

FENOMENA ETIKA DAN LOGIKA BAHASA DI ERA DIGITAL

Esther Hesline Palandi
Politeknik Negeri Malang
esther.palandi@gmail.com

ABSTRAK

Bangsa Indonesia yang mulai multikulturalis, mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku berbahasa atau komunikasi dalam masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan globalisasi yang semakin pesat, komunikasi antar manusia di negara-negara yang terpisah jauh pun dapat dilakukan dengan cepat dan praktis. Hal tersebut berkaitan erat dengan perkembangan teknologi digital dalam perkembangan bahasa. Ini merupakan bukti yang tak bisa dielak bahwa masyarakat yang sebelumnya berpencar serta terisolasi menjadi saling memiliki ketergantungan dan mewujudkan suatu keterikatan. Berdasarkan fenomena tersebut, maka globalisasi dapat didefinisikan sebagai sebuah jaringan kerja yang meliputi seluruh bagian dunia, sehingga membentuk suatu hubungan ketergantungan di antara bangsa; dan muncullah pilihan Bahasa dalam media massa di era digital. Sehingga muncul permasalahan bagaimana Etika dan Logika kosakata hasil produksi bahasa di era digital, atau bahasa yang digunakan teknologi digital? Lalu tujuan kajian tersebut adalah mendeskripsikan Etika dan Logika kosakata hasil produksi Bahasa di era digital. Analisis dimulai dari proses seleksi dan identifikasi wacana, dan inti analisis adalah proses transkripsi dan interpretasi kalimat-kalimat bahasa digital.

Kata Kunci: etika, logika, teknologi digital, era digital, bahasa digital.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bahasa memiliki kekuatan sebagai unsur budaya oleh bangsanya atau penggunaannya. Bahasa juga merupakan piranti utama dalam komunikasi. Dapat dikatakan bahwa bahasa adalah aset suatu bangsa, di samping ragam atau unsur budaya lainnya. Bahasa Indonesia merupakan aset budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia di berbagai wilayah Indonesia. Penutur Bahasa Indonesia berada di berbagai wilayah Indonesia dan memiliki budaya yang beragam. Demikianlah terjadinya proses multikulturalisme dalam perkembangan bahasa Indonesia. Sementara perkembangan teknologi informasi dan globalisasi juga merambah ke berbagai wilayah Indonesia, dan hal tersebut tentunya berpotensi bagi per-

ubahan perilaku berbahasa dan komunikasi di Indonesia. Komunikasi dalam kehidupan sehari-hari tanpa disadari telah dipengaruhi oleh bahasa daerah, serta kosakata-kosakata baru yang muncul sebagai akibat dari teknologi informasi dan globalisasi. Para linguis pragmatis menyebut perkembangan bahasa tersebut sebagai hal yang memperkaya perbendaharaan kata Bahasa Indonesia.

Bahasa, di sisi lain merupakan jembatan komunikasi antar budaya. Jandt (1998:36) mengartikan komunikasi antarbudaya sebagai interaksi tatap muka di antara orang-orang yang berbeda budayanya. Komunikasi antarbudaya ini akan terjadi ketika adanya komunikasi antara orang-orang yang memiliki kebudayaan yang berbeda-beda demi tercapainya suatu tujuan komunikasi yang sama pada hakikatnya, serta terjalin interaksi

yang lancar. Untuk itu diperlukan adanya sesuatu yang dapat menurunkan tingkat kesalahpahaman di antara komunikasi kedua individu agar tidak terjadi kesalahpahaman. Hal itu dapat ditemukan dalam Bahasa, baik verbal maupun nonverbal. Contoh komunikasi nonverbal ialah menggunakan gerak isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah dan kontak mata, penggunaan simbol-simbol, serta cara berbicara seperti intonasi, penekanan, kualitas suara, gaya emosi, dan gaya berbicara.

