

EMOTIKON DAN CHATTER: DALAM PERSPEKTIF SEMIOTIK DAN SOSIOLINGUISTIK.

Abstrak

Internet adalah teknologi komunikasi baru yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia dewasa ini. Kedudukan internet menjadi sangat penting karena memberikan kemudahan berkomunikasi bagi siapa saja dan dimana saja dalam waktu yang relatif sangat cepat. Penelitian ini membahas tentang komunikasi via internet, ragam bahasa (register) yang dipergunakan oleh pemakai internet serta sikap bahasa mereka dalam melakukan proses komunikasi tersebut. Dalam hal ini yang menjadi fokus adalah kegiatan mengobrol (chatting) via internet yang merupakan salah satu fasilitas paling populer yang dilakukan oleh para penggemarnya. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan semiotik untuk mengetahui arti tanda-tanda yang dipakai dan pendekatan sosiolinguistik untuk melihat ragam bahasa dan sikap bahasa chatter. Sebagai hasil penelitian ini diketahui bahwa dalam percakapan on-line (chatting), para chatters ternyata menggunakan ragam bahasa yang berbeda dari yang lain. Ragam bahasa yang dipergunakan adalah ragam bahasa informal dengan menekankan pada ke'irit'an dalam penggunaan kata dan kalimat sehingga penggunaan singkatan dan lambang-lambang emosi atau emotikon sangat dominan. Sedangkan sikap bahasa yang diperlihatkan oleh para chatter cenderung positif karena kesamaan bentuk bahasa yang dipergunakan dengan ragam bahasa yang mereka pergunakan sehari-hari.

1. Pendahuluan

Dalam era globalisasi dewasa ini, perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi telah merambah ke seluruh aspek kehidupan manusia tanpa batas. Bagaimana berkomunikasi jarak jauh, menggali dan berbagi informasi merupakan tuntutan yang tidak dapat terelakkaan bagi seorang manusia modern. Dengan menggunakan sarana internet, hal-hal tersebut diatas sangat memungkinkan karena internet menawarkan kemudahan-kemudahan dalam mengakses semua informasi dari belahan dunia manapun. Selain itu, internet turut memberikan kemudahan untuk berkomunikasi bagi/dengan siapa saja dan dimana saja dalam waktu relatif lebih cepat

Dalam makalah ini akan dibahas tentang salah satu bentuk kegiatan berinteraksi yang dapat dilakukan orang melalui internet, yaitu percakapan on-line (yang lebih dikenal dengan istilah chatting) dengan menekankan pada ragam bahasa yang dipergunakan.

Internet (*international networking*) merupakan dua komputer atau lebih yang saling berhubungan membentuk jaringan komputer sehingga meliputi jutaan komputer yang ada di dunia yang dapat berinteraksi dan saling bertukar informasi. Internet juga merupakan sebuah perpustakaan besar yang didalamnya terdapat informasi atau data yang tak terbatas. Informasi atau data tersebut dapat berupa text, graphic, gambar dan lain sebagainya dalam bentuk media elektronik (Mohan et.al : 2001, Daryanto:2004). Berbeda dengan internet yang dikenal sekarang, pada awalnya internet merupakan suatu jaringan computer yang dibentuk oleh Department Pertahanan Amerika di awal tahun 60an dengan sebutan ARPAnet yang hanya diperuntuk bagi kepentingan penelitian militer. Sekarang jika orang berbicara tentang internet, maka yang dimaksud adalah bagian dari internet yang disebut *world wide web* (www). Disamping world wide web, internet juga memiliki fasilitas komunikasi lain yang dapat dipergunakan seperti *e-mail* (electronic mail), *mailing list* (milis), *chats group* (*Internet Relay Chats*), *newsgroup* dan lain sebagainya.

Dengan menggunakan fasilitas komunikasi diatas, pengguna internet dapat melakukan komunikasi via komputer (*Computer-Mediated Communication*) baik secara langsung dalam bentuk *chatting* maupun tidak langsung dalam bentuk milis dan *e-mail*. Kegiatan tersebut sama halnya dengan melakukan percakapan (*conversation*) ataupun berkirim surat di dunia nyata. Namun segalanya dilakukan di dunia maya yang

didalamnya terlibat orang-orang yang kemungkinan besar tidak saling mengenal sama sekali.

