

STRATEGI MEMBENTENGI POLA KOMUNIKASI PENGGUNA SOSIAL MEDIA TERHADAP PELANGGARAN UU ITE

Oleh

Azwita Healty, M.Si

Dosen Fakultas Sospol Universitas Dharmawangsa Medan

ABSTRAK

Banyaknya jumlah pengguna media sosial di Indonesia tentu saja memunculkan kesempatan untuk mengoptimalkan kehadiran media sosial sebagai media komunikasi, sehingga kemudian memunculkan pertanyaan, bagaimana penggunaan media sosial untuk mengefektifkan cara berkomunikasi di dalam masyarakat, baik dalam bidang pemasaran, bidang politik maupun dalam bidang pembelajaran.

Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep diri kita, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain Mulyana (2007:5). Komunikasi merupakan suatu kebutuhan manusia sebagai pembentukan diri, dalam berkomunikasi maka dapat mengetahui karakter dari masing-masing individu dalam melakukan komunikasi dengan orang lain. manusia yang tidak pernah melakukan komunikasi dengan manusia lainnya tidak mungkin mempunyai kesadaran bahwa dirinya adalah manusia. Konsep diri yang paling dini umumnya dipengaruhi oleh keluarga, dan orang dekat lainnya disekitar kita, termasuk kerabat. Komunikasi tidak hanya sebagai pembentukan konsep diri saja akan tetapi komunikasi juga sebagai aktualisasi diri. Orang berkomunikasi untuk menunjukkan dirinya eksis. Inilah yang disebut aktualisasi diri atau lebih tepatnya eksistensi diri. Manusia melakukan komunikasi agar dirinya dapat dikenali oleh banyak orang, kemudian komunikasi juga untuk kelangsungan hidup, memupuk hubungan dan juga untuk memperoleh kebahagiaan. Sejak lahir, kita tidak dapat hidup sendiri untuk mempertahankan hidup. Kita perlu dan harus berkomunikasi dengan orang lain, untuk memenuhi kebutuhan biologis kita seperti makan dan minum, dan memenuhi kebutuhan psikologis kita seperti sukses dan kebahagiaan. Komunikasi dalam bentuk apapun,

merupakan bentuk dasar adaptasi terhadap lingkungan.

Kata kunci : Strategi, Komunikasi, UU ITE

A. Pendahuluan

Internet yang selain memungkinkan untuk transformasi elektronik, yang disebut dengan *new media*, juga dapat menghubungkan manusia diseluruh dunia, yaitu dalam proses interaksi. Itu sebabnya, proses interaksi melalui teknologi dengan media internet disebut dengan *intetactive media*. Hal tersebut juga menjadikan perkembangan bagi proses komunikasi yang memungkinkan proses tersebut tidak selalu melalui tatap muka. Kegunaan utama internet seperti halnya ARPANET, yaitu mengirim pesan *email* dalam bahasa „sesungguhnya“ antara seseorang dengan lainnya (Burke,2000, h.380).

Bagi remaja, internet digunakan untuk pengunggahan berbagai kegiatan, aktivitas serta foto-foto pribadi, pengekspresian perasaan maupun pemikiran yang bersifat pribadi, berinteraksi dengan orang lain melalui dunia maya dengan menggunakan *e-mail*, *chatting*, sosial media, permainan *game online*, dan akses iklan berupa produk dan iklan layanan (diskominfo.jabarprov.go.id, 2013).

Perkembangan internet juga dapat dijangkau melalui *gadget*, seperti *tablet* maupun *smartphone* dengan sistem operasi yang tersedia di dalamnya, yaitu Symbian, Android, maupun Mac OS. Teknologi pula yang menjadikan pergeseran gaya hidup masyarakat Indonesia yang ketergantungan pada akses internet. Hal tersebut dikarenakan berbagai fitur yang tersedia dan bisa didapatkan secara gratis, serta proses sosialisasi melalui sosial media.

Media sosial telah banyak merubah dunia. Memutarbalikkan banyak pemikiran dan teori yang dimiliki. Tingkatan atau level komunikasi melebur dalam satu wadah yang disebut jejaring sosial/media sosial. Konsekuensi yang muncul pun juga wajib diwaspadai, dalam arti media sosial semakin membuka kesempatan tiap individu yang terlibat di dalamnya untuk bebas mengeluarkan pendapatnya. Akan tetapi kendali diri harusnya juga dimiliki, agar kebebasan yang dimiliki juga tidak melanggar batasan dan tidak menyinggung pihak lain.

interactivity, dan development of network terkait pembuatan pesan dan penyampaian pesannya. Kemampuannya menawarkan interaktifitas ini memungkinkan pengguna dari *new media* memiliki pilihan informasi apa yang dikonsumsi, sekaligus mengendalikan keluaran informasi yang dihasilkan serta melakukan pilihan-pilihan yang diinginkannya

Kemampuan menawarkan suatu interactivity inilah yang merupakan konsep sentral dari pemahaman tentang new media. (Flew, 2002: 11-22)

Munculnya virtual reality, komunitas virtual identitas virtual merupakan fenomena yang banyak muncul seiring dengan hadirnya new media. Fenomena ini muncul karena new media memungkinkan penggunanya untuk menggunakan ruang seluas-luasnya di new media, memperluas jaringan seluas-luasnya, dan menunjukkan identitas yang lain dengan yang dimiliki pengguna tersebut di dunia nyata. (Flew, 2002: 25)

Sebutan media baru/ new media ini merupakan pengistilahan untuk menggambarkan karakteristik media yang berbeda dari yang telah ada selama

Bahasa, kata, gesture, tanda, merupakan bagian dari symbol yang digunakan manusia dalam mendefinisikan sesuatu atau menyampaikan sesuatu ke orang lain. Sehingga bagaimana bahasa, kata, gesture, tanda digunakan manusia adalah apa yang dipelajari dalam ilmu komunikasi, termasuk juga bagaimana implikasi yang muncul dari penggunaan berbagai symbol tersebut.