Jati diri Bahasa Indonesia mulai diuji dalam penggunaannya di era digital teknologi informasi dan globalisasi. Pemertahanan Bahasa Indonesia dalam menghadapi fenomena baru yang berkembang, secara nyata adalah kemampuan penggunaannya atas pemahaman terhadap komunikasi nonverbal, seperti realitas simbol-simbol, intonasi dll. Eksistensi jati diri bahasa Indonesia tergantung pada tingkat keberhasilan mempertahankan bahasa, misalnya kehadiran kosakata dan istilah-istilah baru, baik penyerapan kosakata bahasa daerah maupun bahasa asing, tetap disesuaikan dengan etika dan logika filosofi bangsa Indonesia.

Perkembangan teknologi dan informasi mampu membongkar sekat-sekat bangsa dan negara menjadi satu komunitas global tanpa sekat, terintegrasi dalam komunikasi yang nyaman melalui suatu bahasa yakni bahasa digital. Perlahan tapi pasti, bahasa digital memiliki kekuatan dominan yang berkuasa dalam komunitas global tersebut. Dengan teknologi informasi yang berkembang amat pesat, dunia seolah-olah terasa hanya seperti sebuah perkampungan kecil yang sangat mudah dijangkau oleh mereka yang dapat memanfaatkan teknologi tersebut, atau menguasai bahasa digital. Menjadikan segala sesuatu menjadi sangat mudah dan membuat orang nan jauh di sana terasa sangat dekat. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini diikuti oleh perkembangan globalisasi, yang ditandai dengan terjadinya penyatuan masyarakat dunia dari sisi gaya hidup, orientasi, dan budaya.

Tetapi sayangnya makin berkembang teknologi digital, makin banyak pula

permasalahan yang terdeteksi. Banyak *game online* yang ditengarai menyebabkan kerusakan mental anak saat ini, pornografi dan pelanggaran hak cipta juga banyak dilanggar. Maka dari itu segala bentuk penciptaan harus a) dapat dipertanggungjawabkan, b) memiliki kontrol, khususnya anak-anak dan remaja. c) memperoleh perlindungan, yakni melalui penegakan undang-undang hak cipta. Permasalahan yang muncul adalah bagaimana kendali yang bisa diterapkan untuk mencekal berbagai penyimpangan, baik penyimpangan perilaku maupun tutur kata. Permasalahan tersebut dapat dirumuskan antara lain, bagaimana kategori Etika dan Logika kosakata hasil produksi bahasa di era digital, atau bahasa yang digunakan teknologi digital? Lalu tujuan kajian tersebut adalah mendeskripsikan wacana-wacana atau *discourses* dalam bahasa Indonesia di era digital dengan kategori filosofi Etika dan Logika.

Terminologi

Etika berasal dari bahasa Yunani Kuno: *ethos*, yang berarti timbul dari kebiasaan, yakni sesuatu dan bagaimana cabang utama filsafat yang mempelajari nilai atau kualitas yang menjadi studi mengenai standar dan penilaian moral. Etika mencakup analisis dan penerapan konsep seperti benar, salah, baik, buruk, dan tanggung jawab. Sedangkan etika bahasa atau berbahasa adalah perilaku berbahasa menurut norma-norma budaya. Menurut Chaer dan Agustina (2010:172) Sistem bahasa mempunyai fungsi sebagai sarana berlangsungnya interaksi manusia di dalam masyarakat, oleh karena itu dalam perilaku berbahasa hendaknya disertai dengan norma-norma yang berlaku dalam budaya itu. Dalam sebuah hadis, Rasulullah mengatakan, "Seorang muslim adalah orang yang bisa menjaga tangannya (perilakunya) dan lisannya (tuturkatanya)." Sempurnanya ajaran Islam, etika dalam berbahasa pun diatur dengan lugas.

