

# Meng-*alay* dalam Dunia Maya: *Disorder* Bahasa dalam *Cyberspace*

## **ABSTRACT**

*The appearance of The cyberspace as a virtual world without borders, prompting the appearance of the many communities that contestation each other in order to reach their existence. Alay is one of the many groups in virtual world that has arisen many controversy. One of the controversy that impact is creation language Alay that swerve from axiom language in general and language cyber in particular. From this point, Alay have participated in creating a ketidakberaturan (disorder) language in cyberspace.*

*Keywords: cyberspace, Alay, cyber language, language disorder*

## **ABSTRAK**

Kemunculan *cyberspace* sebagai sebuah dunia virtual tanpa batas, memicu kemunculan banyak komunitas yang saling berkontestasi demi mencapai eksistensinya. *Alay* merupakan satu dari sekian banyak kelompok di dunia maya yang memunculkan beragam kontroversi. Salah satu kontroversi yang ditimbulkan adalah penciptaan bahasa *Alay* yang menyimpang dari kaidah bahasa

pada umumnya, dan bahasa *cyber* pada khususnya. Dari titik tersebut, *Alay* telah berperan serta dalam menciptakan sebuah ketidakberaturan (*disorder*) bahasa dalam *cyberspace*.

Kata kunci : *cyberspace, Alay, bahasa cyber, disorder* bahasa

## **PENDAHULUAN**

Kelahiran internet sebagai salah satu hasil peradaban gelombang ketiga, menandai munculnya satu lagi fase baru dalam dunia teknologi komunikasi berbasis komputer. Hal tersebut tak ayal 'memaksa' kita untuk memasuki sebuah '*global village*' (desa global), sebuah istilah yang dikemukakan oleh Marshall MacLuhan untuk menggambarkan sebuah ruang tanpa batas yang memungkinkan kita untuk bertamasya menembus batas-batas ruang dan waktu. Tamasya tersebut bukanlah satu hal yang mustahil dilakukan dalam dunia *cyberspace*. Dunia tersebut bukanlah ruang dalam pengertian secara umum atau tiga dimensi, melainkan sebuah metafora yang menjadi 'kediaman' jutaan manusia, namun tidak dalam pengertian fisik. Ruang halusinatif (*Cyberspace* pada satu titik dimaknai sebagai ruang halusinatif yang dibentuk melalui media digital berupa bit-bit) informasi dalam database komputer, yang akan menghasilkan pengalaman-pengalaman halusinatif (Piliang, 2004:16) 1 yang hidup di sekeliling kabel telepon, kabel-fiber-optik dan gelombang elektromagnetik ini dihuni oleh berbagai macam pengetahuan, yang (sayangnya) hanya memiliki waktu hidup yang singkat (Hadi, 2005:16).

Pada satu sisi, *cyberspace* tidak hanya memecah dunia nyata menjadi pecahan-pecahan partikel pixel yang berhamburan menembus ruang dan waktu, namun dunia virtual ini turut menciptakan budaya baru, yang kemudian kita kenal sebagai sebuah *cyberculture*. Budaya baru inilah yang kemudian akan menggiring kita kepada sebuah 'jamaah' global, yaitu masyarakat yang tersarang lebahkan (Mark Slouka dalam Ruang yang Hilang menawarkan sebuah konsep mengenai

“Sarang lebah”, yaitu metafora yang menggambarkan bentuk komunitas manusia yang terintegrasikan dalam superorganisme global, yang ‘menuntut’ untuk saling berhubungan satu dengan lainnya secara kolektif. Selayaknya kehidupan sarang lebah yang selalu bergerombol dari satu sarang ke sarang yang lain, revolusi digital dicanangkan sebagai upaya terciptanya sebuah ‘jamaah’ global (*network society*) melalui jalan raya informasi, yaitu internet (Slouka, 1995:120-130). Salah satu tesis yang kemudian ditawarkan adalah, manusia akan terhubung satu dengan yang lain secara *online*; sehingga komunitas dalam pengertian ini adalah sebuah superorganisme global yang tidak lagi dikelompokkan ke dalam hierarki kelas sosial tertentu, karena semua melebur menjadi satu, yakni komunitas global.

