BASADYA: Jurnal Ilmu Bahasa, Sastra, dan Budaya ISSN 3123-2426 (E)
Volume 03, Nomor 01, Januari 2027

PERGESERAN KESANTUNAN BERBAHASA GENERASI MUDA DI RUANG DIGITAL: ANALISIS KONSEPTUAL DAN MODEL PENGUATAN ETIKA

Rahmiza Tiara Hamid[1)], Rahel Br Simanjuntak[2)], Priska Waruwu[3)], Nadine Ayu Prasetya[4)], Dea Maryalina Sinaga[5)]
[1)]Teknik Kimia, Fakultas Teknik, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia
Email : rahmiza.tiara4436@student.unri.ac.id
[2)]Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia
Email : rahel.br1901@student.unri.ac.id
[3)]Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia
Email : priska.waruwu7701@student.unri.ac.id
[4)]Teknik Lingkungan, Fakultas Teknik, Universitas Riau, Pekanbaru , Indonesia
Email : nadine.ayu0179@student.unri.ac.id
[5)]Teknologi Hasil Perikanan, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia
Email : dea.maryalina5798@student.unri.ac.id

Abstract

Digital media have changed how young people communicate, including how they choose words and keep their language polite. Fast, anonymous, and faceless communication makes ethical lapses more likely, such as hate speech, cyberbullying, body shaming, hoaxes, and the use of language that does not fit the situation. This conceptual article discusses language ethics in young people's digital communication and proposes a model for strengthening it. It uses a literature study with conceptual analysis of politeness theory (Leech; Brown and Levinson), Grice's cooperative principle, the online disinhibition effect (Suler), and digital literacy and ethics frameworks. The analysis suggests that anonymity, peer pressure, social media algorithms, and limited digital literacy all play a part. Strengthening language ethics requires joint action by families, schools, digital platforms, and regulators. The article offers a basis for language-character education and further empirical research.

Keywords: *language ethics, digital communication, young generation, linguistic politeness, digital literacy*

Abstrak

Media digital mengubah cara anak muda berkomunikasi, termasuk cara mereka memilih kata dan menjaga kesantunan. Komunikasi yang serba cepat, bisa anonim, dan tidak bertatap muka membuat pelanggaran etika berbahasa lebih mudah terjadi, misalnya ujaran kebencian, perundungan siber, *body shaming*, hoaks, serta pemakaian bahasa yang tidak sesuai situasi. Artikel konseptual ini bertujuan membahas konsep etika berbahasa dalam komunikasi digital generasi muda dan menyusun model penguatannya. Metode yang dipakai adalah studi pustaka dengan analisis konseptual terhadap teori kesantunan (Leech; Brown dan Levinson), prinsip kerja sama Grice, efek disinhibisi daring (Suler), serta kerangka literasi dan etika digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa masalah ini dipengaruhi oleh anonimitas, tekanan teman sebaya, cara kerja algoritma media sosial, dan literasi digital yang masih rendah. Penguatan etika berbahasa perlu dilakukan bersama oleh keluarga, sekolah, platform digital, dan pembuat regulasi. Artikel ini diharapkan menjadi dasar bagi pendidikan karakter berbahasa dan penelitian empiris selanjutnya.

Kata kunci: *etika berbahasa, komunikasi digital, generasi muda, kesantunan berbahasa, literasi digital*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Generasi Z dan Generasi Alfa tumbuh sebagai digital native yang menjadikan media sosial, gim daring, dan aplikasi pesan sebagai ruang utama untuk berinteraksi. Survei APJII (2024) menunjukkan bahwa Generasi Z merupakan kelompok pengguna internet terbesar di Indonesia. Bagi generasi ini, ruang digital bukan sekadar sarana komunikasi tambahan. Di ruang itulah mereka membentuk identitas, membangun pertemanan, dan menegosiasikan posisi sosial (boyd, 2014). Karena itu, cara mereka berbahasa di ruang digital layak dikaji sebagai bagian dari pembentukan karakter dan budaya komunikasi bangsa.

Di ruang tersebut tampak pola komunikasi yang berbeda dari norma tatap muka. Sapaan dan honorifik seperti Bapak, Ibu, atau Kak kerap dihilangkan, bahkan terhadap lawan bicara yang lebih tua atau berstatus lebih tinggi. Umpatan digunakan sebagai penanda keakraban, roasting dan sarkasme dianggap candaan yang lumrah, dan perundungan siber muncul di kolom komentar. Laporan Microsoft Digital Civility Index juga pernah menempatkan warganet Indonesia pada peringkat rendah dalam hal keadaban digital di Asia Tenggara. Fenomena ini menunjukkan bahwa kesantunan berbahasa mengalami pergeseran yang nyata, meskipun cakupan dan maknanya masih diperdebatkan.

Perdebatan tersebut terbagi dalam dua pandangan. Pandangan pertama melihat pergeseran ini sebagai kemerosotan etika berbahasa, yaitu melemahnya nilai hormat, tenggang rasa, dan tata krama yang selama ini dijunjung dalam budaya Indonesia. Pandangan kedua memandangnya sebagai perubahan wajar norma komunikasi pada medium baru. Dalam pandangan ini, tindakan yang tampak tidak santun di mata generasi tua dapat bermakna solidaritas di dalam kelompok sebaya. Pandangan ini sejalan dengan gagasan bahwa kesantunan adalah penilaian yang dibentuk secara kontekstual oleh peserta tutur, bukan sifat yang melekat pada ujaran (Watts, 2003; Locher & Watts, 2005). Kedua pandangan memiliki dasar argumen, tetapi belum diuji dalam kerangka yang menyatukan teori kesantunan dengan karakteristik ruang digital.

