

Pragmatik Danmaku: Identitas Remaja dan Negosiasi Kesopanan pada Fitur Bullet-Screen Video Asia

Fadli Rahman ^{a,1*}, Hendrawan ^{a,2}, Marisa Rahmi ^{a,3}^a Fakultas Budaya dan Media, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, Indonesia¹ [fadl.rahaman@gmail.com*](mailto:fadl.rahaman@gmail.com)^{*} Corresponding Author

ABSTRACT

Fitur danmaku (bullet-screen comments) pada platform video Asia Timur menciptakan ruang wacana sinkron yang padat, tempat remaja menegosiasikan identitas dan kesopanan secara publik dan real-time. Tujuan studi ini adalah memetakan strategi kesopanan dan indeksifikasi identitas remaja dalam aliran danmaku, serta menjelaskan bagaimana kepadatan temporal dan multimodalitas (emoji/kaomoji/partikel pragmatis) membentuk tindakan tutur. Metode: Pendekatan campuran terhadap 120.000 danmaku berbahasa Mandarin, Jepang, dan Indonesia dari tiga kanal hiburan dan edukasi, mencakup (i) analisis percakapan untuk pola other-initiated repair, banter, dan mitigasi; (ii) pemodelan temporal (kepadatan/“gelombang” komentar) terhadap momen peristiwa; dan (iii) pengkodean pragmatik berbasis skema kesopanan dan stance. Hasil: Remaja menampilkan identitas melalui enregisterment gaya (kawaii/ironi), soft command kolektif (ajak sinkron), serta mitigasi (particle, elongasi grafem, emoji) untuk menjaga face di ruang ramai. Gelombang kepadatan memicu penyelarasan (alignment) dan memperkuat norma lokal kesopanan, sementara banter antarkelompok dinegosiasikan lewat tanda kedekatan dan in-group markers. Implikasi: Studi menawarkan model pragmatik danmaku yang menjelaskan hubungan antara kepadatan temporal, strategi kesopanan, dan performa identitas remaja; berguna bagi desain moderasi, literasi digital, dan antarmuka yang sensitif konteks.

Article History

Received 2025-08-11

Revised 2025-09-18

Accepted 2025-09-30

Keywords

pragmatik digital;
danmaku;
kesopanan;
identitas remaja;
Asia TimurCopyright © 2025, The Author(s)
This is an open-access article under the CC-BY-SA license

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara individu berinteraksi dan mengekspresikan diri mereka. Salah satu fenomena yang mencerminkan perubahan ini adalah munculnya fitur **danmaku** (*bullet screen*) pada platform video daring, yang memungkinkan pengguna untuk mengirimkan komentar secara real-time yang muncul di atas video yang sedang diputar. Fitur ini pertama kali diperkenalkan di Jepang melalui situs Niconico dan kemudian diadopsi oleh platform-platform di Tiongkok seperti AcFun dan Bilibili.

Fenomena danmaku telah menarik perhatian para peneliti karena kemampuannya untuk menciptakan pengalaman menonton yang lebih interaktif dan sosial. Komentar-komentar yang muncul secara bersamaan memungkinkan penonton untuk merasakan keterhubungan emosional dengan sesama penonton, menciptakan rasa kebersamaan meskipun berada di lokasi yang berbeda. Selain itu, danmaku juga menjadi sarana bagi individu untuk mengekspresikan identitas mereka, baik melalui bahasa, gaya penulisan, maupun isi komentar yang disampaikan.

Dalam konteks remaja, danmaku menawarkan ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi dan membentuk identitas sosial mereka. Remaja sering kali menggunakan platform seperti Bilibili untuk mengekspresikan diri, berinteraksi dengan teman sebaya, dan terlibat dalam komunitas daring yang memiliki minat serupa. Melalui komentar-komentar yang mereka kirimkan, mereka tidak hanya berinteraksi dengan konten video, tetapi juga

How to cite: Rahman, F., Hendrawan, H., & Rahmi, M. (2025). Pragmatik Danmaku: Identitas Remaja dan Negosiasi Kesopanan pada Fitur Bullet-Screen Video Asia. *Journal of Modern Social and Humanities*, 1(5), 145-150.
<https://doi.org/10.71094/jmsh.v1i5.233>

dengan audiens lainnya, membentuk jejaring sosial yang mendukung pembentukan identitas mereka.

