

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS
Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa
Identitas Bangsa di Cyber Media.

Ahmad Toni

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur, Jakarta

Email: tonianthonovubl@gmail.com

ABSTRACT

Reality is reality pseudo cyber media whose presence is marked by the massive forms of online technology in human life. A reality of each page, website and social media construct their own language to lead users or user media to interact and socialize. Simulacra media put every nation and individuals are at liberty patterns capable of bridging between real reality and real reality lingkungannya with its pseudo-reality. Reality Indonesian as the national language in the historicity of the struggle for independence is increasingly abandoned by the young generation as the younger generation technology, an era which began terjerabut online generation of the nation's cultural roots. DJ online community that led the young generation in communication patterns, spawned a new vocabulary that its presence becomes a threat to Indonesian as the language of the nation's identity.

Keywords: *Simulacra, Construction, Indonesian, Kaskus.*

ABSTRAK

Realitas cyber media ialah realitas semu yang kehadirannya ditandai dengan semakin masifnya bentuk-bentuk teknologi online dalam kehidupan manusia. Sebuah realitas yang masing-masing laman, situs dan social media mengkonstruksi bahasanya sendiri untuk menggiring pengguna atau user media dalam berinteraksi dan bersosialisasi. Simulacra media menempatkan setiap bangsa dan individu berada pada pola-pola kemerdekaan yang mampu menjembatani antara realitas nyata lingkungannya dengan realitas nyata dan realitas semu yang dimilikinya. Realitas bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dalam historisitas perjuangan kemerdekaan kini semakin ditinggalkan oleh generasi muda bangsa sebagai generasi muda berteknologi, sebuah era generasi online yang mulai terjerabut dari akar budaya bangsanya. Komunitas online kaskus yang menggiring generasi muda bangsa pada pola-pola komunikasi, melahirkan perbendaharaan kata baru yang kehadirannya menjadi ancaman bagi bahasa Indonesia sebagai bahasa identitas bangsa.

Kata kunci: Simulacra, Konstruksi, Bahasa Indonesia, Kaskus.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi yang ditandai dengan kemunculan komunikasi berbasis internet dengan kemunculan web 1.0, yang memaksa segenap negara di dunia mulai meninggalkan media komunikasi konvensional. Kemunculan komunikasi web 1.0 yang awalnya hanya untuk kepentingan militer Amerika Serikat lambat laun dipergunakan untuk kepentingan pemerintahan hingga perdagangan. Komunikasi ini merupakan jenis komunikasi satu arah yang ditujukan kepada khalayak melalui konektivitas jaringan internet. Setelah beberapa tahun kemudian komunikasi 2.0 menjadi sorotan dalam penggunaan internet sebagai media terbesar di abad teknologi modern, dalam tahap ini user (pengguna) diberikan kebebasan untuk bisa memberikan kontribusi dalam penyampaian pesan. User diposisikan sebagai pelaku komunikasi dan sekaligus penikmat informasi yang berbasis internet. Konsep ini melahirkan bentuk-bentuk baru dalam berinteraksi melalui jaringan internet yang mengubah cara-cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi lintas wilayah, negara dan budaya.

Publik pengguna internet dikejutkan lagi dengan kemunculan web 3.0 yang menjadikan dan memanjakan user sebagai

pelaku utama dalam berkomunikasi, user diposisikan sebagai pelaku komunikasi dalam komunitas yang integral, salah satu produk yang dimunculkan dari perkembangan teknologi ini, semua user bisa berintegrasi dalam media komunitas yang lebih besar mencapai ribuan orang dari berbagai belahan dunia, seperti myspace, friendster, facebook, twitter, google+, dan lain-lain, bahkan user bisa memanfaatkan laman dengan leluasa dalam aplikasi yang beragam sebagai website, blog dan laman-laman pribadi lainnya.

Konteks komunitas cyber media memunculkan segenap berbisnis online, e-commerce, e-shopping, e-magazine, e-zine dan lain-lain. Komunitas terbesar dalam berbagai segi kehidupan memaksa orang mau tidak mau berintegrasi, bersosialisasi, dan berhubungan secara public maupun secara private, media cyber merupakan media terbesar berinteraksi dan bersosialisasi dalam segenap permasalahan dan kepentingan realitas nyata melalui realitas media yang terhubung dalam jaringan internet.

Media komunitas berbasis cyber terbesar di Indonesia ialah kaskus.us, laman ini menghubungkan ribuan orang dalam bersosialisasi, bergosip, berniaga, berdiskusi, berinteraksi, dan sebagainya. Kaskus sebagai situs komunitas yang berdomain us memiliki

keunikan berbahasa sebagai bahasa interaksi komunitas yang tidak dimiliki oleh situs komunitas lain, kaskus menawarkan sebuah bahasa interaksi yang telah menjadi standard pergaulan komunitas online yang mereka ciptakan. Sebuah bahasa universal dalam konteks bergaul, bersosial dalam ranah dunia komunitas online yang tercipta sebagai proses simulasi media cyber.

KERANGKA TEORI DAN KONSEP SIMULACRUM DAN PRODUKSI MAKNA

Simulacrum ialah istilah “yang digunakan sejak Plato untuk menjelaskan sebuah tiruan dari sesuatu yang asli”. Selanjutnya simulation (dalam konteks komunikasi) ialah “proses penciptaan bentuk-bentuk nyata melalui model-model yang tidak ada asal-usul atau referensi realitasnya, sehingga memungkinkan manusia membuat yang supernatural, ilusi, fantasi, khayali menjadi tampak nyata” (Piliang, 2004: 25). Bagi Baudrillard (Piliang, 2004:199) “penciptaan dunia kebudayaan dewasa ini mengikuti satu model produksi yang disebut simulasi, penciptaan model nyata yang tanpa asal usul atau realitas: hiperrealitas”. Dengan kehadiran proses simulasi, manusia dalam berkomunikasi terjebak dalam suatu kondisi ruang (space) internet, ruang tersebut ialah ruang realitas semu yang dikonstruksi media. Ruang yang terdapat dalam realitas semu media ialah wilayah yang tak terbatas untuk menentukan makna-makna

yang hadir akibat pola interaksi manusia di dalamnya.

Dalam ruang wacana simulasi media, orang berinteraksi memfokuskan diri pada kebenaran dan kepalsuan yang hampir sama, dimana media dijadikan sebagai instrument manusia untuk mencari jati diri dan citra makna hidupnya. Ruang dalam dimensi media cyber ialah wacana kapitalisme yang mengkonsep penghancuran diri, tradisi, kepercayaan dan kebudayaan sebagai sebuah konsekuensi yang harus ditanggung dengan kehadiran ruang media cyber yang digunakan oleh segenap manusia dalam berteknologi. Komunikasi dalam sistem masyarakat ialah bagian dari kehidupan yang tidak dapat dipisahkan dari peradaban manusia. Kebiasaan manusia sebagai makhluk sosial dalam berkomunikasi sendiri dipengaruhi oleh pengalaman dan referensi yang dimilikinya. Setiap individu dalam melakukan komunikasi mengacu pada dua hal. Pertama, manusia memandang komunikasi sebagai proses transmisi pesan-pesan (*transmission of messages*). Kedua, manusia memandang komunikasi sebagai suatu kegiatan produksi dan pertukaran makna (*production and exchange of meanings*).

Model yang diusulkan oleh Laswell guna menjelaskan cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi adalah dengan pertanyaan berikut : “*Who Says What In Which Chanel To Whom With What Effect*”. Paradigma Laswell menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan, yaitu:

komunikator (*communicator, source, sender*), pesan (*message*), media (*channel, media*), komunikasi (*communicant, communicatee, reciver, receipient*), dan efek (*effect, impact, influence*)” (Severin dan Tankard, 2005: 55). Pada dasarnya berdasarkan paradigma Laswell tersebut, komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek. Model ini banyak diterapkan dalam komunikasi massa.