Komunikasi yang dilakukan manusia berjalan di berbagai level komunikasi. Mulai dari komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, komunikasi publik, hingga komunikasi massa. Komunikasi massa merupakan level komunikasi terbesar, dimana cakupan sasaran komunikasinya bisa dikatakan terbanyak, orang yang terlibat didalamnya pun juga terbanyak.

Media sosial/ *social media* atau yang dikenal juga dengan jejaring sosial merupakan bagian dari media baru. Jelas kiranya bahwa muatan interaktif dalam media baru sangatlah tinggi. Media sosial, dikutip dari Wikipedia, didefinisikan

Ardianto dalam buku Komunikasi mengungkapkan, bahwa media sosial online, disebut jejaring sosial online bukan media massa online karena media sosial

memiliki kekuatan sosial yang sangat mempengaruhi opini publik yang berkembang di masyarakat. Penggalangan dukungan atau gerakan massa bisa terbentuk karena kekuatan media online karena apa yang ada di dalam media sosial, terbukti mampu membentuk opini, sikap dan perilaku publik atau masyarakat. Fenomena media sosial ini bisa dilihat dari kasus Prita Mulyasari versus Rumah Sakit Omni International. Inilah alasan mengapa media ini disebut media sosial bukan media massa. (Ardianto, 2011: xi

Alan Touraine melihat bahwa proses akhir sosial ini sebagai akibat modernisasi yang telah mencapai titik ekstrimnya dewasa ini, yang disebut sebagai hipermodernisasi kontemporer. Proses sosial ini kini dipercepat dan mencapai keadaan maksimal di tangan media internet yang menciptakan berbagai informasi relasi sosial. Realitas yang ada ini membuat individu-individu penikmatnya seolah saling berlomba dalam sebuah arena duel, kontes tantangan, rayuan, dan godaan masyarakat konsumen. (Piliang, 2004:233)

Akhir sosial juga ditandai oleh transparansi sosial, yaitu satu kondisi lenyapnya kategori sosial, batas sosial, hirarki sosial yang sebelumnya membentuk suatu masyarakat. Jaringan informasi menjadi bersifat transparan dan virtual tatkala tak ada lagi kategori-kategori moral yang mengikatnya dan ukuran-ukuran nilai yang membatasinya. *Party-line* merupakan gambaran masyarakat *cyber* kita yang tenggelam di dalam ekstasi komunikasi. Orang yang terbuai dalam komunikasi di dalam dunia *cyber* bisa tenggelam di dalamnya dan terbawa arus gaya komunikasi yang ada, hingga tak jarang bisa seolah menjadi sosok lain, yang jauh beda dengan dunia nyatanya. (Piliang, 2004:234-235)

Terpaan media, interaksi dalam media di abad informasi saat ini, seringkali membuat diri orang yang terlibat di dalamnya tak lebih dari bentukan media. Christopher Wulf dalam artikelnya "The Temporality of World-View dan Self Image, mengatakan bahwa pandangan dunia dan citra diri memang tak bisa dipisahkan. Cara manusia memandang dunia adalah cara manusia memandang dirinya, dan cara manusia memahami dirinya adalah cara manusia memahami dunia. Heidegger, dalam artikelnya "The Age Of World Picture" mengungkapkan bahwa dengan berkembangbiaknya citraan di dunia, maka dunia tempat manusia hidup tak lebih

dari sebuah ontology citraan. Citraan-citraan yang disajikan media, pada akhirnya menjadi cermin tempat kita berkaca, menunjukkan eksistensi kita. (Piliang, 2004:166- 167). Kehadiran dunia virtual semakin mengukuhkan citraan-citraan yang dibentuk ini.

Memang tak bisa dipungkiri, bahwa manusia modern saat ini sangat tergantung hidupnya pada teknologi. Kehadiran internet yang diikuti dengan munculnya media sosial di dalamnya membawa pula berbagai masalah etika berkomunikasi. Penggunaan identitas palsu untuk kepentingan yang “negatif”, penyebaran dan pengunduhan materi yang dilindungi hak cipta atau materi yang dilarang, merupakan hal yang melanggar etika dan dilarang. Namun kebebasan yang ditawarkan internet terutama dalam hal ini media sosial, seolah membuat matinya kepekaan etika. Apa yang harusnya tidak dilakukan, menjadi “nampak wajar” dilakukan. Bahkan tak jarang ada yang menganggapnya bukan suatu kesalahan dengan berbekal berbagai pembenaran yang dimunculkan.

Dunia virtual akhirnya membawa fatamorgana, ilusi realita bagi setiap pengguna yang tak memiliki kendali diri. Tentunya konsep diri berpengaruh disini. Konsep diri merupakan seperangkat persepsi yang relatif stabil yang dipercaya seseorang mengenai dirinya sendiri. Mead berpendapat bahwa karena manusia memiliki konsep diri, maka mereka memiliki mekanisme untuk berinteraksi dengan dirinya. Artinya ketika konsep diri seseorang bahwa dia adalah orang yang memegang etika dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, maka orang tersebut akan mampu

Komunikasi interpersonal merupakan dipahami sebagai komunikasi yang melibatkan dua orang atau komunikasi yang secara kontekstual merupakan komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal secara kontekstual memang sangat berbeda dari komunikasi kelompok, meskipun terjadi dalam kelompok kecil. Komunikasi interpersonal mensyaratkan keterlibatan penuh pihak yang terlibat. Jika salah satu pihak menarik diri dari percakapan maka komunikasi interpersonal praktis akan berakhir. Jelas, kondisi ini juga berlaku di media sosial. Dalam media sosial, komunikasi tak terjadi secara interaktif jika pihak yang diajak berkomunikasi menarik diri dari percakapan yang ada. Jika pertukaran informasi

tidak terjadi, maka pihak pemberi informasi, dalam hal ini pemilik akun media sosial hanya melakukan komunikasi searah, namun begitu ada pihak lain yang menanggapi apa yang dituliskannya dan terjadi interaksi maka komunikasi interpersonal terjadi. (Adler & Rodman, 2006:188- 189)