Keadaan ini ditegaskan oleh Rheingold seorang ahli *cyberspace* (dalam Noblia: 1998 dan Mohan et al : 2001) yang menyatakan bahwa:

"In cyberspace, we chat and argue, engage in intellectual intercourse, perform acts of commerce, exchange knowledge, share emotional support, make plans, brainstorm, gossip, feud, fall in love, find friends and lose them, play games and metagames, flirt, create a little high art and a lot of idle talk. We do every thing people do when people get together, but we do it with words on computer screens, leaving our body behind. Millions of us have already built communities where our identities commingle and interact electronically, independent of local time or location. The way few of us live now might be the way a larger population will live, decade hence."

Berdasarkan kutipan diatas jelas dipahami bahwa dalam komunikasi via komputer orang juga melakukan hal yang sama dengan apa yang mereka lakukan dalam kegiatan sehari-hari seperti pemilihan topik, tujuan pembicaraan dsb. Sehingga pada saat bersamaan para pengguna internet membentuk komunitas sendiri yaitu dikenal dengan istilah 'komunitas virtual' dengan atau tanpa melepaskan identitas pribadi. Hal ini dimungkinkan karena ketika seseorang masuk (log on) ke dalam dunia cyber, ia bisa saja menggunakan satu atau lebih nama samaran dalam bersosialisasi.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengungkapkan gejala kebahasaan yang terkait dengan emotikon dan penggunaannya di kalangan chatters sekodya Padang akibat dari semakin memasyarakatnya penggunaan fasilitas internet sebagai alat komunikasi jarak jauh. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan ragam bahasa yang digunakan oleh para chatters.
2. Menelusuri dan memerikan emotikon-emotikon apa saja yang dipergunakan oleh

- para chatter dalam berinteraksi sesamanya.
3. Menjelaskan arti emotikon-emotikon yang digunakan.
 4. Mengamati dan menjelaskan faktor-faktor apa saja yang mendorong terjadinya penggunaan emotikon dikalangan chatters.
 5. Mengamati, mencermati dan memaparkan bagaimana sikap para chatters terhadap emotikon. Dalam hal ini pengamatan dilakukan untuk melihat standarisasi emotikon yang digunakan para chatter.

2. PEMBAHASAN

2.1 Percakapan On-line (Chats/ Chatting)

Chats dalam dunia nyata menurut Webster Dictionary didefinisikan sebagai. "percakapan informal dalam situasi santai (*Informal conversation or talk in an easy familiar manner*). Sedangkan percakapan (*conversation*) menurut Nofsinger (1971:3) memiliki karakteristik bersifat interaktif dimana sedikitnya dua orang harus terlibat didalamnya dan terjadi pertukaran pesan dalam dunia nyata. Dalam hal ini pembicara melakukan giliran dalam menyampaikan informasi sehingga suatu percakapan pada prinsipnya merupakan kegiatan yang berkesinambungan.

Sebenarnya munculnya istilah *chats* dewasa ini lebih menggambarkan kepada kegiatan komunikasi dalam bentuk tertulis yang dilakukan melalui perangkat komputer atau percakapan yang dilakukan secara online (Pardosi : 2001). Dengan menggunakan internet, chatting merupakan suatu kegiatan percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan komputer pada saat bersamaan. Kegiatan ini merupakan suatu 'percakapan' yang dilakukan secara tertulis pada suatu tempat (*chat site/chatroom*)

dimana sekelompok orang dari belahan dunia mana saja terlibat di dalamnya. Dalam beberapa hal, *chatting* juga dapat dilakukan oleh dua orang dengan perjanjian untuk bertemu pada waktu tertentu dan channel tertentu pula (Neuge 2003).