Dalam *cyberspace*, komunitas-komunitas yang ada tidak diikat oleh satu ideologi politik, melainkan individu-individu yang satu dengan lainnya berlomba-lomba dalam sebuah arena duel untuk mencapai eksistensinya (Piliang, 1998:31). Salah satu dari arena pertarungan atau duel tersebut adalah lewat situs-situs jejaring sosial yang kian marak bermunculan pada tahun 2000-an. Situs yang pada awalnya dimaksudkan untuk menghubungkan orang-orang yang tersebar di seluruh penjuru dunia melalui sebuah ‘jaring tipis nirkabel’, akhirnya menjadi sebuah ruang publik (Konsep ruang publik (*public sphere*) pertama kali diperkenalkan oleh Jürgen Habermas dalam buku *The Structural Transformation of Public Sphere*). Ia mendefinisikan ruang publik (*public sphere*) sebagai area dalam kehidupan sosial, sebuah tempat dimana orang akan berkumpul dan mengidentifikasi masalah mereka secara sosial dan melakukan diskusi yang akan mempengaruhi tindakan politik. Dalam perkembangannya, ruang publik tidak lagi berupa ruang di dunia nyata, tetapi bisa juga sebuah ruang di dunia maya seperti pada situs-situs jejaring sosial) tempat komunitas-komunitas baru terbentuk. Mereka terbentuk dengan berbagai alasan, bisa karena kesamaan

tempat asal, hobi, ataupun organisasi.

Salah satu komunitas baru yang muncul sebagai akibat trend jejaring sosial dunia maya adalah *Alay*. Keberadaan mereka tidak ditandai dengan kemunculan dalam dunia nyata. Adapun penanda yang menonjol dari komunitas mereka adalah pemakaian bahasa *Alay*. Mereka mendekonstruksi sistem bahasa normal dan menggantikannya dengan bahasa tulis *Alay* yang sulit untuk dimengerti oleh orang di luar komunitas mereka. Kesulitan itulah yang kemudian memicu kontroversi yang seringkali berujung pada permusuhan di dunia maya antara komunitas *Alay* dengan *cyberis* di dalam situs jejaring sosial yang lain. Pertanyaan yang muncul dan akan dijawab dalam tulisan ini adalah bagaimana posisi *Alay* sebagai bahasa *cyber* baru dan sekaligus sebagai *disorder* bahasa di *cyberspace*. Untuk itulah objek tulisan ini hanya akan dibatasi mengenai bahasa tulis *Alay* di dalam situs jejaring sosial Facebook.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai paradigma kualitatif dengan jenis deskriptif serta memakai strategi penelitian studi kasus. Penulis memakai kajian deskriptif kualitatif, yang merupakan salah satu dari tiga tipe studi kasus, yakni eksplanatoris, eksploratoris, dan deskriptif. Robert K. Yin (1996) bahwa studi kasus adalah suatu inkuiri empiris yang menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata, bilamana batas-batas antara fenomena dan konteks tak tampak dengan tegas, dan di mana multisumber bukti dimanfaatkan. Objek penelitiannya adalah pengguna media sosial internet.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi literature yakni menggunakan media sosial sebagai bagian dari pengumpulan data. Analisa data hasil penelitian memakai metode deskriptif kualitatif dengan strategi studi kasus. Penelitian deskriptif adalah berupa kata-kata tertulis, lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati yang menunjukkan berbagai fakta yang ada dan dilihat selama penelitian berlangsung (Moleong, 2001:3). Struktur

analisisnya bisa dilihat sebagai berikut.

- a. Pengumpulan data  
Melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi
- b. Reduksi  
Reduksi data yaitu proses pemilahan dan pemusatan data yang relevan dengan dipertemukannya semua data.
- c. Penyajian data  
Menggambarkan fenomena sesuai dengan data yang sudah direduksi.
- d. Penyimpulan
- e. Permasalahan panel yang jadi pokok pemikiran terhadap apa yang diteliti.

## PEMBAHASAN

### *ALAY : IMAGINED COMMUNITIES*

Membayangkan bagaimana *Alay*, ibarat membayangkan sebuah *imagined communities* (masyarakat terbayang). Ben Anderson menjelaskan bahwa tidak peduli apakah sebuah masyarakat berbeda keyakinan, rasa, dan suku, atau di antara mereka tidak akan pernah tahu dan mengenal satu dengan lainnya, tidak pernah bertatap muka, atau bahkan mungkin tidak pernah mendengar tentang mereka, namun mereka adalah sebuah satu komunitas (yang terbayang) (Anderson via Hadi, 2005:169). Artinya adalah di benak setiap orang yang menjadi bagian dari masyarakat itu, mereka hidup dalam sebuah bayangan tentang kebersamaan.

