

PENERAPAN FILOSOFI SUNDA “SOMÉAH HADÉKA SÉMAH” DALAM INTERAKSI VIRTUAL

Andika Ardiyansyah, Davina Naja Suryantoro, Pieter Sutrisna, & Soraya Sekar Mustika

A. Kadir

Institut Teknologi Bandung

Email: andika.ardiyansyah.aa@gmail.com

Abstrak

Tiap suku bangsa memiliki nilai budaya yang dipegang oleh masyarakatnya sebagai pegangan dalam berkehidupan sehari-hari, termasuk di dalamnya adalah interaksi sosial. Dalam berinteraksi sosial, masyarakat Sunda terkenal dengan keramahannya, sesuai dengan filosofi “*Soméah Hadé ka Sémah*” yang bermakna berbuat baik, ramah, dan sopan kepada setiap orang. Sesuai dengan perkembangan zaman, interaksi sosial kini tidak terbatas ruang dan waktu, memberikan kebebasan bagi tiap individu untuk dapat berinteraksi dengan orang lain. Namun, hal ini membuat orang lupa bahwa hakikatnya berinteraksi secara virtual sama dengan berinteraksi secara langsung. Ada nilai dan norma yang harus dipegang sebagai batasan dalam berinteraksi. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perbedaan antara interaksi langsung dengan virtual. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dan ditujukan untuk membandingkan data yang diperoleh baik dari berbagai rujukan maupun dari lapangan. Hasil penelitian menunjukkan sebagian orang memanfaatkan kebebasan yang ada dalam interaksi virtual untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa mempertimbangkan nilai yang berlaku di masyarakat. Hal ini didasari oleh kebebasan dan kerahasiaan identitas dalam interaksinya. Penelitian ini menunjukkan faktor-faktor yang mengakibatkan sebagian orang merasa abai terkait nilai di dunia digital. Harapannya, penelitian ini dapat menjadi pembanding dengan teori yang sudah ada dan sebagai rujukan dalam memecahkan masalah di masyarakat.

Kata kunci: Interaksi, virtual, filosofi, *soméah*, identitas, komunikasi

Abstract

Each nation has cultural values its people hold as a grip on day-to-day living, including social interaction. In social interaction, sundanese are known for their hospitality, which fits the “Soméah Hadé ka Sémah” philosophy which means to be kind, gracious, and courteous to everyone. In keeping with the development of times, social interaction is now infinite in time and space, allowing freedom for each individual to interact with each other, but it makes one forgets that virtual interaction is essentially equivalent to face-to-face interaction. There are values and norms that must be held as boundaries in interacting. To that end, this study aims to examine the differences between direct and virtual interaction. Qualitative research methods are used to compare data obtained from both referrals and the field. Studies show that some people uses the freedom available in virtual interaction to interact with others without considering the values that prevail in society. This is caused by the freedom and anonymity it has. This study shows factors that have caused some people to neglect the values that exist in the digital world. Hopefully, it can appeal to existing theories and be used as a reference to solve problems in the society.

Keywords: Interaction, virtual, philosophy, *soméah*, identity, communication

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan sebuah negara multietnik dan multikultural yang memiliki lebih dari 1000 suku bangsa. Berdasarkan hasil sensus BPS pada tahun 2010, terdapat 1340 suku bangsa di Indonesia. Tiap suku bangsa memiliki nilai budaya masing-masing yang dipegang oleh

masyarakatnya sebagai identitas dan pegangan dalam berkehidupan sehari-hari, termasuk di dalamnya adalah interaksi sosial.