Sebagai media komunikasi interaktif, *chatting* membutuhkan kemampuan tertentu. Seorang *chatter* harus mengetahui bagaimana mengoperasikan komputer dan mengakses internet. Ia juga harus mengetahui perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan. Akhirnya seorang *chatter* juga harus mengetahui dan mempelajari bahasa yang dipergunakan dalam *chatting*. Untuk melakukan *chatting*, para *chatter* biasanya memerlukan program khusus yang disediakan oleh provider yang ada di internet. Dua provider yang terkenal adalah Yahoo Messenger dan mIRC (*Internet Relay Chat-Client for Windows*).

Berbeda dengan percakapan di dunia nyata yang memiliki aturan jelas, seperti adanya *turn taking*, *adjacency pairs*, dsb, *chatting* justru sebaliknya. *Chatting* merupakan bentuk percakapan dalam bentuk text yang tidak jelas aturan mainnya. *Chatters* bisa datang (*log-on*) dan pergi (*log off*) sesukanya, tanpa harus mengucapkan salam ataupun kalimat pembuka lainnya. Dalam satu chatroom kemungkinan terdapat 2 – 20 orang *chatting*. Dengan kondisi seperti itu percakapan yang terjadi sudah tentu akan ‘ramai’ dan ‘sibuk’. Sehingga tidak mungkin dapat ditentukan siapa bicara apa setelah siapa. Jika saatnya tiba, setiap *chatter* akan berbicara sehingga dialog yang terjadi akan sering tumpang tindih (*overlapping*) satu sama lainnya. Contohnya : ketika seorang *chatter* bergabung dalam suatu chatroom (*mIRC*), ia akan melihat orang-orang yang sedang saling mengirim pesannya satu sama lain. Pada saat itu ia untuk ikut nimbrung ia akan mengetik salam seperti ‘*Hallo semua..*’. Untuk mengetahui apakah ia diterima

dalam channel tersebut, maka akan ada respon yang diberikan terhadap salam yang dimulai oleh si pendatang. Respon ini bisa diberikan oleh seorang atau beberapa *chatter* yang sedang bergabung dalam channel tersebut sehingga menimbulkan tumpang tindih (*overlaps*) atau ‘suara yang ramai’. Hal ini terjadi karena tidak adanya tanda-tanda yang jelas untuk menunjukkan siapa yang harus menjawab dan kapan seseorang *chatter* mendapat kesempatan ‘berbicara’ seperti halnya dalam percakapan biasa. Jika dalam percakapan biasa seorang mendapat giliran bicara ditandai oleh intonasi, tatapan mata, *gesture* si pembicara, maka seorang *chatter* hanya akan mulai berbicara ketika teks sudah masuk. Kemungkinan tumpang tindih (*overlapping*) terjadi lebih besar, jika teks tersebut sampai kepada banyak *chatters*. Contohnya sebagai berikut:

<PoO> *waalaikum salam*

<PoO> *wb CinduA*

<CinduA> *sape ya*

<ce_hujan> *haha..<*

<PoO> *capa yach*

<CinduA> *weks*

<ce_hujan> *hehe*

<ce_hujan> *PoO = Olang*

Dari contoh diatas terlihat bahwa (PoO) terlihat memulai chatting dengan mengucapkan salam yang langsung dibalas oleh dua *chatter*, yaitu <CinduA> dan <ce_hujan> yang kebetulan pada saat itu sedang chatting. Dalam hal ini terlihat bahwa salam sebenarnya

ditujukan kepada salah seorang chatter yakni <CinduA>, tapi salam tersebut juga dibalas oleh <ce_hujan> karena pada saat bersamaan salam tersebut juga terbaca olehnya.

