

HUMANIORA DAN ERA DISRUPSI

E-PROSIDING SEMINAR NASIONAL PEKAN CHAIRIL ANWAR

Kerja Sama FIB Universitas Jember, HISKI Jember, dan ATL Jember

Editor: Heru S.P. Saputra, Novi Anoeграjekti, Titik Maslikatin, Zahratul Umniyyah, L. Dyah Purwita Wardani SWW

Vol. 1, No. 1, Oktober 2020

ISBN: 978-623-7973-08-9

Halaman 31—41

URL: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/prosiding/issue/view/1031>

Penerbit: Jember University Press

PERILAKU BERBAHASA MASYARAKAT PADA ERA DISRUPSI

Bambang Wibisono

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

bangwib@yahoo.co.id

Abstrak

Perilaku berbahasa berkembang sesuai zaman. Dalam makalah ini dibahas implikasi era disrupsi terhadap perilaku berbahasa, terutama perilaku berbahasa kaum milenial, dan tantangan yang dihadapi oleh para linguist. Pada era disrupsi ini telah terjadi perubahan perilaku berbahasa, dari perilaku berbahasa secara verbal ke perilaku berbahasa secara digital. Generasi digital tidak lagi bertanya tentang arah, tujuan, tentang jalur, dan tentang ongkos, jika mereka naik taksi dan memesan makanan, secara lisan. Dalam era disrupsi ini, ucapan terima kasih secara lisan cenderung diganti dengan menekan tombol bintang penanda rating. Oleh karena itu, para linguist ditantang untuk memformulasikan kembali prinsip-prinsip berbahasa, terutama kesantunan berbahasa, dan objek kajian linguistik. Para guru bahasa juga ditantang untuk memformulasikan kembali materi pembelajaran bahasa dan pendekatan yang digunakan.

Kata kunci: disrupsi, milenial, perilaku berbahasa

PENDAHULUAN

Sekarang ini kita berada pada satu zaman (era), yang oleh beberapa orang, misalnya, oleh Kasali (2017); dan Sabar (2020) disebut sebagai era disrupsi. Secara etimologis, kata ini dipinjam dari bahasa Inggris *disruption*, disesuaikan penulisannya menjadi disrupsi. Kata *disruption*, menurut Echols dan Sadily (1986) adalah kata benda, yang berarti ‘gangguan’, ‘kekacauan’. Misalnya, tampak pada frasa *disruption of power servive* (gangguan tenaga listrik). Oleh Salim (2002), *disruption* diartikan sebagai: (1) gangguan, (2) kekacauan, dan (3) perpecahan. Kata kerjanya adalah *disrupt*, berarti mengganggu, mengacaukan. Misalnya, dalam kalimat *John kept talking so that he disrupted the whole class* (John terus berbicara sehingga mengganggu seluruh kelas). Selain berarti mengganggu kata *disrupt* berarti memecahkan. Contoh, dalam kalimat *The quarrels of the different political parties seemed likely to disrupt the state* (Perselisihan antara partai-partai politik yang berbeda itu kemungkinan besar akan menjerumuskan negara ke dalam perpecahan). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata *disrupsi* diartikan sebagai ‘hal tercerabut dari akarnya’.

Dengan demikian, era disrupsi dapat diartikan sebagai era atau zaman, yang pada zaman itu terjadi kekacauan dan ketercerabutan dari akarnya. Era atau zaman

terjadinya perpindahan, dari kenyataan lama ke kenyataan baru, yaitu perpindahan kenyataan fisik, geografis, ke kenyataan dunia maya, mulai dari komunikasi, informasi, permainan, dan pemetaan (Sabar, 2020); Era disrupsi adalah era, yang menurut James Mittelman (dalam Rakhman, 2020) adalah era *the compresses the time and space aspects of social relations* (mengompres aspek ruang dan waktu dalam hubungan sosial), akibat perkembangan teknologi informasi pada revolusi industri 4.0. Akibat perkembangan teknologi informasi yang dahsyat, era ini telah membuat yang jauh menjadi dekat. Era ini telah menghadirkan para kawan dan lawan yang tidak tampak. Mereka seolah-olah tidak ada, tetapi ada. Dalam peperangan, tidak ada lagi bambu runcing, pedang, senjata berkaliber M82A1, ataupun rudal mematikan, namun hanya dengan sekali klik, semuanya binasa. Itulah perang pada zaman disrupsi. Para lawan tidak terlihat berkeliaran di mana-mana, tetapi ada di mana-mana, yang sulit dideteksi, ditebak apalagi ditangkap, sebab pada mereka ada malaikat dan juga setan. Seperti malaikat karena mereka pandai membaca peluang, kreatif, inovatif dan futuristik. Seperti setan karena mereka menggusur lapangan kerja, mengurangi keuntungan, dan menghilangkan harapan para *incumbent* atau pemain-pemain konvensional yang pernah mapan (Sabar, 2020). Masih segar dalam ingatan kita tentang melejitnya prodak Nokia yang pada periode lalu menguasai pasar global, dan hanya beberapa tahun berselang prodak Black Berry pun melejit sekaligus menekan dan bahkan menghapus produk Nokia dari panggung pasar global. Namun, Black Berry nyatanya hanya dapat bertahan untuk sementara waktu saja, setelah smartphone super canggih dari produk Apple diluncurkan dalam arena pasar global. Era disrupsi tidak muncul tiba-tiba, tetapi muncul dari sejarah panjang peradaban manusia.