Logika menurut Wikipedia (2018), berasal dari bahasa Yunani kuno: *logos*, yang berarti hasil pertimbangan akal pikiran yang diutarakan lewat kata-kata dan dinyatakan dalam bahasa. Logika adalah ilmu tentang pe-

narikan kesimpulan atau penalaran valid (Solso, 2008). Jadi, logika adalah ilmu pengetahuan tentang berpikir. Berpikir adalah proses umum untuk mempertimbangkan berbagai isu di dalam pikiran manusia. Perlu ditekankan bahwa secara mendasar logika terkait dengan hukum-hukum (aksioma-aksioma dan prinsip-prinsip), proposisi, inferensi (penarikan kesimpulan), argumen, dan validitas argumen. Logis atau masuk akal, merupakan ukuran yang hampir selalu dipakai dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya dalam kegiatan berilmu. Dalam logika dibutuhkan pengetahuan serta keterampilan. Pengetahuan mengenai metode-metode dan prinsip-prinsip filosofi harus dimiliki, bila seseorang ingin melatih kemampuannya dalam berpikir. Orang yang melakukan kegiatan berpikir akan menggunakan bahasa, oleh karena itu bahasa dapat dikatakan juga sebagai alat berpikir.

Teknologi Digital adalah teknologi dengan sistem operasi yang tidak lagi banyak menggunakan tenaga manusia, tetapi lebih cenderung pada sistem operasi yang serba otomatis dan canggih menggunakan format yang dapat diolah oleh komputer (Julian, 2016). *Teknologi digital* intinya adalah sistem penyampaian informasi dengan proses pengolahan data dalam bentuk numerik dengan mengkonversi gambar dan suara menjadi data digital yang terdiri dari angka 1 dan 0, sehingga menghasilkan paparan yang jauh lebih cepat. Pada teknologi sebelumnya, yakni teknologi analog, gambar dan suara diubah menjadi gelombang radio. Teknologi digital tentu saja tidak hanya mengacu pada penggunaan komputer, internet, media sosial dan *e-commerce*. Contoh alat yang mengandalkan sistem digital antara lain: MP3 Player, DVD Player, Kamera digital. Dengan teknologi digital, banyak kemudahan dalam mengakses suatu informasi dengan sangat cepat, dibandingkan teknologi analog dan teknologi sebelumnya yakni teknologi mekanik.

Sedangkan apa yang dimaksud dengan era digital, adalah istilah yang digunakan untuk masa atau periode sejak munculnya teknologi digital sebagai pengganti teknologi mekanik dan teknologi analog, di mana jaringan teknologi informasi dan komputer khususnya internet digunakan sebagai alat komunikasi.

Lingkungan sosial di era digital saat ini cenderung individual. Hal itu mengakibatkan sikap apatis dan permisif. Model pendidikan di era digital sebaiknya adalah keteladanan, bimbingan, memberi dorongan, menanamkan niat yang baik dan ikhlas. Pada era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. *Paperless* merupakan salah satu *trend* di era digital yakni meminimalisir penggunaan kertas. Kita tidak harus mencetak foto maupun dokumen yang dibutuhkan pada kertas, melainkan dalam bentuk file digital. Penyimpanan secara digital lebih aman daripada bentuk fisik dokumen dalam bentuk kertas.

Terminologi bahasa digital atau *digital language* di sini, diadopsi dari pendapat Young (2015), "*Far from infinite, the internet, it seems, is only as big as your language.*" dan pendapat Lee (2015), "*The web does not just connect machines, it connects people.*" Maka dapat disimpulkan bahwa bahasa digital atau *digital language* adalah bahasa yang digunakan dalam komunikasi dengan menggunakan alat atau jaringan teknologi informasi dan komputer khususnya internet. Bahasa digital sama pentingnya dengan bahasa manual atau tanpa menggunakan alat apapun, yakni untuk membangun hubungan antar manusia melalui komunikasi baik secara *online* maupun *offline*. Komunikasi *online* dewasa ini seolah berkuasa dalam hubungan antar manusia, sebagaimana kutipan terkenal filsuf Ludwig Wittgenstein yang mengatakan, "*The limits of my language online mean the limits of my world.*" Studi teoritis yang mencakup studi kasus praktis dan studi empiris kali ini mencoba menggabungkan perspektif ideologis dan pragmatis untuk menemukan solusi bagi permasalahan penggunaan bahasa di era digital.