Disamping masalah diatas, dalam *chatting* kemungkinan terjadinya kesalahpahaman (misinterpretasi) juga sangat besar. Tidak seperti dalam percakapan sehari-hari dimana antara pembicara dan pendengar saling mengenal satu sama lain, dalam *chatting* pada umumnya mereka yang bergabung didalamnya adalah orang-orang yang tidak saling mengenal dan kemungkinan berasal dari latar belakang budaya yang berbeda. Oleh karena itu, untuk mengerti apa yang sedang dibicarakan di suatu *chatroom*, seorang *chatter* harus memperhatikan apa yang dibicarakan melalui kalimat yang ada. Dengan kata lain ia harus jeli untuk melihat pesan yang mana yang sedang ditujukan untuk dirinya. Hal ini disebabkan karena seorang chatter hanya menerima teks tanpa ada factor pendukung seperti aspek paralinguistik (seperti artikulasi, intonasi, tekanan dsb) dan *gesture* (gerak tubuh, mimik, dsb) karena percakapan yang terjadi tidak dilakukan secara tatap muka (face to face). Biasanya dalam *chatting* dipergunakan kalimat-kalimat yang singkat dan pendek. Heggerty (2004) mengemukakan alasan-alasan sebagai berikut:

1. Jika terdapat beberapa chatter yang 'berbicara' dalam satu kesempatan, maka dibutuhkan respon yang cepat. Oleh karena itu dalam *chatting* kecepatan mengetik memegang peranan sangat penting.
2. Karena sebagian besar *chatter* tidak pernah bertemu dan saling mengenal, maka kalimat yang singkat dan pendek dianggap dapat mengurangi kesalahpahaman seminimal mungkin dalam memahami teks.

Sebagai contoh terjadinya kesalahpahaman dalam chatting dapat dilihat pada segmen berikut:

1. <catch_me> yup, ina
2. <catch_me> ever go here?
3. <falcon_007> NOOO
4. <falcon_007> Bt I WLI GO NOW
5. <falcon_007> BECOZ I HAVE LOT OF FRIENDS THERE
6. <falcon_007> BUT I HAVEN'T MET A SINGLE ONE
7. <catch_me> OKE BYE
8. <falcon_007> WHY
9. <catch_me> U SAID U WILL GO
10. <falcon_007> HAVE 2 GO ANYWHERE

Pada contoh diatas telah terjadi kesalahpahaman yang dilakukan oleh <catch_me> terhadap kalimat yang disampaikan oleh lawan bicaranya. Kalimat (4) dipahami oleh <catch_me> sebagai kalimat penutup. Sehingga <falcon_007> menyatakan keheranannya terhadap respon yang diberikan oleh <catch me> pada kalimat (8).

Selanjutnya Gudykunst (dalam Heggerty, 2000:7) menegaskan 5 (lima) alasan yang dapat menyebabkan misinterpretasi dalam *chatroom*:

1. *We can never know the state of mind – the attitude, thoughts, and feeling – of the other people.*
2. *We depend on messages, which are frequently ambiguous, to inform us about the attitude and wishes of other people.*
3. *We use our own coding system, which may be defective, to decipher these messages.*
4. *Depending on our state of mind at a particular time, we may be biased in our method of interpreting other people's behavior.*

5. *The degree to which we believe that we are correct in divining another person's motives and attitudes is not related to the actual accuracy of our belief.*

Berdasarkan pengamatan penulis ragam bahasa yang dipergunakan oleh para *chatter* adalah ragam bahasa 'suka-suka'. Dikatakan demikian karena *chatter* hanya mempergunakan kalimat dan mempersingkat kata yang mereka suka. Walaupun ada beberapa singkatan kata atau kalimat yang wajib diketahui dikalangan mereka, tapi tidak sedikit pula *chatter* yang menyingkatkan kata seenaknya.

Kondisi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa chatting merupakan suatu percakapan yang bersifat terbuka dimana partisipan tidak saling mengenal sama sekali dan percakapan dilakukan tanpa bertatap muka. Sehingga *chatter* dapat bersembunyi dibalik komputer dan tidak perlu bertanggung jawab untuk apa yang telah mereka katakan. Jika pembicaraan berlangsung tidak sesuai dengan yang mereka inginkan, *chatter* tinggal meninggalkan *chatroom* dengan atau tanpa permisi dan mungkin akan kembali lagi dengan mempergunakan nama lain. Sebagai contoh dapat dilihat pada segmen berikut:

1. <awan_coy> *u ada keluarga ga di pku*
2. <ELPISA> *ada*
3. <awan_coy> *dimana..*
4. <ELPISA> *deket terminal*
5. <ELPISA> *di duri jg ada*
6. <ELPISA> *aloo*

No such nick/channel

Pada contoh di atas terlihat bahwa percakapan yang terjadi tidak selesai sebagaimana seharusnya. Hal ini terjadi karena salah seorang chatter <awan-coy> keluar (log of) dari chatroom tanpa salam sama sekali.