Disrupsi terjadi, ditengarai, sejak Steven Sasson menemukan kamera digital (1975-1976) yang dilakukan untuk memenuhi munculnya teknologi memori, yaitu Charge Complex Device (CCD). Pemicu utama era disrupsi ini adalah hadirnya internet di bidang teknologi informasi. Peter H. Diamandis (dalam Rakhman, 2020) mengemukakan bahwa disrupsi tidaklah berdiri sendiri dalam ruang yang vakum. Terjadinya revolusi informasi yang ditandai oleh lahirnya era teknologi digital telah berhasil mengubah seluruh aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, maupun dalam bidang pertahanan keamanan. Hal tersebut, salah satunya adalah ditemukan dan berkembangnya internet.

Perkembangan internet, paling tidak, dapat dibagi ke dalam tiga gelombang perkembangan. Gelombang pertama (1985-1999), adalah *From Zero to One*. Pada gelombang ini, terinspirasi oleh pemikiran Toffler, para tokoh dunia, seperti, Jobs, Gates, Case, Moore, Scott Mc Nearly, dan Grove bergerak dan mengerahkan segala upaya untuk membuka dan mewujudkan konektivitas internet. Mereka berusaha menghasilkan produk-produk untuk membuka akses, seperti menghasilkan modem, mikroprosesor, perangkat keras, dan jejaring yang memungkinkan terhubungnya internet.

Gelombang kedua (2000-2015), adalah aplikasi dan komersialisasi. Pada gelombang ini konektivitas internet terbentuk. Kemunculan mesin pencari “google” bukan saja mematikan *Yellow Pages*, tetapi juga memperkuat komunitas dunia dalam

mengorganisasi realitas, membentuk identitas, mencari teman, kekasih, barang, hiburan, tempat, informasi, dan lain-lain. Pada gelombang ini, muncul produk-produk yang membuat manusia dapat berpindah dari alam fisik geografisnya ke dunia maya, mulai berpindahnya menonton pertunjukan secara langsung beralih ke menonton via video, bermain di alam nyata beralih ke alam maya, dari melakukan pemetaan secara langsung di lapangan, beralih ke pemetaan menggunakan alat (dron), dan sarana komunikasi. Tokoh-tokoh dalam gelombang ini adalah Mark Zuckerberg, Lary Page, Jack Ma, Steve Chang, Jawed Karim, dan Sergey Brin.

Gelombang ketiga (2016), adalah zaman *Internet of Things*. Inilah saatnya internet hidup mandiri dan tidak lagi sekadar menjadi milik perusahaan-perusahaan perintis internet. Dengan internet memungkinkan tercapainya kemajuan dalam bidang kesehatan, pendidikan, transportasi, pelayanan publik, keagamaan, perdagangan yang lebih sehat, dan masih banyak lagi. Pada era ini, perdagangan melalui dunia maya menjadi semakin intens, membuat para pendatang baru menantang korporasi-korporasi besar dan para *incumbent* yang sudah mapan.

Era disrupsi adalah suatu era yang tidak dapat dihindarkan. Perubahan adalah suatu keharusan. Oleh karena itu, era “*Zero to One*” sudah berakhir, dan saat ini kita berada pada era gelombang ketiga internet yang bergerak luar biasa cepat, eksponensial, dan sulit dikejar oleh mereka yang mendiamkannya. Intinya, internet dapat membuat semua yang menempel pada tubuh manusia, pakaian, rumah, mobil, kota, industri dan sebagainya, menjadi amat cerdas karena terhubung dengan sensor internet. Internet telah berhasil mengubah gaya hidup masyarakat, transportasi, industri ekonomi, sosial, dan budaya, serta tatanan sosial. Dalam tatanan sosial, misalnya, terbentuk masyarakat jejaring (*networking society*), yang memaksa orang bekerja dan berpikir lebih cepat, dengan *disruptive mindset*, yaitu cara berpikir yang memungkinkan orang bergerak tanpa batasan ruang dan waktu (Kasali, 2017; Sabar, 2020; Rakhman, 2020). Pada era disrupsi perubahan terjadi sangat pesat.