Tidak ada yang tahu dengan pasti kapan komunitas ini terbentuk, pun bagaimana nama *Alay* diperoleh dan ditahbiskan sebagai label mereka. *Booming Friendster* dan *Facebook* mungkin bisa dilihat sebagai awal kelahiran mereka. Seperti yang bisa disimak dari kutipan artikel di bawah ini

*".. Sekedar melihat ke belakang, kayanya pertama-tama kita mesti tau dulu pengertian alay tuh apa. Alay pada dasarnya memiliki arti Anak LAYangan. Mungkin kata alay itu ada karena ada segerombolan anak kampung yang gayanya gitu deh, terus rambutnya merah, kaya*

*orang keseringan main layangan. Kalo orang keseringan main layangan kan rambutnya merah kena matahari, ya merahnya merah kaya gitu. Ngecatnya juga nggak ngerti tuh pake cat apa, mungkin cat tembok, cat air, cat minyak, atau jangan-jangan cat woman? Kalo dilihat sekarang, kayanya kepanjangannya alay tuh mesti diupdate deh. Menurut gue sih Anak LAYangan udah nggak cocok lagi. Udah ketinggalan jaman. Menurut gue, yang lebih cocok tuh Asu LAYangan, alias anjing layangan, yaitu anjing-anjing yang suka main layangan. Karena mereka semua udah kaya anjing, bahkan anjing aja kalah anjingnya sama alay. Bayangkan, membaca tulisan atau sms dari alay, membutuhkan waktu yang cukup lama. Susah banget dimengerti, hurufnya sama bahasanya..."*

(Mengenai ini baca selengkapnya di <http://m-ridha.com/2009/06/penelusuran-tentang-alay/>).

Kalimat terakhir dari kutipan di atas cukup untuk menggambarkan bagaimana proses identifikasi dari para *cyberist* di dunia maya terhadap kehadiran *Alay*. Mereka menilai *Alay* hanya dari bahasa tulis atau SMS (*Short Message Service*) dari *Alay* yang susah untuk dibaca. Komunitas itu tidak pernah hadir dan menampilkan diri secara terang-terangan di dunia nyata, seperti layaknya kebiasaan kopi darat (kopi darat adalah istilah yang digunakan di dunia maya untuk pertemuan yang terencana di dunia nyata, biasanya rutin dilakukan oleh para *cyberis* di dalam komunitas tertentu) para *cyberis* dalam satu komunitas dunia maya. Di dalam situs jejaring sosial seperti *Facebook*, keberadaan *Alay* setidaknya bisa dideteksi lewat generalisasi perilaku yang berkaitan dengan pola bahasa *Alay*. Yang pertama, kegemaran mereka untuk 'perang dinding' (*Dinding (wall)* adalah salah satu fasilitas di *Facebook* yang memungkinkan orang lain untuk menulis komentar di *account user* dan bisa dibaca oleh *user* yang lain. Hal ini berbeda dengan fasilitas *message* yang hanya bisa diakses oleh si pemilik *account* dan pengirim pesan. Istilah perang dinding bisa diartikan

TABEL 1.  
CONTOH KATA-KATA ALAY

Bahasa Indonesia	Bahasa Alay
<i>Gue</i>	W, Wa, Q, Qu, G
<i>Lo</i>	U, Lw
<i>Rumah</i>	Humz, Hozz
<i>Yallya</i>	Yupz, Ia, Iupz
<i>Kok</i>	KoQ, KuQ, Kog, Kug
<i>Nib</i>	Niyh, Niech, Nieyh
<i>Tub</i>	Tuwh, Tuch
<i>SMS</i>	ZMZ, XMX, MZ
<i>Lagi</i>	Ghiy, Ghiey, Gi
<i>Banget</i>	Bangedh, Beud, Beut
<i>Love</i>	Luph, Luff, Loupz, Louphh
<i>Kamu</i>	Kamuh, Kamyu, Qmu, Kamuwh
<i>Aku</i>	Akyu, Akuwh, Akku
<i>Cape</i>	Cppe, Cpeg
<i>Tau</i>	Taw, Tawh, Twuuh
<i>Chat</i>	C8
<i>Tempat</i>	T4
<i>Sempat</i>	S4
<i>Anak</i>	Nax, Anx, Naq
<i>Ekspresi tertawa</i>	wkwkwk, xixixi, haghaghag, w.k.k.k.k.k., wkowkowkwo
<i>Ekspresi mengeluh</i>	Huffhhh, ffyuuhhhh
<i>Ekspresi marah</i>	Ggrrrkhh!! , arrhkg!!

sumber: <http://m-ridha.com/2009/06/penelusuran-tentang-alay/>

sebagai berbalas komentar di dinding Facebook, biasanya hal tersebut dimaksudkan untuk kesenangan saja, dengan *user* Facebook yang lain. Kedua adalah pemakaian bahasa *Alay* yang sulit dimengerti oleh *user* yang lain, karena bahasa *Alay* mencampurkan antara huruf dengan simbol serta pemakaian tanda baca yang tak beraturan.