Menurut Gillin dan Gillin (1948), interaksi sosial adalah hubungan sosial berdasarkan fungsinya yang dinamis menyangkut hubungan antara individu

dengan individu, kelompok dengan kelompok, dan individu dengan kelompok. Dalam berinteraksi sosial, masyarakat Sunda terkenal dengan keramahannya. Hal ini sesuai dengan filosofi Sunda "*Soméah Hadé ka Sémah*" yang berarti ramah kepada tamu. Lebih luas lagi, makna filosofi tersebut adalah berbuat baik, ramah, dan sopan kepada setiap orang. Sesuai dengan perkembangan zaman, kini interaksi sosial tidak terbatas oleh ruang. Kita dapat berinteraksi secara virtual dengan banyak orang di berbagai belahan dunia tanpa harus berhadapan secara langsung. Hal ini memberikan kebebasan bagi tiap individu untuk dapat berinteraksi di mana saja, dengan dan sebagai siapa saja (Nurgiansah, 2021).

Namun, dengan segala kebebasannya justru membuat orang lupa bahwa hakikatnya berinteraksi secara virtual sama dengan berinteraksi secara langsung. Hal ini memungkinkan munculnya seseorang yang dalam kehidupan sehari-harinya adalah individu yang ramah, beretika, dan sopan justru menjadi seseorang yang kasar dan amoral dalam berinteraksi secara virtual. Bagi masyarakat Sunda, hal ini tidak sesuai dengan filosofi "*Soméah Hadé ka Sémah*". Lebih jauh lagi, hal ini dapat menciptakan masyarakat dengan perilaku yang buruk, baik dalam berinteraksi secara virtual maupun secara langsung. Oleh karena itu, penulis melalui penelitian ini bermaksud untuk menguraikan pentingnya berperilaku ramah dan sopan santun dalam berinteraksi, sesuai dengan filosofi "*Soméah Hadé ka Sémah*".

Penelitian ini terbatas pada mahasiswa di daerah Bandung. Penulis berharap penelitian ini dapat menyadarkan banyak orang terkait pentingnya menjaga etika dalam berinteraksi. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai pembanding dengan teori yang sudah ada dan sebagai rujukan dalam memecahkan 2 masalah di masyarakat,

yaitu maraknya pemanfaatan kebebasan yang ada dalam interaksi virtual tanpa mempertimbangkan nilai yang berlaku di masyarakat.

Penelitian yang serupa pernah dilakukan oleh Dasrun Hidayat dan Hanny Hafiar dari Universitas Bina Sarana Informatika dengan judul *Nilai-Nilai Budaya Soméah Pada Perilaku Komunikasi Masyarakat Suku Sunda*. Letak perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada fokus pembahasannya, untuk penelitian ini interaksi virtual menjadi fokus utama dalam penerapan filosofi soméah. Melalui pertimbangan-pertimbangan tersebut, penulis memilih judul *Penerapan Filosofi Nilai Budaya Sunda "Soméah Hadé ka Sémah" Dalam Interaksi Virtual*.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian untuk mencapai tujuan yang telah disusun, penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk dianalisis dan dibahas dengan menggunakan metode wawancara. Metode wawancara dilakukan kepada mahasiswa aktif dan alumni dari universitas di Bandung secara daring dan luring agar dapat lebih menjelaskan secara rinci opini masing-masing terhadap filosofi "*Soméah Hadé ka Sémah*". Hasil dari wawancara ini nantinya akan digunakan sebagai penggambaran atas pemahaman terhadap filosofi tersebut sehingga dapat dianalisis oleh penulis lebih jauh. Wawancara dilakukan oleh kelompok penulis kepada 17 narasumber agar data dari masing-masing narasumber dapat dibandingkan kredibilitasnya sebelum dianalisis lebih jauh.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma penelitian konstruktivis. Metode penelitian berupa penelitian etnografi yang dilakukan di dunia virtual dan secara langsung. Teknik wawancara dalam metode etnografi dilakukan dua cara. Cara pertama adalah

secara daring, peneliti berteman dan melakukan wawancara melalui kanal *chatting* pada media sosial yang telah disepakati sebelumnya. Cara kedua, secara langsung peneliti bertemu dengan informandan melakukan wawancara.