Dengan demikian, manusia ketika berkomunikasi ialah, ia melakukan interaksi dengan sesama dan lingkungannya, dalam arti luas. Berbagai macam pengalaman yang dimiliki manusia, merupakan sikap berbagi rasa, ide dan gagasan. Proses tersebut yang kemudian dinamakan sebagai pesan (*massage*). sebagaimana dikatakan oleh Onong Uchjana (2000: 312), bahwa “pesan adalah terdiri dari dua aspek, yakni isi atau isi pesan (*the content of massage*) dan lambang (*symbol*) untuk mengekspresikannya”. Selanjutnya pesan ditafsirkan oleh penerima dengan berdasarkan kerangka pengalaman yang telah dimilikinya. Terdapatnya perbedaan budaya sangat dimungkinkan ditemukannya perbedaan makna pesan. Pada hakikatnya komunikasi adalah merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang mempunyai efek tertentu. “Dalam bagian komunikasi perspektif psikologis ketika seorang komunikator berniat menyampaikan suatu pesan kepada komunikan, maka dalam dirinya terjadi suatu proses (*encoding-decoding*), dalam primary

proses, komunikasi merupakan proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu lambang (*symbol*) sebagai medianya” (Onong, 2000: 33). Dalam pandangan Fiske (2004: 2), “pendapat ini digolongkannya pada aliran komunikasi sebagai proses transmisi pesan. Dimana studi komunikasi bukan semata proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan semata tetapi juga komunikasi sebagai proses dan pertukaran makna yang disebutnya sebagai aliran semiotik”. Sesungguhnya studi komunikasi sudah tidaklah murni lagi sebagai subjek karena di dalamnya terdapat berbagai macam studi. Sementara itu, hal senada dikatakan David Sless bahwa teori komunikasinya juga berangkat dari pendekatan semiotik. Pesan dalam proses komunikasi bukanlah semata apa yang dikirimkan oleh *sender* kepada *receiver*. Pesan dipandang sebagai teks dan memiliki cakupan yang sangat luas. Pesan tidak saja terjadi ketika seseorang berdialog dengan orang lain, tetapi secara tersembunyi seseorang telah dapat menyampaikan pesan melalui penampilan, menulis, melukis, membuat film, novel, puisi atau hiburan merupakan bagian dari pembuatan teks atau pesan (Fiske, 2004: 3).

David Sless dalam bukunya mempergunakan istilah *author* agar bersinonim dengan pengirim (*sender*), dan *reader* yang bersinonim dengan penerima (*receiver*) serta teks yang bersinonim dengan pesan (*massage*). Sless mengasumsikan komunikasi sebagai pemilahan antara pengirim teks dan penerima teks. Sless

memberi terminologi terhadap hal ini dengan istilah *communication as position*. Maksudnya bahwa dalam proses komunikasi, pengirim dan penerima pesan menempati posisinya masing-masing. Posisi pengirim akan berbeda dengan posisi penerima. Tatkala pengirim dan penerima pesan dihadapkan pada objek yang sama, maka belum tentu menghasilkan pemahaman yang sama. Sless menganalogikan hal ini dengan perbedaan antara *author* dengan *reader* terhadap gunung yang sama. Gunung akan terlihat berbeda bila dipandang oleh *author* di selatan dan *reader* di utara (Fiske, 2004: 35). Hal ini memberi implikasi adanya keterlibatan budaya dalam memaknai sebuah objek atau teks.

Salah satu bentuk tanda adalah bahasa. Secara sederhana Jalaluddin Rakhat membedakan bahasa menjadi dua, yaitu: bahasa sebagai pesan linguistik (yaitu pesan dalam bentuk kata dan kalimat) dan bahasa sebagai pesan non-verbal yang meliputi pesan paralinguistik (manusia mengucapkan kata-kata dan kalimat dengan cara tertentu dan setiap cara berkata memberikan maksud tertentu dan pesan ekstralinguistik (bahasa dalam bentuk simbol atau isyarat). Secara fungsional, bahasa dipahami sebagai alat yang dimiliki untuk mengungkapkan ide dan makna. Artinya, bahasa hanya dapat dipahami apabila ada konvensi di antara anggota kelompok sosial yang menggunakannya. Kata-kata dimaknai secara arbitrer oleh kelompok sosial, kemudian dikonvensikan dalam penggunaannya (Pradopo, 1995: 268-269).

Bahasa mempunyai dua jenis pengertian yang perlu dipahami oleh para komunikator. Pertama adalah pengertian denotatif, yang kedua pengertian konotatif. Perkataan yang denotatif adalah yang mengandung makna sebagaimana tercantum dalam kamus (*dictionary meaning*) dan diterima secara umum oleh kebanyakan orang yang sama kebudayaannya dan bahasanya. Perkataan yang denotatif tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda pada komunikasi ketika diterpa pesan-pesan komunikasi. Sebaliknya apabila komunikator menggunakan kata-kata konotatif. Kata-kata konotatif mengandung pengertian emosional atau evaluatif. Oleh karena itu dapat menimbulkan interpretasi yang berbeda pada komunikasi (Sobur, 2003: 45). Berdasarkan penjelasan di atas, pikiran dan atau perasaan seseorang baru akan diketahui dampaknya oleh orang lain apabila ditransmisikan dengan menggunakan media primer tersebut, yakni lambang-lambang. Dengan perkataan lain, pesan (*massage*) yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikasi terdiri atas isi (*content*) dan lambang (*symbol*).

KONSTRUKSI BAHASA DAN POLITIK IDENTITAS MEDIA

Menghidupkan kembali semangat nasionalisme dalam berbangsa dan bernegara dalam berinteraksi dan bersosialisasi di tengah kemajemukan bangsa ini, ialah penggunaan bahasa Indonesia, sama saja usaha ini ialah sebagai pengembalian identitas bangsa. Oleh

karena itu identitas merupakan unsur bahasa yangb tidak bisa terpisah dari kebudayaan, identitas itu sendiri menjadi isu besar ketika dalam kondisi terpuruk dan hanya dijadikan sebagai bagian historisitas negara tanpa ada upaya untuk penciptaan penghegemonian bahasa dalam sistem masyarakat. Krisis identitas bangsa Indonesia ialah ketika mengalami kemajuan teknologi yang menghadirkan bahasa media hadir dan melekat dalam kehidupan masyarakatnya, dimana generasi muda, remaja yang potensial memahami identitas bangsa melalui bahasa pemersatu negeri ini gagal total dalam program-program pendidikan, sebagai akibat terpaan media lebih mendominasi otak mereka.

Identitas menurut Rutherford (Piliang, 2004:279-280) ialah “sebuah mata rantai yang menghubungkan nilai-nilai sosial budaya masa lalu dengan masa sekarang”. Dengan demikian adanya korelasi yang menghubungkan antara kebenaran masa lalu, masa sekarang dan prediksi yang akan datang, dimana identitas ialah perbedaan yang dimiliki oleh suatu komunitas bangsa, yang diposisikan sebagai kekuatan yang terbangun dari perbedaan sosial yang memiliki nilai dan orientasi yang sama sebagai cita-cita bersama dalam membangun bangsa. Pembentukan realitas sosial ini dipengaruhi oleh struktur dan berbagai

perubahan sosial sebagai dinamika mencari formasi bersama suatu identitas.

Konstruksi bahasa dalam realitas sosial ialah bentuk relativitas dalam sebuah arus perubahan identitas yang tiada akhir, proses konstruksi bahasa dialami melalui penyerapan terhadap bahasa asing, bahasa daerah sebagai bentuk kompromi perbendaharaan kata. Akan tetapi konstruks bahasa dalam pola dan proses perubahan identitas bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu bangsa dalam konteks historisitas kemerdekaan Indonesia ialah bentuk formasi yang berada pada pondasi dan jalur kesatuan dan persatuan bangsa. Konteks inilah yang menjadikan konstruksi bahasa media terlalu tinggi (hiper) yang melahirkan simbol dan pemaknaan yang keluar dari koridor bahasa Indonesia.

Identitas menurut Briggs dan Cobley dalam Burton (2008: 30) “adalah pemahaman tentang diri sebagai direpresentasikan oleh kekontrasan dengan pihak-pihak lain dikaitkan dengan kekuasaan atau kekurangan kekuasaan”. Selanjutnya Burton (2008: 32) “Identitas adalah bagian dari makna-makna yang dimunculkan dengan merepresentasikan kelompok-kelompok tertentu dalam masyarakat dengan cara-cara tertentu. representasi tersebut, pada gilirannya, berasal

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

dari ideologi, dari caranya memahami dunia dan hubungan-hubungan kekuasaan”. “Argumen identitas yang merupakan bagian suatu subkultur terpisah yang dapat dikenali harus memproduksi hubungan yang bersifat

perjuangan, jika bukan merupakan benar-benar oposisi terhadap budaya dominan tersebut” (Burton, 2008: 40).



Sumber: Burton (2008)

Gambar 1: Identitas

METODE PENELITIAN

Ratna menyatakan statistika ialah “ ilmu tentang gaya, sedangkan stil (style) adalah cara-cara yang khas, bagaimana segala sesuatu diungkapkan dengan cara tertentu, sehingga tujuan yang dicapai maksimal” (2009: 3). Menurut Fowler (Ratna, 2009: 4-5) “gaya merupakan cabang ilmu tertua dalam kritik bahasa dan sastra, dimana gaya mempengaruhi makna-makna yang diberikan sangat controversial, relevansinya menimbulkan banyak perdebatan”. Artinya sistem gaya yang mengandung pemaknaan hadir dalam teks dan ekspresinya, pola teks ialah dipengaruhi oleh sistem sosial dan

konstruksi dari pengalaman masyarakatnya, sedangkan ekspresi sebagai bentuk pemaknaan yang lahir sebagai akibat dari ungkapan dan kebanggaan diri atas perwujudan makna, makna yang dilahirkan sebagai kekuatan utama bangunan gaya bahasa dalam sistem relasi sosial.