Tabel 1 adalah contoh kata-kata yang sering digunakan oleh *Alay*. Selain kata-kata yang disingkat seperti contoh pada tabel di atas, perbedaan bahasa tulis *Alay* dengan bahasa lainnya adalah penggantian beberapa huruf dengan simbol atau angka. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada contoh pada tabel 2. Kaidah penulisan kalimat mereka juga

cenderung susah untuk dimengerti oleh orang di luar kelompok mereka, karena ketidakjelasan subjek dan predikat serta tanda baca yang terkadang tidak sesuai dengan konteks kalimat. Kita dapat melihatnya pada Tabel 3.

Demikianlah, keanehan pola bahasa *Alay* inilah yang kemudian menjadi pemicu dari ketidaksukaan 'jamaah pesbukiyah' (Jamaah pesbukiyah adalah ungkapan yang digunakan oleh Facebookers untuk menyebut diri mereka, tanpa ada maksud untuk menyinggung sebuah agama tertentu) yang lain. Mereka menilai bahwa kehadiran *Alay* adalah sebuah ancaman yang berbahaya bagi kelanggaan situs jejaring sosial tempat mereka bernaung.

TABEL 2.  
CONTOH HURUF-HURUF ALAY

Bahasa Indonesia	Bahasa Alay
A	@,4, /
B	8
C	(
D	l>
E	€,3
G	9, 6
H	#
I	!
J	7
K	l<
O	0
R	12
S	\$.5
T	7
V	V
W	W
Z	2

sumber: <http://m-ridha.com/2009/06/penelusuran-tentang-alay/>

### BAHASA CYBER ALAY

Teknologi komunikasi yang bergerak sangat cepat dalam jalan tol *cyberspace* itu menyebabkan terjadinya impuls sosial budaya yang sangat beragam, saling tumpang tindih, dan pada akhirnya memicu proses pencampuradukkan berbagai wacana nilai ke dalam wacana posmodernisme sebagai sebuah tindakan irasional, eklektik, dan pluralitas (Hadi,2005:85). Hal tersebut kemudian mengisyaratkan perubahan dan keunikan, sekaligus keganjilan pada realitas tanda (sign) dan makna sebagai sebuah unsur penting dalam bahasa dan komunikasi, yang secara hermeneutis memiliki peranan sentral dalam proses memahami (Dalam *The Conflict of Interpretations*, Paul Ricoeur mengatakan bahwa pemahaman bahasa (pada tingkat ontologis) pada hakikatnya adalah 'cara berada' atau 'cara menjadi' yang menunjukkan hakikat keberadaan makna itu sendiri).

Kita kemudian beranjak kepada pemikiran Jürgen Habermas mengenai sebuah tindakan komunikatif yang mengembangkan pemahaman rasionalitas yang tidak lagi terpusat pada subjek (seperti pada aliran Decartes atau Kant) serta klaim-klaim kebenaran yang terpusat pada individual yang melandasi filsafat modern. Ia mencoba menawarkan sebuah teori yang sistematis mengenai modernitas dalam konteks masyarakat dan kebudayaan untuk merevisi teori yang telah ada agar bisa menuju arah yang lebih baik. Hal yang penting dalam pergeseran paradigma tersebut adalah dari filsafat kesadaran (*consciousness*) menuju ke filsafat bahasa (*language*), dan dari konsep akal budi (*reason*) dan rasionalitas yang terpusat pada subjek ke arah akal budi yang bersifat intersubjek (*intersubjectivity*). Konsep tindakan komunikatif ini menekankan interaksi antarsubjek, yang di dalamnya dua

subjek atau lebih mencoba untuk mencapai pemahaman bersama (mutual understanding), berkaitan dengan situasi bersama yang mereka hadapi.

Dengan demikian, bahasa tidak hanya merupakan serangkaian bunyi yang tidak bermakna. Karena setiap simbol memiliki makna, maka itulah sistem simbol itu disebut bahasa. Begitu pula halnya dengan bahasa *Alay* sebagai salah satu bahasa *cyberspace*, yang lahir dalam realitas media komunikasi baru. Kelahirannya adalah seperti yang dikatakan oleh Mark Slouka dalam buku *Ruang Yang Hilang*,

Realitas maya, dengan kata lain, tampaknya telah membentuk bahasa mayanya sendiri, campuran kata benda verbal, akronim yang panjang, mutasi aneh yang lahir dari jargon pascastrukturalisme dan budaya pop, teori informasi, dan infotainment (*information-entertainment*) (1995, 33).