KAJIAN PUSTAKA

Permasalahan etika lebih memerlukan prosedur arahan daripada menelaah intuisi atau insting. Saat etika menjadi permasalahan atau fokus penelitian atau kajian, peneliti harus menyusun analisis situasi dengan menggunakan model penalaran dengan langkah-langkah:

- Memperjelas fakta. Fakta harus mengidentifikasi apa, siapa, di mana, kapan, dan bagaimana. Hal ini dapat diuraikan dalam fenomena yang dideskripsikan pada latar belakang penelitian.
- Mengidentifikasi situasi yang menimbulkan masalah etika. Muncul konflik atau tidak.
- Menentukan alternatif tindakan, sesuai rancangan program, termasuk teori, pembahasan, dan analisis. Jika salah satu unsur etika nampak menonjol, maka analisis nilai-nilai dan alternatif dapat dipakai.
- Membandingkan konsekuensi jangka pendek dan jangka panjang, positif dan negatif.
- Membuat keputusan. Menyeimbangkan konsekuensi terhadap prinsip-prinsip etika utama atau nilai-nilai dan memilih alternatif yang paling cocok.

Perlu disadari bahwa orang yang berbeda bisa melihat situasi yang sama namun mendapatkan kesimpulan yang berbeda, bahkan setelah proses membuat keputusan walaupun secara hati-hati dan teliti. Hal ini dapat terjadi karena masing-masing orang akan menempatkan prioritas yang berbeda terhadap berbagai prinsip etika. Seseorang berperilaku secara etis maupun tidak, tentu berdasarkan alasan-alasan atau penyebab tertentu. Alasan yang pertama adalah kehilangan moral (*moral dis-engagement*), sehingga tidak memiliki pijakan dalam beretika; mereka itu bodoh, bahkan mungkin tidak pernah mengenal etika, sehingga hati nurani mereka tidak peduli dengan perilaku yang etis. Yang kedua, memiliki budaya atau karakter tidak jujur (*dis-honest*); mereka adalah apel busuk. Dan terakhir, memiliki kehidupan sosial terlalu rasional (*over-rationalisation*), menyebabkan mereka membenarkan perilaku tidak etis. Ketiga alasan tersebut merupakan analisis etika dengan klasifikasi: etika moral, etika kultural, dan etika sosial.

Etika merupakan cara seseorang atau suatu kelompok berperilaku sesuai nilai dan moral yang berlaku di masyarakat. Lalu apakah cara berperilaku tersebut harus diterapkan dalam komunikasi dunia digital. Dalam

komunikasi interpersonal, sifatnya yang sangat pribadi, pengguna media sosial seringkali melupakan etika-etika yang seharusnya digunakan. Hal ini seringkali terbawa ke dalam kehidupan nyata para pengguna media sosial tersebut dan juga sebagian masyarakat. Etika dalam berperilaku lebih mengacu pada nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat, seperti norma agama, norma susila, norma kesopanan, norma hukum, dan norma lainnya yang telah disepakati bersama dalam suatu masyarakat tertentu. Dalam media sosial, orang lain bisa menilai perilaku (etika dan logika) kita, lewat kata-kata dan bahasa yang kita gunakan melalui teks-teks yang kita posting. Kajian kali ini mencoba menganalisis perilaku (etika dan logika) pengguna media sosial Facebook melalui status-status dalam bentuk teks.

Logika adalah ilmu bagaimana cara mengevaluasi argumentasi dan penalaran. Dalam logika, prosedur analisis berarti penguraian secara detil menjadi bagian-bagian dari suatu keseluruhan. Untuk lebih seksama dapat juga mengadakan subbagian, yakni menguraikan atau memecah belah dari suatu bagian sampai ke unsur dasarnya. Logika menurut Aristoteles adalah suatu sistem berpikir deduktif (*deductive reasoning*), yang bahkan sampai saat ini masih dianggap sebagai dasar dari setiap pelajaran tentang Logika Formal. Logika deduktif berbicara tentang hubungan bentuk-bentuk pernyataan saja yang utama terlepas isi apa yang diuraikan karena logika deduktif disebut pula logika formal. Meskipun demikian, dalam penelitian ilmiahnya ia menyadari pula pentingnya observasi, eksperimen dan berpikir induktif (*inductive thinking*). Metode berpikir induktif adalah metode yang digunakan dalam berpikir dengan bertolak dari hal-hal khusus ke umum. Prinsip dasar dalam logika sering disebut juga dengan prinsip penalaran. Sedangkan metode berpikir deduktif adalah metode berpikir yang menerapkan hal-hal yang umum terlebih dahulu untuk seterusnya dihubungkan dalam bagian-bagiannya yang khusus. Aristoteles adalah orang pertama yang menulis satu sistematisasi atas logika formal dan logika dialektik, sebagai cara menyusun pikiran.