Gaya digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang mempengaruhi tingkah laku dan perbuatan subjek bahasa dan digunakan dengan cara-cara tertentu yang khas antara satu wilayah dengan wilayah yang lainnya. Aktivitas yang menyertai gaya bahasa ini ditunjukkan dengan perwujudan minat, selera dan kemauan menciptakan, dimana gaya juga

mempengaruhi kegairahan, image, dimensi statis dan dinamis, pelibatan pihak lain, komunitas dan kenikmatan pribadi. Pada hakikatnya kenikmatan pribadi yang lahir dari selera mengacu kepada norma, etika, adat istiadat dan bentuk kemerdekaan berbicara yang totalitasnya menjadi integral dengan kemampuan secara ekonomi, pendidikan, kelas sosial, agama dan lain-lain.

Sebagaimana dinyatakan oleh Junus bahwa faktor “gaya bahasa dianggap sebagai bahasa yang berbeda dengan bahasa sehari-hari” (Ratna, 2009: 41). Terlepas dari sastra ataupun gaya bahasa lainnya, terkait dengan simulacra media, maka ada semacam konstruk yang dilakukan oleh komunitas dengan mengadopsi gaya bahasa lama dengan gaya bahasa komunitas (baru) untuk sebuah eksistensi, ciri khas, citra dan pergaulan dunia maya. Secara definitive media internet ialah instrument untuk berhubungan, berinteraksi, baik tertulis maupun dalam audio, visual atau gabungan diantaranya. Media dihadirkan sebagai bahasa yang universal, dimana media sarat akan nilai, tidak terbebas dari kontekstualitas, sosioteks, dan interteks yang mempengaruhinya, media massa ialah sebuah pembacaan dan keterbacaan akan sebuah realitas dan mendefinisikan realitas.

Sebagai ruang publik, media internet

ialah sebuah realitas simulasi yang terhegemoni dalam sistem ideologi, pemilihan kata, penyusunan kalimat, dimana simulasi media internet dalam mengkonstruks gaya bahasanya ialah merupakan kepentingan ideologi. Hegemoni ini melahirkan aspek positif dan negatif. Aspek negatif yang dilahirkan oleh simulasi media dalam berbahasa ialah melahirkan kepercayaan, kemerdekaan public komunitas dalam bermedia sebagai sebuah kebebasan yang tidak terbatas maka memunculkan bahasa, gaya dan sistem keterbacaan yang baru. Stilistika bukan merupakan masalah sastra tetapi mengahdirkan perwujudan kehidupan sehari-hari termasuk dalam bermedia internet sebagai media yang massif dalam realitas Indonesia saat ini yang memegang gaya bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan bangsa.

HASIL ANALISIS

1. Situs Kaskus

Web komunitas maya Kaskus, yang merupakan singkatan dari *Kasak Kusuk*, pada awalnya merupakan komunitas kecil yang kemudian berkembang hingga sekarang. Bermula dari tugas kuliah Andrew Darwis yang mencoba membuat proyek web dengan konsep “bisa berbagi”. Saat itu ia masih studi di Seattle Amerika Serikat. Resminya komunitas maya ini lahir pada 6 November

1999 yang dikreasikan oleh Andrew Darwis. Selain dikreasikan sebagai tugas kuliah, web komunitas Kaskus pada awalnya juga sebagai wadah untuk menjalin hubungan sosial sesama mahasiswa yang sedang kuliah yang tersebar di dunia. Dengan bermodalkan tujuh dollar ia membeli server perdananya untuk menjalankan aktivitas web komunitas yang dicita-citakannya. Motivasi serta ambisi utamanya untuk membuat web Komunitas Kaskus diakui Andrew karena kecintaan dan kerinduannya akan tanah air, karena pada saat itu dia studi di Seattle, Amerika Serikat. Selain itu unsur tidak adanya web lokal yang isinya membahas tentang semua hal di Indonesia pada saat itu belum ada. Adapun hanya web yang berbasis konten berita, namun yang membicarakan masalah “*apapun tentang Indonesia*” belum ada.

Seiring dengan perkembangan waktu, web komunitas Kaskus ini berkembang tidak hanya sebagai penjalın hubungan sosial semata tapi juga ke arah forum diskusi, forum jual beli bahkan ada juga radio Kaskus yang berbasis *streaming*. Begitu juga dalam hal keanggotaan, tercatat sampai dengan akhir November 2010 sebanyak 2.320.280 dengan jumlah posting 260.389.814. Sebagai web komunitas, Kaskus sempat berada pada posisi 290 dunia untuk periode Agustus 2008. Sementara pada periode

akhir November 2010 menduduki peringkat keenam di Indonesia, dan berada pada peringkat 744 di Korea Selatan serta urutan 5128 di Amerika Serikat untuk kategori web komunitas yang sering dikunjungi.

Pada bulan Agustus 2005, PC Magazine Indonesia memberikan penghargaan kepada situs Kaskus sebagai situs terbaik dan komunitas terbesar. Lalu setahun kemudian pada 2006 Kaskus terpilih kembali sebagai website terbaik pilihan pembaca PC Magazine. Bahkan begitu potensialnya Kaskus dalam meraih jumlah hits, sampai-sampai pada tahun 2006 web komunitas ini mengubah domainnya dari yang semula .com (dibaca dot com) menjadi .us (dibaca dot us) karena penyebaran virus Brontox. Disinyalir sengaja dibuat untuk menyerang situs situs besar Indonesia termasuk Kaskus. Pada perkembangannya ternyata Kaskus memiliki sejarah konflik dengan beberapa web komunitas sejenis. Dua tahun setelah Kaskus menerima penghargaan dari PC magazine tepatnya pada tahun Mei 2008, web komunitas ini diserang menggunakan oleh oknum yang diduga berasal dari komunitas YogyaFree. Serangan ini menyebabkan database Kaskus rusak sehingga administrator terpaksa mengunci *thread-thread* yang ada. Akibat dari penyerangan ini Kaskus kembali normal pada bulan Juli 2008, seiring

dengan diluncurkannya server baru Kaskus di gedung Cyber, Jakarta. Namun, data-data yang akan dimunculkan kembali adalah data yang dimuat sebelum tahun 2008, sementara data yang dibuat selama tahun 2008 tidak dapat dimunculkan kembali.

Seiring dengan diberlakukannya UU ITE, Kaskus menutup forum BB17 (buka-bukaan 17) yaitu forum dimana anggota bisa berbagi gambar ataupun cerita dewasa. Hal ini diberlakukan karena bertentangan dengan isi UU ITE tersebut. Tidak hanya itu saja, UU ITE tersebut juga meniadakan forum Fight Club di Kaskus yang khusus dibuat untuk ajang berdebat tanpa kontrol. Ini terjadi karena Forum Fight Club kerap dimanfaatkan untuk mendebatkan masalah SARA. Belakangan Debate Club dimunculkan untuk mengganti Fight Club. Isinya kurang lebih sama. Hanya hanya saja kontrol di Debate Club diperketat. Setiap *thread* baru yang dibuat user terlebih dahulu disensor oleh moderator. Bila dianggap tidak layak dan membahas SARA, maka *thread* itu akan dihapus. Salah satu cara menghapus citra negatif Kaskus sebagai media *underground* dan situs porno, Kaskus mengubah tampilannya pada tanggal 17 Agustus 2008. Tampilan baru Kaskus dibuat penuh warna. Selain itu, Kaskus juga menambahkan fitur-fitur baru seperti blog dan

Kaskus WAP.

Forum berita politik (BP), dibuat karena banyaknya Kaskuser yang membahas dan berbagi masalah serta isu politik. Sehingga mereka sendiri yang inisiatif untuk dibuatkan forum Khusus. Sebab, awalnya pembicaraan masalah politik tidak ada forum khususnya. Lalu dibuatkanlah forum BP untuk memudahkan unggahan ataupun *thread* yang terkait dengan isu dan peristiwa politik yang terjadi. Jadi tidak ada niatan khusus dari Kaskus untuk berpolitik praktis, *apalagi niatan dari saya (Andrew) untuk terjun ke dunia politik.* Sementara yang mengkreasikan bahasa serta simbol yang ada di Kaskus, khususnya pada forum BP berasal dari Kaskuser sendiri. Sedangkan untuk ikon-ikon sebatas *Blue Gay* dan sejenisnya dibuat khusus oleh manajemen Kaskus yang bertujuan untuk penciptaan karakter dari Kaskus.