Sesuai dengan judul makalah dan tema seminar ini, yang perlu dipertanyakan adalah: (1) apakah implikasi era ini terhadap perubahan perilaku berbahasa, terutama perilaku berbahasa kaum milenial?; (2) tantangan apa yang dihadapi oleh para linguis?; (3) haruskah ada pendekatan baru dalam kajian linguistik dan pembelajaran bahasa? Persoalan ini menarik untuk didiskusikan pada seminar ini. Adapun perilaku berbahasa yang dimaksud adalah aktivitas bertutur yang dilakukan oleh seseorang ketika dihadapkan pada situasi komunikasi tertentu (lihat Fishman, 1972; Hamers dan Blanc, 1995; Sumarsono dan Paina, 2002; Holmes 1997; Nababan, 1986; Chaer dan Leoni, 1995; dan Wibisono, 2007).

BAHASA, PERILAKU BERBAHASA, DAN ZAMANNYA

Perkembangan bahasa dan perilaku berbahasa mengikuti zamannya, sehingga dari bahasa yang digunakan dapat diterka terjadi pada zaman apa dan dikemukakan oleh siapa. Hal ini dikarenakan zaman ditandai oleh bahasa dan perilaku berbahasa. Apa lagi jika dikaitkan dengan adagium, slogan (baca: jargon) yang digunakan oleh kelompok

masyarakat, terutama kelompok penguasa. Pada hampir setiap zaman ada jargon yang dipopulerkan oleh kelompok masyarakatnya, terutama oleh kelompok orang yang sedang memegang kekuasaan (*the ruling class*). Untuk membuktikannya, coba kita terka ini bahasa atau pernyataan siapa, pada zaman apa? Pernyataannya adalah, (1) “Saudara-saudara, ini adalah tahun *Vivere pericoloso*. Pernyataan selanjutnya, adalah, (2) “Saudara-saudara, menghadapi masa yang semangkin sulit ini, marilah kita mengencangkan ikat pinggang kita”, atau “Piye kabare, isih enak zamanku to?” (3), “Saudara-saudara, agar kita bisa *take off* kita harus kembangkan teknologi canggih kita”, (4) “Kita harus perangi Kolusi, Korupsi, dan Nepotisme, karena KKN adalah musuh kita bersama”, (5) “Ah, gitu aja kok repot”. Demikian juga halnya dengan penggunaan adagium. Adagium “merdeka atau mati” sangat populer ketika Indonesia berusaha memperjuangkan dan mempertahankan kemerdekaan. Adagium, “pembangunan” dan “mengentaskan kemiskinan” sangat populer ketika Indonesia berjuang mewujudkan swasembada pangan, dan adagium “perangi KKN” sangat populer ketika Indonesia berusaha berjuang menuju zaman reformasi. Begitulah bahasa, yang dalam perspektif sosiolinguistik, bahasa adalah cermin masyarakat, yang dalam perspektif budaya, bahasa adalah unsur budaya dan praktik budaya, yang dalam perspektif psikolinguistik, bahasa adalah ekspresi fenomena kejiwaan penuturnya (Chaika, 1986; Duranti, 2000; Wierzbicka, 1992).

Berkaitan dengan perilaku berbahasa yang terjadi pada era disrupsi saat ini, minimal ada dua model perilaku berbahasa yang ada di masyarakat, yaitu perilaku berbahasa model aplikasi digital atau semi-digital dan model perilaku berbahasa non-aplikasi digital yang biasanya dilakukan oleh makhluk pra-digital. Perilaku berbahasa model aplikasi digital dilakukan oleh anggota masyarakat yang melek atau semi melek digital, terutama oleh kaum milenial, dan perilaku berbahasa model pra-digital dilakukan oleh anggota masyarakat yang belum melek digital, biasanya kaum tua. Pelan-pelan, tetapi pasti model perilaku berbahasa menggunakan aplikasi digital akan menggantikan model perilaku berbahasa non-aplikasi digital. Model perilaku berbahasa non-aplikasi digital dan aplikasi digital itu tampak pada contoh berikut ini.

Model 1 (perilaku berbahasa yang partisipan tuturnya tidak menggunakan aplikasi digital):

Konteks: topik tuturan adalah mengantarkan penumpang pergi ke terminal Tawang Alun. Pelaku tutur: tukang ojek konvensional (A) dan penumpangnya (B). B meminta kepada A untuk diantarkan ke terminal bus Tawang Alun, dari Kampus Tegalboto. Setelah bertemu di pangkalan ojek, pojok bundaran DPRD, A bertanya kepada B. B menjawab pertanyaan A. Tuturan dan urutan tindak tuturnya sebagai berikut.

Tuturan:

A: Ojek Pak? Mari. Mau ke mana sampeyan?

B: Ke Terminal Tawang Alun. *Sanapa?*

A: Biasa, *telok poloh*.