Kajian terdahulu mengenai topik ini banyak bersifat empiris-deskriptif, misalnya analisis komentar pada akun media sosial tertentu. Kajian semacam itu bermanfaat untuk memotret bentuk-bentuk ketidaksantunan, tetapi cenderung terbatas pada kasus tertentu dan kurang menjelaskan mengapa pergeseran terjadi serta bagaimana menyikapinya. Padahal, teori kesantunan klasik (Lakoff, 1973; Leech, 1983; Brown & Levinson, 1987) dirumuskan untuk interaksi tatap muka, sedangkan ruang digital memiliki karakter khas: anonimitas, keterpisahan fisik, komunikasi asinkron, audiens yang tidak terbatas, dan algoritma yang mengutamakan konten provokatif. Karakter tersebut berkaitan dengan efek disinhibisi daring (Suler, 2004) dan meruntuhkan batas konteks sosial yang biasanya menjadi acuan kesantunan (Marwick & boyd, 2011). Kerangka konseptual yang menghubungkan teori kesantunan, karakter ruang digital, dan strategi penguatan etika masih terbatas, dan di sinilah artikel ini mengisi celah kajian.

Salah satu kajian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Rimang et al. (2026). Mereka menelaah kesantunan berbahasa generasi digital dan menemukan bahwa kesantunan mengalami transformasi, dari yang semula berorientasi pada formalitas menjadi lebih kontekstual, relasional, multimodal, dan adaptif. Berangkat dari temuan tersebut, mereka menawarkan konsep Digital Politeness Literacy (DPL) yang bertumpu pada lima pilar kesadaran, yaitu pragmatik, relasional, multimodal, lintas budaya, dan etis. Kajian ini penting karena menunjukkan bahwa pergeseran kesantunan di ruang digital tidak semata-mata kemerosotan, tetapi juga perubahan cara menjaga hubungan sosial pada medium baru. Artikel ini melanjutkan gagasan tersebut dengan menghubungkannya pada teori kesantunan klasik, karakteristik ruang digital, dan model penguatan etika yang melibatkan banyak pihak.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk (1) menjelaskan hakikat pergeseran kesantunan berbahasa generasi muda di ruang digital, (2) mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkannya, dan (3) merumuskan model penguatan etika berbahasa beserta implikasi kebijakannya. Secara teoretis, artikel ini diharapkan memperluas penerapan teori kesantunan pada konteks digital. Secara praktis, artikel ini menawarkan landasan bagi pendidik, orang tua, platform, dan pembuat kebijakan dalam membina etika berbahasa generasi muda.

Artikel ini merupakan kajian konseptual yang dilakukan melalui studi pustaka dan sintesis tematik. Sumber yang dikaji meliputi teori kesantunan berbahasa, kajian komunikasi bermedia komputer, dan literatur tentang perilaku daring generasi muda. Proses analisis mencakup penelusuran literatur, pengelompokan temuan ke dalam tema-tema utama, dan penyusunan kerangka konseptual yang kemudian dikembangkan menjadi model penguatan etika.

KAJIAN TEORITIS DAN KONSEPTUAL

Konsep Kesantunan Berbahasa

Kesantunan berbahasa adalah cara penutur memilih bentuk bahasa untuk menjaga hubungan sosial dan perasaan mitra tutur. Dalam kajian pragmatik, gagasan ini berpijak pada konsep *muka* (*face*) dari Goffman (1967), yaitu citra diri positif yang diklaim seseorang dalam interaksi sosial. Brown dan Levinson (1987) mengembangkannya menjadi teori kesantunan dengan dua jenis muka: muka positif (keinginan untuk diterima dan dihargai) dan muka negatif (keinginan untuk bebas dari paksaan). Tindak tutur seperti perintah, kritik, dan penolakan berpotensi mengancam muka (*face-threatening acts*), sehingga penutur memakai

strategi penghalusan sesuai besarnya ancaman, jarak sosial, dan relasi kuasa.

Leech (1983) memandang kesantunan sebagai prinsip untuk meminimalkan ungkapan yang tidak santun dan memaksimalkan ungkapan yang santun. Prinsip ini dijabarkan dalam maksim kebijaksanaan, kedermawanan, pujian, kerendahan hati, kesepakatan, dan simpati. Leech (2014) kemudian memperluasnya dengan menekankan variasi kesantunan lintas budaya dan konteks. Lakoff (1973) merumuskan tiga kaidah praktis: jangan memaksa, beri pilihan, dan buat lawan tutur merasa nyaman. Pendekatan lain muncul dari Spencer-Oatey (2008), yang memakai konsep *rapport management*, yakni pengelolaan keharmonisan hubungan melalui perhatian pada hak sosial dan tujuan interaksi. Kritik terhadap teori universal juga datang dari Watts (2003), yang menegaskan bahwa kesantunan merupakan penilaian yang dibentuk dalam interaksi, bukan sifat melekat pada bentuk bahasa.

Dalam konteks Indonesia, kesantunan berkaitan erat dengan nilai budaya. Pranowo (2009) menjelaskan bahwa kesantunan tampak dalam pilihan kata, kejelasan maksud yang disampaikan secara halus, dan sikap menghormati mitra tutur. Rahardi (2005) mengkaji kesantunan pragmatik, khususnya imperatif bahasa Indonesia, dengan menekankan peran konteks situasi dan skala jarak sosial. Chaer (2010) melengkapinya dengan menunjukkan bahwa kesantunan juga terwujud pada pilihan sapaan, tingkat tutur, dan penghormatan kepada orang yang lebih tua. Nilai-nilai seperti *unggah-ungguh* dan *tepa selira* dalam budaya Nusantara menjadi dasar etis yang relevan bagi analisis ini.

Ketidaksantunan dan Humor Agresif

Berbeda dengan kesantunan, ketidaksantunan (*impoliteness*) dipahami sebagai perilaku komunikatif yang menyerang muka mitra tutur. Culpeper (1996) mengidentifikasi strategi seperti serangan langsung, sarkasme, dan penarikan diri dari kesantunan yang diharapkan. Culpeper, Bousfield, dan Wichmann (2003) menekankan bahwa ketidaksantunan bergantung pada konteks dan penilaian peserta tutur. Culpeper (2011) kemudian menegaskan peran niat penutur, persepsi penerima, dan norma yang berlaku dalam menentukan sebuah ujaran sebagai tidak santun.