Sebagai sebuah bahasa *cyberspace*, tentunya tidak mudah untuk memahami bahasa *Alay*, khususnya bagi mereka yang masih terkurung dalam pandangan lama mengenai fungsi bahasa konvensional. Menurut Wittgenstein, dalam aspek pragmatikanya, bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi dalam kehidupan yang tidak hanya memiliki satu struktur logis saja, melainkan bersifat kompleks dari segi

penggunaannya (Disini Wittgenstein (periode I) menganulir pendapatnya yang tertuang dalam *Tractatus Logico-Philosophicus* yang mendasarkan bahasa pada semantik dan formulasi logika yang ketat. Kemudian pada periode selanjutnya (periode II), Wittgenstein dalam *Philosophical Investigations* menyadari bahwa bahasa kemudian dipakai dalam banyak cara yang berbeda untuk mengungkapkan pembenaran dan gejala-gejala lain yang dapat diungkapkan dengan kata-kata (Wittgenstein via Hadi, 2005:88). Dari sana kemudian muncul apa yang disebut oleh Wittgenstein sebagai *language games*, yang menganalogikan bahasa sebagai sebuah permainan yang sebenarnya mengindikasikan kode maupun tanda yang terkandung dalam sebuah realitas. Dengan begitu, terdapat aturan main yang berbeda dari setiap fenomena kebahasaan yang tidak bisa dicampur satu dengan yang lain. Yang akan terjadi adalah kekacauan jika kita memakai aturan bahasa satu ke sistem bahasa yang lain.

Beranjak dari hal tersebut, kegeraman Facebookers terhadap perkembangan komunitas dan bahasa *Alay* adalah satu hal yang wajar. Ketika *Alay* berusaha membawa bahasa mereka ke dalam sistem Facebook (yang seolah sudah 'terintegrasi' dengan sistem dan kode bahasa normal), maka reaksi yang muncul

TABEL 3.  
CONTOH KALIMAT ALAY

Bahasa Alay	Bahasa Indonesia / Bahasa Inggris
qMo m@Nk c!D wAd cY4nK m q#o	Kamu memang sulit buat sayang sama aku
7PhE qMo pLu tHwO	Tapi kamu perlu tahu
cO'n@ cM4 qMo YaNk Co W@d qHo cYuM	Soalnya cuma kamu cowok yang buat aku senyum
qoH tLuZ"aN uCHA bWaD rTeP qEqEUh cXnK qMo	Aku terus-terusan berusaha buat tetep <i>kekeuh</i> sayang kamu
P##vv7u p##vv7u n@r2i2zz	Foto-foto narsis
yOz aLaWAiCe d bEzT	You always the best
I'm ReGrEeEeeEeeEet nOw	I'm regret now
ckldDDdddDDDDd	Sakit
iN meYe heard	In my heart
m_tHa apOn YoH	Minta ampun ya?
qTaH gAg mKeN dIEM"aN gNe tOh????@??@?	Kita 'enggak makin diem-dieman gini toh?

sumber: <http://m-ridha.com/2009/06/penelusuran-tentang-alay/>



adalah sebuah perlawanan. Karena *Alay* dianggap telah membawa aturan bahasanya sendiri ke dalam sistem bahasa baku tanpa ada kompromi terlebih dahulu. Akan tetapi, kita juga tidak bisa memungkiri kenyataan bahwa fenomena bahasa *Alay* adalah perluasan dari bahasa *cyberspace* yang sangat menarik untuk diamati.

Jika dilihat lebih jauh dari aspek kebahasaannya, bahasa *Alay* hampir sama dengan konsep posmodernisme dalam konteks filosofisnya, yaitu mengalami 'pembalikan ke arah bahasa' (linguistic turns). Makna kemudian dianggap kabur dan tidak lagi sebagai sebuah kesatuan yang utuh. Dengan demikian, bagaimana untuk memahami *Alay* sebagai sebuah bahasa *cyberspace*? Pendekatan yang sebaiknya kita gunakan adalah melihat *cyberspace* sebagai sebuah fenomena baru pada realitas budaya pop, yakni pada orientasi produksi (production-oriented) dan orientasi simulasi (simulation-oriented).

Yang pertama, menurut Baudrillard, adalah pola dominan era industri, yang ditandai dengan otomatisasi produksi dan universalisme nilai-nilai. Pola ini ditandai dengan usaha untuk memassalkan kebudayaan dan segala aspek penampakannya karena didorong ekspansi ekonomi yang dominan (kapitalisme). Dalam pola produksi ini, bahasa *cyberspace* adalah segala hal yang diproduksi oleh kapitalisme, yang kemudian terlihat dalam ungkapan gaya dan gaya hidup. Bahasa *Alay* sendiri muncul bukan karena faktor kesengajaan. Pada awalnya, mereka muncul akibat merebaknya gaya hidup yang bersandar pada konsep 'melek internet', sehingga kemudian melahirkan pandangan bahwa yang keren adalah mereka yang memiliki Facebook. Setelah itu, mereka menciptakan pola bahasa sendiri untuk memberi identitas kelompok yang berbeda dengan yang lain. Dengan kata lain, bahasa *Alay* adalah sebagai sebuah gaya hidup.