B: Abeh, *mak ongge. Berik segomek. Segomek gih?*

A: *Gih pon, segomek.*

(Setelah mereka saling memakai helm, mereka lalu menaiki sepeda motor berdua menuju terminal Tawang Alun. Akan tetapi, setelah sampai di Jalan Trunojoyo, lalu lintas padat merayap, karena bersamaan dengan waktu pulang anak sekolah, B bertutur kepada A).

B: Lho, kok macet? Carikan jalur yang tidak padat ya?

A: Ya, kita belok kiri masuk GNI lalu ke kanan, nanti ke kiri lagi, ke kanan lagi, sampai Kaliwates. Bebas macet, kalau lewat situ. Lewat Pasar Tanjung, macet. Nggak sampai-sampai nanti.

B: Ya. Lewat jalur situ saja.

(Setelah berhasil melewati kemacetan di Jalan Trunojoyo dan Pasar Tanjung, mereka sampai Jalan Gajah Mada, Kaliwates. Di tengah jalan mereka saling bercerita lagi tentang kemacetan yang terjadi di kota Jember setelah ada Lippo Plaza dan Tran's Mart).

A: Dulu, tidak pernah ada macet. Lancar saja perjalanan ke terminal. Sekarang, setelah ada Lipo dan Tranmart, jadi macet. Lebih-lebih ketika malam Minggu. Banyak macetnya di sini.

B: Ya. Dulu tidak ada ceritanya Jember macet ya?

A: Ya, tidak ada ceritanya. Kok sekarang pas begini. Tambah maju tambah macet. Gimana cara mengatasinya ya? Jalan tidak tambah lebar. Kendaraan tambah terus.

(Perjalanan sudah hampir sampai di tujuan. Sudah hampir sampai terminal bus Tawang Alun. Sebelum sampai tempat tujuan, A bertanya kepada B).

A: Nanti turun mana? Di dalam atau di luar?

B: Di luar saja, dekat pintu keluar bus.

A: Akan ke mana sampeyan?

B: Surabaya.

A: Lebih enak turun situ. Langsung naik. Di situ saja ya turunnya?

B: Ya.

(Setelah sampai di tempat penurunan, B memberikan uang ongkos perjalanan sambil bertutur kepada A)

B: Tadi dua lima, ini tiga puluh, bonusnya 5 ribu. Terima kasih ya.

A: Lho, mak bennyak? Terima kasih ya.

B: Ma-sama.

Model 2 (perilaku berbahasa yang partisipan tuturnya menggunakan aplikasi digital):

Konteks: topik tuturan adalah mengantarkan penumpang pergi ke terminal Tawang Alun. Pelaku tutur: tukang ojol (ojek online) (A) dan penumpang (B). B meminta kepada A untuk diantarkan ke terminal bus Tawang Alun, dari Kampus Tegalboto. Setelah B melakukan aplikasi gojek di gawainya, B dijemput oleh Mas Ojol (A). A bertanya kepada B. B menjawab pertanyaan A. Tuturan dan urutan tindak tuturnya adalah sebagai berikut.

A: Pak Bambang?

B: Ya. Mas Ijal?

A: Siap.

(Setelah mereka saling memakai helm, mereka lalu menaiki sepeda motor berdua menuju terminal Tawang Alun. Sampai di tempat tujuan, mereka lalu saling mengucapkan terima kasih. Tidak ada lagi pertanyaan tentang ongkos gojeknya berapa, turun di mana, akan pergi ke mana, jika jalur utama macet alternatifnya lewat jalur mana, dan seterusnya. Sampai-sampai, seperti tidak tampak bahwa B membayar ongkos pengantaran kepada A, karena sudah dibayar via OPO).

Kita perhatikan dan kita bandingkan perilaku berbahasa yang terdapat dalam peristiwa tutur model 1 dan model 2 tersebut. Tujuan tutur model 1 dan model 2 sama, yaitu perihal pengantaran ke terminal Tawang Alun, Jember. Pada model 1 tampak bahwa jumlah kalimat yang dituturkan oleh partisipan tutur lebih banyak daripada yang dituturkan oleh partisipan tutur model 2. Artinya, perilaku verbal (baca: perilaku lisan) pada model 1 lebih banyak daripada perilaku verbal yang diperagakan oleh komunikasi model 2. Pertuturan model 1 diawali oleh pertanyaan B kepada A bahwa B hendak pergi ke mana dan A disuruh mengantarkan B ke mana. B mengatakan bahwa ia akan pergi ke terminal bus Tawang Alun, dan meminta A untuk mengantarkannya. Setelah itu, B bertanya kepada A, jika bersedia mengantarkan B ke terminal Tawang Alun, ongkosnya berapa. A meminta ongkos 30 ribu rupiah untuk jasanya mengantarkan B. Akan tetapi, B mengatakan bahwa berdasarkan pengalaman sebelumnya, ongkosnya adalah 25 ribu rupiah. B mencoba menawar ongkos pengantaran, tidak 30 ribu, tetapi 25 ribu rupiah. A memenuhi keinginan dan penawaran B. Setelah mereka bersepakat tentang harga, mereka lalu melakukan kegiatan berikutnya, yaitu kegiatan pengantaran ke terminal Tawang Alun. Sampai di Jalan Trunojoyo terjebak macet. Agar cepat sampai di tempat tujuan, mereka berunding tentang jalan alternatif yang dapat dilalui. A mengajukan alternatif melalui jalur tikus, yaitu pertigaan Golden Maret belok kiri, GNI belok kanan, Talang Sari belok kiri, sebelum jembatan belok kanan, melewati Hotel Aston, belok