Bagi banyak orang, *online communication* justru mempermudah terbentuknya hubungan interpersonal yang dekat. Karena melalui komunikasi secara online, tiap individu yang terlibat cenderung lebih berani mengungkapkan pendapatnya, dan membuka dirinya untuk lebih dikenal orang lain. Komunikasi dalam media sosial tak terikat waktu, siang ataupun malam, pihak yang terlibat didalamnya tetap bisa terlibat aktif. Juga tak terikat ruang, dengan siapapun di penjuru dunia pihak

Komunikasi massa, merupakan level komunikasi terbesar dengan cakupan sasaran komunikasi terbanyak. Komunikasi massa terdiri dari pesan-pesan yang ditransmisikan ke sasaran audience yang banyak dan tersebar luas, dengan menggunakan koran, majalah, televisi, radio, dan internet. (Adler & Rodman, 2006: 8). Kondisi ini juga ditemui dalam media sosial. Apa yang diungkapkan seseorang dalam media sosial, akan bisa dilihat khalayak banyak, sehingga komunikasi massa terjadi.

Dalam media sosial, komunikasi interpersonal dan komunikasi massa melebur menjadi satu. Saat seseorang mengunggah sesuatu kemudian ditanggapi pihak lain, lalu terjadi interaksi, maka komunikasi interpersonal terjadi. Disaat yang sama, saat seseorang mengunggah sesuatu, apa yang diunggahnya bisa dilihat dan dinikmati khalayak banyak, sehingga pada saat yang sama komunikasi massa juga terjadi, sebab komunikasi massa tidak mensyaratkan adanya keterlibatan aktif semua pihak.

Banyaknya jumlah pengguna media sosial di Indonesia tentu saja memunculkan kesempatan untuk mengoptimalkan kehadiran media sosial sebagai media komunikasi, sehingga kemudian memunculkan pertanyaan, bagaimana penggunaan media sosial untuk mengefektifkan cara berkomunikasi di dalam masyarakat, baik dalam bidang pemasaran, bidang politik maupun dalam bidang pembelajaran.

Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep diri kita, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain Mulyana (2007:5). Komunikasi merupakan suatu kebutuhan manusia sebagai pembentukan diri, dalam berkomunikasi maka dapat mengetahui karakter dari masing-masing individu dalam melakukan komunikasi dengan orang lain. manusia yang tidak pernah melakukan komunikasi dengan manusia lainnya tidak mungkin mempunyai kesadaran bahwa dirinya adalah manusia. Konsep diri yang paling dini umumnya dipengaruhi oleh keluarga, dan orang dekat lainnya disekitar kita, termasuk kerabat.

Komunikasi tidak hanya sebagai pembentukan konsep diri saja akan tetapi komunikasi juga sebagai aktualisasi diri. Orang berkomunikasi untuk menunjukkan dirinya eksis. Inilah yang disebut aktualisasi diri atau lebih tepatnya eksistensi diri. Manusia melakukan komunikasi agar dirinya dapat dikenali oleh banyak orang, kemudian komunikasi juga untuk kelangsungan hidup, memupuk hubungan dan juga untuk memperoleh kebahagiaan. Sejak lahir, kita tidak dapat hidup sendiri untuk mempertahankan hidup. Kita perlu dan harus berkomunikasi dengan orang lain, untuk memenuhi kebutuhan biologis kita seperti makan dan minum, dan memenuhi kebutuhan psikologis kita seperti sukses dan kebahagiaan. Komunikasi dalam bentuk apapun, merupakan bentuk dasar adaptasi terhadap lingkungan.

Melalui observasi peneliti menemukan suatu permasalahan, terkait dengan komunikasi menggunakan media sosial. Manusia pada zaman sekarang menggunakan media sosial sebagai komunikasi dengan orang lain

Media sosial tersebut digunakan siswa untuk menambah eksistensi diri mereka, akan tetapi mereka tidak memperhatikan etika dalam berkomunikasi. Siswa tersebut melakukan komunikasi dengan gurunya melalui media sosial, akan tetapi siswa tersebut menganggap guru mereka adalah teman mereka di media sosial, padahal seharusnya mereka harus memperhatikan dengan siapa mereka berbicara dan kalimat yang seperti apa yang cocok digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Etika dalam berkomunikasi sangatlah penting diperhatikan pada kegiatan sehari-hari, melihat komunikasi dapat dengan mudah dilakukan dengan menggunakan media sosial maka perlu akan adanya pendidikan karakter sopan santun. Pendidikan karakter sopan santun berguna untuk membangun kepribadian siswa lebih baik lagi, agar komunikasi yang dilakukan dapat terjalin dengan baik dan juga sesuai dengan etika komunikasi. Siswa harus mendapatkan pendidikan yang menyentuh dimensi dasar kemanusiaan yang sekurang-kurangnya mencakup tiga ranah yang paling dasar yakni afektif yang tercermin pada kualitas keimanan, ketaqwaan, akhlak mulia termasuk di dalamnya budi pekerti dan kepribadian yang unggul. Dimasukkannya pendidikan karakter yang menyatu pada mata pelajaran yang ada pada semua jenjang pendidikan memungkinkan siswa untuk memahami peduli dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai atau etika serta dapat bertanggungjawab baik kepada diri sendiri maupun orang lain.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membangun kesadaran pengguna sosial media agar tidak melanggar aturan hukum dalam berkomunikasi di sosial media?

C. LANDASAN TEORI

Definisi Media Sosial

Van Dijk dalam Nasrullah (2015) menyatakan bahwa media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Karena itu media social dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial.

Meike dan Young dalam Nasrullah (2015) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi diantara individu (*to be share one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.

Menurut Boyd dalam Nasrullah (2015) media sosial sebagai kumpulan

perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di instansi media massa.

Pada intinya, dengan sosial media dapat dilakukan berbagai aktifitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual. Sosial media diawali dari tiga hal, yaitu *Sharing, Collaborating* dan *Connecting* (Puntoadi, 2011).