Masih berasal dari pandangan Baudrillard, konsep kedua adalah orientasi simulasi, yakni pola yang dikontrol oleh kode-kode dan

sebuah fase yang didominasi oleh reproduksi dari realitas buatan (hiperrealitas). Artinya, bahasa *cyberspace* adalah ungkapan serta perilaku simulatif dari seseorang berupa penyalahgunaan dan pembajakan tanda-tanda (sign) sebagai sebuah mekanisme representasi dan bahasa.

Menurutnya, model produksi-simulasi (yang menjadi fase dominan era informasi saat ini tidak saja menghasilkan objek *hyperreal*, namun juga objek kompresi dan dekonstruksi), adalah sebuah teori pembongkaran yang dikembangkan terhadap kode-kode bahasa, khususnya sistem oposisi biner, yang kemudian melahirkan permainan tanda (dan juga bahasa) tanpa akhir dan makna akhir (Piliang, 2003:142-149). Dalam konsep kedua ini, bahasa *Alay* dilihat sebagai sebuah dekonstruksi atas tanda-tanda kebahasaan yang normal, yang sebenarnya tidak memiliki makna tertentu serta makna akhir. Makna adalah lapisan kedua yang ingin mereka capai. Tujuan utama mereka hanyalah mengobrak-abrik bahasa yang sudah ada, dan menggantinya dengan sistem tanda serta simbol ala mereka.

Hal ini berarti bahwa *Alay* sebagai bahasa *cyberspace* memproduksi dan menstimulasi simbol kebahasaan lewat produksi citra atau simulasi tanda. Jadi, dalam konteks *Alay*, setiap makna dan tanda atau citra tidak lagi mengacu pada realitas yang sesungguhnya. Ia hanya merupakan permainan bahasa yang tidak ditujukan untuk mencapai komunikasi pesan yang efektif dan kedalaman makna komunikasi itu sendiri. Ia hanya menciptakan kesenangan bermain dengan bahasa dan kenikmatan yang kemudian disebut Roland Barthes sebagai *jouissance*, atau yang diistilahkan Baudrillard sebagai 'ekstasi komunikasi'. Hal ini kurang lebih sama dengan logika permainan bahasa di era posmodern, di mana bahasa metaforis ikut bermain. Keunikannya terletak pada ambiguitasnya, pada kandungan unsur-unsur kontras di dalamnya.

#### RUANG SKIZOFRENIA CYBERSPACE

*Cyberspace* menjadi sebuah ruang tempat

manusia menarik diri dari realitas, menarik diri dari tubuhnya, menarik diri dari kenyataan dan problem sosial, untuk kemudian masuk ke dalam sebuah realitas yang bersifat halusinatif, di mana di dalamnya peran, ego, dan identitas dibangun dalam wujud artifisial atau virtual. Di dalam konsep inilah, Slouka (1995) menyebut *cyberspace* sebagai ruang skizofrenia (*the schizophrenic cyberspace*). Dengan demikian, bisa kita katakan juga bahwa bahasa *Alay* merupakan bahasa *skizofrenik*.

*Skizofrenia* pada awalnya adalah sebuah terminologi psikoanalisa, yang didefinisikan oleh Jacques Lacan sebagai “.. putusnya rangkaian pertandaan, yaitu rantai sintagmatis penanda yang bertautan dan membentuk satu ungkapan atau makna” (Piliang, 2003: 202). Ketika rantai pertandaan (signification chain) di dalam sebuah sistem bahasa terputus, maka yang tercipta adalah ungkapan bahasa *skizofrenik*, berupa serangkaian elemen bahasa yang satu sama lainnya tidak saling berkaitan dan tidak mampu menghasilkan sebuah ungkapan yang bermakna. Kemudian, antara satu penanda dengan satu petanda yang lain tidak lagi terikat dalam sebuah hubungan yang stabil sebagai satu ciri ungkapan bahasa yang normal (konvensional).

Definisi tersebut berkaitan dengan tantangan para pemikir poststrukturalis terhadap pemikiran Saussure, yang mengatakan bahwa makna semata merupakan hubungan logis antara penanda (signifier) dengan petanda (signified). Menurut pemikiran para poststrukturalis, makna tidak dihasilkan berdasar hubungan yang pasti. Dalam kaitan ini, petanda, yang dalam pemikiran strukturalis dikatakan sebagai makna dari satu ungkapan, oleh para pemikir poststrukturalis dikatakan hanya sebagai efek makna, yaitu efek yang ditimbulkan sebagai akibat dari pergerakan atau dialog antara satu penanda dengan penanda yang lainnya.