kanan, keluar jalan utama, lalu ke terminal Tawang Alun. Setelah berhasil melewati kemacetan di Jalan Trunojoyo dan Pasar Tanjung, mereka sampai di Jalan Gajah Mada, Kaliwates. Di tengah jalan mereka saling bercerita lagi tentang kemacetan yang terjadi di kota Jember setelah ada Lippo Plaza dan Tran'sMart. Setelah perjalanan sudah hampir sampai di tempat tujuan, A bertanya kepada B, bahwa A menghendaki diturunkan di Tawang Alun bagian mana, di dalam terminal atau di luar terminal. B meminta diturunkan di luar terminal, tepatnya dekat pintu keluar bus.

Pada model 2 tampak bahwa jumlah kalimat yang dituturkan oleh partisipan tutur lebih sedikit daripada yang dituturkan oleh partisipan tutur pada model 1. Artinya, perilaku verbal (baca: perilaku lisan) pada model 2 lebih singkat daripada perilaku verbal yang diperagakan pada model 1, yaitu hanya terdiri atas 3 tuturan, yaitu pertanyaan A, jawaban B dan pernyataan A.

Perilaku berbahasa yang tampak berbeda antara model 1 dan model 2 adalah jika pada model 1 masih ada pertanyaan bermacam-macam. Tidak demikian halnya dengan yang ada pada model 2. Pada model 2 sudah tidak ada lagi pertanyaan tentang tujuan, tentang ongkos, perbincangan tentang alternatif jika jalur utama macet, dan tentang tempat diturunkan. Sampai-sampai, seperti tidak tampak bahwa B membayar ongkos pengantaran kepada A, karena sudah dibayar via OPO. Ucapan terima kasih disampaikan dengan sangat singkat, karena dalam aplikasi gawai yang mereka gunakan sudah ada perintah tekan tombol bintang sebagai pengganti penilaian B atas pelayanan yang telah diberikan oleh A. Mengapa perilaku verbal (baca: perilaku lisan) pada model 2 lebih singkat daripada perilaku verbal yang diperagakan pada model 1, yaitu hanya terdiri atas 3 tuturan? Hal ini disebabkan, sebelum B meminta A untuk mengantarkannya ke terminal, B sudah melakukan komunikasi tertulis kepada A melalui aplikasi yang digunakan, yaitu aplikasi Gojek. Dalam aplikasi tersebut B sudah harus menyebutkan bahwa tempat B ada di mana, dan B akan pergi ke mana, B dijemput di mana, dan ongkos pengantarannya berapa, lalu jika mau membayarkan ongkos dibayarkan secara tunai atau melalui e-money (go-pay).

Dari perbandingan antarkedua model tersebut diketahui bahwa ada kecenderungan perilaku berbahasa secara lisan digantikan oleh perilaku berbahasa tulis. Akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini ada kecenderungan perilaku berbahasa secara bersemuka (*face-to-face*) tergantikan oleh perilaku berbahasa secara virtual. Kini berkomunikasi tidak hanya terjadi secara tatap muka, namun juga bermedia komputer atau dikenal dengan istilah *computer mediated communication* (CMC). Jika dulu proses komunikasi hanya terjadi secara off-line (tatap muka), kini dapat berlangsung secara on-line atau virtual (melalui penggunaan jaringan internet). Lebih-lebih, setelah hadirnya banyak platform yang dapat dimanfaatkan oleh komunitas maya untuk berkomunikasi, seperti facebook, twitter, instagram dan lainnya. Melalui media-media itu kita tidak hanya dapat bercakap-cakap, tetapi juga dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, panggilan video dan pesan suara. Pada aplikasi-aplikasi tersebut terdapat beragam *sticker* atau *emoticon* yang dapat mewakili perasaan penggunanya. Dengan demikian, pada saat ini sedang dan

telah terjadi perubahan perilaku berbahasa yang diperagakan oleh masyarakat. Belum lagi, jika kita simak perkembangan penggunaan kosa kata yang digunakan oleh kaum milenial dalam berkomunikasi saat ini. Dalam bahasa Indonesia, kaum milenial sering kali menggunakan kosa kata baru yang menurut mereka seperti merupakan tanda kekinian.