Karakteristik Media Sosial

Karakteristik media sosial tidak jauh berbeda dengan media siber (*cyber*) dikarenakan media sosial merupakan salah satu *platform* dari media siber. Namun demikian, menurut Nasrullah (2015) media sosial memiliki karakter khusus, yaitu:

a. Jaringan (*Network*)

Jaringan adalah infrasturktur yang menghubungkan antara komputer dengan perangkat keras lainnya. Koneksi ini diperlukan karena komunikasi bisa terjadi jika antar komputer terhubung, termasuk di dalamnya perpindahan data.

b. Informasi (*Informations*)

Informasi menjadi entitas penting di media sosial karena pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi.

c. Arsip (*Archive*)

Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bias diakses kapanpun dan melalui perangkat apapun.

d. Interaksi (*Interactivity*)

Media sosial membentuk jaringan antar pengguna yang tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut (*follower*) semata, tetapi harus dibangun dengan interaksi antar pengguna tersebut.

e. **Simulasi Sosial (*simulation of society*)** Media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnya masyarakat (*society*) di dunia virtual. Media sosial memiliki keunikan dan pola yang dalam banyak kasus berbeda dan tidak dijumpai dalam tatanan masyarakat yang *real*.

f. Konten oleh pengguna (*user-generated content*)

Di Media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun. UGC merupakan relasi simbiosis dalam budaya media baru yang memberikan kesempatan dan keleluasaan pengguna untuk berpartisipasi. Hal ini berbeda dengan media lama (tradisional) dimana khalayaknya sebatas menjadi objek atau sasaran yang pasif dalam distribusi pesan.

g. Jenis-jenis Media Sosial

Menurut Nasullah (2015) setidaknya ada enam kategori besar untuk melihat pembagian media sosial, yakni:

1. Media Jejaring Sosial (*Social networking*)

Media jejaring sosial merupakan medium yang paling populer. Media ini merupakan sarana yang bias digunakan pengguna untuk melakukan hubungan sosial, termasuk konsekuensi atau efek dari hubungan sosial tersebut di dunia virtual. Karakter utama dari situs jejaring sosial adalah setiap pengguna membentuk jaringan pertemanan, baik terhadap pengguna yang sudah diketahuinya dan kemungkinan saling bertemu di dunia nyata (*offline*) maupun membentuk jaringan pertemanan baru.

Contoh jejaring sosial yang banyak digunakan adalah facebook dan LinkedIn.

2. Jurnal online (blog)

Blog merupakan media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah aktifitas keseharian, saling mengomentari dan berbagi, baik tautan

web lain, informasi dan sebagainya. Pada awalnya blog merupakan suatu bentuk situs pribadi yang berisi kumpulan tautan ke situs lain yang dianggap menarik dan diperbarui setiap harinya. Pada perkembangan selanjutnya, blog banyak jurnal (tulisan keseharian pribadi) pemilik media dan terdapat kolom komentar yang bisa diisi oleh pengguna.

Secara mekanis, jenis media sosial ini bias dibagi menjadi dua, yaitu kategori *personal homepage*, yaitu pemilik menggunakan nama domain sendiri seperti .com atau.net dan yang kedua dengan menggunakan failitas penyedia halaman weblog gratis, seperti wordpress atau blogspot.

3. Jurnal *online* sederhana atau *microblog* (*micro-blogging*)

Tidak berbeda dengan jurnal *online* (blog), *microblogging* merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan memublikasikan aktifitas serta atau pendapatnya. Contoh *microblogging* yang paling banyak digunakan adalah Twitter.

4. Media berbagi (*media sharing*)

Situs berbagi media merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk berbagi media, mulai dari dokumen (file), video, audio, gambar, dan sebagainya.

Contoh media ini adalah: Youtube, Flickr, Photo-bucket, atau snapfish.

5. Penanda sosial (*social bookmarking*)

Penanda sosial merupakan media sosial yang bekerja untuk mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi atau berita tertentu secara *online*.

Beberapa situs sosial *bookmarking* yang populer adalah delicious.com, stumbleUpon.com, Digg.com, Reddit.com, dan untuk di Indonesia ada LintasMe.

6. Media konten bersama atau wiki.

Media sosial ini merupakan situs yang kontennya hasil kolaborasi dari para

penggunanya. Mirip dengan kamus atau ensiklopedi, wiki menghadirkan kepada pengguna pengertian, sejarah hingga rujukan buku atau tautan tentang satu kata. Dalam prakteknya, penjelasan-penjelasan tersebut dikerjakan oleh pengunjung, artinya ada kolaborasi atau kerja sama dari semua pengunjung untuk mengisi konten dalam situs ini.

D. Hasil Pembahasan

1. Etika dalam Berkomunikasi

"Penyalahgunaan Media Komunikasi dan Informasi dan kaitannya dengan UU. ITE No. 11 Tahun 2008" Contoh; Facebook Facebook memang sering di gunakan untuk mencari teman atau lain-lain dan sering di sebut jejaring sosial. banyaknya pro dan kontra di facebook ini akan menimbulkan pelanggaran-pelanggaran yang terdapat di Undang Undang ITE No. 11 Tahun 2008, di mana UU tersebut yang hampir saja bisa menimpa pengguna facebook di indonesia yaitu ancaman pelanggaran kesusilaan [Pasal 27 ayat (1)], penghinaan dan/atau pencemaran nama baik Pasal 27 ayat (3), dan penyebaran kebencian berdasarkan suku, agama, ras dan antargolongan Pasal 28 ayat (2).

Bunyi dari Pasal 27 ayat (1) UU ITE menyatakan : *Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.*

dari pasal tersebut bisa saja dengan alasan kita menontonkan badan kita yg tak seharusnya kita lihatkan (seni fotografi), Walaupun pengertian porno masih sangat kabur dan tidak dapat diinterpretasikan dengan jelas.