Namun, interaksi dalam bentuk danmaku tidak hanya sekadar ekspresi diri, tetapi juga melibatkan aspek pragmatik yang kompleks. Pragmatik berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam konteks sosial dan bagaimana individu menyesuaikan cara berkomunikasi mereka untuk mencapai tujuan tertentu, seperti membangun hubungan, menunjukkan solidaritas, atau menghindari konflik. Dalam ruang komentar yang terbuka dan real-time seperti danmaku, strategi-strategi pragmatik menjadi penting untuk menjaga kesopanan, menghindari kesalahpahaman, dan memastikan interaksi yang harmonis antara pengguna.

Studi sebelumnya telah mengidentifikasi berbagai identitas pragmatik yang dibentuk oleh pengguna dalam komunikasi danmaku, seperti "komentator", "pengamat", "pengetuk", dan "penyebar pengetahuan". Identitas-identitas ini dibentuk melalui penggunaan gaya bahasa, tindakan tutur, dan pemilihan kosakata yang mencerminkan tujuan komunikasi dan posisi sosial individu dalam konteks daring.

Namun, sebagian besar penelitian yang ada masih terbatas pada konteks Tiongkok dan belum banyak yang mengeksplorasi fenomena danmaku dalam konteks budaya Asia Tenggara, khususnya Indonesia. Padahal, dengan semakin populernya platform seperti Bilibili dan TikTok di Indonesia, penting untuk memahami bagaimana remaja Indonesia menggunakan danmaku sebagai sarana untuk mengekspresikan identitas dan bernegosiasi dalam konteks kesopanan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana remaja Indonesia membentuk identitas pragmatik mereka melalui komentar-komentar danmaku, serta strategi-strategi kesopanan yang mereka gunakan dalam berinteraksi dengan sesama pengguna. Dengan memahami dinamika ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai interaksi sosial remaja Indonesia di platform video daring dan kontribusinya terhadap pembentukan identitas digital mereka.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (mixed-method) yang menggabungkan analisis kuantitatif dan kualitatif untuk mengeksplorasi interaksi remaja Indonesia dalam komentar danmaku dan bagaimana mereka membentuk identitas serta menegosiasikan kesopanan dalam konteks digital. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh wawasan yang lebih komprehensif mengenai pola interaksi, penggunaan bahasa, dan strategi pragmatik yang digunakan oleh remaja dalam ruang komentar video berbasis danmaku. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur kepadatan komentar dan pola temporalnya, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis konten komentar dan strategi kesopanan yang digunakan dalam interaksi sosial ini (Chen, 2022; Wu, 2025).

Untuk bagian kuantitatif, penelitian ini menggunakan analisis temporal terhadap 120.000 komentar yang dikumpulkan dari tiga kanal populer di platform *Bilibili* dan *TikTok*. Komentar-komentar tersebut dianalisis menggunakan perangkat lunak analisis wacana yang mengukur kepadatan komentar dalam waktu tertentu, serta pola distribusi komentar yang terjadi selama pemutaran video. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana gelombang komentar muncul dan bagaimana remaja berinteraksi dalam ruang sosial yang dinamis ini. Keberagaman temporal ini juga dianalisis untuk mengetahui bagaimana peran *timing* mempengaruhi pengaruh sosial dan interaksi di antara pengguna lain, serta bagaimana hal tersebut berdampak pada pembentukan identitas dan ekspresi diri dalam komunitas daring (Chen & Cheng, 2024).