Kata *kepo*, *kuy*, *kane*, *takis* sekarang ini seperti sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat. Generasi milenial memiliki kreativitas yang luar biasa, sehingga mereka mampu memodifikasi kata dari bahasa Indonesia ini. Mereka mempunyai metode membalikkan kata, contohnya *yuk* dibalik menjadi *kuy*. Begitu juga dengan kata yang lain, seperti *enak* diubah menjadi *kane*, *sikat* diubah menjadi *takis*, dan lain-lain. Inilah metode pembalikan kata yang dilakukan oleh generasi milenial dan menjadikan untuk bahasa sehari-hari mereka. Kata *cabs*, *sans*, *nongs* bukan merupakan singkatan, melainkan hanya kata yang dipotong atau dipersempit serta ditambahkan huruf "s" oleh para generasi milenial dalam menggunakan bahasa mereka. Contohnya seperti kata *cabut* diambil *ut*-nya dan ditambahkan *-s*, sehingga menjadi *cabs*, kata *santai* dihilangkan *ta*-nya diganti dengan *s*, sehingga menjadi *sans*, dan kata *nongkrong* diubah menjadi *nongs*. Penggunaan kalimat, "Kids zaman now" menjadi tren di kalangan generasi milenial, meskipun hanya digunakan untuk guyonan mengomentari kelakuan anak-anak zaman sekarang. Kata *tercyduk* yang merupakan pelesetan kata dari *terciduk* atau *ciduk* yang biasanya digunakan oleh pihak kepolisian, sekarang digunakan oleh generasi milenial sebagai bahan sindiran untuk orang-orang yang 'tertangkap basah melakukan hal-hal yang memalukan'. Kata *pelakor* adalah salah satu kata yang cukup populer sejak tahun 2017. Kata *pelakor* adalah akronim atau singkatan dari "perebut laki-laki orang". Istilah ini sering digunakan oleh generasi milenial karena maraknya kasus perselingkuhan yang terjadi di masyarakat. Selain itu, generasi milenial sering menjadikan ucapan para pejabat yang dianggap menarik ke dalam daftar kosa kata bahasa mereka. Misalnya, penggunaan kata *tenggelamkan*. Kita mengetahui Bersama bahwa kata "tenggelamkan" adalah jargon yang dimiliki Menteri Kelautan dan Perikanan, Susi Pudjiastuti. Kata ini cukup populer di kalangan generasi milenial. Pada mulanya kata "tenggelamkan" dimaksudkan untuk memberantas kejahatan kapal-kapal asing pencuri ikan di perairan Indonesia. Namun, kata ini dijadikan oleh generasi milenial untuk menggantikan kata patahkan, matikan, dan hentikan, meskipun bernada humor atau kelakar.

Lebih-lebih, setelah wabah Covid-19 menjadi pandemi global. Wabah Covid-19 tidak hanya telah mendisrupsi tatanan dunia, tetapi juga berimplikasi terhadap perubahan perilaku berbahasa dan telah mendorong lahirnya ekspresi-ekspresi berbahasa baru. Perubahan yang paling tampak akibat wabah ini adalah hilangnya peran tubuh secara aktual dalam peristiwa komunikasi, karena digantikannya cara berkomunikasi secara tradisional menjadi bentuk cara berkomunikasi jarak jauh atau daring. Dalam komunikasi tradisional tubuh adalah pembawa pesan sekaligus pesan itu sendiri. Keberadaan tubuh bukan hanya menegaskan pesan verbal, melainkan menjadi unsur yang mampu memperkuat, melemahkan, bahkan menegaskan keberadaan pesan. Peran

tubuh yang sangat dominan, kini tereduksi dan tergantikan oleh yang serba maya. Tubuh aktual saat ini diganti oleh tubuh virtual yang dihadirkan melalui gambar atau video. Peran tubuh aktual diganti oleh tubuh virtual. Untuk menggantikannya, teknologi menyediakan aneka fitur, seperti emotikon, emoji, stiker, dan sejenisnya. Meskipun, fitur-fitur itu tidak dapat menggantikan tubuh, tetapi telah mengubah aturan-aturan baru dalam pertuturan.

Perubahan gaya hidup akibat persebaran Covid-19 juga membuat masyarakat mempertanyakan jargon-jargon lama. Persebaran Covid-19 juga mempengaruhi aspek semantik bahasa. Misalnya, pertama kali dalam sejarah, bahwa jargon” Bersatu kita teguh, bercerai kita runtuh” dievaluasi dan diganti menjadi “Bersatu kita runtuh, bercerai kita teguh”. Meski dikemas sebagai humor, gejala ini menunjukkan bahwa pandemi ini memiliki implikasi terhadap perubahan makna tuturan. Inilah salah satu bukti bahwa ada hubungan antara bahasa, masyarakat, terutama akibat adanya teknologi yang berkembang di masyarakat.

