



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**REPRESENTASI RESISTENSI,  
DAN IDEOLOGI  
KOMUNITAS BLANKONLINUX**

**TESIS**

**ZULIDYANA DWI RUSNALASARI**

**0906587672**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA**

**PROGRAM STUDI ILMU SUSASTRA**

**DEPOK**

**JULI 2012**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**REPRESENTASI RESISTENSI,  
DAN IDEOLOGI  
KOMUNITAS BLANKONLINUX**

**TESIS**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Magister Humaniora**

**ZULIDYANA DWI RUSNALASARI**

**0906587672**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA**

**PROGRAM STUDI ILMU SUSASTRA**

**DEPOK**

**JULI 2012**

## **SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa tesis ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

**Depok, 16 Juli 2012**



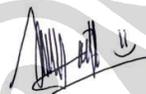
**Zulidyana Dwi Rusnalasari**

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Zulidyana Dwi Rusnalasari**

**NPM : 0906587672**

**Tanda Tangan : **

**Tanggal : 16 Juli 2012**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tesis yang diajukan oleh :  
 Nama : Zulidyana Dwi Rusnalasari  
 NPM : 0906587672  
 Program Studi : Ilmu Susastra  
 Judul : Representasi Resistensi dan Ideologi Komunitas  
 BlankOn Linux

**Ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Humaniora pada Program Studi Ilmu Susastra, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.**

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing I : Dr. Seno Gumira Ajidarma (.....)

Pembimbing II : Junaidi, M.A (.....)

Penguji : Mina Elfira, PhD (.....)

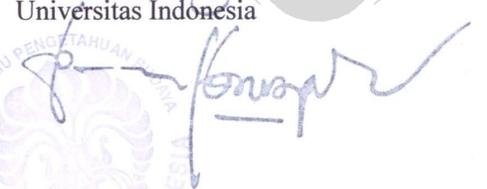
Penguji : Tommy Christomy, PhD (.....)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 16 Juli 2012

Oleh,

Dekan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya  
 Universitas Indonesia

  
Dr. Bambang Wibawarta

NIP : 196510231990031002

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, akhirnya selesai juga proses belajar seorang Zulidyana dalam mengarungi bahtera tesis yang ternyata tak disangka bakal berujung panjang. Tesis yang ditulis dengan kesadaran akan kekurangan sebagai manusia dan pembelajar ini pada akhirnya tersaji ke depan penguji. Sungguh, semua proses panjang ini adalah pembelajaran yang mahal bagi penulis.

Ucapan terimakasih pertama kali adalah terimakasih penulis pada Allah SWT yang berjudul syukur tiada terkira, betapa kasih sayang, hidayah dan segala rahmatNya sanggup menopang segala kegalauan sebagai manusia yang penuh kekurangan. *Alhamdulillahirobil'alamiin...* syukurku padaMu ya Allah. Sebagai muslim, maka shalawat serta salam terhatur juga untuk teladan kaum Muslim sepertiku, Nabi Muhammad SAW, terimakasih telah menunjukkan cara menjadi Muslim sepertimu.

Terimakasih juga terhatur pada :

- Pak Seno Gumira, sebagai pembimbing satu, kebersahajaan pemikiran Bapak, selalu menjadi jalan keluar bagi kemampatan otak bebalku. Mohon maaf jika pemahaman lambatku menjadi salah satu beban Bapak selama tiga semester ini.
- Pak Junaidi, pembimbing yang senantiasa membantu dan menuntunku. Kesabaran bapak dalam memahami ke-acak-an pemikiran ku adalah salah satu alasan utama keberhasilan tesis ini ditulis. Terimakasih ya Pak Jun, atas segala arahan yang diberikan, entah bagaimana nasib saya tanpa pembimbing seperti bapak.
- Para penguji tesis yang dengan baik hati meluluskan tesis penuh kekurangan ini, terimakasih Bu Mina Elfira selaku Ketua Jurusan Ilmu Susastra dan Pak Tommy Christommy, saran-saran anda berdua adalah pencerah bagi saya sebagai pembelajar yang selalu merasa beruntung memiliki nama anda dalam tesis ini.