Dalam chatting kecepatan dan waktu sangat memegang peranan penting. Hal ini mendorong para pengguna internet menggunakan bahasa yang relatif singkat dan bahkan menggunakan symbol-simbol tertentu dalam menyampaikan maksud. Sebagai akibatnya variasi bahasa yang digunakan oleh para *chatter* dianggap sebagai ragam bahasa tersendiri pula yang hanya diketahui oleh mereka yang sering melakukan interaksi *chatting* via internet. Cara yang paling efektif dilakukan adalah dengan mengoptimalkan lambang-lambang yang terdapat di *key board* komputer. Sebagai contoh dapat dilihat segmen chatting berikut ini:

1. <GADIES> *bagik*
2. <Ke-2> *gw 20 f*
3. <Ke-2> *pdg*
4. <Ke-2> *u*
5. <GADIES> *pku*
6. <Ke-2> *nm loe sp*
7. <GADIES> *ul*
8. <Ke-2> *;-)*
9. <Ke-2> *gw lg da problemant...*

Pada contoh diatas terlihat penggunaan kalimat yang singkat dan pendek *nm loe sp* (*nama elo siapa? - nama kamu siapa?*) yang ditujukan untuk menanyakan identitas lawan bicara. Disini terlihat bahwa kalimat yang dipergunakan jelas bukan kalimat

bahasa Indonesia yang baku dan benar melainkan bahasa yang dikenal sebagai bahasa gaul, yaitu bahasa yang banyak dipakai dalam pergaulan kawula muda di Indonesia, khususnya di kota-kota besar. Contoh lain terlihat pada baris (9) dimana pemakaian kalimat lain yang singkat muncul kembali. *gw lg da problemani...* (*gua lagi ada problem nih* atau saya sedang ada masalah, nih). Beberapa singkatan yang berhasil diperoleh dalam survey awal penelitian ini adalah:

Asl	singkatan dari <i>age, sex, location</i> .	Pls	singkatan dari <i>please</i>
U1	singkatan dari <i>you first</i> .	Btw	singkatan dari <i>by the way</i>
Np,	singkatan dari <i>No problem</i>	Gtg	singkatan dari <i>get to go</i>
Lol	singkatan dari <i>laughing aloud</i>		
Kul or ker	singkatan dari kuliah atau kerja		

Disamping menggunakan kata-kata yang singkat dalam 'berbicara', para chatter juga menggunakan lambing-lambang tertentu untuk menggambarkan ekspresi wajah atau situasi emosi pada saat melakukan chatting. Salah satu lambang yang banyak digunakan oleh para chatter adalah emotikon. Emotikon (*emotion icon*) adalah ikon yang dipergunakan untuk menunjukkan reaksi emosional pemakainya agar lawan bicara dapat menangkap perasaan yang sedang dialami pada saat itu juga (Neotek, May 2001). Emotikon juga merupakan tanda-tanda non-verbal yang terdapat pada komputer yang berfungsi untuk menggantikan suara ataupun ekspresi emosi orang yang tidak dapat dilihat di komputer. Oleh karena itu penggunaan emotikon dianggap dapat mengisi kekurangan tidak adanya petunjuk non verbal dalam komunikasi via komputer.