Bunyi dari Pasal 27 ayat (3) UU ITE yang menyatakan: *Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.*

Seiring dengan berkembangnya pemanfaatan Teknologi Informasi, media, dan komunikasi yang telah mengubah perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas dan

menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara cepat. Teknologi Informasi selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kemajuan sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum. Terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi lahir suatu hukum baru yang dikenal dengan hukum Cyber atau hukum telematika. Permasalahan hukum yang seringkali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi, dan/atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik. Dalam kenyataan kegiatan siber tidak lagi sederhana karena kegiatannya tidak lagi dibatasi oleh suatu negara, yang mudah diakses kapan pun dan dari mana pun. Kerugian dapat terjadi pada orang lain yang tidak pernah melakukan transaksi, misalnya pencurian dana kartu kredit melalui pembelian di Internet. Pembuktian merupakan faktor yang sangat penting. Dampak yang diakibatkannya pun bisa demikian kompleks dan rumit. Dengan demikian, subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai Orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata. Oleh karena itu, dibentuklah Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi Elektronik yang dapat mengatur dengan secara jelas, aman dan kepastian hukum dalam pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi agar dapat berkembang secara optimal.

Dilihat dari ruang lingkungannya, Cyber Law meliputi setiap aspek yang berhubungan dengan subyek hukum yang memanfaatkan teknologi internet yang dimulai pada saat mulai “online” dan seterusnya sampai saat memasuki dunia maya. Oleh karena itu dalam pembahasan Cyber Law, kita tidak dapat lepas dari aspek yang menyangkut isu prosedural, seperti yurisdiksi, pembuktian, penyidikan, kontrak/transaksi elektronik dan tanda tangan digital/elektronik, pornografi, pencurian melalui internet, perlindungan konsumen, pemanfaatan internet dalam aktivitas keseharian manusia, seperti e-commerce, e-government, e-tax, e learning, e-health, dan sebagainya.

Jadi Cyber Law adalah kebutuhan kita bersama. Cyber Law akan menyelamatkan kepentingan nasional, pebisnis internet, para akademisi dan masyarakat secara umum, sehingga keberadaannya harus kita dukung.

Sebuah undang-undang untuk menyediakan pelanggaran-pelanggaran yang berkaitan dengan penyalahgunaan computer di Malaysia. CCA diberlakukan pada 1 Juni 1997 dan dibuat atas keprihatinan pemerintah Malaysia terhadap pelanggaran dan penyalahgunaan penggunaan komputer dan melengkapi undang-undang yang telah ada. Computer Crime Act (Akta Kejahatan Komputer) merupakan Cyber Law (Undang-Undang) yang digunakan untuk memberikan dan mengatur bentuk pelanggaran-pelanggaran yang berkaitan dengan penyalahgunaan komputer.

Merupakan salah satu contoh organisasi internasional yang bertujuan untuk melindungi masyarakat dari kejahatan di dunia maya, dengan mengadopsikan aturan yang tepat dan untuk meningkatkan kerjasama internasional dalam mewujudkan hal ini. Council of Europe Convention on Cyber Crime merupakan hukum yang mengatur segala tindak kejahatan komputer dan kejahatan internet di Eropa yang berlaku pada tahun 2004, dapat meningkatkan kerjasama dalam menangani segala tindak kejahatan dalam dunia IT. Council of Europe Convention on Cyber Crime berisi Undang-Undang Pemanfaatan Teknologi Informasi (RUU-PTI) pada intinya memuat perumusan tindak pidana.

Council of Europe Convention on Cyber Crime juga terbuka bagi bagi Negara non Eropa untuk menandatangani bentuk kerjasama tentang kejahatan di dunia maya atau internet terutama pelanggaran hak cipta atau pembajakan dan pencurian data. Jadi tujuan adanya konvensi ini adalah untuk meningkatkan rasa aman bagi masyarakat terhadap serangan cyber crime, pencarian jaringan yang cukup luas, kerjasama internasional dan penegakkan hukum internasional.

Kesimpulan perbandingan dari ketiganya yaitu cyber law merupakan seperangkat aturan tertulis yang dibuat negara untuk menjamin aktivitas warganya di dunia maya, sanksinya dapat berupa hukuman, pelarangan dan lain-lain. Dalam kenyataannya cyber ethics dapat menjadi suatu alternatif dalam mengatur dunia cyber, meskipun tidak menutup kemungkinan cyber ethics menjadi cyber law, hal ini tentu berulang kepada kita sendiri. Sedangkan Computer crime act adalah undang-undangnya, dan Council of Europe convention on cyber crime merupakan salah satu organisasinya.

Pada dasarnya, hak cipta merupakan “hak untuk menyalin suatu ciptaan”. Hak cipta dapat juga memungkinkan pemegang hak tersebut untuk membatasi penggandaan tidak sah atas suatu ciptaan. Pada umumnya pula, hak cipta memiliki masa berlaku tertentu yang terbatas. Hak cipta berlaku pada berbagai jenis karya seni atau karya cipta atau “ciptaan”. Ciptaan tersebut dapat mencakup puisi, drama, serta karya tulis lainnya, film, karya-karya koreografis (tari, balet, dan sebagainya), komposisi musik, rekaman suara, lukisan, gambar, patung, foto, perangkat lunak komputer, siaran radio dan televisi, dan (dalam yurisdiksi tertentu) desain industri. Hak cipta merupakan salah satu jenis hak kekayaan intelektual, namun hak cipta berbeda secara mencolok dari hak kekayaan intelektual lainnya (seperti, paten yang memberikan hak monopoli atas penggunaan invensi), karena hak cipta bukan merupakan hak monopoli untuk melakukan sesuatu melainkan hak untuk mencegah orang lain yang melakukannya.

Di Indonesia, masalah hak cipta diatur dalam Undang-undang Hak Cipta, yaitu yang berlaku saat ini Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002. Dalam undang-undang tersebut pengertian hak cipta adalah “hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku” (pasal 1 ayat 1).