- Mama dan Papa, *my great parents, my role model, my everything...*, tesis ini kupersembahkan pada kalian berdua. Karena dukungan dan support yang luar biasa, sebagai anak, tuntutanku selalu melebihi anak kebanyakan, keinginanku selalu melebihi anak yang lain, namun yang kuberikan pada kalian selalu saja kurang dari yang lain, semoga setelah ini aku bisa menjadi anak yang berguna... *amiin...*
- Suamiku, *my beloved man, my life partner*, Mas Amin, kata terimakasih mungkin tak sebanding dengan kesabaranmu selama hampir tiga tahun ini, maaf ya mas, setelah ini, *insyaAllah* aku akan selalu disisimu.
- Adek dan Masku tersayang, kalian juga motivasiku dalam menulis, setelah tesis ini selesai, aku akan kembali menjadi saudara yang cerewet lagi, bersiaplah, *hehe*.
- Mbak Vika, Vici dan Sonya, teman hidup di Depok dan Jakarta, kalian lebih dari saudara bagiku, karena dengan kalian disisiku selama ini, semangat selalu membara. *Fighting!!!*
- Mbak Kiftiawati, Mbak Arie Suwastini dan Mbak Nha Mulia, yang telah bersedia menjadi pembaca kritis sekaligus pembimbing bayangan dalam proses ku menjadi mahasiswa dan juga prosesku dalam ber-tesis. Kalian bertiga sungguh luar biasa.
- Saudariku Tika dan Rifa, yang sudah berepot ria karena aku dan tesis ini, serta ikut memeriahkan kehidupan kelamku selama terjebak dalam lautan tesis. *Maturnuwun ya cah!*
- Teman-teman seperjuangan di Cultural Studies Nina, Desi, mbak Evellyn, Eva, Layli, Mas Sigit, Mas Herwi dan Bu Lia, semoga pertemanan kita senantiasa langgeng dan bermanfaat.
- Teman-teman seperjuangan di Susastra: Mbak Sari, Mbak Erika, Mbak Rina, Apik, Mas Arif, Bu Nila, Kang Syarif, Bu Turita, Bu Badra, Mbak Novi, Iik, Mbak Erna dan semua anak Susastra FIB, betapa beruntungnya aku mengenal kalian semua.
- Teman diskusiku dan selalu mengingatkanku dan mendoakanku agar tak menjadi pecundang tesis: Ibu Euis, Mbak Nening, Mbak Cintya, Bu Reni,

Wawan, Mas Bustomi, Mas Azka, dan Mas Hatta, *Jazakumullah khairan...*

- PT Exlog Indonesia, yang dengan murah hati membiayai spp semester 5 ku, serta Bu Mursidah dan Bu Titik yang membantu proses beasiswa tersebut.
- Mbak Nur dan Mbak Rita, yang telah membantu memudahkan segala proses belajar di FIB UI. Terimakasih *buanyaak* ya mbak-mbak sayang! Aku lulus, *akhirnyaaa, hehe.*
- Ustad Muhsinin dan Bu Laela, yang dengan senang hati mengenalkan Ibukota pada *arek suroboyo* ini, dan terimakasih atas motor yang dengan sukarela dipinjamkan, bantuan kalian berdua sungguh bermanfaat bagiku.
- Dan segenap nama-nama yang tak tersebut maupun jasa-jasa yang tak terungkap, terimakasih atas segala doa, upaya dan semangat yang telah kalian berikan padaku. Hidupku sangat berarti karena memiliki banyak orang yang mendukungku seperti kalian semua, aku cinta kalian semua...

Sebagai penutup kata pengantar ini, saya juga mengucapkan terimakasih pada para pembaca tesis ini di masa yang akan datang, semoga tulisan yang tidak sempurna ini berguna bagi perkembangan keilmuan ataupun perkembangan sudut pandang kalian. Jika ada pertanyaan dan diskusi lebih lanjut saya bisa dihubungi melalui email [zulidyana@gmail.com](mailto:zulidyana@gmail.com). Karena tesis ini bukanlah akhir dari ilmu yang didapat dalam bangku kuliah, namun merupakan awal dari berkembangnya seorang manusia yang mulai sedikit memahami dunia dari kacamata *cultural studies*, maka segala saran dan kritik akan selalu dinanti oleh penulis.