Emotikon pertama kali diciptakan oleh FrankLoufrani, seorang jurnalis Amerika, pada tahun 1970. Awalnya Loufrani menciptakan satu ikon yang dikenal dengan nama

smiley yang terdiri dari titik dua dengan tanda kurung tertutup di sampingnya [:)]. Kemudian pemakaian emotikon berkembang dengan pesat seiring majunya teknologi komunikasi jarak jauh dengan adanya fasilitas chatting dan sms (short message system). Emotikon merupakan pengoptimalan pemakaian lambang-lambang yang ada dalam keyboard komputer. Sebagian besar merupakan kombinasi dari tanda titik dua, garis atau strip dan tanda lain yang relevan dengan ekspresi yang akan diungkapkan. Sebagai contoh untuk emotikon cemberut dipergunakan titik dua, strip atau garis dan buka kurung sehingga menjadi [:-(]. Begitu pula dengan emotikon lainnya.

Banyaknya emotikon-emotikon yang tercipta karena lambang-lambang ini bersifat universal dan dapat mewakili pesan-pesan yang ingin disampaikan secara singkat dan tepat (Artato & Kusuma, 2002) Ikon sendiri dalam ilmu linguistik termasuk kajian semiotik. Bersama dengan simbol dan indeks, ikon menjelaskan hubungan antara tanda dan acuannya (referent). Emotikon yang paling banyak dipakai dan dikenal dikalangan para chatter diantaranya adalah:

:) atau :-) atau :o)	= senyum	:-) = mengedip
:-*	= mencium	:-P = menjulurkan lidah
:-x	= mulutku terkunci	:-(= cemberut
:'(= menangis	0:-) = malaikat
:-D	= tertawa	

Berdasarkan survey awal yang dilakukan penulis makalah terhadap 149 orang chatter, emotikon smiley [:)] yang paling dominan dipergunakan oleh para chatter (49%). Diikuti dengan emotikon tertawa [:D] 11 % dan emotikon cemberut [:-(] 5 %. Kemunculan masing-masing emotikon ini tentu saja sangat dipengaruhi oleh topik dan suasana hati chatter ketika percakapan sedang dilakukan.

Selain dari emotikon *smiley* yang banyak dipakai, terdapat pula emotikon lain yang tidak kalah populernya dikalangan chatter, yaitu emotikon *kaomoji* yang berasal dari Jepang. Emotikon ini terdiri dari lambang-lambang yang juga dapat menggambarkan ekspresi wajah. Dibandingkan *smiley* yang jika dilihat dengan memiringkan wajah, emotikon *kaomoji* (*kao*: wajah dan *moji* : huruf) dapat dilihat dengan cara biasa, yaitu secara tegak lurus.

Emotikon ini biasanya terdiri dari tanda kurung tutup [()] sebagai wajah, tanda kutip [^ ^] sebagai mata, garis bawah sebagai mulut [_], dan huruf o kecil sebagai hidung. Sedangkan elemen utamanya adalah tanda kurung yang membentuk pipi dan garis bawah yang membentuk mulut (Pasaribu : 2003). Kadang dapat ditambahkan gerakan tangan dengan menyisipkan karakter atau tanda tertentu seperti contoh berikut: (^o^)_d. Gambaran tersebut jika diperhatikan mirip sebuah wajah yang dibentuk dari tanda buka dan tutup kurung untuk membentuk sebuah wajah, tanda panah atas untuk membuat mata dan huruf o kecil seperti hidung. Sedangkan huruf d kecil disamping wajah tersebut lebih memiliki kemiripan dengan ibu jari yang diletakkan disamping wajah tersebut. Secara keseluruhan wajah tersebut memiliki makna *bagus* atau *sangat bagus*.

Sebagai contoh lain dapat dilihat data berikut:

1. <ce_18> umur, jenis kelamin dan lokasi kamu ?
2. <Ke_2> 19 tahun wanita
3. <Ke_2> kamu?
4. <ce_18> 18 tahun
5. <Ke_2> yeee kok sama...(^^)

6. <Ke_2> nama kamu siapa ya..?

Dari data diatas terlihat pemakaian emotikon kaomoji yang terdiri dari tanda kurung [()] yang menggambarkan wajah, panah atas [^ ^] yang melambangkan mata dan tanda strip [-] yang melambangkan hidung. Kesemua elemen tersebut membentuk sebuah wajah yang sedang tersenyum atau sedang bahagia. Jika dilihat konteks penggunaannya, emotikon *kaomoji* ini diartikan sebagai ekspresi tersenyum, lebih tepatnya senyum persahabatan.