Dalam khazanah peradaban Islam persolan bahasa dan logika muncul ketika terjadi perdebatan tentang kata dan makna. Menurut Abu Bisyr Matta, makna hadir lebih awal dibanding kata, begitu pula logika muncul lebih awal daripada bahasa. Makna dan logika inilah yang menentukan kata dan bahasa, bukan sebaliknya. Manusia selalu berambisi untuk mencari kebenaran dengan cara berpikir. Pada saat itulah ilmu logika berperan penting dalam mencari suatu kebenaran. Dalam melakukan analisis terhadap logika yang digunakan para pengguna media sosial, data tidak hanya terbatas pada teks, namun juga pada penggantian pernyataan-pernyataan dengan simbol-simbol maupun *icon-icon emotion (emoticon)*. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan bahwa sejak pertengahan abad ke-19 mulai lahir satu cabang baru yang disebut dengan Logika Simbolik. Tokoh logika simbolik John Venn (1834-1923), telah menyempurnakan analisis logik dengan merancang diagram lingkaran-lingkaran yang kini dikenal sebagai diagram Venn (*Venn's diagram*) untuk menggambarkan hubungan-hubungan dan sahnya penyimpulan dari silogisme.

METODOLOGI

Pendekatan

Dalam etika dan logika berbahasa, seseorang atau masyarakat sebaiknya memahami aturan-aturan sosial yang umum digunakan, seperti: siapa yang berbicara, kepada siapa, dengan ragam bahasa apa, kapan, di mana, tentang apa, dan dengan tujuan apa. Dengan mengetahui aturan-aturan tersebut seseorang atau masyarakat, terutama di era digital saat ini, seharusnya berhati-hati dalam memilih perbendaharaan kata dalam berkomunikasi, agar terhindar dari kesalah-pahaman. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hymes (1974:) yang mengatakan bahwa suatu tindak tutur (*speech acts*) seharusnya memenuhi delapan komponen, yang bila huruf-huruf pertamanya dirangkaikan akan menjadi akronim SPEAKING, yakni: 1) *Setting and Scene*, yaitu unsur yang berkenaan dengan tempat dan waktu terjadinya percakapan. Contohnya, percakapan yang terjadi di kantin kampus pada

waktu istirahat berbeda dengan di kelas ketika perkuliahan berlangsung. 2) *Participants*, yaitu orang-orang yang terlibat dalam percakapan. Contohnya, antara mahasiswa dengan dosen, yang tentunya berbeda bila partisipannya mahasiswa dengan mahasiswa. 3) *Ends*, yaitu tujuan dan hasil percakapan. Misalnya, seorang guru bertujuan menerangkan pelajaran bahasa Indonesia secara menarik, tetapi hasilnya malah sebaliknya, murid-murid bosan karena mereka tak berminat dengan pelajaran bahasa. 4) *Act Sequences*, yaitu hal yang menunjuk pada bentuk dan isi percakapan. 5) *Key*, yaitu menunjuk pada cara atau motivasi dalam melaksanakan percakapan. 6) *Instrumentalities*, yaitu yang menunjuk pada jalur percakapan, yakni secara lisan atau tertulis. 7) *Norm*, yaitu yang menunjuk pada norma perilaku peserta percakapan. 8) *Genres*, yaitu yang menunjuk pada kategori atau ragam bahasa yang digunakan. Berdasarkan situasi dan kondisi serta contoh-contoh tersebut di atas, maka kajian kali ini menggunakan pendekatan Pragmatik dan Analisis wacana (*discourse analysis*), yang secara metodologis dipusatkan pada teori SPEAKING yang diperkenalkan oleh Hymes (1974) dan dikembangkan oleh Milburn (2012) dengan model *Ethnography of Communication*.