Lingkup Hak Cipta Diatur Di Dalam Bab 2 Mengenai Lingkup Hak Cipta pasal 2-28 :

1. Ciptaan yang dilindungi (pasal 12)

Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup: buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain, ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu, alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan, lagu atau musik dengan atau tanpa teks, drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim, seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi,

seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan, arsitektur, peta, seni batik, fotografi, sinematografi, terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

2. Ciptaan yang tidak ada Hak Cipta (pasal 13)

Hasil rapat terbuka lembaga-lembaga Negara, peraturan perundang-undangan, pidato kenegaraan atau pidato pejabat Pemerintah, putusan pengadilan atau penetapan hakim atau keputusan badan arbitrase atau keputusan badan-badan sejenis lainnya.

Perlindungan hak cipta pada umumnya berarti bahwa penggunaan atau pemakaian dari hasil karya tertentu hanya dapat dilakukan dengan ijin dari pemilik hak tersebut. Kemudian yang dimaksud menggunakan atau memakai di sini adalah mengumumkan memperbanyak ciptaan atau memberikan ijin untuk itu.

Apakah ada keterbatasan yang dituangkan dalam UU no.36 Telekomunikasi tersebut dalam hal mengatur penggunaan teknologi Informasi. Maka berdasarkan isi dari UU tersebut tidak ada penjelasan mengenai batasan-batasan yang mengatur secara spesifik dalam penggunaan teknologi informasi tersebut, artinya dalam UU tersebut tidak ada peraturan yang secara resmi dapat membatasi penggunaan teknologi komunikasi ini. Namun akan lain ceritanya jika kita mencoba mencari batasan-batasan dalam penggunaan teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual, maka hal tersebut diatur dalam UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terutama BAB VII tentang Perbuatan yang Dilarang. Untuk itu kita sebagai pengguna teknologi informasi dan komunikasi harus lebih bijak dan berhati-hati lagi dalam memanfaatkan teknologi ini dengan memperhatikan peraturan dan norma yang ada.

UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) yang disahkan DPR pada 25 Maret 2008 menjadi bukti bahwa Indonesia tak lagi ketinggalan dari negara lain dalam membuat peranti hukum di bidang cyberspace law. UU ini merupakan cyberlaw di Indonesia, karena muatan dan cakupannya yang luas dalam membahas pengaturan di dunia maya. UU ITE ini mengatur berbagai perlindungan

hukum atas kegiatan yang memanfaatkan internet sebagai medianya, baik transaksi maupun pemanfaatan informasinya. Pada UU ITE ini juga diatur berbagai ancaman hukuman bagi kejahatan yang dilakukan melalui internet. UU ITE juga mengakomodir kebutuhan para pelaku bisnis di internet dan masyarakat pada umumnya guna mendapatkan kepastian hukum, dengan diakuinya bukti elektronik dan tanda tangan digital sebagai bukti yang sah di pengadilan.

Beberapa terobosan penting yang dimiliki UU ITE adalah tanda tangan elektronik yang diakui memiliki kekuatan hukum sama dengan tanda tangan konvensional (tinta basah dan materai); alat bukti elektronik yang diakui seperti alat bukti lainnya yang diatur dalam KUHAP. UU ITE ini berlaku untuk tiap orang yang melakukan perbuatan hukum, baik di wilayah Indonesia maupun di luar Indonesia, yang memiliki keterkaitan hukum di Indonesia. Penyelesaian sengketa dapat diselesaikan dengan metode sengketa alternatif atau arbitrase. Jadi menurut saya berdasarkan UU No.36 tentang telekomunikasi, disana tidak terdapat batasan dalam penggunaan teknologi informasi, karena penggunaan teknologi informasi sangat berpengaruh besar untuk negara kita, itu apa bila dilihat dari keuntungan buat negara kita karena kita dapat secara bebas memperkenalkan kebudayaan kita kepada negara-negara luar untuk menarik minat para turis asing dan teknologi informasi juga merupakan hal yang sangat bebas bagi para pengguna teknologi informasi untuk disegala bidang apapun. Karena setiap orang bebas berpendapat dan berekspresi apalagi di dunia maya.

Beberapa manfaat dari UU. No 11 Tahun 2008 tentang (ITE), diantaranya:

- a. Menjamin kepastian hukum bagi masyarakat yang melakukan transaksi secara elektronik.
- b. Mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia
- c. Sebagai salah satu upaya mencegah terjadinya kejahatan berbasis teknologi informasi
- d. Melindungi masyarakat pengguna jasa dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Dengan adanya UU ITE ini, maka transaksi dan sistem elektronik beserta perangkat pendukungnya mendapat perlindungan hukum. Masyarakat harus

memaksimalkan manfaat potensi ekonomi digital dan kesempatan untuk menjadipenyelenggara Sertifikasi Elektronik dan Lembaga Sertifikasi Keandalan. E-tourism mendapat perlindungan hukum. Masyarakat harus memaksimalkan potensi pariwisata indonesia dengan mempermudahlayanan menggunakan ICT. Trafik internet Indonesia benar-benar dimanfaatkan untuk kemajuan bangsa. Masyarakat harus memaksimalkan potensi akses internet indonesia dengan konten sehat dan sesuai konteks budaya Indonesia.

Produk ekspor indonesia dapat diterima tepat waktu sama dengan produk negara kompetitor. Masyarakat harus memaksimalkan manfaat potensikreatif bangsa untuk bersaing dengan bangsa lain keterbatasan UU IT UU ITE yang terdiri dari 13 bab dan 54 pasal masih akan memerlukan 5-9 peraturan pemerintah yang harus sudah dibuat dalam waktu 2 tahun. sanksi yang diberlakukan pun masih berupa sanksi maksimal, belum meletakkan hukuman minimal bagi pelaku tindak pidana. juga ketika menyatakan bahwa ada tindak pidana terhadap pelaku dari luar negeri ini, namun kemudian tidak begitu jelas apa yang menjadi sanksi pidana terhadap pelanggaran tersebut. UU ITE ini, merupakan sebuah peraturan perundangan yang ditunggu, terutama dalam mempercepat berlangsungnya e-government. selama ini, banyak wilayah yang belum berani melahirkan sistem transaksi elektronik dalam pemerintahan, karena belum yakin terhadap pijakan hukum.