*Skizofrenia* menurut Lacan, yaitu menganggap kata-kata sama seperti benda-benda sebagai referensi, dengan pengertian, sebuah kata tidak lagi merepresentasikan

sesuatu sebagai referensi tapi referensi itu sendiri menjadi kata (Lacan & Wilden, 1968: 272). Oleh karena itu, seorang *skizofren* tidak mengenal kata aku atau saya untuk merepresentasikan dirinya dalam bahasa, sebab ia menganggap dirinya setara dengan objek dan kata. Tidak terikatnya satu penanda pada satu petanda seperti ini merupakan salah satu ciri bahasa *skizofrenia*. Dengan demikian, seorang *skizofrenik* hidup dalam satu dunia simbol yang berlapis-lapis, yang tidak memungkinkannya sampai pada satu makna absolut, seperti yang diklaim oleh strukturalisme.

Lebih lanjut lagi, di dalam konteks masyarakat post industri, Baudrillard menganggap bahwa perkembangan bahasa *skizofrenia* muncul sebagai akibat dari “... munculnya keacakan dan interkoneksi informasi dan jaringan-jaringan komunikasi yang tanpa batas dan bersifat imanen.” (Baudrillard. 1987: 27).

Selanjutnya, Anne Lemaire dalam bukunya mengenai Lacan, mengungkap bahasa *skizofrenik* sebagai:

*... semua kata atau penanda yang dapat digunakan untuk menyatakan satu konsep atau petanda. Dengan perkataan lain, konsep atau petanda tidak dikaitkan dengan satu penanda dengan cara yang stabil, dan dengan demikian, persimpangsiuran kata atau penanda untuk menyatakan satu konsep sangat dimungkinkan (Lemaire, 1977:236).*

Masyarakat post industri yang dicirikan oleh komunikasi, produksi, dan konsumsi yang melimpah ruah dari iklan, televisi, *fashion*, dan internet, membuatnya terbuka akan segala jenis penanda, makna, namun tidak dapat lagi merefleksikan kembali makna-makna tersebut dalam kehidupan spiritual. Di dalam diskursus seni posmodernisme, bahasa estetik *skizofrenia* merupakan salah satu bahasa yang dominan, yang dihasilkan dari persimpangsiuran penanda, gaya, dan ungkapan dalam satu karya, yang menghasilkan makna-makna kontradiktif, ambigu, terpecah atau samar-samar.



Dari paparan di atas, bahasa *Alay* dimasukkan dalam ruang *skizofenik* adalah karena pencampuradukan kode bahasa dengan simbol yang pada akhirnya menciptakan sebuah makna yang arbitrer dalam bahasa mereka. Mereka hanya hidup di dalam dunia simbol dan menganggap bahwa makna bukan lagi sebuah tujuan akhir yang harus dicapai dalam proses komunikasi. Visualisasi simbol yang didapat dari gabungan huruf dan kode ciptaan mereka lah yang ingin ditampilkan, tanpa mempedulikan apakah orang lain akan memahami maksud di balik tulisan mereka.

### DISORDER BAHASA ALAY

*Disorder* merupakan keadaan yang amat luas lingkungannya. Tidak hanya berupa fenomena alam, tapi juga politik, kebudayaan, media, serta bahasa. Khusus di dalam bahasa, fenomena order dan *disorder* merupakan esensi dari keberadaan bahasa.

Ketika bahasa diciptakan pertama kali untuk mengorganisir suara, goresan tangan, atau tanda yang semula tidak berpola, tidak beraturan menjadi sesuatu yang berpola. Meskipun demikian, tidak berarti bahwa di dalam sebuah bahasa hanya ada order, karena *disorder* juga diperlukan untuk menjadikan bahasa lebih dinamis (Piliang, 2004: 382).

Keberadaan komunitas *Alay* di dunia maya dan bahasa *Alay* pada khususnya bisa dilihat sebagai satu bentuk ketidakberaturan (*disorder*) dalam teori *chaos*. Berdasar teori *chaos*, dunia tidak bisa dilihat secara parsial dan dikotomis sebagai sebuah keberaturan (order) atau ketidakberaturan (*disorder*) semata, melainkan harus dilihat sebagai keterkaitan antara kedua unsur tersebut. Walau demikian, ada pandangan yang melihat *disorder* sebagai musuh dunia, dan order sebagai satu keniscayaan. Dunia kemudian digiring dalam sebuah kondisi keberaturan total (*total order*), termasuk di dalamnya kaidah berbahasa dan di lain pihak, bahasa *Alay* yang dimasukkan dalam ketidakberaturan total (*total disorder*) cenderung dianggap sebagai perusak dunia. Yang tercipta selanjutnya adalah sebuah dunia,

yang dibangun oleh dogma, patron dan tradisi-tradisi, oleh historisisme, yang di dalamnya tidak ada lagi tempat bagi reinterpretasi kritis (*critical hermeneutics*).