Fokus

Pragmatik adalah ilmu bahasa yang mempelajari pemakaian bahasa yang dikaitkan dengan konteks pemakaiannya. Makna bahasa tersebut dapat dimengerti bila diketahui konteksnya. Batasan pragmatik adalah aturan-aturan pemakaian bahasa mengenai bentuk dan makna yang dikaitkan dengan maksud pembicara, konteks, dan keadaan. Parera (2001:126) menjelaskan pragmatik adalah kajian pemakaian bahasa dalam komunikasi, yakni hubungan antara wacana (*discourse*), konteks, situasi, dan waktu penuturan berlangsung. Kajian selengkapnya yakni, a) Bagaimana intepretasi dan penggunaan tuturan; b) Bagaimana pembicara menggunakan tuturan dan pendengar memahami tuturan; dan c) Bagaimana wacana dipengaruhi oleh maksud pembicara (penutur) dan pemahaman pendengar (petutur).

Analisis wacana atau *discourse analysis* adalah cara atau metode untuk mengkaji wacana atau *discourse* yang ada atau terkandung dalam komunikasi, baik itu secara tekstual maupun kontekstual. Analisis Wacana memungkinkan peneliti untuk mengetahui motivasi yang tersembunyi di balik sebuah teks atau di belakang pilihan metode penelitian tertentu untuk menafsirkan teks. Analisis wacana adalah penggunaan bahasa yang tidak dibatasi pada bentuk-bentuk linguistik yang terlepas dari tujuan-tujuan dan fungsi-fungsi dalam kehidupan manusia (Brown, 1983:1), dan menurut Schiffrin (1994:1), analisis wacana adalah upaya menemukan konstituen-konstituen (unit-unit linguistik yang lebih kecil) yang memiliki hubungan tertentu antar konstituen dalam sejumlah tatanan yang terbatas. Syamsuddin (1997:11), menyampaikan simpulan dari pendapat beberapa ahli, antara lain Schegloff & Scals, Frasser, Searle, Richard dan Halliday, bahwa kegiatan analisis wacana adalah: 1. menganalisis interpretasi pragmatis bahasanya, baik dari bentuk maupun maksud (*form & notion*), 2. menganalisis ketergantungannya, baik pada konteks maupun pengetahuan (*context and knowledge*), 3. menganalisis berbagai unsurnya, yang terangkai dalam struktur wacana (*connecting structure*), 4. menganalisis wujudnya, dengan lebih jelas melalui situasi yang tepat (*appropriate situation*). Berdasarkan hal tersebut di atas, fokus kajian etika dan logika bahasa di era digital kali ini mengikuti prosedur analisis dengan fokus poin-poin tersebut.

ANALISIS

Berikut ini beberapa contoh data teks yang diambil dari sumber data Facebook.com, dengan menghindari dari teks SARA, dengan alasan agar tidak menimbulkan perselisihan dalam kajian dan diskusi tentang SARA antara penulis (peneliti) dengan pembaca. Kegiatan analisis berupa interpretasi, intertekstualisasi dan deskripsi sebagai berikut:

- ⁰¹ “Sebaliknya yang membohongi rakyat adalah pengkhianat. Siapa itu...? Lu pikir sendiri ya..”
oleh: Hr T. - 21/10/20118.

Interpretasi logis: Penulis status tersebut adalah pendukung salah satu kubu politik. Situasi sosial politik memancing emosinya dalam berkata-kata. Hal tersebut nampak dalam kata ‘pengkhianat’. Etika yang digunakan di sini adalah etika sosial dengan kategori *ironic* atau *sarcastic* (kasar), yakni berupa ejekan atau sindiran.