Adapun visi dari Kaskus yaitu memperkaya konten lokal Indonesia. Sedangkan misinya :

1. anggotakan *features features* yang baru dan menarik bagi Kaskuser.
2. mendatangkan moderator yang pakar dibidangnya pada setiap forum. Contoh yang sudah ada dan sedang berjalan : UNICEF untuk forum anak, Marketeers untuk forum Ilmu Marketing, Ade Rai untuk forum *Fit &*

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

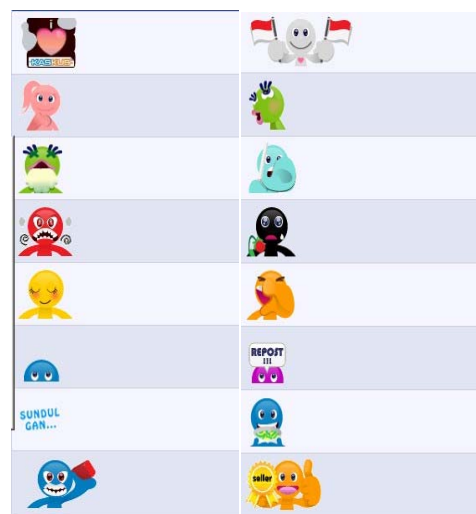
Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

Healthy Lifestyle. Anggotaikan program program yang bersifat *engagement* dan menguntungkan bagi anggota (contohnya: kuis, *gathering*, nonton bareng)

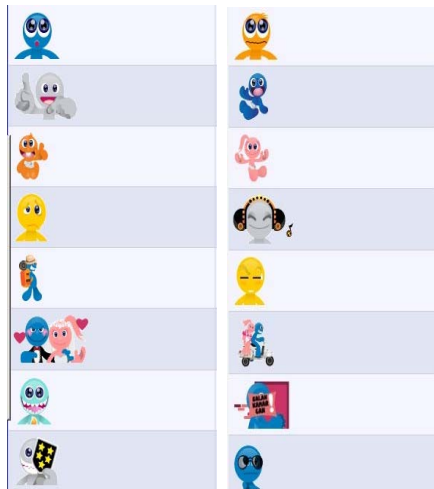
Sebelum mendiskripsikan sampel perlu dipahami bahwa dalam interaksinya, ternyata anggota Kaskus memiliki tingkatan atau pangkat. Hal ini turut mempengaruhi dalam berinteraksi. Pangkat dipengaruhi oleh banyaknya jumlah unggahan atau posting (baik *thread* maupun komentar) anggota Kaskus yang bersangkutan. Berikut berturut turut tingkatan yang ada di web komunitas Kaskus mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi. Pangkat Newbie dengan jumlah unggahan 0- sampai 99 unggahan, pangkat Kaskuser dengan jumlah unggahan 100 – 499 unggahan, pangkat Aktivis Kaskus dengan jumlah unggahan 500 – 749 unggahan, pangkat Kaskus Holic dengan jumlah unggahan 750 – 999 unggahan, pangkat Kaskus Addict dengan jumlah unggahan 1000 – 3999 unggahan, pangkat Kaskus Maniac jumlah unggahan 4000 – 9999 unggahan, pangkat Kaskus Geek dengan jumlah unggahan 10000 – 24.999 unggahan, pangkat Kaskus Freak dengan jumlah unggahan 25.000 – 49.999 unggahan dan tingkat yang paling tinggi adalah pangkat dengan sebutan Made in Kaskus dengan jumlah unggahan 50.000 – tidak terhingga.

Dengan demikian terdapat sembilan pangkat yang berada dalam Kaskus.

Dalam web Komunitas Kaskus juga mempunyai sejumlah item simbol atau ikon yang dalam istilah Kaskus disebut Blue Gay dan *smilie* yang bisa digunakan dalam berinteraksi. Berikut Blue Gay yang terdapat pada komunitas web Kaskus :

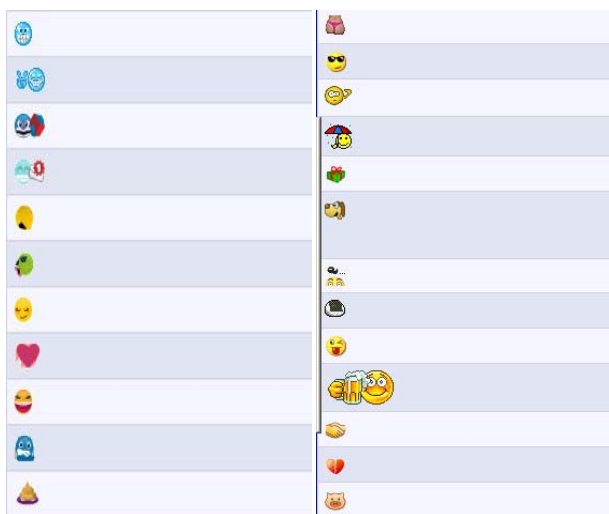


SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS
Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.



Gambar 6. Daftar Blue Gay kaskus

Sementara itu berikut simbol yang berupa *smilie* :



SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

Sesuai dengan sampel yang telah ditetapkan sebelumnya, maka deskripsi penemuan yang akan dipaparkan didahului oleh *thread* lalu diikuti dengan komentar yang menyertainya. Berikut adalah *thread* tanggal 11 Oktober 2010 yang diunggah pukul 12.06 WIB.

3. Konstruksi Bahasa Kaskus

Berikut ini daftar kamus bahasa kaskus yang berlaku bagi komunitas online ini untuk berhubungan, bersosialisasi dan berinteraksi ialah sebagai berikut:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
Sapaan akrab anggota				
1	Agan	Sapaan bagi anggota laki-laki (kaskuser)	Juragan	Sunda
2	Sista	Sapaan bagi anggota perempuan (kaskuser)	Kakak perempuan	Sister - Inggris

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok A kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	Administrato r kaskus	Perintis situs kaskus.co.id	Perintis, Pemilik situs	Persepsi
2	Admin	Administrator	Perintis, pemilik situs	Persepsi
3	Abu gosok	Masih abu-abu, belum hijau	Abu-abu	Warna antara hitam dan putih
4	AFAIK	As far as I Know		Inggris
5	AFK	Away from keyboard		Inggris
6	Afgan	Sadis	Sadis	Salah satu judul lagu Afgan
7	Agan	Panggilan member kaskus	Juragan	Bahasa sunda
8	Agreement	Peraturan dari kaskus mengenai tata tertib dalam forum (komunitas kaskus)	Peraturan	Inggris

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

9	AKA	As known as	Alias	Inggris
10	AKTB	Akses kaskus tanpa banner	Tanpa iklan	Singkatan
11	AK	Aktivis kaskus, pangkat dengan jumlah post 500-749	Pangkat , tingkatan	Singkatan
12	Alay	Anak layangan, norak, kampungan	Norak, kampungan	Istilah baru
13	AMH	Anime manga haven		Inggris
14	ASAP	As soon as possible		Inggris
15	Avatar	Gambar Identitas member	Identitas	Istilah cyber
16	Aq	Aku, saya	Aku, saya	Indonesia

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok B kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	Banned ID	Identitas yang dilarang masuk situs karena suatu kesalahan atau pelanggaran tertentu	Larangan	Inggris
2	Bata	Bata merah, istilah yang digunakan untuk reputasi jelek yang disertai dengan kotak kecil berwarna merah dibawah identitas anggota	Reputasi negatif	Indonesia
3	BB	1. Buka-bukaan, gambar porno 2. Gambar dewasa 3. Blackberry 4. Barang bekas	Foto telanjang, nama benda, barang bekas	Singkatan
4	BB+17	Gambar yang boleh dikonsumsi/diakses oleh orang dewasa	Foto-foto telanjang	Singkatan
5	Beibe (h)	Kata lain dari BB	Kekasih	Inggris
6	Blog	Tulisan di halaman web, salah satu fitur di kaskus	Laman	Istilah cyber
7	BnB	Bet in bookies		Inggris
8	BNIB	Brand new in box	Barang baru dan bergaransi	Inggris

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

9	BNWOT	Brand new without tag	Barang baru tapi tidak ada keterangan harga dan merk-nya	Inggris
10	BNWT	Brand new with tag	Barang baru terdapat keterangan harga dan merk	Inggris
11	Bokep	Blue film	Film dewasa	Inggris
12	Boneng	Benar, tepat	Benar	Istilah baru
13	Bookmark	Menandai situs atau halaman yang akan disimpan	Menandai	Inggris
14	Bot	Suatu program (fitur) untuk menjalankan perintah secara otomatis	Aplikasi	Istilah cyber
15	BP	Berita politik	Berita politik	Indonesia
16	BRB	Be Right Back		Inggris
17	Bro	Brotha, Brother	Saudara, teman, kawan	Inggris
18	BRP	Bad Reputation Point	Reputasi jelek	Inggris
19	BSH	Barisan sakit hati	Kelompok sakit hati	Indonesia
20	BTW	By The Way		Inggris
21	Bukmak	Bookmark	Menandai	Inggris
22	BW	Bandwidth	Kecepatan akses internet	Istilah cyber
23	BWK	Bandwidth Killer	Kecepatan akses internet yang lambat	Istilah cyber

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok C kaskus antar lain:

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	Cacat	Calon cantik	Remaja cantik	Istilah baru
2	Captcha	Image verification	Gabungan hurup, angka dan kombinasi keduanya	Istilah cyber
3	Capcay	image verification, captcha	Gabungan hurup, angka dan kombinasi keduanya	Istilah cyber
4	CCPB	Cara curang program bajakan	Program softwear palsu	Singkatan
5	Cendol	Reputasi baik, bagus ditandai dengan kotak kecil berwarna hijau dibawah identitas user (member) kaskus	Reputasi baik	Istilah baru
6	CMIW	Corect me if I wrong	Kritik	Inggris
7	Co-admin	Istilah lain administrator kaskus	Administrator	Inggris
8	COD	Cash on delivery	Pembayaran saat bertemu	Inggris
9	Community	Komunitas	Komunitas	Inggris
10	Copas	Copy paste	Salinan	Inggris
12	CP	Control panel		Istilah cyber
13	Ctrl+D	Bookmark	Menandai	Istilah cyber
14	CYSTG	Can you solve this game		Inggris