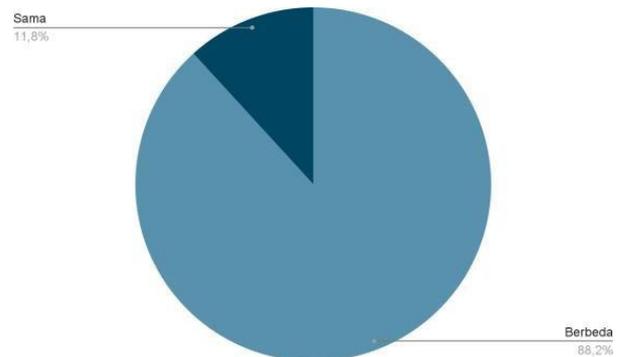
Sumber data berasal dari informan dengan teknik penentuan *cluster random sampling*. Dengan memilih informan yang dianggap mengetahui informasi dan bisa memberikan opini terhadap masalah yang hendak diteliti, diharapkan narasumber dapat menjadi sumber data yang baik sehingga kemungkinan pilihan informan dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan peneliti dalam memperoleh data. Dalam wawancara ini terpilih mahasiswa dan alumni di daerah Bandung karena pertanyaan yang diajukan akan berhubungan dengan budaya Suku Sunda. Triangulasi sumber digunakan dalam teknik validasi data. Analisis data menggunakan teknik analisis interaktif yakni dengan tahapan sebagai berikut: pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data, penarikan simpulan dan verifikasinya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Perbedaan antara Interaksi Langsung dan Virtual

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada 17 orang narasumber, 15 diantaranya mengatakan bahwa cara mereka bersikap berbeda antara ketika berinteraksi secara langsung dengan berinteraksi secara virtual, sedangkan 2 orang narasumber mengatakan bahwa sama saja antara interaksi langsung dan virtual.



Gambar 1.

Sumber: Diperoleh dari data primer

Secara umum, semua narasumber sepakat bahwa dalam berinteraksi secara langsung mereka menjadi individu yang lebih ramah, sopan, dan pengertian. Dari 15 orang yang menyatakan terdapat perbedaan, mereka mengatakan bahwa hal ini muncul karena ketika berinteraksi secara langsung, mereka mengetahui lawan interaksinya baik dari identitas, cara pandang, maupun gesturnya. Sebagian dari narasumber mengatakan bahwa ada nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat sehingga ada batasan-batasan yang perlu dijaga dalam berinteraksi, sedangkan sebagian lainnya mengatakan bahwa mereka perlu menjaga impresi dan pandangan orang lain terhadap dirinya. Sedangkan bagi mereka yang menyatakan tidak ada perbedaan antara interaksi secara langsung dan virtual, mereka mengatakan bahwa mereka memang terbiasa untuk ramah dan sopan kepada orang lain bagaimanapun situasinya.

Dalam berinteraksi secara virtual, jawaban narasumber menunjukkan bahwa cara mereka bersikap lebih beragam dibandingkan jika berinteraksi secara langsung. Ada narasumber yang mengatakan bahwa interaksi virtual justru lebih membatasi dirinya ketika berinteraksi dengan orang lain. Hal ini disebabkan karena ketika berinteraksi secara virtual, narasumber merasa bahwa dia tidak dapat memahami kondisi lawan interaksinya, baik dari segi emosi, lingkungan, dan budayanya. Adanya jejak

digital juga menjadikan narasumber lebih berhati-hati dalam berinteraksi dengan orang lain. Di sisi lain, ada narasumber yang mengatakan interaksi virtual memungkinkan dirinya menjadi seseorang yang lebih bebas.