- ⁰² “Maka nikmat mana lagi yang engkau dustakan....? Hadiah terindah di hari anniversary, alhamdulillah si bungsu telah menyelesaikan studinya di FTMD ITB. Semoga ilmunya bermanfaat bagi sesama.....”
oleh: Dw S. - 19/10/2018, 1:26 PM

Interpretasi logis: Penulis status menyampaikan perasaan bahagianya dengan bersyukur karena anak bungsunya telah lulus kuliah dan diwisuda bertepatan pada saat hari ulang tahun pernikahannya. Etika yang digunakan dalam *discourse* tersebut adalah etika moral dengan kategori *spiritualistic* (kerohanian).

- ⁰³ “Well said... mbak Christine Hakim. Tapi hanya orang-orang waras yang bisa berpikir dan bersikap seperti sampeyan mbak...”
oleh: Hr T. - 21/10/2018, 9:30 PM
Interpretasi logis: Penulis status tersebut sama dengan penulis status pada data 01. Penulis tersebut mengomentari status Christine Hakim yang juga pendukung kubu politik yang sama dengannya. Implikatur yang nampak dalam *discourse* tersebut adalah bahwa, pendukung kubu lain adalah orang-orang tidak waras. Etika yang digunakan masih tetap sama dengan data 01, yakni etika sosial dengan kategori *ironic/sarcastic*.

- ⁰⁴ “Indonesia masih berduka atas bencana gempa dan tsunami yang melanda Kota Donggala dan Palu pada Jumat, 28 September silam. Banyak sekali di antara korban bencana tersebut adalah anak-anak. Mereka memang bukan siapa-siapa, tapi mereka adalah adik-adik dan anak-anak kita juga. Sahabat, mari terus peduli dan berbagi untuk semua warga terdampak gempa dan tsunami di Sulawesi Tengah...”

oleh: SharingHappines.org – 21/10/2018, 9:35 PM

Interpretasi logis: Penulis status merupakan anggota dari grup ormas Sharing Happines, sebuah organisasi penggalang dana kemanusiaan. *Discourse* yang disampaikan mengandung provokasi positif, dengan cara menceritakan tragedi bencana alam yang terjadi. Dengan mengklik tombol lanjut di bawah gambar setelah status, tersedia jumlah donasi yang bias pembaca kirim rekening grup tersebut. Etika yang digunakan *discourse* tersebut adalah etika kultural, dengan kategori *Extroversion*.

05 “❤️ Friends Forever.. Disambangi sahabat.. semoga semua sehat.. seger waras.. banyak rejeki.. tambah mulyo & masuk surgo.. Aamiin..❤️”
 oleh: Ct MPM. - 20/10/2018, 6:24 AM

Interpretasi logis: Penulis status tersebut adalah pengusaha resto. Ekspresi saat dikunjungi sahabat-sahabatnya yang makan di restonya membuatnya bahagia. Teks *discourse*-nya berupa do’a dan icon hati (❤️) yang merupakan tanda kebahagiaannya. Etika pada *discourse* tersebut adalah Etika moral dengan kategori *spiritualistic*.

Dalam kegiatan analisis, pada verifikasi data, peneliti menggunakan hasil Interpretasi data, untuk lebih mengkaji kunci informasi dengan lebih cermat, tujuannya adalah untuk menemukan inti dari berbagai informasi yang berhasil dijarah, dan mengarah kepada penemuan titik-titik simpul yang relevan dengan permasalahan sejak awal penelitian. Dengan demikian, hasil penelitian berisi interpretasi data dan temuan-temuan baru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Soenarto (2001:36) bahwa hampir semua penelitian kualitatif adalah bersifat deskriptif, agar gejala yang diteliti dapat dipahami dengan jelas dan digambarkan secara komprehensif. Dari kegiatan konklusi atau simpulan tersebut, melalui hasil interpretasi dan intertekstualisasi yang telah dilakukan, peneliti mendeskripsikan inti dari berbagai data yang telah dianalisis. Dari hasil analisis: interpretasi, intertekstualisasi dan

deskripsi data, dapatlah disimpulkan hasil analisis dalam bentuk tabel berikut ini,