Jakarta, 16 Juli 2012

Zulidyana Dwi Rusnalasari

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS  
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zulidyana Dwi Rusnalasari  
NPM : 0906587672  
Program Studi : Ilmu Susatra  
Departemen : Susastra  
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya  
Jenis karya : Tesis

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Representasi Resistensi dan Ideologi Komunitas BlankOn Linux**

Berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok  
Pada tanggal : 16 Juli 2012  
Yang menyatakan



(Zulidyana Dwi Rusnalasari)

## ABSTRAK

**Nama** : Zulidyana Dwi Rusnalasari  
**Program Studi** : Ilmu Susastra / Cultural Studies  
**Judul** : Representasi resistensi dan Ideologi Komunitas  
**BlankOnlinux**

Kajian mengenai komunitas di Indonesia terutama komunitas dengan basis teknologi masih sangat terbatas. Maka dari itu penelitian ini dilakukan. Komunitas yang menjadi objek penelitian adalah Komunitas BlankOn, sebuah komunitas Linux yang dibentuk oleh Yayasan Penggerak Linux Indonesia (YPLI). Komunitas ini berkomunitas untuk bersama-sama membuat piranti lunak asli Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan data berupa hasil wawancara tertulis lewat surat elektronik (surel) dan data lainnya berupa gambar dalam laman web dan kepustakaan yang mendukung. Teori yang digunakan adalah teori yang mengacu pada teori Representasi yang dirangkum oleh Stuart Hall dengan analisis gambar menggunakan teori semiotik Roland Barthes mengenai. Pembahasan Ideologi mengacu pada teori Antonio Gramsci mengenai hegemoni dan ideologi. Hasil pembahasan menunjukkan adanya representasi resistensi komunitas yang bernegosiasi dan bernaturalisasi dalam wacana dan logo dengan tujuan memperluas resistensi. Ideologi Komunitas BlankOn mengadaptasi ideologi Open Source yang berlaku global yakni *gift culture*. Konteks ke-Indonesiaan menjadikan ideologi *gift culture* diperkuat dengan ideologi kebangsaan. Ideologi Kebangsaan dan nasionalisme muncul sebagai pendambaan atas Indonesia yang berdikari.

Kata Kunci : komunitas, representasi, resistensi, ideologi, *Open Source*, *gift culture*, kebangsaan

## ABSTRACT

Name : Zulidyana Dwi Rusnalasari  
Study Program: Literary Studies / Cultural Studies  
Title : Representation Resistance and Ideology of BlankOnlinux  
Community

Study of communities in Indonesia, especially the community with the technology is still very limited. Thus this research was conducted. Community which is the object of research is the BlankOnlinux community, a community formed by *Yayasan Penggerak Linux Indonesia* or Linux Mover Foundation Indonesia (YPLI). This community create communal activity to build an original software of Indonesia. This study used qualitative methods with data in the form of a written interview via electronic mail (email) and other data in the form of images in web pages and literature that support. The theory used is the theory which refers to the theory of representations, which are summarized by Stuart Hall with image analysis using semiotic theories of Roland Barthes. Ideology refers to a theoretical discussion of Antonio Gramsci on hegemony and ideology. The results of the discussion showed that the representation of community resistance perform negotiation and naturalization of the discourse and logo with the aim of expanding resistance. Ideology of BlankOnlinux Community adapts gift culture which come from Open Source community in global context. In Indonesia context this gift culture is reinforced by the ideology of nationalism. Nationalism ideology emerged as a dream for an independent Indonesia.