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok D kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	DC	Debate club	Debat kelompok	Inggris
2	Dejavu	Istilah lain repost	Publikasi ulang	Inggris
3	Delon	Derita loe nyet (monyet)	Derita kamu	Istilah baru
4	DL	Download	Unduh	Inggris

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

5	DPMP	Digital photography manual photografhy	Digital fotografi manual fotografi	Inggris
6	Dobol	Doble post	Publikasi ganda	Inggris
7	Dodol	Lambat, lemot, jelek	Lambat berpikir	Istilah baru
8	Donat	Istilah lain donatur	Pemberi sumbangan	Istilah baru
9	Donatur	Anggota kaskus yang melakukan donasi	Pemberi sumbangan	Inggris
10	Donlot (d)	Istilah lain download	Unduh	Istilah cyber
11	Download	Menyalin berkas	Unduh	Istilah cyber
12	DP	Disturbing pictures	Pengiriman gambar	Inggris

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok E kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	EF	English forum	Forum berbahasa Inggris	Inggris
2	Emoticon	Simbol untuk mewakili ekspresi kita pada saat memposting thread atau komentar	Simbol ekspresi wajah	Istilah cyber

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok F kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	FAQ	Frequently asked question	Pertanyaan yang sering muncul	Inggris
2	FBI	Fans bang ipul, anggota kaskus dan sekaligus anggota group band Garnet	Pengagum	Singkatan

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	FAQ	Frequently asked question	Pertanyaan yang sering muncul	Inggris
2	FBI	Fans bang ipul, anggota kaskus dan sekaligus anggota group band Garnet	Pengagum	Singkatan
3	FJ	1. Forum jokes 2. Full job	1. Forum 2. Kerjaan penuh	Inggris
4	FJB	Forum jual beli	Forum Komunitas perdagangan	Singkatan
5	Formil	Forum militer	Forum Komunitas militer	Singkatan
6	Forsup	Forum supranatural	Forum komunitas supranatural	Singkatan
7	Fovie	Forum movies	Forum komunitas film	singkatan
8	FR	Filed Report	Laporan langsung dr lapangan	Inggris
9	FR2	Forum roda 2	Forum komunitas kendaraan roda dua	Istilah baru
10	FU	Factory unlocked		Inggris
11	Fullset	Istilah lain full aksesories dalam forum jual beli handphone	Lengkap	Istilah baru
12	FYI	For you information	Informasi untuk anda	Inggris

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok G kaskus antar lain:

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	G	Gue	Saya	Indonesia
2	Gajebo	Nggak jelas bo	Tidak jelas, kurang jelas	Istilah baru
3	Gan	Panggilan kepada sesama anggota kaskus	Juragan	Bahasa sunda
4	Gathering	Berkumpul bareng sesama anggota kaskus	Berkumpul, beracara	Inggris
5	Gokil	Lucu gila	Lucu dan gila	Istilah baru
6	GRP	Good reputation point	Reputasi baik, positif	Inggris
7	Gw	Gue	Saya, aku	Betawi

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok H kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	H2H	Heart to heart	Dari hati ke hati	Inggris
2	Hansip	Report post	Laporan penyalahgunaan	Istilah baru
3	HJ	Hand Job	Pekerjaan mudah	Inggris
4	Hoax	Berita bohong, tidak bersumber	Berita yang tidak bisa dipertanggung Jawabkan	Istilah cyber
5	Hode	Hoax detected	Indikasi berita bohong	Istilah baru
6	Hot Thread	Trhead yang banyak direply dan masuk halaman depan kaskus	Laman terkenal di situs kaskus	Inggris
7	Hot trit	Istilah lain hot thread	Laman terkenal di situs kaskus	Inggris-Indonesia

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS
Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok I kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	ID	Identitas	Nama anggota	Singkatan Inggris
2	Iful (p)	Vokalis group band garnet yang terkenal di kaskus	Nama anggota terkenal	Indonesia (nama)
3	IGO	Indonesian Girl Only	Penyuka gadis Indonesia	Singkatan Inggris
4	IGOers	Penggemar IGO	Penggemar foto-foto nakal gadis Indonesia	Istilah baru
5	Ijo-ijo	Istilah lain cendol: reputasi baik	Reputasi baik	Istilah baru
6	Img	Image	Gambar	Inggris
7	IMHO	In my humble opinion	Pendapat pribadi	Singkatan Inggris
8	Inpo (h)	Information	Informasi	Inggris-Indonesia

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok J kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	Japri	Jalur pribadi	Jalur pribadi	Singkatan Indonesia
2	Junk	Sampah, post yang tidak bermutu	Tidak bermutu, sampah	Inggris
3	Junker	Pelaku posting yang tidak bermutu	Oknum, pelaku informasi tidak bermutu	Istilah baru-Inggris
4	Juragan	Panggilan kepada sesama anggota kaskus	Juragan	Bahasa sunda

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS
Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok K kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	KASKUS	The Largest Indonesian Community	Komunitas online	Istilah cyber
2	Kamsud	Maksud	Maksud	Istilah baru-Indonesia
3	Kaskuser	Pangkat anggota kaskus dengan jumlah posting 100-499	Pangkat "kaskuser"	Istilah baru
4	Kaskus holic	Pangkat anggota kaskus dengan jumlah posting 750-999	Pangkat "holic"	Istilah baru Inggris
5	Kaskus addict	Pangkat anggota kaskus dengan jumlah posting 1000-3.999	Pangkat "addict"	Istilah baru-Inggris
6	Kaskus maniac	Pangkat anggota kaskus dengan jumlah posting 4.000-9.999	Pangkat "maniac"	Istilah baru-Inggris
7	Kaskus geek	Pangkat anggota kaskus dengan jumlah posting 10.000-24.999	Pangkat "geek"	Istilah baru-Inggris
8	Kaskus freak	Pangkat anggota kaskus dengan jumlah posting 25.000-49.999	Pangkat "freak"	Istilah baru-Inggris
9	kaskuser	Sebutan untuk member kaskus	Sebutan	Istilah baru
10	KBBK	Kamus besar bahasa kaskus	Kamus besar	Istilah baru
11	Kikil	Kaskus	Nama situs	Istilah baru
12	Kimpoi	Di situs kaskus secara otomatis menjadi kawin	Kawin	Istilah baru
13	Klonengan	Berasal dari asal klon (ing), bukan identitas sebenarnya, identitas palsu, identitas turunan	Identitas palsu	Identitas baru-Inggris
14	Kolor ijo	Istilah lain cendol	Reputasi baik	Istilah baru-Indonesia
15	Komunitas	Kumpulan beberapa orang yang mempunyai visi dan misi bersama	Kolompok, komunitas	Indonesia

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

16	Kopdar	Kopi darat	Kumpul bareng	Singkatan-Indonesia
17	KSP	Kritik, saran, dan pertanyaan	Kritik, saran dan pertanyaan	Singkatan-Indonesia
18	Kulkas	Istilah lain control panel		Istilah baru-Indonesia
19	KW	Barang tiruan aslinya, makin kecil angka di belakang KW maka makin baik kualitasnya	Kualitas tiruan	Istilah baru - Indonesia

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok L kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	Lebay	Berlebihan	Sikap yang berlebihan	Istilah baru-Indonesia
2	LOL	Laugh Out Loud	Terbahak-bahak (tertawa)	Singkatan-Inggris
3	LMOA	Laughing my ass off	Terbahak-bahak	Singkatan-Inggris

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok M kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	Made in kaskus	Peringkat anggota tertinggi kaskus dengan jumlah posting lebih dari 50.000	Pangkat "made in"	Istilah baru – Inggris
2	Maho	Manusia homoseksual	laki-laki penyuka sesame	Istilah baru – Indonesia
3	Maintenance	Pemelihara server kaskus	Pemelihara server	Inggris
4	Main-tenis	Pemelihara server kaskus	Pemelihara server	Inggris
5	Malingsial	Sebutan negatif bagi negara Malaysia	Malaysia	Istilah baru-Indonesia