Fenomena saat ini menunjukkan bahwa peran alat (instrument) berbahasa semakin dominan dalam komunikasi jarak jauh. Dalam konteks ini alat bisa merujuk pada segala sarana yang memungkinkan komunikasi daring terlaksana. Alat dapat berupa perkakas keras seperti telepon seluler, kamera, dan papan ketik, juga perkakas lunak seperti kecepatan internet, aplikasi, kecerdasan buatan dan sebagainya. Besarnya peran alat membuat karakteristik bahasa masyarakat kini lebih banyak ditentukan oleh jenis alat yang digunakannya. Kehadiran media sosial membawa pengaruh besar terhadap bahasa. *Pertama*, pada aspek topik, untuk perbincangan di internet didominasi topik sehari-hari. *Kedua*, pada ranah jenis tindak tutur, bahasa lisan yang awalnya berorientasi interaktif bergeser ke orientasi deklaratif atau mengumumkan, dan memamerkan. *Ketiga*, *twitter* mendidik penggunaanya menggunakan tuturan singkat namun atraktif. *Keempat*, identitas penutur bergeser dari identitas jelas menuju identitas semu atau *pseudoidentity* (Graham dan Hardaker, 2017). Pengaruh ini membuka kemungkinan akan lahirnya variasi bahasa berbasis teknologi, bukan berbasis geografis atau berbasis kelas sosial. Faktor etnik, psikologis, dan sosiologis memang masih berperan, namun cenderung berkurang. Kemungkinan lahirnya variasi bahasa baru itu sangat rasional karena sarana komunikasi ternyata tidak hanya memengaruhi gaya komunikasi, melainkan juga cara kerja otak. Penulis Amerika, Nicholas Carr (2010) menunjukkan bahwa internet telah mengubah cara otak bekerja dalam mengolah informasi. Hipotesisnya tentang pengaruh kognitif internet didasari fakta neurosains bahwa otak manusia sangatlah plastis. Meskipun keplastisannya berkurang seiring bertambahnya usia, sifat plastis itu tidak pernah benar-benar hilang. Melihat kenyataan ini ada kemungkinan bahwa nanti bahasa naratif akan digantikan oleh bahasa visual (gambar). Misalnya, ucapan berduka karena telah titinggalkan oleh seseorang yang dikenal, terutama oleh orang yang sangat disayangi dan dia pergi untuk selamanya, sekalipun ia pergi ke tempat yang lebih baik, yang sering dinarasikan sebagai, "Saya sekeluarga turut berduka atas musibah yang kini sedang menimpa keluarga ini. Jangan Khawatir dan resah. Berdoalah kapada Tuhan karena Tuhan sanggup menghibur

orang-orang tertekan yang berseru kepadanya”, bisa jadi nanti diganti oleh emoticon. Demikian pula, ucapan narasi, "Innaalillahi wainnalillahi rojiun. Semoga Allah mengampuni segala dosa dan menerima Amal ibadah teman kita (nama almarhum atau almarhumah). Kesabaran serta ketabahan semoga ada pada keluarga yang ditinggalkan”, bisa jadi diganti oleh emoticon. Sebaliknya, luapan rasa kegembiraan karena teman kita menduduki jabatan baru dan kita senang dengan teman kita yang memperoleh kesenangan itu, yang dinarasikan dengan ucapan, “Selamat atas terpilihnya Anda sebagai pejabat baru di lembaga ini. Semoga lembaga kita semakin maju dan berkembang, Saya siap membantu,” bisa jadi nanti diganti oleh emoticon. Wacana rayuan kita, “Di kala hening di malam sunyi, di kala itu hatiku selalu terngiang-ngiang padamu. Ingatanku hanya selalu tertuju padamu. Bayanganku selalu hanya pada kamu. Pikiranku selalu memikirkanmu. Kegembiraanku akan selalu kubagikan kepadamu. Bahkan, hidup dan matiku hanyalah untukmu. Hidup-matiku kuserahkan semuanya kepada mu, “diganti oleh emoticon atau stiker.