Dalam interaksi sebaya, bentuk yang tampak kasar sering berfungsi sebagai penanda keakraban. Gejala ini disebut *mock impoliteness* atau *banter*, yaitu ejekan yang dipahami sebagai candaan di antara pihak yang saling mengenal. Karena keakraban itulah, ujaran serupa dapat diterima di satu kelompok dan melukai di kelompok lain. Pembedaan konseptual berikut menjadi penting dalam artikel ini: (1) ketidaksantunan yang disengaja untuk menyerang, (2) kekasaran tanpa niat menyakiti, dan (3) keakraban yang dibingkai lewat bahasa kasar. Pembedaan ini mencegah penyamarataan semua ujaran kasar sebagai pelanggaran etika.

.

Karakteristik Komunikasi di Ruang Digital

Komunikasi termediasi komputer memiliki ciri yang memengaruhi penerapan kesantunan. Pertama, isyarat nonverbal seperti intonasi dan ekspresi wajah hilang, sehingga pesan mudah disalahtafsirkan. Pengguna menggantikannya dengan emoji, stiker, huruf kapital, dan tanda baca sebagai penanda nada. Kedua, anonimitas dan ketidakterlihatan memicu efek disinhibisi daring (*online disinhibition effect*) sebagaimana dijelaskan Suler (2004): orang berbicara dan bertindak lebih bebas daripada di dunia nyata, baik secara positif (keterbukaan) maupun negatif (kekasaran dan ancaman). Lapidot-Lefler dan Barak (2012) menemukan bahwa anonimitas, ketidakterlihatan, dan hilangnya kontak mata berkontribusi pada disinhibisi yang bersifat toksik.

Ketiga, audiens di media sosial bersifat luas dan beragam sehingga terjadi *context collapse*, yaitu bertemunya banyak kelompok sosial dalam satu ruang komunikasi (Marwick & boyd, 2011). Akibatnya, standar kesantunan menjadi kabur karena satu ujaran dibaca oleh pihak dengan norma berbeda. Keempat, perilaku seperti *trolling* menunjukkan bahwa ketidaksantunan di ruang digital dapat dilakukan secara sengaja dan terorganisasi (Hardaker, 2010). Kelima, perundungan siber memperlihatkan dampak nyata ujaran daring terhadap korban (Tokunaga, 2010). Terakhir, ujaran di ruang digital meninggalkan jejak yang permanen dan dapat disebarluaskan, sehingga kerugian muka bersifat publik dan berjangka panjang.

Generasi Muda, Identitas Linguistik, dan Budaya Sebaya

Generasi muda kerap disebut *digital natives*, yakni kelompok yang tumbuh bersama teknologi digital (Prensky, 2001). Palfrey dan Gasser (2008) menggambarkan mereka sebagai generasi yang identitas sosialnya terbentuk secara signifikan melalui media daring. Istilah ini perlu dipakai hati-hati, sebab kefasihan teknis tidak otomatis berarti kecakapan etis dalam berkomunikasi.

Bahasa berfungsi sebagai penanda identitas dan keanggotaan kelompok. Konsep *community of practice* (Eckert & McConnell-Ginet, 1992) membantu menjelaskan bagaimana kelompok sebaya membangun norma bersama, termasuk ragam bahasa dan batas kepantasan. Slang, bahasa gaul, dan campur kode menjadi sarana solidaritas sekaligus pembeda dari kelompok lain. Dalam kerangka ini, penyimpangan dari kesantunan konvensional bagi generasi muda dapat berfungsi positif sebagai penanda kedekatan, tetapi berpotensi bermasalah ketika dibawa ke ranah dengan norma berbeda, misalnya komunikasi dengan dosen atau orang yang lebih tua.

Etika Berbahasa dan Literasi Digital

Kesantunan merupakan perwujudan lahiriah dari etika berbahasa, yaitu nilai moral yang mengatur penggunaan bahasa, seperti kejujuran, penghormatan

terhadap martabat orang lain, dan tanggung jawab atas dampak ujaran. Dalam komunikasi daring, nilai ini dioperasionalkan melalui *netiquette* atau etika berjejaring (Shea, 1994) dan dikembangkan dalam konsep kewargaan digital, yang mencakup perilaku bertanggung jawab, hormat, dan teredukasi saat menggunakan teknologi (Ribble, 2015).

Literasi digital menyediakan landasan kompetensi bagi penguatan etika tersebut. Eshet-Alkalai (2004) merumuskannya sebagai kerangka keterampilan yang mencakup tidak hanya kecakapan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, sosial-emosional, dan reflektif dalam bermedia. Pada tataran kebijakan di Indonesia, penguatan karakter peserta didik memperoleh landasan melalui Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, yang dapat menjadi pintu masuk integrasi etika berbahasa digital dalam pendidikan.

Kerangka Konseptual Kajian

Berdasarkan tinjauan di atas, kerangka konseptual artikel ini disusun sebagai alur berikut.

1. **Landasan norma:** teori kesantunan dan ketidaksantunan (Brown & Levinson; Leech; Culpeper) serta nilai kesantunan budaya Indonesia (Pranowo; Rahardi) menjadi tolok ukur analisis.
2. **Kondisi pemicu:** karakteristik ruang digital (anonimitas, minimnya isyarat nonverbal, *context collapse*, jejak digital) dan budaya sebaya generasi muda memengaruhi pilihan bahasa.
3. **Fenomena:** terjadi pergeseran kesantunan yang dianalisis menurut siapa muka yang terancam, maksim yang dilanggar, niat penutur, dan konteks relasi.
4. **Penilaian kontekstual:** pergeseran dibedakan menjadi yang netral atau fungsional (keakraban) dan yang merugikan (penghinaan, perundungan).
5. **Tanggapan:** model penguatan etika multipihak berbasis literasi digital dan pendidikan karakter dirumuskan untuk menjaga martabat mitra tutur.

METODE KAJIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain kajian konseptual yang bertumpu pada studi pustaka (library research). Pendekatan ini dipilih karena tujuan artikel bukan menguji hipotesis atau mengukur perilaku responden, melainkan menelaah, menghubungkan, dan mensintesis konsep-konsep yang sudah ada untuk menjelaskan pergeseran kesantunan berbahasa generasi muda di ruang digital serta merumuskan model penguatan etikanya. Dengan demikian, data penelitian berupa gagasan, teori, dan temuan dari literatur, bukan data lapangan primer.