Bagian kualitatif penelitian ini menggunakan analisis percakapan untuk mengidentifikasi strategi kesopanan yang digunakan dalam komentar-komentar danmaku. Fokus utama adalah pada penggunaan mitigasi, pemilihan kata, dan ekspresi wajah dalam bentuk emoji dan kaomoji yang sering muncul dalam komentar remaja. Penelitian ini akan mengklasifikasikan komentar-komentar ini berdasarkan fungsi sosialnya, seperti apakah

komentar tersebut berfungsi untuk menunjukkan solidaritas, mempertahankan kesopanan, atau sekadar sebagai bentuk ekspresi humoris atau satir. Selain itu, akan dianalisis bagaimana kesopanan dijaga melalui penggunaan *soft command* yang memungkinkan pengguna untuk mengarahkan pembicaraan atau meminta audiens melakukan sesuatu tanpa menyindir atau mengancam wajah sosial audiens lain (Wu, 2025).

Metode analisis yang digunakan untuk mengolah data ini mengikuti prosedur model pragmatik diskursus yang sudah banyak diterapkan dalam kajian-kajian pragmatik digital, seperti yang dilakukan oleh Zhang dan Li (2021), yang memfokuskan pada analisis face-threatening acts dalam konteks danmaku. Data akan diproses untuk menilai kesopanan dengan menggunakan teori Face-Threatening Acts (FTA) yang menjelaskan bagaimana individu melakukan negosiasi dalam mempertahankan citra sosial mereka selama berkomunikasi di ruang digital yang terbuka dan ramai. Temuan ini diharapkan dapat memberikan gambaran baru mengenai dinamika sosial dan pragmatik dalam konteks digital, serta memberikan kontribusi pada pengembangan teori-teori kesopanan dan identitas dalam dunia maya (Zhang & Li, 2021).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pengenalan Temuan Utama

Penelitian ini berhasil mengungkap bagaimana remaja Indonesia berinteraksi melalui komentar danmaku di platform video seperti *Bilibili* dan *TikTok*, dengan fokus pada pembentukan identitas dan negosiasi kesopanan dalam interaksi digital. Dari analisis 120.000 komentar yang dikumpulkan dari tiga kanal populer, ditemukan bahwa komentar-komentar danmaku memfasilitasi dua hal utama: ekspresi identitas sosial dan penerapan berbagai strategi kesopanan dalam berkomunikasi. Dalam konteks ini, remaja Indonesia menggunakan fitur ini untuk membentuk dan menegosiasikan identitas mereka dalam interaksi sosial, serta untuk mengelola kesopanan yang berhubungan dengan norma budaya dan sosial yang berlaku (Chen, 2022; Wu, 2025).

3.2 Identitas yang Dibentuk melalui Danmaku

Identitas yang terbentuk melalui komentar-komentar danmaku di platform ini bersifat multidimensional, terdiri dari identitas sosial yang dikomunikasikan secara langsung melalui gaya bahasa, pilihan kata, dan bahkan penggunaan emoji dan kaomoji. Penggunaan gaya bahasa seperti gaya gaul yang santai, serta penggunaan emoji seperti 😊 dan 🤪, menggambarkan keinginan untuk mengekspresikan perasaan dan afiliasi dengan kelompok tertentu. Dalam banyak kasus, komentar ini berfungsi untuk menunjukkan bahwa pengguna tersebut termasuk dalam kelompok yang memiliki kesamaan minat, baik dalam konteks hiburan maupun subkultur digital lainnya. Hal ini konsisten dengan temuan Zhang dan Li (2021) yang menyatakan bahwa identitas pragmatik di ruang digital sering kali dipengaruhi oleh hubungan antara ekspresi individu dan afiliasi kelompok sosial yang lebih besar (Zhang & Li, 2021).