Tabel 1 Klasifikasi Etika dalam status2 personal pengguna *Facebook.com*

Kategori Etika:		dalam data <i>discourse</i> :	Jumlah <i>discourse</i>
Etika Moral	<i>Spiritualistic</i> (kerohanian)	02, 05	2
	<i>Secularistic</i> (keduniawian)	07, 08, 10, 13	4
Etika Sosial	<i>Politeness</i> (sopan) -ungkapan yang halus-	06, 12, 15, 18, 20	5
	<i>Ironic / Sarcastic</i> (kasar) -ejekan / sindiran yang tajam-	01, 03	2
Etika Kultural	<i>Extroversion</i> (terbuka) -kegigihan-	04, 17	2
	<i>Introversion</i> (tertutup) -perenungan diri-	09, 11, 14, 16, 19	5

Demikianlah, hasil penelitian berisi interpretasi data dan temuan-temuan baru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Soenarto (2001:36) bahwa hampir semua penelitian kualitatif adalah bersifat deskriptif, agar gejala yang diteliti dapat dipahami dengan jelas dan digambarkan secara komprehensif. Dari kegiatan konklusi atau simpulan tersebut, melalui hasil interpretasi dan intertekstualisasi yang telah dilakukan, peneliti mendeskripsikan inti dari berbagai data yang telah dianalisis.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa etika dan logika bahasa di era teknologi digital dapat diidentifikasi melalui komunikasi yang berlaku dalam masyarakat digital. Pengguna media

sosial, secara bebas mengekspresikan pikirannya dan perasaannya melalui media digital. Sebagian pengguna dapat mengontrol kata-kata dan bahasanya dengan etika *politeness* dibandingkan yang *ironic/sarcastic* melalui interpretasi logis; namun sebagian pengguna teridentifikasi bersifat *extrovert* lebih banyak daripada pengguna *introvert*.

REFERENSI

- Brown, Gillian & George Yule. (1983). *Discourse Analysis*. New York: Cambridge University Press.
- Chaer, Abdul & Leonie Agustina. (2010). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hymes, Dell Hathaway. (1974). *Foundations of Sociolinguistics: An Ethnographic Approach*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Jandt, Fred E. (1998). *Intercultural Communication, An Introduction*. London: Sage Publication.
- Julian, Dini. (2016). *Apa itu Teknologi Digital? Pentingnya untuk bidang IT, Tugas Portofolio Semester Genap Tahun 2016* dalam <http://djulian28.blogspot.com/2016/11/ap-a-itu-teknologi-digital.html> Sponsored by: Gunadarma University.
- Lee, Tim Berners. (2015). *Language and Communities*, dalam <http://labs.theguardian.com/digital-language-divide/> Sponsored by: British Academy.
- McGrew, Anthony G., Paul G. Lewis. (2001). *Global Politics: Globalization and the Nation-State*. New York: Cambridge University Press, 1992.
- Parera, Jos Daniel. (2001). *Teori Semantik*. Edisi Kedua. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Schiffrin, Deborah. (1994) *Approaches to Discourse*. Massachusetts: Blackwell Publishers Inc.
- Setiawan, Wawan. (2017). *Era Digital dan Tantangannya, Makalah Seminar Nasional Pendidikan 2017*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Soenarto. (2001). *Dasar-dasar dan Konsep Penelitian*. Edisi revisi (diktat kuliah) Surabaya: Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Solso, Robert L., dkk. (2008). *Psikologi Kognitif*. Jakarta: PT Glora Aksara Pratama
- Sumaryono, E. (1998). *Dasar-Dasar Logika*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syamsuddin; Lilis Sulistyarningsih; Isah Cahyani. (1987). *Studi Wacana Bahasa Indonesia*. Program Penyetaraan D-III Guru SLTP. Depdikbud: Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Young, Holly. (2015). "The Digital Language Divide: How does the language you speak shape your experience of the Internet" dalam <http://labs.theguardian.com/digital-language-divide/> Sponsored by: British Academy.
- Wikipedia. (2018). *Logika*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Logika> (diakses pada tanggal 19 Oktober 2019)