Dengan adanya fitur pseudonim dan anonim pada beberapa forum digital, mereka merasa bebas dari anggapan dan persepsi orang lain terhadap dirinya. Beberapa narasumber memanfaatkan hal ini untuk menekuni hobi, berbagi ide dan pandangan, juga untuk meluapkan emosi. Untuk narasumber yang mengatakan tidak ada perbedaan, satu diantaranya mengatakan bahwa cara dia bersikap tergantung oleh lawan interaksinya. Ketika lawan interaksi adalah seseorang yang ramah, maka dia akan menjadi seseorang yang ramah juga. Namun, jika lawan interaksinya adalah seseorang yang kasar, narasumber mengatakan bahwa dia dapat menjadi seseorang yang bahkan lebih kasar daripada lawan interaksinya. Terlepas dari cara narasumber berinteraksi, sebagian narasumber juga berpendapat bahwa ada sebagian orang yang memanfaatkan kebebasan di dunia digital ini untuk memojokkan, menjatuhkan, menipu, dan melecehkan orang lain.

2. Penerapan Filosofi Nilai Budaya Sunda “*Soméah Hade ka Sémah*” dalam Interaksi Virtual

Bukan hanya sebagai basic manner, penerapan filosofi “*Soméah Hadé Ka Sémah*” penting untuk dilakukan guna meninggalkan impresi yang baik kepada lawan bicara. Sebagian besar dari narasumber setuju bahwa dengan meninggalkan kesan yang baik, maka komunikasi akan berjalan dengan nyaman dan terhindar dari terjadinyakonflik. Filosofi ini menjaga agar tidak ada pihak yang tersakiti sehingga masalah yang kemungkinan timbul dapat diminimalisir. Walaupun terdapat perbedaan pendapat,

seharusnya dapat diselesaikan dengan baik. Tentunya hal itu dapat dicapai jika kedua belah pihak saling menghormati dan menjaga perasaan satu sama lain.

Seperti yang dikatakan oleh beberapa narasumber, penerapan filosofi ini berjalan dua arah; dengan memperlakukan orang lain dengan baik, maka ia akan diperlakukan dengan baik juga. Menurut salah satu narasumber, selain untuk kepuasan diri sendiri, bersikap baik kepada lawan bicara akan menghasilkan hubungan timbal balik yang harmonis dan menumbuhkan potensi hubungan yang menguntungkan. Jika seseorang bersikap tidak ramah sejak awal, bisa saja ia akan kehilangan manfaat dari potensi pertemanan maupun pekerjaan yang mungkin terjadi dari hubungan itu.

Melihat perkembangan teknologi yang sangat pesat, penerapan filosofi ini dapat menjadi pegangan dalam beradaptasi menuju era yang serba digital. Sebagai bentuk penerapan nilai-nilai moral tradisional tanah air, penerapan filosofi ini berguna untuk melestarikan budaya yang ada sejak dahulu di era yang modern ini, dalam konteks ini khususnya adalah budaya Sunda yang terkenal dengan keramahannya.

Pembahasan

1. Interaksi dan Komunikasi

Komunikasi memiliki banyak bentuk, umumnya mencakup bahasa sinyal, bicara, tulisan, gerakan, dan penyiaran. Hal-hal ini digunakan manusia untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman. Dengan menggunakan komunikasi, pesan yang seseorang atau kelompok orang sampaikan dapat diterima dan dipahami oleh pihak lain. Namun, suatu bentuk komunikasi hanya akan efektif apabila pesan yang disampaikan dapat ditafsirkan sama oleh penerima pesan tersebut. Komunikasi dapat mempersuasi dan persepsi individu maupun publik tergantung isi pesan yang diberikan oleh

komunikator.

Manusia selalu mengadakan interaksi, dan dalam setiap interaksi pasti memerlukan sarana tertentu. Sarana adalah perantara simbolisasi dari apa yang dimaksudkan sebuah interaksi. Terkadang, melakukan sebuah komunikasi tidak hanya dengan objek sosial lain, tetapi juga komunikasi bisa dengan diri sendiri yang mana pelaku komunikasi melakukan sebuah percakapan dengan diri sendiri sebagai bagian dari proses interaksi.