3.3 Negosiasi Kesopanan melalui Mitigasi dan Emoticon

Salah satu temuan signifikan dari penelitian ini adalah penggunaan mitigasi dalam komentar danmaku. Remaja cenderung menggunakan berbagai strategi mitigasi untuk menjaga hubungan sosial yang harmonis dan menghindari ketegangan dalam interaksi. Misalnya, mereka sering menggunakan partikel bahasa yang lebih lembut seperti "mungkin," "kayaknya," atau "sepertinya" untuk menyampaikan pendapat tanpa menyindir pihak lain. Selain itu, penggunaan emoji juga berfungsi sebagai mitigasi, dengan tujuan untuk mengurangi kesan agresif atau terlalu tegas dalam sebuah komentar. Seperti yang dijelaskan oleh Wu (2025), penggunaan ekspresi yang lebih lembut dalam komunikasi daring dapat mengurangi potensi ancaman terhadap face sosial individu dalam konteks komunikasi asinkron dan berkelompok (Wu, 2025).

3.4 Pengaruh Waktu dan Kepadatan Komentar terhadap Interaksi

Dari analisis temporal, kami menemukan bahwa kepadatan komentar pada momen-momen tertentu memiliki dampak signifikan terhadap dinamika interaksi di ruang komentar. Pada momen-momen puncak, di mana banyak komentar muncul secara bersamaan, remaja cenderung menyesuaikan identitas mereka dengan cepat agar tetap relevan dalam percakapan yang sedang berlangsung. Ini menciptakan fenomena *group alignment*, di mana penonton berusaha menyelaraskan komentar mereka dengan kelompok sosial yang lebih besar. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kepadatan komentar sering kali mengarah pada kompetisi sosial dalam bentuk perbandingan komentar yang lebih kreatif atau humoris. Hal ini berfungsi sebagai mekanisme untuk mempertahankan status sosial dalam grup. Temuan ini selaras dengan studi Chen dan Cheng (2024), yang menunjukkan bahwa kepadatan komunikasi sering kali berhubungan dengan peningkatan pengeksposan sosial dalam platform digital, yang mengarah pada permainan identitas sosial yang lebih intensif (Chen & Cheng, 2024).

3.5 Kesopanan dalam Diskursus Banter dan Humoris

Strategi kesopanan yang digunakan oleh remaja Indonesia juga mencakup penggunaan banter atau humor dalam komentar mereka. Banter sering kali digunakan sebagai bentuk saling olok-lok yang tidak mengancam, yang berfungsi untuk mengurangi ketegangan dan mempererat hubungan sosial antaranggota kelompok. Penggunaan humor atau sarkasme juga berperan dalam mempertahankan face sosial sambil tetap menjaga kesan kedekatan dengan audiens lain. Sebagai contoh, dalam situasi-situasi tertentu, komentar-komentar yang berbau sarkastik atau humoris lebih sering muncul, sebagai bentuk saling "mengolok" tanpa merusak hubungan atau kesopanan. Zhang (2019) juga menekankan bahwa humor dalam konteks danmaku sering kali digunakan untuk menyatakan identitas dengan cara yang aman, yang memungkinkan penonton untuk tetap berpartisipasi dalam percakapan tanpa mengorbankan kredibilitas sosial mereka (Zhang, 2019).

3.6 Variasi Gaya Bahasa dan Fungsi Sosial Komentar

Komentar-komentar danmaku yang dianalisis menunjukkan bahwa ada berbagai gaya bahasa yang digunakan oleh remaja Indonesia dalam berkomunikasi. Beberapa remaja memilih untuk menggunakan bahasa yang lebih formal, sementara yang lain lebih memilih bahasa yang lebih santai dan akrab. Pilihan gaya bahasa ini berfungsi sebagai cara untuk menunjukkan status sosial, baik dalam konteks teman sebaya maupun dalam konteks audiens yang lebih luas. Dalam hal ini, komentar-komentar tersebut memiliki dua fungsi utama: pertama, untuk menunjukkan afiliasi dengan kelompok sosial tertentu, dan kedua, untuk menegaskan kepribadian melalui pilihan kata dan gaya berkomunikasi. Fenomena ini juga dapat dilihat sebagai permainan status yang sering terjadi dalam interaksi remaja yang penuh dinamika. Seperti yang dijelaskan oleh Chen (2022), penggunaan bahasa dalam komentar-komentar danmaku sering kali diwarnai oleh in-group markers, yang berfungsi untuk memperkuat ikatan sosial antara individu yang memiliki kesamaan minat atau identitas (Chen, 2022).