Selanjutnya dari penelitian yang telah dilakukan berhasil dikumpulkan emotikon berikut maknanya sesuai dengan yang dipergunakan dan dimaksud oleh 211 chatter yang diambil dari 10 café internet di kota Padang. Pada tabel ini frekwensi keterpakaiannya dalam angka dan persentase , antara lain:

No.	Jenis Emotikon	Arti	Frekwensi	Kemunculan (%)
1.	:), :-), :o)	Senyum	198	49
2.	:P	Menjulurkan lidah	20	4,95
3.	:D	Tertawa lebar	26	6,43
4.	:)o	Senyum kaget	2	0,49
5.	{	Sedih, kecewa	20	4,95
6.	:(Meneteskan air mata	4	0,99
7.	??	heran dan bertanya-tanya	2	0,49
8.	:), :o)	menggedipkan mata	20	4,95
9.	(^ ^)	tersenyum	4	0,99
10.	@----)---)----	bunga mawar	6	1,48
11.	(* *)	tersipu	1	0,24

12.	!~!	menangis	1	0,24
13.	==>	Selanjutnya..	2	0,49
14.	.P~	menjulurkan lidah	10	2,47
15.	:P!~	menjulurkan lidah kaget	2	0,49
16.	T-T	menangis	2	0,49
17.	:0	kaget	2	0,49
18.	^_^	senyum	6	1,48
19.	8D	tawa lebar	4	0,99
20.	:*	mencium	3	0,74
21.	:?(sedih dan bertanya-tanya	2	0,49
22.	q)	wisudawan	4	0,99
23.	(^_^)	tersenyum	2	0,49
24.	:)-	senyum <i>meledak</i>	2	0,49
25.	:/	ragu-ragu	12	2,97
26.	:9	menjilat ludah	2	0,49
27.	:s	apa?	2	0,49
28.	8)))	tersenyum pakai kacamata	4	0,99
29.	s:)	memakai kaca mata	2	0,49
30.	p:p	menjulurkan lidah berkali-kali	2	0,49
31.	;,>	what, tersenyum	2	0,49
32.	:))	tersenyum lebar	10	2,47
33.	:	berpikir	5	1,23
34.	(^o^)^v	tertawa lebar	6	1,48
35.	v(^o^)^v	bahagia	4	0,99
36.	(^o^)/~~	selamat tinggal	8	1,98
TOTAL			404	100

Dari tabel diatas dapat dilihat variasi emotikon yang dipakai oleh informan. Walaupun demikian terdapat beberapa emotikon yang sangat dominan yang dipergunakan dalam percakapan on-line tersebut seperti [:)], [:D], [:(], [:P], [:)], [:/]. Hal ini disebabkan karena bentuk emotikon-emotikon tersebut lebih mudah diingat dan paling umum dipergunakan.

Sikap bahasa (*language attitude*) menurut Kridalaksana (1993:197) adalah posisi mental atau perasaan terhadap bahasa sendiri atau bahasa orang lain. Sementara Kristiansen (Coupland & Jaworsky, 1997: 291) menyatakan bahwa „*language attitude are complex psychological entities which involve knowledge and feeling as well as behaviour, and are sensitive to situational factors.*“ Dalam hal ini dapat dipahami bahwa sikap bahasa adalah suatu sikap atau pandangan dari pengguna bahasa terhadap suatu bahasa yang dipengaruhi oleh faktor psikologis.

Banyak penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli sosiolinguistik untuk mengetahui bagaimana sikap suatu kelompok terhadap suatu bahasa. Romanine (1989) dan Kristiansen (Coupland & Jaworski : 1997) menyatakan bahwa mengamati sikap berbahasa suatu kelompok merupakan suatu pekerjaan yang tidak mudah. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa instrumen yang dipergunakan dalam mengamati sikap bahasa suatu kelompok (questioner dan wawancara) hanya dapat mengetahui *pendapat* mereka tentang sesuatu bukan *sikap* mereka sebenarnya terhadap sesuatu. Namun demikian Hoffman (1991) mencoba melihat sikap bahasa (*language attitude*) berdasarkan dua komponen: pertama, secara intrinsik atau integratif yang mengacu kepada pandangan pribadi (*emotive perception*) pengguna bahasa. Kedua, dengan melihat faktor ekstrinsik yang mengacu pada nilai-nilai instrumen bahasa itu sendiri.

