunan positif dan strategi kesantunan negatif.

Brown dan Levinson (25) berpendapat bahwa jika seseorang ingin melakukan tindakan yang berpotensi mengancam muka, tetapi ingin mempertahankan wajah mereka yang terlibat, maka ia akan melakukan pekerjaan kesopanan yang sesuai dengan ancaman tindakan tersebut. Langkah pertama pembicara adalah menghitung tingkat ancaman muka yang terlibat dalam tindakan yang akan dilakukan. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan dimensi utama yang mempengaruhi ancaman muka, yaitu kekuatan relatif, jarak sosial, dan pangkat atau ukuran pembebanan tindakan yang terlibat. Nilai-nilai pada dimensi-dimensi ini dijumlahkan untuk menghasilkan 'bobot' dari suatu tindakan ancaman muka tertentu atau *face threatening act* (FTA).

Masing-masing superstrategi kesopanan ini memiliki superstrategi ketidaksantunan yang berlawanan. Mereka berlawanan dalam hal orientasi untuk menghadapi. Alih-alih menonjolkan atau mendukung wajah, strategi ketidaksantunan adalah sarana untuk menyerang wajah.

#### **2.4 Prinsip dan Bentuk Ketidaksantunan**

Culpeper (36) mengemukakan bahwa ketidaksantunan merupakan perilaku komunikasi yang berniat menyerang muka target (mitra tutur) atau menyebabkan target (mitra tutur) menjadi merasa begitu. Mills (122) menambahkan bahwa ketidaksantunan dapat dilihat sebagai penilaian perilaku seseorang dan bukan

kualitas intrinsik tuturan. Teori ketidaksantunan merupakan kebalikan dari teori kesantunan yang dalam berbahasa.

Dalam teori *Cyberpragmatics*, Yus (265) mengatakan bahwa terdapat istilah *flaming* yang merupakan kurangnya kehadiran secara fisik dan komunikasi tatap muka sehingga menyebabkan adanya strategi percakapan yang tidak terkendali. Tindakan ini sering kali melanggar prinsip kesopanan, etika, dan aturan-aturan yang berlaku dalam *Cyberpragmatics*. Hal tersebut dapat menciptakan ketegangan, konflik, dan merusak pengalaman berkomunikasi online. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan menghormati norma-norma kesopanan dan etika dalam interaksi digital agar menjaga lingkungan komunikasi yang positif dan saling menghormati.

Menurut Culpeper (25) dalam beberapa keadaan, bukan kepentingan penutur untuk menjaga wajah pihak lain. Penutur mungkin memiliki konflik kepentingan. Penutur yang kuat memiliki lebih banyak kebebasan untuk bersikap tidak sopan, karena dia dapat mengurangi kemampuan lawan tutur yang kurang kuat untuk membalas dengan ketidaksopanan (misalnya melalui penolakan hak berbicara), dan mengancam pembalasan yang lebih kuat.

Terdapat beberapa bentuk ketidaksantunan dalam berbahasa pada teori ketidaksantunan yang diuraikan oleh Culpeper antara lain:

1. Ketidaksantunan secara langsung (*Bald on record*) - FTA dilakukan secara langsung, jelas, tidak ambigu dan ringkas dalam situasi di mana wajah tidak relevan atau diminimalkan.



2. Ketidakssantunan positif (*Positive Impoliteness*)- penggunaan strategi yang dirancang untuk merusak keinginan wajah positif penerima. Seperti mengabaikan, menghina, tidak mengakui kehadiran yang lain, mengecualikan yang lain dari suatu aktivitas, memisahkan dari yang lain, menghindari duduk bersama, tidak tertarik, tidak peduli, tidak simpatik, menggunakan penanda identitas yang tidak pantas - misalnya, menggunakan gelar dan nama belakang jika ada hubungan dekat, atau nama panggilan jika ada hubungan jauh, menggunakan bahasa yang tidak jelas atau rahasia - misalnya, membingungkan orang lain dengan jargon, atau menggunakan kode yang diketahui orang lain dalam grup, mencari ketidaksepakatan, memilih topik sensitif, membuat pihak lain merasa tidak nyaman, menggunakan kata-kata tabu - umpatan, atau menggunakan bahasa yang kasar atau tidak senonoh, memanggil nama lain.
3. Ketidaksantunan negatif (*Negative Impoliteness*) - penggunaan strategi yang dirancang untuk merusak keinginan wajah negatif penerima. Menakut-nakuti, menanamkan keyakinan bahwa tindakannya akan merugikan orang lain, merendahkan, mencemooh, atau mendaifkan, tidak memperlakukan mitra tutur dengan serius, meremehkan yang lain dan menyerang ruang orang lain.
4. Sarkasme atau kesopanan pura-pura - *FTA* dilakukan dengan menggunakan strategi kesopanan yang jelas tidak tulus, dan dengan demikian tetap merupakan realisasi permukaan. Bentuk sarkasme merupakan kebalikan dari mengolok-olok (ketidaksopanan pura-pura untuk keharmonisan sosial).