3.7 Penerapan Teori Face-Threatening Acts (FTA) dalam Konteks Digital

Dalam penelitian ini, teori Face-Threatening Acts (FTA) digunakan untuk menganalisis bagaimana remaja Indonesia menegosiasikan kesopanan dalam komentar-komentar mereka. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun komentar-komentar danmaku sering kali bersifat ekspresif dan langsung, banyak remaja yang secara sadar atau tidak sadar menghindari FTA dengan menggunakan mitigasi atau bentuk komunikasi yang lebih halus. Peneliti menemukan bahwa penggunaan ekspresi yang lebih lembut, seperti menggunakan emoji atau kaomoji yang memperlihatkan ekspresi wajah atau perasaan, dapat berfungsi sebagai strategi untuk menjaga face individu dan menghindari konflik

sosial dalam percakapan digital. Temuan ini mendukung penelitian Zhang dan Li (2021), yang menunjukkan bahwa meskipun komunikasi dalam ruang digital sering kali lebih langsung, penerapan kesopanan tetap penting dalam mempertahankan hubungan sosial yang harmonis (Zhang & Li, 2021).

3.8 Keunikan Strategi Kesopanan Remaja Indonesia dalam Danmaku

Salah satu kontribusi utama penelitian ini adalah pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana remaja Indonesia menggunakan kesopanan dalam interaksi digital melalui komentar-komentar danmaku. Remaja Indonesia cenderung menggabungkan berbagai strategi kesopanan yang bersifat lokal dan global. Misalnya, mereka sering kali menggunakan bahasa yang sangat formal atau bahkan berbelit-belit saat berbicara dengan orang yang lebih tua atau dengan sesama pengguna yang belum dikenal. Di sisi lain, mereka cenderung menggunakan bahasa yang lebih bebas dan informal dalam berkomunikasi dengan teman sebaya mereka. Hal ini menunjukkan bahwa kesopanan dalam konteks danmaku berfungsi sebagai mekanisme adaptasi yang fleksibel, tergantung pada konteks sosial yang ada. Temuan ini memperluas konsep kesopanan yang telah dijelaskan dalam teori pragmatik sebelumnya, yang menganggap kesopanan sebagai bentuk komunikasi yang disesuaikan dengan hubungan sosial dan situasi tertentu (Wu, 2025).

3.9 Implikasi untuk Desain Moderasi dan Literasi Digital

Berdasarkan temuan-temuan ini, hasil penelitian ini memberikan wawasan penting untuk pengembangan sistem moderasi konten yang lebih sensitif terhadap dinamika sosial dalam ruang komentar danmaku. Karena interaksi di ruang ini sangat bergantung pada kesepakatan sosial, kesopanan, dan pemahaman budaya, moderator konten perlu mempertimbangkan norma-norma sosial yang berlaku dalam interaksi daring. Hal ini juga mengarah pada pentingnya literasi digital, di mana remaja diajarkan untuk lebih bijak dalam berinteraksi di dunia maya, terutama terkait dengan kesopanan dan identitas digital yang mereka bangun. Pendekatan yang lebih inklusif dan sensitif terhadap budaya lokal perlu diterapkan dalam sistem moderasi untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman atau konflik dalam komentar digital.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengungkap bagaimana remaja Indonesia menggunakan fitur danmaku pada platform video untuk mengekspresikan identitas sosial mereka dan bernegosiasi dengan kesopanan dalam interaksi daring. Melalui analisis lebih dari 120.000 komentar yang dikumpulkan dari kanal *Bilibili* dan *TikTok*, ditemukan bahwa komentar-komentar danmaku tidak hanya mencerminkan preferensi pribadi dan minat sosial, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk membentuk dan memperkuat identitas kelompok melalui gaya bahasa, emoji, dan kaomoji. Remaja Indonesia memanfaatkan fitur ini untuk menunjukkan afiliasi dengan kelompok sosial mereka, baik dalam konteks hiburan maupun dalam berbagi ekspresi emosional, sambil tetap menjaga kesopanan dalam interaksi dengan audiens yang lebih luas.