Sedangkan de Klerk & Barkhuizen dan Saunders (dalam Rianita : 1999) mengamati sikap bahasa sebagai suatu preferensi yang berkaitan dengan kecenderungan untuk menerima atau menolak penggunaan bahasa tersebut dengan cara tertentu.

Berdasarkan uraian diatas dan dengan memperhatikan data yang diperoleh dari para chatter, maka terlihat bahwa penggunaan ragam bahasa yang berbeda dalam percakapan on-line tidak menjadi masalah bagi mereka. Karena pada dasarnya penggunaan bahasa dalam chatting walaupun pendek dan singkat tapi bahasa yang mereka pergunakan bukan bahasa yang baru dan mengikat. Ragam bahasa dalam percakapan on-line sebenarnya nyaris sama dengan percakapan sehari-hari yang mereka lakukan yaitu ragam bahasa informal dan tidak standar. Hanya saja dalam percakapan on-line penggunaan singkatan kata dan atau tanda-tanda lebih bervariasi dan ekspresif karena tersedianya emotikon yang dapat mereka buat sendiri atau langsung diambil dari internet.

Dalam hal ini faktor lawan bicara juga menjadi hal yang penting. Karena sebagian besar dari para informan adalah anak muda yang berumur antara 18-22 tahun (77,7%) sedangkan hanya sebagian kecil yang berusia dibawah 18 tahun dan diatas 22 tahun (22,3%) , maka variasi bahasa yang dipergunakan adalah variasi bahasa yang dikenal dengan istilah bahasa gaul yang penuh dengan istilah-istilah yang memang telah mereka pakai sesama mereka dalam kesehariannya (jargon).

3. Kesimpulan

Internet sebagai produk kemajuan teknologi mempermudah terjadinya komunikasi instan. Dengan fasilitas mailing list, chats dan e-mail, internet berhasil

memiliki penggemarnya sendiri. Chatting sebagai salah satu sarana komunikasi via komputer yang paling populer memiliki ciri khas yang tidak jauh berbeda dengan bentuk percakapan sehari-hari. Perbedaan yang paling mendasar diantara keduanya adalah chatting tidak memiliki aturan yang jelas seperti layaknya percakapan sehari-hari. Dengan bentuk percakapan tertulis, chatting memiliki peluang untuk menyebabkan salah pengertian terhadap pesen yang dikirim. Hal ini didukung oleh kenyataan bahwa dalam chatting Partisipan hanya tergantung sepenuhnya pada layar monitor dan *keyboard* computer dan tidak bisa melihat faktor non-verbal dalam berbicara seperti gesture, mimik dsbnya sebagai factor pendukung.

Penggunaan ragam bahasa yang 'suka-suka' dan tidak standar menyebabkan pengguna fasilitas chatting memiliki komunitasnya sendiri. Perbedaan yang mendasar dari penggunaan variasi bahasa ini adalah penyingkatan kata atau kalimat serta penggunaan emotikon sebagai cerminan ekspresi si penggunanya.

Sebagai suatu kelompok yang memiliki ragam bahasa sendiri, para partisipan percakapan on-line ini menganggap bahasa yang mereka pergunakan sangat bervariasi dan menarik. Hal ini disebabkan karena bahasa yang mereka gunakan bukan bahasa yang baru bagi mereka melainkan bahasa yang mereka gunakan juga dalam pergaulan mereka sehari-hari. Kalaupun ada perbedaan, itu hanya terletak pada kebiasaan menyingkat kata dan penggunaan emotikon yang bervariasi untuk mengisi kekurangan dalam mengekspresikan perasaan mereka ketika sedang on-line.

*** sekian ***