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

6	Malingshit	Sebutan negatif bagi negara Malaysia	Malaysia	Istilah baru-Indonesia
7	Mantab	Mantap	Mantap	Indonesia
8	Mangstab	Mantap	Mantap	Indonesia
9	Megashit	Megaupload		Istilah cyber
10	Mikocok	Microsoft	Microsoft	Istilah cyber
11	MILF	Mother I do like to Fuck	Anak durhaka	Singkatan Inggris
12	Mimin	Istilah administrator kaskus	administratator	Istilah baru
13	Mince	Istilah administrator kaskus	administrator	Istilah baru
14	Mint condition	Barang masih dalam kondisi baru	Belum pernah (jarang) dipakai	Inggris
15	Moderator	Orang kepercayaan administrator untuk menjaga forum di kaskus	Penghubung	Inggris
16	Momod	Istilah lain moderator	Penghubung	Istilah baru
17	Mov	Movie	Film	Inggris
18	Multi quote	Mengutip beberapa tulisan, komentar sekaligus	Mengutip	Inggris
19	Mysterious man	Team server kaskus	Laki-laki pemelihara server	Istilah baru-Inggris

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok N kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	Nais (z)	Naiz- nice		Inggris
2	Newbie	Anggota baru kaskus	Calon anggota	Istilah baru Inggris
3	Ngamar	Check in, booking hotel	Pesan kamar hotel	Indonesia
4	Ngondoy	Istilah lain toge (toket gede)	Payudara berukuran besar	Istilah baru
5	Nocan	Nomer cantik	Nomer cantik, mudah dihafal	Singkatan-Indonesia

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

6	No Offense	Istilah lain piss	Berdamai, tidak ingin memancing keributan	Inggris
7	No Afgan	Jangan sadis menawar	Menawar dengan harga rendah	Istilah baru
8	Nubi	Newbie	Anggota baru	Istilah baru- Inggris
9	Nubitol	Newbie laki-laki (tol-diambil dr alat kelamin laki-laki)	Anggota baru laki-laki	Istilah baru- Inggris- Indonesia
10	Nyubi	Newbie	Anggota baru	Istilah baru – Inggris

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok O kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	OANC	Outdoor adventure & Nature club	Komunitas pencinta alam, petualangan alam	Singkatan – Inggris
2	OC	Ori (ginal) China, produk cina	Barang tiruan	Inggris
3	OC	Ori (ginal) Copotan	Barang tiruan	Indonesia- Inggris
4	Offline	Tidak terhubung jaringan	Tidak terhubung jaringan internet	Istilah cyber
5	OL	On Line	Terhubung jaringan internet	Istilah cyber
6	Ongkir	Ongkos kirim	Biaya pengiriman	Singkatan- Indonesia
9	OOT	Out of topic	Keluar dari topic	Singkatan- Inggris

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok P kaskus antar lain:

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	PARSI	Persatuan Anti Reptsot Seluruh Indonesia	-	Akronim
2	Perpakin	Persatuan pertama kali (pertama-x) Indonesia	-	Akronim
3	Pertamax	Orang yang pertama kali me-reply (komentar) suatu thread (laman) anggota kaskus	(yang) Pertama kali	Singkatan - Indonesia
4	PI	Personal insult (soccer room)		Inggris
5	PM	Private message	Pesan rahasia	Inggris
6	Polshit	Istilah oknum polisi	Oknum polisi	Indonesia
7	Post	Mengirim, me-reply	Mengirim pesan	Inggris
8	Prikitiw	Priview	Memastikan	Istilah-Inggris

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok Q kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	Quote	Mengutip tulisan atau komentar dalam satu thread	Salinan	Inggris

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok R kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	Rapidshit	Rapid share	Berbagi dokumen	Istilah baru-Inggris
2	Regional leader	User yang dipercaya mengatur forum regional yang bersangkutan	Pimpinan cabang (forum daerah) kaskus	Inggris
3	Rekber	Rekening bersama	Rekening bersama	Singkatan Indonesia
4	Repost	Thread yang diulang, dimunculkan kembali	Mengulang hal yang sama	Inggris
5	Req	Request	Memesan	Inggris

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

6	ROFL	Roll on the floor laughing	Tertawa terbahak-bahak	Singkatan Inggris
7	ROFLMAO	Roll on the floor laughing my ass off	Tertawa terbahak-bahak disertai tindakan terguling	Singkatan Inggris
8	Roy Sukro	Roy Suryo; ahli telematika	Roy Suryo	Nama Indonesia
9	Roy Suryo	Pakar telematika; anggota DPR	Roy suryo	Nama Indonesia
10	RP	Reputation point, fitur di kaskus untuk mengetahui reputasi user	Nilai reputasi	Inggris
11	RS	Roy Suryo	Roy Suryo	Nama Indonesia

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok S kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	Salmek	Salam (mek-diambil dari penggalan sebutan alat kelamin perempuan)	Salam dari anggota perempuan	Singkatan Indonesia
2	Sedot	Istilah lain download	Unduh	Istilah baru Indonesia
3	Setubuh	Istilah lain setuju	Setuju, pro	Istilah baru – Indonesia
4	Share	Berbagi informasi	Berbagi pesan	Inggris
5	Sharing	Berbagi informasi	Berbagi pesan	Inggris
6	Signature	Fasilitas dikaskus	Fasilitas	Istilah cyber
7	Sis	Sista; sister	Kakak (perempuan)	Inggris
8	Sist (a)	Sista; sister	Kakak (perempuan)	Inggris
9	Sleepy admin	Istilah lain administrator	Administrator	Inggris
10	Smiley	Simbol untuk mewakili ekspresi kita pada saat posting thread atau komentar	Simbol ekspresi	Simbol ekspresi

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

11	Sob	Kebalikan dr bos; sobat	Sobat; sahabat	Indonesia
12	Sotosop	Istilah lain photoshop	Gambar hasil edit-an	Istilah baru-Inggris
13	Sotoy	Sok tahu	Mengaku berwawasan luas	Istilah baru
14	SP	Surat pembaca	Surat pembaca	Singkatan – Indonesia
15	Speedy	Internet provider	Speedy	Inggris
16	Spidol	Speedy dodol (lambat;lemot)	Akses speedy lambat	Ekspresi kekesalan/kecewa – Indonesia
17	Spoiler	Kotak yang digunakan untuk meenyembunyikan file dalam setiap post-ing	Aplikasi	Istilah cyber
18	Status user	Menunjukan anggota (user) dalam keadaan online atau offline di kaskus	Aplikasi	Istilah cyber
19	Sticky	Temple, thread yang ditempel dihalaman satu; depan	Laman populer; terkenal	Inggris
20	Stupeedy	Istilah lain speedy	Speedy	Inggris
21	SU	Software unlocked	Software gratis	Inggris
22	Sukro	Sebutan Roy Suryo	Roy Suryo	Nama Indonesia
23	Sundul	Menangkat thread ke permukaan, agar bisa terlihat dan di-reply	Memunculkan laman	Istilah baru – Indonesia
24	SWT	1. Same with 2. So What 3. Sweat 4. So Waiting Time	1. Dengan?? 2. Apa?? 3. Berpelu 4. Tunggu	Singkatan – Inggris

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok T kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	TBC	Turut berduka cita	Turut berduka cita	Singkatan – Indonesia

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

2	Tembus	Istilah yang digunakan untuk menyamakan/mencocokkan IMEI handphone	mencocokkan	Istilah Indonesia	–
3	TFS	Thanks for share	Terima kasih atas distribusi	Singkatan Inggris	–
4	Thread Starter	Orang yang membuat tulisan dalam forum kaskus	Tulisan anggota kaskus	Inggris	
5	Thread	Tulisan seseorang di forum kaskus	Tulisan, buah pikiran	Inggris	
6	TIA	Thanks in advance		Singkatan Inggris	–
7	Titid (t)	Istilah lain thread	Laman, tulisan, buah pikiran	Istilah baru	
8	TKP	Tempat kejadian perkara	Tempat kejadian perkara	Singkatan-Indonesia	
9	Toge	Toket Gede	Payudara Besar	Singkatan-Betawi	
10	Trit	Thread	Laman	Inggris	
11	TS	Thread starter	Anggota yang menulis	Singkatan-Inggris	
12	Tq	Tengkyu, Thanks you	Terima kasih	Singkatan-Inggris	

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok U kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	Unduh	Mengunduh, download	Unduh	Indonesia
2	Up	Me-reply sebuah thread agar tidak tenggelam	Publikasi ulang	Inggris
3	Update	Pembaharuan	memperbaharui	Inggris
4	Used	Barang bekas pakai, second hand	Barang bekas pakai	Inggris
5	User	Anggota, pengguna, member	Anggota	Inggris

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok V kaskus antar lain:

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	VIXUS	Vixion kaskus community	Komunitas	Singkatan-Inggris

Berikut keterbacaan kamus kaskus yang tersaji dalam bentuk matriks dengan menjabarkan arti dan asal-usul pemakaian bahasa, kelompok W kaskus antar lain:

No	Kamus Kaskus	Arti (Makna)	Padanan Dalam Bahasa Indonesia	Keterbacaan Stilistika
1	WOT	Women on top	Perempuan di posisi atas	Singkatan-Inggris
2	WP	Wanita panggilan	Wanita panggilan	Singkatan-Indonesia
3	WTA	Want to ask		Singkatan-Inggris
4	WTB	Want to buy	Untuk dijual	Singkatan-Inggris
5	WTF	Want to find	Untuk bersenang	Singkatan-Inggris
6	WTF	Want to fuck	Untuk bersenggama	Singkatan-Inggris
7	WTK	Want to know	Untuk diketahui	Singkatan-Inggris
8	WTK	Want to kaskus	Di inginkan kaskus	Singkatan-Inggris
9	WTS	Want to sell	Untuk dijual	Singkatan-Inggris
10	WTT	Want to trade	Untuk diperdagangkan	Singkatan-Inggris