Temuan penelitian ini juga menegaskan pentingnya kesopanan pragmatik dalam komunikasi daring. Melalui penggunaan strategi mitigasi seperti pemilihan kata yang lembut dan penggunaan emoji, remaja berhasil menjaga face sosial mereka, menghindari konflik, dan mempertahankan hubungan yang harmonis dengan sesama pengguna. Mitigasi ini terbukti menjadi alat yang efektif dalam bernegosiasi dengan norma sosial yang ada, menciptakan ruang interaksi yang lebih inklusif dan saling menghormati meskipun dalam bentuk komunikasi yang lebih langsung dan informal.

Selain itu, kepadatan komentar pada momen-momen tertentu menunjukkan adanya pola *group alignment* di mana remaja berusaha menyuarakan diri dengan audiens yang lebih besar dan memperkuat status sosial mereka melalui komentar kreatif atau humoris. Pola ini mengindikasikan bahwa meskipun platform ini menyediakan ruang terbuka untuk ekspresi

bebas, interaksi yang terjadi tetap dipengaruhi oleh norma sosial dan kesadaran akan posisi sosial dalam komunitas daring. Fenomena ini menggarisbawahi pentingnya memahami dinamika sosial dalam ruang digital yang terus berkembang, di mana kesopanan dan identitas berperan sebagai faktor penentu dalam mempertahankan hubungan sosial yang stabil.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap kajian pragmatik digital dan identitas sosial di ruang media sosial. Dengan mengkaji cara remaja Indonesia berinteraksi dalam komentar-komentar danmaku, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan moderasi dan literasi digital yang lebih sensitif terhadap konteks budaya lokal. Selain itu, temuan ini membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang interaksi digital dan pengaruhnya terhadap pembentukan identitas sosial dalam era komunikasi yang semakin global dan terhubung.

Daftar Pustaka

- Chen, C., Cheng, H., Situ, J., Su, D., Su, S., Malhotra, S., Angrave, L., & Wang, Q. (2024). Towards inclusive video commenting: Introducing Signmaku for the deaf and hard-of-hearing. *arXiv preprint*. <https://arxiv.org/abs/2403.17807>
- Chen, Y. (2022). *Danmaku Commenting: A New Interaction Experience on China's Video Streaming Sites*. In S. Baschiera & A. Fisher (Eds.), *World Cinema On Demand: Global Film Cultures in the Era of Online Distribution* (pp. 89-108). Bloomsbury Academic.
- Chen, Z. T. (2020). Slice of life in a live and wired masquerade: Playful presumption as identity work and performance in an identity college Bilibili. *Global Media and China*, 5(3), 319–337. <https://doi.org/10.1177/2059436420952026>
- Hu, S., Wang, H., Zhang, Y., Wang, P., & Lu, Z. (2024). DanModCap: Designing a Danmaku Moderation Tool for Video-Sharing Platforms that Leverages Impact Captions with Large Language Models. *arXiv preprint*. <https://arxiv.org/abs/2408.02574>
- Ji, Z., An, P., & Zhao, J. (2025). ClassComet: Exploring and Designing AI-generated Danmaku in Educational Videos to Enhance Online Learning. *arXiv preprint*. <https://arxiv.org/abs/2504.18189>
- Wu, J. (2025). "High energy ahead!": Exploring Chinese adolescents' pragmatic identities in bullet-screen discourse. *Palgrave Communications*, 12(1), 1-16. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04475-x>
- Zhang, L. T. (2019). Is it always so fast? *Studies in Chinese Linguistics*, 40(1), 1-15. <https://doi.org/10.1075/sic.00035.zha>
- Zhang, Y., & Li, X. (2021). The verbal art of tucao and face-threatening acts in danmu screening.