

Intisari

Kemenkominfo tahun 2013 menggambarkan dari Webershandwick, -perusahaan *public relations* dan pemberi layanan jasa komunikasi-, Indonesia memiliki sekitar 65 juta pengguna Facebook aktif. Sebanyak 33 juta pengguna aktif per harinya, 55 juta pengguna aktif yang memakai perangkat *mobile* dalam pengaksesannya per bulan dan sekitar 28 juta pengguna aktif yang memakai perangkat *mobile* per harinya. Kemenkominfo mengungkapkan bahwa situs yang paling sering digunakan yaitu *Facebook, Instagram, Path, dan Twitter. Global Web Index* pada Januari 2016 mengungkapkan fakta bahwa media sosial yang paling sering diakses oleh masyarakat Indonesia secara spesifik adalah situs-situs media sosial seperti *Facebook, Twitter, Path, Line, Whatssapp, Pinterest, LinkedIn, Instagram, dan Facebook Messenger*. Media sosial sebagai bagian dari internet merupakan salah satu tujuan akses pengguna internet di Indonesia. Tanda-tanda yang di kirimkan oleh para pengguna media sosial menjadi suatu reaksi sebab akibat. Kajian mengenai tanda-tanda dipelajari di dalam semiotika, namun ketika tanda sudah berada di dalam dunia maya maka akan menjadi hipersemiotika. Hipersemiotika merupakan konsep pelampauan dari semiotik. Hipersemiotika sebagai sebuah ilmu akan selalu berhubungan dengan nilai. Aksiologi ilmu sebagai rambu-rambu ilmu yang akan menentukan arah dari perkembangan ilmu.

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian kepustakaan dengan berdasarkan dua macam bahan yaitu pustaka utama dan pustaka sekunder. Pustaka utama adalah tulisan-tulisan dari Hugh Lacey, sedangkan pustaka sekunder merupakan materi yang bersumber dari buku, jurnal, artikel, dan tulisan lain yang terkait dengan tema penelitian ini. Langkah-langkah yang ditempuh di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: inventarisasi data, identifikasi, analisis bahan, penyusunan hasil penelitian. Unsur metodis yang digunakan di dalam penelitian ini. Interpretasi, heuristika, koherensi interen, bahasa inklusi atau analogal, deskriptif, reflektif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan hipersemiotika pada penggunaan media sosial terlihat di dalam empat media sosial yang dipilih di dalam penelitian ini, *Facebook, Twitter, Instagram dan Path*. Prinsip yang ditemukan sebagaimana dikemukakan Piliang, prinsip perubahan, simulasi dan permainan bahasa. Tesis netralitas terlihat dalam hipersemiotika yaitu prinsip perubahan dan transformasi, *Impartiality* (ketidakberpihakan) terlihat pada pada prinsip simulasi di dalam prinsip simulasi teori tidak memiliki keterikatan nilai pada apapun. *Autonomy* (otonomi) terlihat pada prinsip permainan bahasa (*language game*). Hipersemiotika memberikan penekanan pada *parole* daripada *langue*.

Kata kunci: Media sosial, hipersemiotika, ketidakberpihakan, netralitas, otonomi

Abstract

Kemenkominfo 2013 illustrate from webershandwick, -public relations companies and communications service-giver-, Indonesia has about 65 million active Facebook users. As many as 33 million active users per day, 55 million active users who use mobile device in access per month and about 28 million active users who use mobile device pere day. Kemenkominfo revealed that the most commonly used sites namely facebook, Instagram, Path, and Twitter. Global Web Index in January 2016 uncovering the fact that social media is the most frequently accessed by the people of Indonesia specifically is social media site such as facebook, Twitter, Path, Line, Whatssapp. Pinterest, LinkedIn, Instagram, and Facebook Messenger. Social media as a part of internet is a one of object internet user in Indonesia. The signs which is sending from social media user be a causal relationship. The study about signs learning in semiotics, but if signs held in intenet will be hypersemiotic. Hypersemiotic is concept skipped over from semiotics. Hypersemiotic as a science will be get in touch with value. Axiology of science as traffic science will determine developing science.

This is library research based on two matter, prime literature and secondary literature. Prime literature is work from Hugh Lacey, and secondary literature is matter from book, journal, article and another literature which concerned with this topic of research. The steps in this reseach is: data inventarisation, identification, matter analysis, and arranging result of research. Methodical element using in this research is intepretation, heuristic, interen coherence, inclusive language or analogue, descriptive and reflective.

The result of this research show that hypersemiotic in using social media in Indonesia seen in four social media choosing in this study, facebook, Twitter, Instagram and Path. Concept which like Piliang says, alteration, simulation and language games. Test of axiology in neutrality at hypersemiotic is alteration and transformation concept. Impartiality, hypersemiotic theory develop with simulation concept, and simulation not related with anything values. Autonomy, autonomy concept contained in language game. hypersemiotic give a stressing at parole better than langue

Keywords: Social media, hypersemiotic, neutrality, impartiality, autonomy