Sumber data terdiri atas tiga kelompok. Pertama, literatur teoretis tentang kesantunan dan ketidaksantunan berbahasa, yaitu Goffman, Brown dan Levinson, Leech, Grice, dan Culpeper, serta kajian kesantunan dalam konteks budaya Indonesia seperti Pranowo, Rahardi, dan Chaer.

Kedua, literatur tentang komunikasi bermedia komputer dan perilaku daring, yang mencakup efek disinhibisi daring (Suler), context collapse (Marwick & boyd), dan kajian perundungan siber. Ketiga, literatur tentang generasi muda, literasi digital, dan pendidikan karakter, antara lain Prensky, Eshet-Alkalai, Ribble, dan Lickona. Selain itu, laporan survei dan dokumen kebijakan, seperti survei penetrasi internet APJII, status literasi digital Indonesia, dan Digital Civility Index, dipakai sebagai data pendukung untuk menggambarkan konteks empiris. Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran pustaka pada basis data dan repositori

ilmiah, antara lain Google Scholar, Portal Garuda, dan situs penerbit jurnal bereputasi. Kata kunci yang digunakan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris meliputi kesantunan berbahasa, ketidaksantunan, etika berbahasa, komunikasi digital, generasi muda, literasi digital, linguistic politeness, impoliteness, computer-mediated communication, online disinhibition, dan cyberbullying. Sumber dipilih berdasarkan kriteria berikut: (1) relevan dengan kesantunan berbahasa, komunikasi digital, atau etika dan literasi digital generasi muda; (2) berasal dari buku akademik, artikel jurnal, atau laporan lembaga yang dapat dipertanggungjawabkan; (3) memiliki identitas publikasi yang jelas; dan (4) bersifat mutakhir atau, untuk teori dasar, merupakan rujukan utama bidangnya. Sumber yang tidak membahas aspek kebahasaan, etika, atau komunikasi digital, atau yang tidak dapat ditelusuri asalnya, dikeluarkan dari kajian. Analisis data dilakukan secara bertahap melalui analisis konseptual dan sintesis tematik.

Tahap pertama adalah pembacaan dan pencatatan, yaitu membaca setiap sumber secara cermat dan mencatat konsep kunci, definisi, argumen, serta temuan pentingnya. Tahap kedua adalah pengodean dan pengelompokan, yaitu mengelompokkan catatan tersebut ke dalam tema utama: konsep kesantunan dan ketidaksantunan, karakteristik ruang digital, budaya sebaya generasi muda, serta etika dan literasi digital. Tahap ketiga adalah analisis hubungan antarkonsep, yaitu membandingkan sudut pandang teori, menunjukkan titik temu dan perbedaannya, serta mengidentifikasi hubungan antara kondisi ruang digital, faktor penyebab, dan bentuk pergeseran kesantunan. Tahap keempat adalah penyusunan kerangka konseptual (Subbab 2.6) yang kemudian dipakai untuk membahas bentuk, faktor, dan dampak pergeseran, menilai apakah pergeseran itu bersifat fungsional atau merugikan, dan merumuskan model penguatan etika berbahasa beserta implikasi kebijakannya.

Untuk menjaga kualitas kajian, keabsahan hasil analisis diupayakan melalui triangulasi teori, yaitu menafsirkan suatu gejala dengan lebih dari satu kerangka (misalnya kesantunan menurut Brown dan Levinson dibandingkan dengan nilai kesantunan budaya Indonesia), melalui pengecekan silang antarsumber, dan melalui penelusuran kembali setiap klaim ke sumber aslinya. Karena bersifat konseptual, kajian ini memiliki keterbatasan: hasilnya belum didukung data empiris langsung, dan model yang dirumuskan perlu diuji pada penelitian lanjutan, misalnya melalui survei persepsi, analisis wacana pada data komentar media sosial, atau penelitian pengembangan di lingkungan sekolah.

PEMBAHASAN

Bentuk-Bentuk Pergeseran Kesantunan

Perkembangan teknologi komunikasi telah memengaruhi cara generasi muda menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi yang sebelumnya lebih banyak berlangsung secara langsung kini bergeser ke berbagai platform digital yang memungkinkan interaksi berlangsung secara cepat, singkat, dan fleksibel. Rimang et al. (2026) menjelaskan bahwa kesantunan berbahasa generasi digital mengalami transformasi dari kesantunan yang berorientasi pada formalitas menuju kesantunan yang lebih kontekstual, relasional, multimodal, dan adaptif. Sementara itu, Tuminih (2026) menjelaskan bahwa penggunaan singkatan, bahasa gaul, emoji, dan campuran bahasa asing menjadi karakteristik komunikasi generasi muda di era digital. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan bahasa tidak hanya memengaruhi bentuk tuturan, tetapi juga cara individu memahami dan menerapkan norma kesantunan.

Beberapa bentuk pergeseran kesantunan berbahasa yang dapat ditemukan dalam komunikasi digital generasi muda adalah sebagai berikut.