Pada UU No.36 tentang telekomunikasi mempunyai salah satu tujuan yang berisikan upaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa, memperlancar kegiatan pemerintah, mendukung terciptanya tujuan pemerataan pembangunan dan hasil-hasilnya serta meningkatkan hubungan antar bangsa. Dalam pembuatan UU ini dibuat karena ada beberapa alasan, salah satunya adalah bahwa pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi telekomunikasi yang sangat pesat telah mengakibatkan perubahan yang mendasar dalam penyelenggaraan dan cara pandang terhadap telekomunikasi dan untuk menjaga keamanan bagi para pengguna teknologi informasi. Jadi menurut saya berdasarkan UU No.36 tentang telekomunikasi, disana tidak terdapat batasan dalam penggunaan teknologi informasi, karena penggunaan teknologi informasi sangat berpengaruh besar untuk

negara kita, itu apa bila dilihat dari keuntungan buat negara kita karena kita dapat secara bebas memperkenalkan kebudayaan kita kepada negara-negara luar untuk menarik minat para turis asing dan teknologi informasi juga merupakan hal yang sangat bebas bagi para pengguna teknologi informasi untuk disegala bidang apapun. Jadi keuntungannya juga dapat dilihat dari segi bisnis keuntungannya adalah kita dengan bebas dan dengan luas memasarkan bisnis yang kita jalankan dengan waktu yang singkat. Jadi Kesimpulannya menurut saya adalah oleh Para penggunaan teknologi informasi tidak memiliki batasan, karena dapat menguntungkan dalam semua pihak.

Etika adalah ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk serta tentang hak dan kewajiban (akhlak). Etika dalam berinternet biasa disebut dengan cyber ethic (*etika cyber*). Cyber ethics adalah suatu aturan tak tertulis yang dikenal di dunia IT. Suatu nilai-nilai yang disepakati bersama untuk dipatuhi dalam interaksi antar pengguna teknologi khususnya teknologi informasi. Tidak adanya batas yang jelas secara fisik serta luasnya penggunaan IT di berbagai bidang membuat setiap orang yang menggunakan teknologi informasi diharapkan mau mematuhi cyber ethics yang ada. Cyber ethics memunculkan peluang baru dalam bidang pendidikan, bisnis, layanan pemerintahan dengan adanya kehadiran internet. Sehingga memunculkan netiket/netiquette yaitu salah satu etika acuan dalam berkomunikasi menggunakan internet, berpedoman pada IETF (the internet engineering task force), yang menetapkan RFC (netiquette guidelines dalam request for comment).

Etika kehidupan berbangsa atau bernegara yang semula mudah sekali disosialisasikan karena orang berinteraksi secara langsung secara fisik, maka dalam dunia cyber upaya mensosialisasikan cyber ethic menjadi sulit sekali dilakukan karena jangkauan teritorinya sudah jauh lebih luas. Sebenarnya cyber ethic dapat ditelaah dan dimengerti oleh pengguna internet, jika disadari terdapat etika kehidupan normal yang berlaku. Manusia tentu tak ingin dirugikan dalam kehidupannya. Di dunia maya hal itu pun mungkin terjadi dan saat itulah terjadi pelanggaran cyber ethic, misalnya seseorang mengirim email yang berisi informasi-informasi penjualan suatu produk dan karena email itu takut ditolak maka subyek email diubah menjadi sepenggal kalimat menarik yang tak ada hubungan

dengan isi email. Kontan saja si penerima merasa dirugikan, karena untuk membuka email ia memerlukan biaya koneksi ke internet, tidak seperti saat ia menerima surat pos biasa, ia tidak dikenakan biaya apapun. Kesalahan si pengirim adalah mengelabui email dengan subyek yang tidak tepat dan itulah salah satu pelanggaran etika dalam berinternet.

Komunitas maya terus berkembang, maka muncul pula anggota baru yang disebut “newbies”. Sesama anggota baik yang lama maupun yang baru akan berinteraksi. Layaknya sebuah keluarga, ada anggota keluarga yang nakal atau jahil dan ada pula yang baik. Interaksi tersebut terus terjadi hingga hari ini. Etika-etika melahirkan aturan yang lebih kompleks. Etika apapun bentuknya adalah satu kesepakatan yang menunjukkan bahwa manusia adalah makhluk yang berbudaya dalam bersosialisasi. Manusia ingin dihargai sebagaimana ia berusaha menghargai orang lain.

Pentingnya Etika Berinternet

Sejak awal peradaban, manusia selalu termotivasi memperbaharui teknologi yang ada. Hal ini merupakan perkembangan yang hebat dan terus mengalami kemajuan. Dari semua kemajuan yang signifikan yang dibuat oleh manusia sampai saat ini, mungkin hal yang terpenting adalah perkembangan internet. Pemakai internet telah mengalami kemajuan yang sangat signifikan dalam beberapa tahun belakangan ini. Jumlah paket data yang mengalir lewat internet, telah mengalami peningkatan yang dramatis.

Dalam kurun waktu satu tahun ini, beberapa kasus yang dianggap melanggar etika berkomunikasi di dunia maya telah ditangani dengan mengacu pada UU ITE, dan sanksi hukum telah diterapkan sesuai dengan aturan yang tertuang di dalam UU tersebut. Misalnya, kasus “Prita dengan Rumah Sakit Omni Internasional” yang cukup menggegerkan, sehingga Prita sebagai pihak yang terkait dengan kasus tersebut sempat mendekam di sel tahanan. Kasus lain menimpa Nurarafah alias Farah berusia 17 tahun. Farah terkena kasus penghinaan terhadap Felly Fandini Julistin Karnories melalui situs jejaring sosial facebook, sehingga Farah dituntut hukuman 5 bulan penjara dalam masa percobaan 10 bulan oleh jaksa penuntut umum (Nova, 2010).