Sumber: situs kaskus.co.id

PEMBAHASAN

1. Relevansi bahasa Indonesia dalam media cyber

Berdasarkan analisa table di atas yang secara keseluruhan dalam kamus kaskus,

terdapat tiga hal indikator relevansi bersosialisasi, berhubungan dan berinteraksi melalui cyber media, antara lain:

- Indikator penggunaan bahasa Indonesia
- Indikator penggunaan bahasa Inggris

c. Simulacra bahasa

Indikator penggunaan bahasa Indonesia dalam berinteraksi publik, para anggota komunitas kaskus mewujudkan bentuk-bentuk eksistensi diri, eksistensi sosial dan ekistensi budaya serta eksistensi bangsa. Pola-pola berinteraksi melalui media inilah yang menunjukkan jati diri anggota menjadi kekuatan dalam sistem berorganisasi media online, dimana pribadi sebagai individu yang merdeka dalam mengeluarkan pendapat, buah pikiran sebagai bentuk kepuasan dalam bersosialisasi dengan lingkungannya, lingkungan dimana hak-hak bersuara, hak berpendapat terjadi secara bebas tanpa harus berurusan dengan pihak-pihak terkait dalam konteks relaitas nyata. Pada intinya, media online jauh lebih bebas dalam menyuarakan pendapat pribadi seseorang daripada dunia realitas yang sesungguhnya.

Sementara eksistensi sosial menjadikan media online bagian dari proses sosialisasi diri, dari seseorang dalam berpetualang berteman, bersahabat, berkomunitas yang didasari dengan kepentingan yang sama, mengingat kaskus banyak memiliki laman-laman komunitas, dari forum jual beli, forum hobi, politik, sosial, dan lain-lain. Proses ini menjadikan seseorang menjadi bagian dari forum yang melahirkan keberadaan seseorang pada tempat yang diakui keberadaannya

sehingga akan memunculkan rasa solideritas dan rasa memiliki komunitas itu sendiri. Bukti pengakuan diri sebagai bagian komunitas yang haus beretika, bermoral dan memiliki rasa tanggung jawab kepada sesama anggota.

Eksistensi budaya dan bangsa sebagai identitas diri sebagai bagian dari bangsa dengan pembuktian penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa yang digunakan oleh hampir sebagian besar anggota komunitas. Kelahiran istilah kata-kata yang muncul ialah dinamika bahasa dalam berinteraksi yang diakibatkan beberapa faktor, antara lain: faktor diri dan faktor lingkungan yang menyertai seseorang. Identitas diri anggota komunitas kaskus dibuktikan dengan masih menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama dalam berforum.

Proses indikator penggunaan bahas Inggris dalam bersosialisasi dan berinteraksi dalam berkomunitas merupakan bentuk manifestasi group online atau komunitas online yang merepresentasikan diri sebagai komunitas universal, peran komunitas sebagai bentuk perwujudan global, dan menunjukkan diri bukan sebagai komunitas lokal. Artinya ada semacam usaha dari komunitas dan administrator kaskus yang menekankan bahwa komunitas ini bersifat inklusif dan bisa diakses, digunakan oleh siapapun sebagai

forum bersama secara terbuka dalam dunia cyber.

Simulacra bahasa kaskus merupakan wujud identitas anak bangsa yang berada diambang pertahanan budaya lokal dengan budaya global dengan pembuktian bahwa resapan bahasa tidak bisa dipungkiri dan tidak bisa dibendung, sebagai bentuk konsekuensi budaya lokal. Media menjadi semacam simulasi yang nyata terhadap realitas berbahasa generasi muda, media menjadi instrument simulasi sebagaimana simulasi pembelajaran di kelas dalam proses belajar mengajar. Simulacra bahasa kaskus ialah manifestasi pertemuan dua budaya bangsa yang besar, yakni budaya Indonesia dengan perwujudan bahasa Indonesia sebagai bahasa yang dalam sejarahnya mampu mempersatukan bangsa, sebagai alat persatuan dan kesatuan, sebagai alat perjuangan untuk mencapai kemerdekaan, sebagai alat untuk dapat memahami keanekaragaman budaya-budaya lain yang tersebar di nusantara.

Pertemuan budaya Inggris dan Indonesia yang memainkan peranan penting dalam proses berinteraksi secara modern di era teknologi media. Literasi media menjadi satu usaha menunjukkan jati diri dan juga sebagai kekuasaan kebudayaan global dan persepsi bahasa Inggris sebagai bahasa nomor satu

dalam pergaulan internasional. Bila dipahami secara positif, simulacra media merupakan identitas penyatuan dua bangsa, dua bahasa yang menjadikan identitas avatar dalam mekanisme media online. Tetapi bila dipahami secara negatif maka, perlu pencermatan diri sebagai bangsa yang otonom maka resapan bahasa Inggris yang memunculkan bahasa baru dalam bermedia online sebagai pertarungan dua kebudayaan, pertarungan ini memunculkan perusakan bahasa Indonesia pada pola-pola komunikasi generasi online.

2. Makna dan Realitas sosial

Makna merupakan bentuk kehadiran wujud yang menyertainya, makna lahir akibat adanya persepsi kesepakatan sosial terhadap perwujudan kata, kalimat dan paragraf. Makna yang dimaksudkan ialah sebagai konsekuensi toleransi sosial, konstruksi sosial, serta interpretasi sosial terhadap kontekstualisasinya. Sebagaimana makna-makna istilah baru hasil simulacrum media online terhadap perbendaharaan kata sebagai berikut:

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

No	Istilah (Simulacra)	Makna (Kontekstual)
1	Afgan	Makna afgan ialah “sadis” muncul sebagai akibat responsip masyarakat Indonesia terhadap salah satu lagu di album “Afgan” yang berjudul sadis. Artinya ada konstruks dari anggota komunitas sebagai perwujudan apresiasi terhadap penyanyi dan lagu tersebut.
2	Rossa	Makna rosa ialah “perih” yang dimunculkan sebagai bentuk apresiasi terhadap salah satu lagu rossa yang mendapat sambutan baik dari masyarakat Indonesia.
3	Roy Sukro	Makna Sukro ialah makna yang lahir sebagai akibat kasus video porno Ariel Peterpan dengan Luna Maya dan Cut Tari, dimana Roy Suryo menjadi ahli telematika yang dimintai pendapat kebenaran tentang keaslian video tersebut serta memastikan oknum-oknum yang memerankan adegan mesum tersebut
4	Bata	Makna yang digunakan sebagai konstruksi anggota komunitas kaskus terhadap emosi, reputasi negatif sebagai tingkat kemarahan orang yang menggunakan bata merah “batu” untuk melempar kepada pihak lain.
5	ISO	Makna ISO ialah lahir sebagai apresiasi terhadap laman yang paling menarik dan dikomentari olah lebih dari 2000 anggota. Makna ini hadir sebagai representasi ISO:2000 yang diterapkan oleh berbagai instansi yang mempunyai reputasi pelayanan terbaik
6	Delon	Makna yang lahir sebagai representasi apresiasi terhadap kandidat IDOL dalam program acara reality show di RCTI yakni, Delon yang menggantikan pemenang kompetisi bernyanyi,
7	Iful	Makna iful ialah makna yang lahir sebagai akibat anggota aktif dalam forum ini, yang dalam realitas nyata ialah voklais group band. Iful diidentikan dengan anggota-anggota lain yang aktif
8	IGO	Makna dari kata IGO atau IGOers ialah tendensius negatif. Hal ini diakibatkan muncul dalam forum yang mengunggah foto-foto seronok gadis-gadis Indonesia
9	Kimpoi	Makna dari kata kimpoi ialah bentuk halus untuk penyebutan “bersenggama” yang terdapat dalam forum-forum yang tendensius negatif
10	Kolor Ijo	Makna kolor ijo ialah sebagai perwujudan akan realitas sosial yang dihebohkan dengan kemunculan orang berbuat kejahatan, asusila dengan menggunakan celana pendek berkolor yang warnanya hijau. Makna ini lahir sebagai bentuk apresiasi keterusterangan anggota komunitas

SIMULACRUM DAN KONSTRUKSI BAHASA CYBER DI SITUS KASKUS

Studi Keterbacaan Perusakan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Identitas Bangsa di Cyber Media.