5. Menahan kesopanan - tidak adanya kesopanan bekerja di tempat yang diharapkan. Misalnya, tidak berterima kasih atas hadiah seseorang dapat dianggap sebagai ketidaksopanan yang disengaja.

## **2.5 Media Sosial**

### **2.5.1 Pengertian Media Sosial**

Media sosial merupakan tempat yang sangat digandrungi oleh masyarakat sebagai sarana berkomunikasi dan berbagi informasi. Tentu saja media sosial kemudian berperan penting dalam era digital saat ini. Menurut Nasrullah (11) media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual.

Menurut Tracy L. Tuten dan Michael R. Solomon (3), media sosial adalah sarana komunikasi, penyampaian, kolaborasi, dan penanaman online di antara jaringan orang, kelompok, dan organisasi yang saling terhubung dan saling bergantung yang ditingkatkan oleh kemampuan dan mobilitas teknologi.

Media sosial merupakan media yang menyokong masyarakat dalam melakukan interaksi sosial dalam jaringan internet. Beberapa media sosial yang saat ini tengah digandrungi saat ini antara lain : Instagram, Twitter, Facebook, TikTok, Blog, dan lain-lain.

### **2.5.2 Instagram Sebagai Sarana Media Sosial**

Instagram adalah situs web atau aplikasi untuk berbagi foto dan video. Pengguna Instagram dapat melihat lebih banyak tentang orang yang mereka ikuti melalui postingan visual di akun tersebut. Pengguna juga dapat memposting semua yang mereka ingin seperti memori visual yang penting di kehidupan, perjalanan, hingga foto atau video dari objek yang mereka tangkap.

Menurut Hu, Yuheng, Lydia Manikonda, dan Subbarao Kambhampati (595) Instagram adalah aplikasi seluler pengambilan dan berbagi foto (video) populer, dengan lebih dari 150 juta pengguna terdaftar sejak diluncurkan pada Oktober 2010. Instagram menawarkan kepada penggunanya cara unik untuk mengirim gambar dan video menggunakan ponsel cerdas mereka, menerapkan berbagai alat manipulasi – 16 filter – untuk mengubah tampilan gambar, dan membagikannya secara instan di berbagai platform (mis., Twitter) selain halaman Instagram pengguna. Hal tersebut juga memungkinkan pengguna untuk menambahkan teks, tagar menggunakan simbol # untuk mendeskripsikan gambar dan video, dan menandai atau menyebut pengguna lain dengan menggunakan simbol @ (yang secara efektif membuat tautan dari kiriman mereka ke akun pengguna yang direferensikan) sebelum mempostingnya.

### **2.6 Emotikon**

Masterson dan Lang dalam Yus (164) menyatakan bahwa di dalam lingkup komunikasi berbasis teks tidak ada perilaku nonverbal yang tidak disengaja, informasi yang disampaikan secara nonverbal yang disampaikan pengguna tanpa

sengaja bermaksud untuk mengkomunikasikannya, karena semua teks tertulis melibatkan kemauan untuk memproduksinya. Emotikon adalah salah satu cara paling terkenal untuk mengkonotasikan teks yang diketik dengan informasi visual non-verbal. Seperti yang dijelaskan oleh Dresner & Herring dalam Yus (166), tujuan emotikon tidak hanya untuk mengekspresikan emosi pengguna, karena banyak emotikon wajah yang sepertinya tidak mengekspresikan satu emosi pun, atau bahkan emosi apa pun.

Derks dkk. dalam Yus (168) menyimpulkan bahwa menggunakan emotikon menghasilkan penilaian positif di antara pengguna karena menambahkan penekanan tambahan dibandingkan dengan interpretasi netral yang akan disampaikan pesan tanpa itu. Misalnya, penulis pesan positif yang disertai dengan “emotikon senyum” menambah kesan Bahagia pada pesan tersebut. Menurut Culpeper (168) meskipun fungsi utama emotikon adalah redundansi, terkadang emotikon dapat mengubah makna pesan, misalnya mengurangi kekuatannya atau bahkan membatalkan konten proposisionalnya sama sekali, dan pada kesempatan ini emotikon memainkan peran yang mirip dengan perilaku nonverbal dalam tatap muka.