1. **Penyederhanaan Sapaan dan Penggunaan Honorifik** : Dalam komunikasi digital yang mengutamakan kecepatan dan kepraktisan, generasi muda cenderung menyederhanakan sapaan formal (seperti *Bapak*, *Ibu*, atau *Kak*) menjadi sebutan nama langsung atau ungkapan santai, bahkan kepada orang yang lebih tua maupun dosen. Menurut teori muka Brown dan Levinson (1987), penghilangan honorifik ini berpotensi mengancam muka negatif mitra tutur karena mengabaikan penghargaan terhadap ruang dan posisi sosial mereka. Sejalan dengan prinsip kesantunan Leech (2014), fenomena tersebut berkaitan erat dengan maksim penghargaan (*approbation maxim*) yang menuntut penutur untuk memaksimalkan rasa hormat. Meskipun demikian, penyederhanaan sapaan ini tidak serta-merta menunjukkan ketidaksantunan, melainkan tetap bergantung pada kedekatan hubungan sosial dan konteks interaksi antarpenutur.
2. **Normalisasi Kata Kasar:** Kata kasar/umpatan sering dipakai sesama teman di media sosial untuk mengekspresikan kedekatan, candaan, atau solidaritas, bukan selalu untuk menyerang. Namun secara teori (Brown & Levinson, Leech, Culpeper), hal ini tetap berisiko merusak citra diri, melanggar kesantunan, atau dianggap menyerang jika konteksnya tidak tepat.
3. **Humor Agresif & *Mock Impoliteness*:** Ejekan, sindiran, atau *roasting* (mengangkat kekurangan fisik/pribadi) dianggap wajar sebagai bentuk keakraban (*mock impoliteness*). Walau dimaksudkan bercanda, secara teoretis tetap bisa mengancam harga diri dan melanggar prinsip kesantunan tergantung relasi serta penerimaan lawan bicara.
4. **Ujaran Langsung Tanpa Penghalusan ("Kejujuran"):** Mengungkapkan kritik atau pendapat secara blak-blakan tanpa bahasa penghalus sering dibenarkan atas nama kejujuran dan kebebasan berekspresi. Dalam teori pragmatik, ini termasuk strategi *bald on record* yang berpotensi melanggar kesantunan dan menyerang mitra tutur.
5. **Perundungan Siber & Kultur Pembatalan (*Cancel Culture*):** Serangan verbal berulang, intimidasi, hingga penolakan massal secara daring merusak citra diri publik serta melanggar prinsip kesantunan (Brown & Levinson, Leech, Culpeper). Tindakan mempermalukan secara berlebihan tidak dapat dibenarkan sebagai bagian dari kritik.
6. **Ketidaksesuaian Register di Situasi Formal:** Kebiasaan memakai bahasa gaul atau singkatan media sosial terbawa ke ranah akademik maupun profesional (misalnya saat menghubungi dosen). Hal ini mengurangi rasa hormat dan memengaruhi kemampuan berbahasa baku (Tuminih, Brown & Levinson, Leech).

Perubahan gaya bahasa digital tidak selalu berarti hilangnya kesopanan, melainkan butuh penilaian berdasarkan konteks, maksud penutur, dan dampaknya terhadap lawan bicara.

Faktor-Faktor Penyebab

Dari Pergeseran kesantunan berbahasa generasi muda di ruang digital tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Perkembangan teknologi, kondisi psikologis individu, perubahan sosial budaya, serta lingkungan pendidikan dan keluarga memiliki kontribusi terhadap terbentuknya pola komunikasi generasi digital. Rimang et al. (2026) menunjukkan bahwa karakteristik komunikasi digital mendorong penggunaan bahasa yang lebih ringkas, fleksibel, dan multimodal. Sementara itu, Tuminih (2026) menjelaskan bahwa perkembangan platform digital memengaruhi kreativitas, kebiasaan, dan karakteristik penggunaan bahasa generasi muda.

 ISSN 3123-2426 (E)

Faktor-faktor penyebab tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. **Faktor Teknologis** : Faktor Teknologis berkaitan dengan karakteristik media digital yang memengaruhi cara seseorang berkomunikasi. Anonimitas, jarak sosial, kecepatan komunikasi, serta desain platform dapat membuat pengguna lebih mudah menyampaikan pendapat tanpa mempertimbangkan dampak sosial dari tuturannya. Kondisi tersebut dapat dikaitkan dengan konsep online disinhibition effect yang dikemukakan Suler (2004), yaitu kecenderungan individu untuk menunjukkan perilaku atau ekspresi yang lebih terbuka dan kurang terkendali ketika berinteraksi secara daring. Selain itu, algoritma media sosial yang mengutamakan interaksi pengguna dapat memperluas penyebaran konten kontroversial, termasuk komentar provokatif dan ujaran kasar. Ketika konten yang mengundang kemarahan memperoleh perhatian tinggi, pengguna dapat terdorong meniru pola komunikasi tersebut untuk mendapatkan respons atau popularitas.

2. **Faktor Psikologis:** Faktor Psikologis berkaitan dengan kondisi emosional dan kebutuhan individu ketika berkomunikasi. Generasi muda yang sedang berada dalam proses pembentukan identitas cenderung membutuhkan pengakuan, penerimaan, dan perhatian dari lingkungan sosialnya. Media sosial memberikan ruang untuk memperoleh pengakuan tersebut melalui komentar, jumlah pengikut, tanda suka, dan respons pengguna lainnya. Kebutuhan untuk mendapatkan perhatian terkadang mendorong seseorang menggunakan bahasa yang provokatif, sarkastis, atau berlebihan. Selain itu, kecenderungan meniru perilaku tokoh populer dan mengikuti tren komunikasi juga dapat memengaruhi pilihan bahasa generasi muda. Dalam kondisi tertentu, emosi yang tidak terkendali dapat menyebabkan pengguna menyampaikan komentar kasar tanpa mempertimbangkan konsekuensinya.

3. **Faktor Sosial dan Budaya Lingkungan:** Pergaulan dan budaya digital turut memengaruhi perkembangan kesantunan berbahasa. Tekanan teman sebaya dapat menyebabkan seseorang mengikuti gaya komunikasi kelompok agar diterima dan dianggap memiliki kedekatan sosial. Penggunaan umpatan, ejekan, dan bahasa kasar yang dianggap biasa dalam kelompok tertentu dapat berkembang menjadi kebiasaan komunikasi. Selain itu, globalisasi dan budaya populer turut memperkenalkan berbagai istilah, gaya humor, serta pola komunikasi baru. Tuminih (2026) menjelaskan bahwa penggunaan bahasa campuran, bahasa gaul, dan istilah asing merupakan bagian dari dinamika bahasa generasi muda di era digital. Perubahan tersebut dapat memperkaya kreativitas berbahasa, tetapi tetap membutuhkan kemampuan menyesuaikan penggunaan bahasa dengan konteks sosial dan budaya.