11	Maho	Makna ini lahir dalam komunitas sebagai perwujudan cemoohan kepada anggota komunitas dan realitas tentang maraknya laki-laki yang berpenampilan kemayu dengan simbolisasi artis Olga Syahputra.
12	Malingsial/ Malingshit	Makna ini muncul atas klaim-klaim budaya Indonesia oleh pihak Malaysia. Istilah yang muncul sebagai bentuk kemarahan komunitas sebagai anak bangsa yang dipertainkan oleh pihak negara serumpun
13	Pertamax	Makna ini sebagai makna yang lahir sebagai apresiasi dan sekaligus bentuk kemarahan anggota sebagai kenaikan harga BBM dan peralihan dari bensin ke pertamax untuk pertama kalinya yang dilakukan pemerintah
14	Prikitiw	Makna prikitiw ialah muncul sebagai apresiasi terhadap sebuah tayangan televisi TRANS7 Opera Van Java dan sinetron yang dibitangi Sule yang selalu mengucapkan kata tersebut
15	Sotosop	Makna kata ini ialah sebagai bentuk ketidakpercayaan anggota terhadap foto-foto / gambar yang tidak wajar, gambar yang dihasilkan dari hasil edit-an (suntingan) dengan menggunakan software Photoshop
16	TKP	Makna ini hadir sebagai bentuk apresiasi anggota terhadap program acara TV Opera Van Java yang selalu diucapkan Parto ketika memulai cerita yang dibawakan oleh artis-artis comedian di acara tersebut
17	VIXSUS	Makna ini dilahirkan sebagai kompromi berkomunitas online dari penyuka jenis kendaraan bermotor roda dua Vixion

Pada hakikatnya, makna-makna dalam proses simulacrum media tidak terlepas dari suatu persoalan, kejadian dan realitas nyata yang memunculkan suatu keadaan tertentu sebagai kompromi dari sistem sosial, pola berkumpul yang melahirkan kompromi-kompromi untuk menunjukkan persoalan yang sebenarnya, serta latar belakang kemunculan suatu makna dalam kata-kata. Adanya pola-pola yang demikian ialah mekanisme bahasa dalam menunjukkan eksistensi diri, sosial dan

lingkungan lain yang menyertainya sebagai bentuk konsekuensi logis dan beriringan dengan realitas-realitas nyata dalam bersosialisasi pada realitas semu bermedia. Bahasa mempunyai naluri, itikad, rasa, dan konsistensinya sendiri untuk mengingatkan memori pelaku bahasa terhadap persoalan-persoalan besar yang pernah menyertai kelahirannya, ia membuktikan diri sebagai sebuah historisitas yang dinamis, bukan historisitas yang statis.

Historisitas bahasa kaskus ialah historisitas tentang globalisasi bermedia yang melibatkan dua kekuatan besar bahasa, historisitas eksistensi pertarungan dan sekaligus perkawinan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Lahirnya istilah-istilah, singkatan, idiom pun tidak terlepas dari proses globalisasi yang mengharuskan setiap manusia untuk mengikuti istilah “Global Village”. Bahwa tidak ada lagi pembatasan ruang dan waktu, wilayah, budaya dan lain-lain dalam proses berinteraksi menggunakan media internet sebagai media bersama. Historisitas modern inilah yang menimbulkan banyak persoalan berbangsa, bernegara dan konteks pergaulan secara internasional. Persoalan yang muncul sebagai manifestasi sistem masyarakat modern yang berteknologi.

Hiperealitas Bahasa

Konteks kamus kaskus ialah suatu tindakan nyata realitas media yang mencoba memunculkan bentuk-bentuk baru bahasa dalam berkomunikasi dengan realitas komunitas. Suatu tindakan mengkonstruks realitas baru, yang dimainkan dengan sistem avatar, bentuk-bentuk tindakan nyata berbahasa yang tidak mempunyai asal usul jelas, sistem simulasi yang dimainkan dengan computer, mobil phone dan alat-alat komunikasi berteknologi tinggi. Permulaan

jenis-jenis bahasa ini melahirkan sistem dan tanda realitas sebagai sebuah konsekuensi hubungan antara pengguna dengan peristiwa, kejadian atau tragedi realitas sosial nyata, yang kemudian dikonstruksi oleh realitas maya cyber media.

Cyber media mempunyai peranan penting dalam memformulasikan bahasa sebagai bentuk nyata tindakan pengguna media dalam berkomunikasi secara online. Cyber media ialah instrument kelebihan atas suatu tindakan, instrument kemerdekaan, instrument kritik, instrument menghakimi. Proses yang demikian menempatkan media menjadi alat yang berlebihan dalam mengkonstruks alat komunikasi, termasuk berbahasa. Hadirnya konstruksi yang berlebihan yang dilahirkan oleh new media inilah yang diistilahkan sebagai hiper-realitas, hiper bermedia, hiper berkomunikasi sebagai bentuk baru pengejawantahan diri seseorang, sebagai eksistensi diri seseorang atau kelompok, sebagai bentuk narsis yang merdeka melalui tindakan bermedia.

Hiper-realitas dalam memakai new media sebagai alat berkomunikasi tidak bisa dipungkiri lagi, dikarenakan sistem kehidupan sosial yang memaksa setiap individu hadir dengan kehadiran media baru ini pada level sosial tertentu. hiper-realitas bermedia ditandai

dengan semakin besarnya orang-orang mempunyai relasi kehidupan dan sosialnya melalui media, dan sebaliknya dalam realitas nyata yang dijalani dalam kehidupan semakin kurang bersosialisasi dan semakin meengkesampingkan bentuk-bentuk interaksi langsung. Individu modern lebih suka memilih berinteraksi dan bersosialisasi dengan terbuka di jaringan internet daripada bersosialisasi di dunia nyata. Bebasnya new media dalam memberikan ruang public untuk berkelu kesah, berteman, bersahabat, berkomunitas, dan berkelompok membuat setiap individu lebih mempercayakan kemerdekaan yang di dapatkan di media daripada di lingkungan tempatnya bertempat tinggal.

Dengan demikian, maka bentuk hiper-realitas melahirkan semakin berkurangnya pola interaksi langsung dengan individu lain. Dalam konteks ke-Indonesiaan pola-pola komunikasi dalam pergaulan dan bersosialisasi dengan penggunaan bahasa Indonesia akan semakin ditinggalkan secara perlahan-lahan, dikerenakan semakin masifnya setiap laman, situs, community online, social media, menunjukkan konstruksi bahasanya sendiri. Akibatnya, perbendaharaan kata, kalimat dan lain-lain dari bahasa Indonesia akan terus ditinggalkan oleh generasi muda bangsa. Identitas bahasa Indonesia sebagai bahasa

pemersatu bangsa dilihat dari historisitasnya akan terus tegerus dengan kemajuan teknologi dan konstruksi-konstruksi lain bahasa yang disimulasikan dengan massif oleh media baru.

PENUTUP

Simulacrum atau simulacra media online dalam merumuskan pola-pola bahasa interaksi manusia di zaman teknologi cyber media ialah sebagai perwujudan dua dimensi budaya yang saling berlomba untuk menunjukkan jati diri terhadap citra positif dan negatif yang ditopang oleh budaya pengguna media, pada substansinya bahasa-bahasa hadir untuk mewujudkan eksistensi realitas sosial yang menyertainya. Berikut hakaikat dari persoalan berbahasa dengan menggunakan media online ialah sebagai berikut:

1. Kemampuan eksistensi bahasa Indonesia ialah bukti kemampuan kita berbudaya yang otonom yang ditanamkan sebagai pondasi generasi muda kita dalam pergaulan global bermedia.
2. Kemampuan ekstensi bahas Inggris sebagai bahasa yang paling banyak digunakan dalam pola-pola interaksi bermedia cyber.
3. Penyerapan antara keduanya yang kemudian menjadi bentuk baru yang tersimulasikan oleh media online sebagai komoditas yang layak dikonsumsi.

4. Komunitas online mengkonstruks bahasanya sendiri sebagai penyerapan dua bahasa, dua kebudayaan yang hadir di media online.

DAFTAR PUSTAKA

Fiske, Jhon, (2007). *Teori Komunikasi Massa*, Yogyakarta: Jalasutra.

Graeme, Burton, (2008). *Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.

Piliang, Yasraf Amir. (2005). *Hipersemiotika, Tafsir Cultural studies Atas Matinya Makna*, Yogyakarta: Jalasutra.

Pradopo, Rahmat Djoko. (1989) *Kritik Sastra Indonesia Modern: Telaah dalam Bidang Kritik Teoritik dan Kritik Terapan*, Yogyakarta: Fakultas Sastra Universitas Gajah Mada.

_____. (2005). *Dunia yang Dilipat Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*, Yogyakarta: Jalasutra.

_____. (2000). *Hiper-Realitas Kebudayaan*, Yogyakarta: LKiS

Ratna, Nyoman Kutha, (2009). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

_____. (2009). *Stilistika, Kajian Puitika Bahasa, Sastra dan Budaya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Severin, Tankard, Jr, (2008). *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sobur, Alex, (2001). *Analisis Teks Media Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tesis:

Irwanto (2011), *Makna Teks dan Simbol Web Komunitas, Studi Semiotika Sosial Web Komunitas Kaskus Mengenai Kinerja Pemerintahan SBY*, Jakarta: Tesis UMB.

Situs:

www.kaskus.co.id