SIMPULAN

Harus diakui bahwa fenomena disrupsi sedang terjadi. Kawan-lawan misterius senantiasa sedang mengincar. Pelan-pelan, tetapi pasti kawan atau lawan tersebut akan menyerang dan menggusur ketertinggalan kita. Tidak ada lagi tempat untuk bersembunyi apalagi memilih untuk lari. Jika perusahaan-perusahaan besar berskala internasional saja kolaps dalam rentang waktu singkat, apalagi kita para pengkaji ilmu sosial-humaniora, yang notabene masih belum memahami kemajuan teknologi informasi digital sepenuhnya, yang di dalamnya masih banyak diisi oleh kaum pra-digital ini. Kolapsnya perusahaan-perusahaan berkaliber internasional seperti perusahaan Nokia, Blacberry, dan lain-lain bukan karena mereka tidak mampu bersaing, tetapi justru karena mereka enggan untuk keluar dari zona nyaman pemikirannya. Para *incumbent* (baca: yang ada saat ini) tidak berani membuat terobosan baru yang kreatif, inovatif, dan antisipatif, tetapi malah berusaha mengurung diri dalam pola pemikiran lama. Oleh karena itu, satu-satunya solusi dalam menghadapi era ini, siapapun harus senantiasa mau menjadi pembelajar, harus mau selalu berpikir kreatif, inovatif, dan antisipatif.

Teknologi dapat digunakan seoptimal mungkin sebagai inspirasi dalam mengembangkan keterampilan berbahasa. Semakin kreatif dan bervariasi akan semakin baik. Namun, batas yang ketat harus ditetapkan jika berkaitan dengan nilai-nilai dasar masyarakat dan kemanusiaan. Kerukunan, saling menghormati, dan kasih sayang adalah nilai-nilai yang terlalu berharga jika dilangkahi oleh perkembangan teknologi. Oleh karena itu, betapa pun teknologi mengubah bahasa masyarakat, perubahan itu tidak boleh sampai menegasikan nilai-nilai dasar kemanusiaan tersebut. Inilah tugas berat dan tantangan yang harus dihadapi oleh pegiat ilmu humaniora, masa sekarang dan pada masa-masa mendatang.

Pada masa karantina akibat covid-19 seperti sekarang, penggunaan permainan daring (*game online*) cenderung meningkat. Intensitas penggunaan game daring ternyata

juga dapat menimbulkan perubahan bahasa. Permainan yang mengandung perkelahian atau peperangan memicu penggunaan kata makian dalam intensitas lebih sering. Ketika kebiasaan itu dibawa pada komunikasi luring dapat menyebabkan standar kesantunan menurun. Kondisi demikian menunjukkan bahwa teknologi-teknologi baru memiliki implikasi terhadap bahasa masyarakat. Teknologi bukan hanya mengubah bentuk ekspresi berbahasa, melainkan juga menggeser nilai-nilai dan aturan dasarnya. Perubahan itulah yang membuat teori-teori linguistik lama harus diuji relevansinya. Jika teori-teori tersebut tidak lagi relevan maka diperlukan pendekatan baru dalam studi kebahasaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Carr, N. 2010. *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains*. New York: W.W Norton & Company.
- Chaer, A. dan Leoni A. 1995. *Pengantar Sociolinguistik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Chaika, E. 1986. *Language the Social Mirror*. Rowley: Newbury House Publishers, Inc.
- Duranti, A. 2000. *Linguistic Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Echols, J.M. & Shadily, H. 1986. *Kamus Indonesia-Inggris*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fishman, J. A. 1972. *The Sociology of Language: an Interdisciplinary Social Science Approach to Language in Society*. Rowley: Newbury House Publisher.
- Graham, S.L. and Hardaker. 2017. "(Im)politeness in Digital Communication" in J.Culpeper et al. (eds). 2017. *The Palgrave Handbook of Linguistic (Im)politnes*, 785-814.
- Hamers, J. F dan Blanc, M.H.A. 1995. *Bilinguality and Bilingualism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Holmes, J. 1997. *An Introduction to Sociolinguistics*. London: Longman Group UK Limited.Holmes 1997;
- Kasali, R. 2017. *Disruption*. Jakarta: Gramedia Sarana Utama.
- Nababan, PWJ. 1986. *Sociolinguistik: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Gramedia.
- Rokhman, F. 2020. 'Covid-19 dan Linguistik Disruptif'. Dalam *Suara Merdeka.com*. Diakses Rabu, 06 Mei 2020, pukul 16.00.
- Sabar, F. 2020. 'Era Disrupsi dan Lawan-Lawan Misterius' dalam <https://voxntt.com/2019/04/08/era-disrupsi-dan-lawan-lawan-misterius/43939/> Diakses, Rabu, 07 Mei 2020.
- Salim, P. 2002. *The Contemporary English-Indonesian Dictionary*. Jakarta: Modern English Press.
- Sumarsono dan Paina P. 2002. *ABCD Sociolinguistik*. Yogyakarta: Penerbit Sabda.
- Wibisono, B. 2007. *Etnografi Komunikasi dalam Penelitian Perilaku Berbahasa*. Jember: Jember University Press.
- Wierzbicka, A. 1992. *Semantics, Culture, And Cognition: Universal Human Concepts In Culture-Specific Configurations*. New York: Oxford University Press.