4. **Faktor Pendidikan dan Keluarga:** Pendidikan dan keluarga memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan berbahasa seseorang. Namun, pembelajaran bahasa di lingkungan pendidikan terkadang masih lebih menekankan aspek tata bahasa, struktur kalimat, dan penggunaan bahasa baku dibandingkan kemampuan pragmatik dan etika komunikasi. Akibatnya, peserta didik belum tentu memiliki kemampuan yang memadai untuk memahami kesesuaian tuturan berdasarkan situasi, hubungan sosial, dan tujuan komunikasi. Di lingkungan keluarga, kurangnya pendampingan penggunaan media digital juga dapat menyebabkan generasi muda tidak memperoleh arahan yang cukup mengenai etika berkomunikasi. Tuminih (2026) menekankan pentingnya peran pendidikan dalam membimbing generasi muda agar mampu menggunakan bahasa sesuai dengan konteks komunikasi dan tetap menjaga kualitas bahasa Indonesia.

Keempat faktor tersebut saling memperkuat dan tidak dapat dipahami secara terpisah. Sebagai contoh, algoritma platform digital dapat memperluas penyebaran konten yang menggunakan bahasa kasar. Konten tersebut kemudian ditiru oleh kelompok teman sebaya dan dianggap sebagai gaya komunikasi yang biasa. Ketika keluarga dan lembaga pendidikan tidak memberikan pendampingan yang memadai, kebiasaan tersebut semakin mudah berkembang. Oleh karena itu, penguatan kesantunan berbahasa perlu dilakukan melalui pendekatan yang melibatkan berbagai lingkungan sosial dan teknologi

Pergeseran atau Kemerosotan? Telaah Kritis

Pergeseran kesantunan berbahasa generasi muda di ruang digital memicu perdebatan antara pihak yang melihatnya sebagai adaptasi teknologi dan pihak yang menganggapnya sebagai kemerosotan etika.

Di satu sisi, perubahan bahasa adalah hal yang dinamis sehingga penggunaan singkatan, bahasa santai, serta unsur multimodal seperti emoji dianggap wajar dan adaptif (Rimang et al., 2026). Pola komunikasi yang lebih egaliter dan informal ini dinilai mampu menciptakan keakraban serta solidaritas tanpa menghilangkan rasa hormat.

Di sisi lain, pergeseran ini juga dipandang sebagai kemerosotan etika ketika berubah menjadi perundungan siber, penghinaan, maupun ujaran kebencian yang merusak hubungan sosial (Tuminih, 2026). Mengacu pada perspektif Brown dan Levinson (1987) serta Leech (2014), serangan verbal tersebut mengancam harga diri seseorang dan melanggar prinsip penghargaan. Hal ini membuktikan bahwa kebebasan

 ISSN 3123-2426 (E)

berekspresi di ruang digital tetap menuntut tanggung jawab moral.

Berdasarkan kedua sudut pandang tersebut, pergeseran kesantunan berbahasa sejatinya merupakan fenomena yang bersifat kontekstual. Tolok ukur kesopanan tidak lagi sekadar pada penggunaan kata baku atau tidak baku, melainkan pada kemampuan menjaga martabat serta kenyamanan lawan bicara. Oleh karena itu, persoalan utamanya terletak pada kesadaran dalam mempertimbangkan konteks dan dampak komunikasi, yang selaras dengan konsep *Digital Politeness Literacy* (Rimang et al., 2026) untuk membangun kesadaran pragmatik dan etis di dunia maya.

Dampak Pergeseran

Pergeseran kesantunan berbahasa generasi muda di ruang digital dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Perubahan gaya komunikasi dapat meningkatkan kreativitas dan efisiensi penyampaian pesan, tetapi apabila tidak disertai kesadaran etis, perubahan tersebut berpotensi menimbulkan permasalahan bagi individu, hubungan sosial, dan lingkungan digital.

1. **Dampak terhadap Individu:** Penggunaan bahasa yang tidak santun dapat memengaruhi reputasi dan citra diri seseorang di ruang digital. Komentar kasar, penghinaan, serta tindakan perundungan dapat menimbulkan tekanan psikologis bagi korban, seperti rasa malu, kecemasan, kehilangan kepercayaan diri, dan ketidaknyamanan dalam berinteraksi. Selain itu, jejak digital dari komentar yang tidak pantas dapat memengaruhi penilaian orang lain terhadap karakter dan profesionalitas seseorang.

2. **Dampak terhadap Relasi Antargenerasi:** Perbedaan pola komunikasi antara generasi muda dan generasi yang lebih tua dapat menimbulkan kesalahpahaman. Generasi muda yang terbiasa menggunakan bahasa informal mungkin menganggap penggunaan sapaan penghormatan sebagai sesuatu yang tidak terlalu penting. Sebaliknya, generasi yang lebih tua dapat menafsirkan penggunaan bahasa tersebut sebagai bentuk kurangnya penghormatan. Apabila tidak disertai pemahaman terhadap perbedaan gaya komunikasi, hubungan antargenerasi dapat mengalami ketegangan.

3. **Dampak terhadap Ekosistem Digital Ketidaksantunan:** Berbahasa dapat menciptakan lingkungan digital yang tidak sehat. Komentar provokatif, ujaran kebencian, dan serangan personal dapat memicu konflik serta memperbesar polarisasi di antara pengguna. Kondisi tersebut dapat mengurangi kualitas diskusi publik karena perhatian pengguna lebih banyak diarahkan pada pertentangan dan serangan pribadi daripada pertukaran gagasan yang konstruktif.

4. **Dampak terhadap Pelestarian Nilai Budaya:** Bahasa merupakan bagian penting dari identitas dan budaya masyarakat. Perubahan penggunaan bahasa yang tidak disertai pemahaman terhadap nilai kesantunan dapat mengurangi perhatian generasi muda terhadap norma penghormatan yang berkembang dalam masyarakat Indonesia. Padahal, nilai menghargai orang yang lebih tua, menjaga perasaan orang lain, dan mengutamakan musyawarah merupakan bagian dari budaya komunikasi masyarakat. Oleh karena itu, perkembangan bahasa digital perlu diseimbangkan dengan pelestarian nilai-nilai budaya agar kreativitas berbahasa tidak menghilangkan identitas dan karakter bangsa.