Manusia sebagai makhluk sosial pastinya membutuhkan sebuah interaksi untuk menjalin komunikasi dengan makhluk sosial lainnya. Manusia menciptakan dan merawat hubungan antar sesamanya adalah dalam rangka memenuhi kebutuhan dasar (Schutz, 1966) (Nurgiansah, 2020). Menurut Abraham Maslow, komunikasi adalah sesuatu hal yang dibutuhkan agar manusia bisa memenuhi kebutuhan dasar mereka, yaitu kebutuhan fisik, kebutuhan atas keamanan, kebutuhan sosial, kebutuhan untuk dihargai, dan kebutuhan untuk aktualisasi diri (dalam Woods, 2016).

Komunikasi dan interaksi bersifat menuju keseimbangan dan harmonisasi. Perkembangan teknologi digital yang senantiasa terus berkembang di dunia membuat manusia mengenal banyak media atau sarana untuk berkomunikasi. Ditambah juga dengan kehadiran pandemi COVID-19 pada tahun 2019 kemarin, mengharuskan seluruh masyarakat untuk adaptasi ke sistem interaksi dan komunikasi yang baru.

Kita mengenal salah satu jenis komunikasi yaitu komunikasi nonverbal. Komunikasi nonverbal adalah jenis komunikasi yang bisa dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, salah satunya melalui perantara jaringan internet. Komunikasi nonverbal dikatakan sebagai hal yang fleksibel dan dibutuhkan di berbagai bidang, juga menjadi hal yang dapat diaplikasikan dalam situasi dan

konteks tertentu. Penggunaan komunikasi nonverbal ada kalanya mampu memberikan penekanan pada komunikasi verbal yang menggunakan kata-kata, namun ada juga saat di mana komunikasi nonverbal ini menyampaikan makna yang bertolak belakang dari komunikasi verbal yang ada.

2. Konflik dalam Komunitas Virtual

Andrew Ward (dalam Andriadi, 2016) menyatakan bahwa komunitas virtual merupakan suatu kesatuan sosial yang muncul dari jaringan ketika cukup banyak orang melakukan diskusi publik dalam rentang waktu yang cukup lama dan dengan perasaan manusia yang memadai. Tujuannya adalah membentuk jaringan hubungan pribadi dan sosial. Pada dasarnya, media sosial memberikan kemudahan bagi seseorang untuk berinteraksi secara cepat tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

Melalui komunitas virtual, seseorang dapat mengeluarkan aspirasinya dengan lebih mudah, entah itu dalam menilai, menanggapi, atau mengkritik suatu informasi yang ada. Seseorang cenderung mempunyai beban mental yang lebih besar jika diminta mengeluarkan pendapat secara langsung jika dibandingkan melalui komunitas virtual. Salah satunya adalah karena tidak terlihat langsung oleh anggota lainnya. Salah satu hal yang ditawarkan internet adalah kebebasan dan kustomisasi (Tapscot, 2009).

Kebebasan dan kustomisasi ini memungkinkan penggunaannya untuk merasa lebih aman dan private dalam menggunakan setiap akun yang mereka miliki. Mereka dapat dengan bebas mengubah, mengunduh, menulis, berkomentar, dan berbagi apa saja yang mereka sukai. Sederhananya, mereka bisa melakukan apa saja dengan akun media sosial kepunyaan sendiri. Layaknya pisau bermata dua, hal tersebut juga bisa

memberikan dampak negatif karena banyak orang yang memanfaatkan keuntungan tersebut untuk berbuat semena-mena. Keleluasaan dalam mengeluarkan pendapat terkadang berujung dengan kesalahpahaman yang menimbulkan konflik antar anggota.