Contoh tersebut menggambarkan bahwa UU ITE memang telah dijadikan acuan untuk menindak para pelaku pelanggaran etika berkomunikasi di dunia maya. Yang menjadi kekhawatiran apabila kemudian yang melakukan pelanggaran adalah anak-anak di bawah usia 13 tahun, yang pada dasarnya mereka belum memahami bahwa apa yang dilakukan tergolong dalam pelanggaran UU ITE. Anak-anak yang masih polos tersebut mengungkapkan perasaan hatinya, kekesalan hatinya tanpa menyadari risiko yang bisa terjadi akibat ketidaktahuan mereka tentang etika berkomunikasi di dunia maya.

Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang revisinya disahkan oleh Dewan Perwakilan Rakyat bulan lalu, mulai diberlakukan hari ini. Wakil Ketua Komisi I DPR RI Meutya Viada Hafid mengatakan pemberlakuan UU ITE per hari ini menjadi momentum bahwa pelanggaran di dunia maya bisa kena sanksi yang tak ringan.

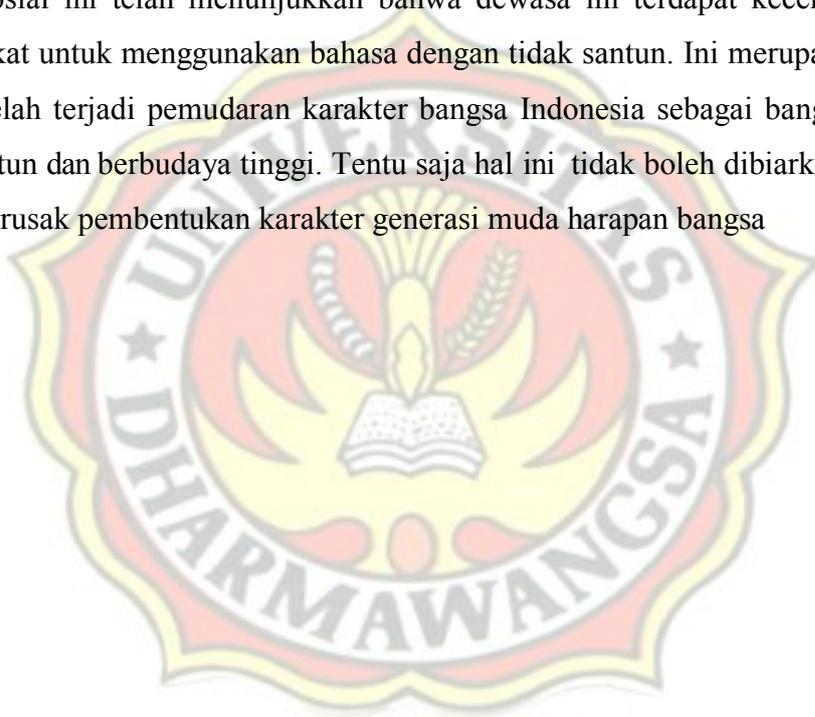
"Media sosial hanyalah medium komunikasi, pelanggaran-pelanggaran yang berlaku di dunia nyata ya berlaku juga di media sosial, bahkan dalam beberapa hal sanksi pelanggaran di media sosial dapat lebih besar (dibanding dunia nyata-red)," kata Meutya ketika dikonfirmasi wartawan, Senin (28/11/2016).

Dia menyerukan agar dalam penegakan hukum, pelaku pelanggaran di media sosial yang menggunakan akun tanpa nama atau anonim juga dikejar. "Akun-akun yang anonim juga dapat dilacak, tanpa terkecuali," kata dia.

Beberapa hal yang diatur dalam UU ITE antara lain pencemaran nama baik, pelanggaran terhadap SARA, fitnah, berita bohong, dan asusila. "Jadi masyarakat harus sadar bahwa menulis di media sosial bukan berarti kemudian larangan tidak berlaku, bahkan dapat terancam sanksi yang besar," kata politikus Partai Golongan Karya itu.

KESIMPULAN

Dari keseluruhan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat disampaikan simpulan bahwa dalam media sosial ditemukan adanya penyimpangan penggunaan bahasa secara pragmatis. Dalam konteks penelitian ini penyimpangan yang ditemukan adalah adanya unsur gaya bahasa sarkasme yang sengaja digunakan untuk kebutuhan mengekspresikan kebencian, ketidakcocokan, menyampaikan penghinaan, mempermalukan, merendahkan, dan memberikan serangan secara verbal terhadap orang yang tidak disenangi. Baik secara langsung maupun tidak langsung, secara eksplisit maupun implisit. Ketidaksantunan berbahasa dalam media sosial ini telah menunjukkan bahwa dewasa ini terdapat kecenderungan masyarakat untuk menggunakan bahasa dengan tidak santun. Ini merupakan bukti bahwa telah terjadi pemudaran karakter bangsa Indonesia sebagai bangsa Timur yang santun dan berbudaya tinggi. Tentu saja hal ini tidak boleh dibiarkan, karena dapat merusak pembentukan karakter generasi muda harapan bangsa



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer & Leone Agustina. 2015. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al-Ma'ruf. Ali Imron. 2014. *Stilistika*. Surakarta: Cakra Books.
- Appel, Rene, Gerad Huber, and Guus Majjer. 2016. *Sosiolinguistik*. Utrecht Antwerper: Het Spectrum.
- Betul Tonbuloglu, Betul; Aslan, Dolgun. Aydin, Hasan. 2016. "Teachers' Awareness of Multicultural Education and Diversity in School Settings" dalam *Eurasian Journal of Educational Research*, Issue 64, 2016, 1-28
- Hymes, Dell. 2013. *Foundations in Sociolinguistics*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Leech, G. 2008. *Principles of Pragmatics*. London and New York: Longman.
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. 2004. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. Beverly Hills: Sage Publication.
- P.W.J. Nababan. 2013. *Sosiolinguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Pengajaran Gaya Bahasa*. Bandung: Angkasa
- Yin, Robert K. 2000. *Case Study Research: Design and Methods (Studi Kasus: Desain dan FMetode)*. Terjemahan M. Djauzi Mudzakir. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.