Berdasarkan uraian tersebut, penguatan kesantunan berbahasa diperlukan agar ruang digital dapat berkembang sebagai lingkungan komunikasi yang sehat, inklusif, dan menghargai keberagaman. Hal ini tidak berarti membatasi kreativitas generasi muda, tetapi membangun kesadaran bahwa setiap tuturan memiliki konsekuensi sosial.

Model Konseptual Penguatan Etika Berbahasa

Pergeseran kesantunan berbahasa generasi muda membutuhkan model penguatan etika digital yang berfokus pada kesadaran dan tanggung jawab berkomunikasi, bukan sekadar melarang penggunaan kata kasar. Dibangun atas empat prinsip utama—kontekstual, partisipatif, berbasis nilai, dan multipihak—model ini menempatkan individu sebagai pusat perubahan dengan dukungan lima pilar lingkungan sosial, yakni keluarga, lembaga pendidikan, komunitas sebaya, pemerintah, serta platform digital. Pelaksanaannya dilakukan secara bertahap melalui proses kesadaran, pemahaman, pembiasaan, penguatan, dan evaluasi, yang didukung strategi seperti kampanye "Jeda Sebelum Mengirim", penyusunan *netiquette* partisipatif, serta penguatan nilai kearifan lokal. Keberhasilan model ini tidak hanya diukur dari berkurangnya ujaran kasar, tetapi juga dari meningkatnya kesadaran jejak digital, kemampuan berempati, serta kualitas interaksi yang santun dan bertanggung jawab di ruang digital.

Implikasi Kebijakan

Perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah pola interaksi generasi muda melalui media sosial dan aplikasi pesan instan. Tuminih (2026) menjelaskan bahwa transformasi bahasa digital ditandai oleh maraknya penggunaan singkatan, emoji, bahasa gaul, serta campuran bahasa asing yang bersifat santai. Meski mencerminkan dinamika komunikasi modern, fenomena ini memicu tantangan serius berupa

 ISSN 3123-2426 (E)

merosotnya etika berbahasa hingga meningkatnya ujaran kebencian di ruang maya.

Untuk mengatasi persoalan tersebut, Rimang et al. (2026) menawarkan konsep *Digital Politeness Literacy* (DPL) yang bertumpu pada lima pilar kesadaran: pragmatik, relasional, multimodal, lintas budaya, dan etis. Konsep ini menekankan bahwa generasi muda tidak cukup hanya cakap menggunakan teknologi, tetapi juga harus mampu mempertimbangkan konteks sosial dan dampak komunikasi mereka. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan kolaboratif yang melibatkan lima pemangku kepentingan utama berikut:

1. **Kementerian Pendidikan dan Lembaga Pendidikan:** Mengintegrasikan materi pragmatik dan etika komunikasi digital ke dalam kurikulum Bahasa Indonesia serta pendidikan karakter. Guru dan dosen perlu dibekali pelatihan literasi digital agar mampu membimbing peserta didik membedakan ragam bahasa formal dan informal sesuai konteks (Tuminih, 2026), disertai evaluasi kompetensi komunikasi daring.
2. **Pemerintah:** Memperkuat program literasi digital nasional melalui penyediaan pedoman *netiquette* yang inklusif bagi seluruh lapisan usia. Pemerintah juga perlu menjamin perlindungan yang proporsional bagi korban perundungan siber tanpa membatasi kebebasan berekspresi masyarakat yang multikultural.
3. **Penyelenggara Platform Digital:** Menciptakan ekosistem interaksi yang sehat melalui sistem moderasi konten yang transparan, fitur peringatan dini sebelum pengguna mengirim komentar kasar, serta desain algoritma yang tidak memicu konflik. Langkah ini selaras dengan aspek *multimodal awareness* dalam konsep DPL untuk mengelola makna di balik teks, simbol, dan emoji (Rimang et al., 2026).
4. **Keluarga dan Masyarakat:** Membentuk karakter berbahasa melalui program *parenting* digital, keteladanan orang tua, serta edukasi antargenerasi. Lingkungan sosial diharapkan mampu menanamkan nilai *relational* dan *ethical awareness* agar generasi muda dapat membedakan candaan akrab dengan penghinaan.
5. **Lembaga Penelitian:** Melakukan kajian berkala terhadap pergeseran bahasa gaul, strategi kesantunan, serta mengevaluasi efektivitas program literasi digital yang berjalan. Hasil riset ini menjadi pijakan penting dalam merumuskan kebijakan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Dalam pelaksanaannya, penguatan kesantunan berbahasa harus mengedepankan pendekatan edukatif dan pembiasaan ketimbang sanksi semata. Kesantunan digital bukanlah bentuk pembatasan kritik, melainkan keterampilan menyampaikan gagasan secara bertanggung jawab dengan tetap menghormati orang lain.

Meski demikian, implementasi kebijakan ini masih dibayangi sejumlah tantangan, seperti ketimpangan infrastruktur digital antarwilayah, keragaman norma budaya lokal, serta laju inovasi platform yang sangat cepat. Pada akhirnya, kerja sama lintas sektor yang berlandaskan *Digital Politeness Literacy* menjadi kunci untuk melahirkan generasi muda yang kreatif dan adaptif secara teknologi, tanpa kehilangan jati diri bahasa serta nilai kesantunan bangsa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan terhadap bentuk dan praktik kesantunan berbahasa generasi digital. Pergeseran tersebut ditandai dengan penggunaan bahasa yang lebih ringkas, fleksibel, informal, dan langsung, serta pemanfaatan emoji, simbol, singkatan, dan unsur multimodal lainnya dalam komunikasi. Perubahan ini menunjukkan bahwa kesantunan tidak lagi hanya diukur berdasarkan penggunaan bahasa formal, tetapi juga berdasarkan konteks komunikasi, hubungan sosial, tujuan tuturan, dan karakteristik media yang digunakan.