Merujuk kepada hasil wawancara, seseorang dapat berubah menjadi sosok yang berbeda dari kehidupan sehari-harinya tanpa perlu memikirkan pandangan dan impresi orang lain terhadap dirinya. Bermodalkan kebebasan berinteraksi dengan identitas yang terjaga, sebagian orang memanfaatkan interaksi secara virtual untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa mempertimbangkan etika, sopan santun, nilai, dan norma yang selama ini berlaku di masyarakat. Mereka memaki, memojokkan, dan menjatuhkan orang lain di dunia digital dengan tetap menjadi seseorang yang dikenal ramah di kehidupan sehari-hari. Padahal, jika dilihat dari definisi dan penjelasan terkait interaksi, maka etika, nilai, dan norma yang berlaku ketika interaksi secara langsung harusnya berlaku juga untuk interaksi secara virtual.

Perlu diketahui bahwa salah satu prinsip dasar komunikasi adalah irreversible. Menurut Mulyana (2007), irreversible diartikan bahwa dalam komunikasi sekali pesan dikirimkan maka si pengirim tidak dapat mengendalikan pengaruhnya, apalagi menghilangkan efek pesan tersebut. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan etika dalam berinteraksi untuk menghindari konflik yang dapat terjadi.

3. Netiket dan Filosofi “*Soméah Hade ka Sémah*”

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, kehadiran internet memang memudahkan masyarakat untuk berinteraksi dan saling terhubung dalam sebuah komunitas virtual (van Dijk, 2006). Di sisi lain, internet dan media sosial memiliki dampak negatif kepada etika

seseorang. Etika adalah nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya (Bertens, 2007). Sedangkan etika komunikasi adalah semua kegiatan komunikasi di suatu masyarakat yang di dalamnya terkandung norma, nilai, atau ukuran tingkah laku yang baik (Haryatmoko, 2007).

Dengan adat dan budaya timur yang masih cukup kental dalam kehidupan bermasyarakat, Indonesia sangat menjunjung tinggi etika dan moral. Namun, konsep etika yang sudah lama dijunjung ini terkadang mengalami benturan ketika sudah masuk ke dalam ranah digital. Internet dan media sosial banyak digunakan untuk melakukan hal-hal yang bertentangan dengan nilai etik. Contoh hal yang melanggar nilai etik adalah perundungan siber atau cyber bullying (Perren dan Gutzwiller-Helfenfinger, 2012). Orang-orang yang melakukan tindakan tersebut telah menyalahgunakan konsep kebebasan dan keterbukaan yang ada dalam interaksi virtual, padahal masih ada batasan yang mengatur serta tata krama yang harus diperhatikan layaknya berinteraksi langsung. Batasan yang mengatur ini disebut dengan *netiquette* atau netiket (Sikape, 2014.)

Netiquette atau *cyber ethic* mempunyai fungsi yang sama dengan etika di lingkungan sosial manusia. Netiket berasal dari kata *netiquette* yang merupakan penggabungan kata “net” (jaringan) dan “etiket” (seperangkat aturan perilaku dan kebiasaan sosial). Saat terhubung dengan internet, pengguna wajib mematuhi netiket (Baum, 2005; Bailey, 2008; Pręgowski, 2009).

Menurut Virginia Shea dalam Agustina (2016)(Rachman et al., 2021) ada beberapa peraturan netiket, yaitu: 1) Mengunggah konten yang tidak menyinggung perasaan orang lain; 2) Menghargai pendapat orang lain, etis, dan

jangan melanggar hukum; 3) Menaati aturan yang berlaku di setiap media sosial; 4) Sebaiknya mengunggah hal-hal yang bermanfaat serta yang belum diketahui atau oleh orang lain; 5) Gunakan ejaan dan tata bahasa yang sesuai ketika berkomunikasi online dan mengunggah hal yang masuk akal; 6) Membagikan pengetahuan dan wawasan; 7) Mengendalikan emosi; 8) Menghargai privasi orang lain; 9) Seseorang tidak berhak untuk memanfaatkan sesuatu yang menyimpang meski memiliki kekuatan dan mengetahui lebih dari yang lain di dunia maya; 10) Mengetahui bahwa tidak semua orang paham dengan netiket.