*Chaos* menurut Ian Stewart adalah sebuah tingkah laku yang sangat kompleks, irregular, dan random di dalam sebuah sistem yang deterministik. Sebuah keadaan yang di dalamnya sebuah sistem tidak bisa diprediksi, di mana ia akan ditemukan dalam tempat berikutnya, oleh karena ia bergerak secara acak, sehingga tidak akan pernah muncul dalam keadaan, bentuk, ruang, dan waktu yang sama untuk kedua kalinya. Namun, berdasar teori *chaos*, bila keadaan acak tersebut diperhatikan dalam waktu yang cukup lama dengan mempertimbangkan dimensi ruang-waktu, maka kita akan menemukan juga keteraturan di dalamnya (Stewart, 1993: 36).

Singkatnya, bila kita kembali pada analogi teori *chaos*, keduanya bukanlah dua hal yang dikotomis dan tidak bisa disatukan. Selain itu, *chaos* adalah keadaan antara order dan *disorder*, dimana di dalam setiap *disorder* selalu ada order, dan sebaliknya, di setiap order selalu ada *disorder*. Sehingga, antara satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan.

Berdasar analogi dengan teori *chaos* ini, bahasa *Alay* dapat dilihat sebagai si *disorder* dalam kaidah bahasa yang baik dan benar. Dan kemudian, bila relasi bahasa baku dan bahasa *Alay* dilihat secara dikotomis, maka yang berkembang adalah cara berpikir either, yaitu memilih salah satu dari dua pilihan, dengan kelahiran yang satu maka akan mengakibatkan kematian yang lain. Dunia dilihat sebagai dua wajah yang tidak bisa disatukan, dan di antara dua dunia ini seakan-akan terdapat sebuah benteng yang menyebabkan dua dunia itu tidak bisa dipertemukan, apalagi disatukan.

### SIMPULAN

Tidak mungkin dunia hanya dibangun dari *disorder* atau *order* saja. Akan tetapi, juga tidak mungkin bila dunia (tanda) hanya dibangun oleh prinsip *disorder* semata. Selalu saja ada ruang, posisi, segmen atau celah yang di

dalamnya prinsip order (bahasa normal/bahasa baku) menjadi sebuah determinan. Coba kita bayangkan, apabila sebuah buku ditulis dengan bahasa *Alay*, apa yang akan terjadi? Tentu dibutuhkan waktu yang sangat lama untuk bisa membacanya. Oleh karena itulah, buku-buku bacaan sebaiknya dibangun berdasar prinsip tata bahasa baku yang berpijak pada konvensi, kode, dan makna yang ketat dan memaksa (*arbitrary*). Akan tetapi, di lain pihak, tidak menutup kemungkinan pula apabila ada pembaca dari buku tersebut yang kemudian membuat sebuah penulisan ulang atas buku yang dibacanya dengan menggunakan bahasa *Alay*. Dengan kata lain, lahirnya bahasa *Alay* tidak berarti kematian bagi tata bahasa baku.

Bahasa kemudian tenggelam dalam kecairannya (*fluidity*), yaitu kebebasannya untuk membiak (*multiplicity*) dan mengalir terus-menerus (*free flow*) tanpa ada pengendalian oleh kode dan konvensi yang baku. Kaitannya dengan bahasa *Alay* adalah, memunculkan sebuah wacana komunikasi yang produktif untkapan, tetapi hampa makna. Permainan tanda yang bebas (*free play of signs*) namun galau maknanya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baudrillard, Jean. (1987). *Forget Baudrillard. Semiotext(e)*.
- Hadi, Astar. (2005). *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis MARK SLOUKA Terhadap Jagat Maya*. Yogyakarta, LkiS.
- Lacan, Jacques & Wilden, Anthony. (1968). *Speech and Language in Psychoanalysis*, Baltimore, The John Hopkins University Press.
- Lemaire. (1977). Jacques Lacan. London, Routledge & Kegan Paul.
- Piliang, Yasraf Amir. (2003). *Hipersemiotika : Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Bandung, Jelasutra.
- . (2004). *Dunia yang Dilipat : Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Yogyakarta, Jelasutra.
- Slouka, Mark. (1999). *Ruang yang Hilang: Pandangan Humanis Tentang Budaya Cyberspace Yang Merisaukan*. Bandung, Mizan.
- Stewart, Ian, 'Chaos', dalam Leo Howe & Alain Wain,

(1993). *Predicting the Future*, Cambridge University Press.

## SUMBER INTERNET

<http://m-ridha.com/2009/06/penelusuran-tentang-alay/> (diakses pada 28 November 2009)