Faktor yang memengaruhi transformasi kesantunan berbahasa meliputi perkembangan teknologi digital, perubahan pola hubungan sosial, identitas dan budaya generasi, serta meningkatnya interaksi lintas budaya. Pergeseran tersebut tidak sepenuhnya menunjukkan hilangnya nilai kesantunan, melainkan perubahan cara seseorang menerapkan kesantunan dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, nilai-nilai Bahasa Indonesia seperti penghormatan, tenggang rasa, empati, kebersamaan, dan tanggung jawab perlu tetap dipertahankan dalam setiap bentuk komunikasi, baik secara langsung maupun melalui media digital.

Dengan demikian, diperlukan penguatan kesantunan berbahasa melalui konsep Digital Politeness Literacy (DPL) yang mencakup lima aspek, yaitu kesadaran pragmatik, kesadaran relasional, kesadaran multimodal, kesadaran lintas budaya, dan kesadaran etis. Kelima aspek tersebut menjadi landasan dalam membentuk generasi digital yang mampu menggunakan Bahasa Indonesia secara santun, adaptif, inklusif, dan bertanggung jawab. Penguatan kesantunan berbahasa juga perlu diarahkan pada kemampuan memahami konteks, menghargai perbedaan pendapat, serta mempertimbangkan dampak sosial dari setiap tuturan dalam menghadapi perkembangan komunikasi global.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan untuk memperkuat kesantunan berbahasa di era digital. Bagi pendidik, pembelajaran Bahasa Indonesia sebaiknya mengintegrasikan materi pragmatik dan etika komunikasi digital melalui analisis kasus penggunaan bahasa di media sosial. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami pentingnya menyesuaikan bahasa

dengan konteks, menghargai lawan bicara, serta menyampaikan kritik dan pendapat secara santun dan konstruktif.

Bagi orang tua dan masyarakat, diperlukan keteladanan serta pendampingan dalam membiasakan penggunaan bahasa yang santun, baik dalam komunikasi sehari-hari maupun di media digital. Bagi pengelola platform digital, diharapkan dapat mengembangkan fitur dan kebijakan yang mendorong terciptanya interaksi positif, mengurangi penyebaran ujaran yang merendahkan, serta mencegah terjadinya perundungan siber. Sementara itu, bagi pembuat kebijakan, penguatan etika berbahasa digital perlu diintegrasikan ke dalam program literasi digital dan pendidikan karakter agar nilai-nilai kesantunan Bahasa Indonesia dapat terus diterapkan di tengah perkembangan teknologi.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan kajian mengenai transformasi kesantunan berbahasa generasi digital melalui survei persepsi, analisis wacana komentar di media sosial, maupun penelitian tindakan. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk menguji penerapan konsep Digital Politeness Literacy (DPL) dalam lingkungan pendidikan dan masyarakat. Dengan demikian, upaya penguatan kesantunan berbahasa dapat dikembangkan secara lebih efektif serta mampu menjawab tantangan komunikasi digital dan global.

DAFTAR REFERENSI

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Survei penetrasi internet Indonesia 2024*. APJII.

Bertens, K. (1993). *Etika*. Gramedia Pustaka Utama.

Brady, W. J., McLoughlin, K., Doan, T. N., & Crockett, M. J. (2021). How social learning amplifies moral outrage expression in online social networks. *Science Advances, 7*(33), eabe5641.

Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.

Brown, P., & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage*. Cambridge University Press.

Chaer, A. (2010). *Kesantunan berbahasa*. Rineka Cipta.

Chaer, A., & Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan awal*. Rineka Cipta.

Crockett, M. J. (2017). Moral outrage in the digital age. *Nature Human Behaviour, 1*(11), 769–771.

Crystal, D. (2006). *Language and the Internet* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Culpeper, J. (1996). Towards an anatomy of impoliteness. *Journal of Pragmatics, 25*(3), 349–367.

Dresner, E., & Herring, S. C. (2010). Functions of the nonverbal in CMC: Emoticons and illocutionary force. *Communication Theory, 20*(3), 249–268.

Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.

Goffman, E. (1967). *Interaction ritual: Essays on face-to-face behavior*. Anchor Books.

Grice, H. P. (1975). Logic and conversation. Dalam P. Cole & J. L. Morgan (Ed.), *Syntax and semantics: Vol. 3. Speech acts* (hlm. 41–58). Academic Press.

Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2010). Bullying, cyberbullying, and suicide. *Archives of Suicide Research, 14*(3), 206–221.

Kementerian Komunikasi dan Informatika & Katadata Insight Center. (2022). *Status literasi digital Indonesia 2021*. Kementerian Kominfo.

Kirschner, P. A., & De Bruyckere, P. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education, 67*, 135–142.

Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin, 140*(4), 1073–1137.

Kruger, J., Epley, N., Parker, J., & Ng, Z.-W. (2005). Egocentrism over e-mail: Can we communicate as well as we think? *Journal of Personality and Social Psychology, 89*(6), 925–936.

Leech, G. N. (1983). *Principles of pragmatics*. Longman.

Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.

Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *The Communication Review, 7*(1), 3–14.

Magnis-Suseno, F. (1987). *Etika dasar: Masalah-masalah pokok filsafat moral*. Kanisius.

Marwick, A. E., & boyd, d. (2011). I tweet honestly, I tweet passionately: Twitter users, context collapse, and the imagined audience. *New Media & Society, 13*(1), 114–133.

Microsoft. (2021). *Civility, safety, and interaction online: Digital Civility Index 2020*. Microsoft Corporation.

Pariser, E. (2011). *The filter bubble: What the Internet is hiding from you*. Penguin Press.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon, 9*(5), 1–6.

Rahardi, R. K. (2005). *Pragmatik: Kesantunan imperatif bahasa Indonesia*. Erlangga.

Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.

Shea, V. (1994). *Netiquette*. Albion Books.

Spears, R., & Lea, M. (1994). Panacea or panopticon? The hidden power in computer-mediated communication. *Communication Research, 21*(4), 427–459.

Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior, 7*(3), 321–326.

Vosoughi, S., Roy, D., & Aral, S. (2018). The spread of true and false news online. *Science, 359*(6380), 1146–1151.

Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research, 23*(1), 3–43.

Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). *Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policymaking*. Council of Europe.