Poin pertama dan kedua di atas yang menyebutkan bahwa seseorang harus menghargai pendapat dan tidak menyinggung perasaan orang lain senada dengan filosofi hidup masyarakat Suku Sunda yaitu "*Soméah Hade ka Sémah*", artinya ramah, bersikap baik, menjaga, menjamu dan membahagiakan setiap tamunya atau setiap orang meskipun belum dikenal (Hendriana & Setiyadi, 2018). Nilai-nilai budaya *soméah* sudah sangat melekat dengan kepribadian masyarakat Suku Sunda sehingga masyarakatnya dikenal mempunyai pribadi yang ramah terhadap sesama dan sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kesopanan.

Jika merujuk pada hasil wawancara yang menyebutkan bahwa penerapan filosofi hidup ini akan berpengaruh pada impresi yang baik, hal ini dapat dilihat salah satunya dari pesan verbal *mangga* yang biasanya menyertai awal komunikasi dengan maksud mempersilakan dan menawarkan. Misalnya, "*Mangga sindang heula*" yang berarti "silakan, ayo mampir dulu." Hubungan timbal balik yang harmonis dan potensi hubungan yang menguntungkan seperti yang dikutip dari wawancara dapat terwujud dengan cara bersikap ramah sejak awal berkomunikasi dan berinteraksi.

Contoh lainnya adalah pesan verbal *punten* yang bisa diartikan sebagai kata maaf. Pesan *punten* seringkali dijumpai hampir di setiap konteks komunikasi antar sesama masyarakat suku sunda maupun di sekitarnya sebagai wujud kerendahan hati dan rasa hormat. Beberapa bentuk aplikasi dari pesan verbal ini adalah ketika ingin meminta bantuan, menanyakan sesuatu, mendahului seseorang dan meminta izin. Dengan meminta maaf, konflik dapat diminimalisir seperti apa yang sudah dikutip dari wawancara.

Sama halnya dengan pesan *punten*, pesan *mangga* juga mengandung nilai kearifan lokal yang dipertahankan atas dasar keyakinan (Cromer, Gray, Vasquez, & Freyd, 2018) (Dewantara & Nurgiansah, 2021b)(Dewantara & Nurgiansah, 2021a). Kedua pesan verbal ini dapat diterapkan dalam berinteraksi secara virtual sebagai bentuk dari etika siber atau netiket. Contoh penerapan pesan verbal *mangga* adalah dengan mempersilakan lawan bicara jika ingin menyampaikan suatu pendapat terlebih dahulu. Pesan verbal *punten* bisa diterapkan dengan cara meminta maaf terlebih dahulu jika ingin menyela di tengah pembicaraan atau ketika ingin mengeluarkan suatu pendapat atau kritikan.

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai pembanding dengan teori yang sudah ada dan sebagai rujukan dalam memecahkan masalah praktis di masyarakat, dalam hal ini adalah penyalahgunaan pemanfaatan kebebasan yang ada dalam interaksi virtual tanpa mempertimbangkan nilai yang berlaku di masyarakat. Merujuk pada hasil wawancara yang menjawab dan menjabarkan tentang pentingnya penerapan filosofi "*Soméah Hade ka Sémah*", filosofi ini akan sangat berguna jika dipelajari dan dipraktekkan. Fitur pseudonim dan anonim pada beberapa forum digital yang kerap menjadi wadah seseorang untuk bertindak jahat, seperti

berkomentar hal yang tidak baik, bisa berkurang dan menjadi lebih baik jika mereka menerapkan filosofi ini sebagai bentuk dari netiket. Selain penerapan filosofi ini, perlu diingat juga bahwa jejak digital itu nyata dan ada UU ITE yang berlaku.

KESIMPULAN

Perbedaan antara interaksi langsung dengan interaksi virtual dapat diketahui melalui metode wawancara kepada tujuh belas orang narasumber. Sebagian besar narasumber mengatakan bahwa terdapat perbedaan cara bersikap ketika berinteraksi secara langsung yang disebabkan oleh dua faktor, pertama adanya nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat sehingga terdapat batasan-batasan yang perlu dijaga dalam berinteraksi, kedua impresi maupun pandangan lawan bicara yang perlu dijaga terhadap dirinya.

Adapun ketika berinteraksi secara virtual cara bersikap dirasa lebih beragam dan lebih bebas bila dibandingkan dengan berinteraksi secara langsung. Di sisi lain interaksi virtual justru lebih membatasi diri

untuk berinteraksi dengan orang lain, hal tersebut disebabkan karena ketika berinteraksi secara virtual narasumber merasa bahwa dia tidak dapat memahami kondisi lawan interaksinya baik dari segi emosi, lingkungan, dan budaya. Adanya jejak digital juga menjadikan narasumber lebih berhati-hati dalam berinteraksi dengan orang lain.

Penerapan filosofi "*Soméah Hadé ka Sémah*" dalam interaksi virtual penting untuk dilakukan guna meninggalkan impresi yang baik kepada lawan bicara, dengan begitu komunikasi akan berjalan dengan nyaman serta terjadinya konflik dapat dihindari. Filosofi ini menjaga agar tidak ada pihak yang tersakiti, sehingga masalah yang kemungkinan timbul dapat diminimalisir. Melihat perkembangan teknologi yang sangat pesat, penerapan filosofi ini dapat menjadi pegangan dalam beradaptasi menuju era yang serba digital. Sebagai bentuk penerapan nilai-nilai moral tradisional tanah air, penerapan filosofi ini berguna dalam melestarikan budaya di era yang serba modern, dalam konteks ini khususnya adalah budaya Sunda yang terkenal dengan keramahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, I. (2018). *Interaksi Virtual Remaja di Media Sosial*.
- Bertens, K. (2017). *Etika: Sesi Filsafat Atma Jaya-15*.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021a). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3), 234–241.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021b). Strengthening Pancasila Values During the Covid-19 Pandemic. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2411–2417.
- Fahrimal, Y. (2018). *Netiquette: Etika Jejaring Sosial Generasi Milenial Dalam Media Sosial*. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 22(1), 69-78.
- Hernikawati, D. (2019). *Netiquette Analysis of Youtube Content in The Covid-19 Pandemic*. *Jurnal Penelitian Komunikasi*.
- Hidayati, R. (2013). *Materi Ilmu Komputer.Com*. Dikutip dari <https://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2013/07/rima-virtualisasi.pdf>
- Khasinah, S. (2015). *Interaksi Ekstratekstual dalam Proses Bercerita kepada Anak Usia Dini*. Pusat Jurnal UIN Ar-Raniry.
- Nurgiansah, T. H. (2020). Build An Attitude of Nationalism Students At SDN 7 Kadipaten With The Method of Discussion In The Subject PPKn. *Jurnal Serunai Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan STKIP Budi Daya Binjai*, 9(1), 1–11.

- Nurgiansah, T. H. (2021). Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *JINTECH: Journal of Information Technology*, 2(2), 138–146.
- Prabowo, Y. D. (2015). *Organisasi Virtual, dari Makna Leksikal Hingga Implementasi*.
- Rachman, F., Ryan, T., Kabatiah, M., Batubara, A., Pratama, F. F., & Nurgiansah, T. H. (2021). Pelaksanaan Kurikulum PPKn pada Kondisi Khusus Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5682–5691.
- Setiawan, E. (2021). *Arti kata interaksi - Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Setiawan, E. (2021). *Arti kata digital - Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Sosiawan, E. A. (2016). Penggunaan Situs Jejaring Sosial sebagai Media Interaksi dan Komunikasi di Kalangan Mahasiswa. Semarang: PT Cahya Abadi.
- Syafnidawati. (2020). *Digital - UNIVERSITAS RAHARJA*. Universitas Raharja.
- Yuliarti, M. S. (2020). *Interaksi Sosial dalam Masa Krisis: Berkomunikasi Online Selama Pandemi COVID-19. Prosiding Nasional Covid-19*