Key words: community, representation, resistance, ideology, open source, gift culture, nationalism

## DAFTAR ISI

Halaman Surat Pernyataan Bebas Plagiarisme.....	i
Halaman Pernyataan Orisinalitas.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah untuk Kepentingan Akademis ..	vi
Abstrak/Abstract.....	vii
Daftar Isi.....	x

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian .....	8
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	8
1.4.2 Manfaat Penelitian .....	9
1.5 Kerangka Teori .....	9
1.6 Metode Penelitian .....	12
1.6.1 Jenis Data .....	13
1.6.2 Metode Pengumpulan Data .....	15
1.6.3 Teknik Analisa Data .....	15
1.7 Sistematika Penulisan .....	16
1.8 Penelitian Terdahulu .....	17

### **BAB II DARI LINUX HINGGA BLANKON**

2.1 Sejarah Linux Indonesia .....	23
2.2 Komunitas BlankOn .....	28

**BAB III REPRESENTASI, IDEOLOGI DAN IDENTITAS TIGA KONSEP MEMBAHAS  
KOMUNITAS BLANKON**

3.1 Representasi dan Mitos .....	33
3.2 Ideologi dan Hegemoni Gramsci .....	37

**BAB IV REPRESENTASI RESISTENSI, IDEOLOGI DAN IDENTITAS BLANKON  
ANALISIS SEBUAH KOMUNITAS**

4.1 Komunitas BlankOn dalam Web.....	43
4.1.1 Komunitas BlankOn dalam Logo .....	44
4.1.2 Komunitas BlankOn dalam Konten Laman Web.....	53
4.2 Komunitas BlankOn dalam Wawancara.....	62
4.2.1 Latar Belakang Menjadi Anggota Komunitas .....	62
4.2.2 Alasan Memilih BlankOn .....	67

<b>BAB V KESIMPULAN</b> .....	74
-------------------------------	----

<b>Referensi</b> .....	80
------------------------	----

<b>Lampiran – lampiran</b>	
----------------------------	--

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pertambahan jumlah tahun beriringan dengan pertumbuhan teknologi yang berlangsung dengan pesat dan terus berkembang. Dunia menjadi tanpa batas berkat internet dan globalisasi. Kecepatan dan ketepatan menjadi ukuran mutlak untuk kinerja yang mengandalkan teknologi sebagai piranti utamanya. Salah satu teknologi yang mendominasi kehidupan manusia di hampir semua aspek kehidupan adalah komputer. Dominasi penggunaan komputer di seluruh dunia yang dulunya hanya di ranah militer atau perkantoran saat ini mampu menjangkau sudut-sudut ruang rumahan dan diajarkan di sekolah dasar. Komputer “mengurusi” dan membantu pekerjaan manusia di setiap level, mulai dari pemenuhan sehari-hari seperti belanja di swalayan yang menggunakan *barcode* (kode batang) hingga mengawasi keadaan alam di luar angkasa. Setiap orang membutuhkan komputer, bahkan pengecekan kesehatan bayi yang masih di dalam kandungan saat ini juga dilakukan melalui piranti komputer.

Istilah komputerisasi sendiri saat ini menjadi salah satu ikon modernisasi. Segala hal yang terkomputerisasi merupakan hal yang bersifat kekinian, karena bekerja terkomputerisasi diartikan sebagai bekerja sendiri atau otomatis tanpa banyak campur tangan manusia. Komputerisasi dapat juga diartikan sebagai kehebatan manusia dalam menciptakan alat yang cara kerjanya terkadang lebih rapi daripada manusia itu sendiri.

Teknologi komputer berkembang cukup pesat sejak ditemukan pada tahun 1942, apalagi setelah ditemukannya teknologi Personal Computer (PC) yang ditandai dengan kemunculan pertama komputer pribadi komersial pada tahun 1975 yang diberi nama Altair. Beberapa tahun kemudian, komputer menjadi lebih berkembang setelah diterapkannya teknologi yang memungkinkan jutaan komputer di seluruh dunia terhubung satu dengan yang lain melalui internet. Sejak dikembangkan oleh Advanced Research Project Agency Network (ARPANET) pada bulan September 1969, perkembangan internet telah memasuki sebagian

besar aspek kehidupan manusia<sup>1</sup>. Internet telah dimanfaatkan mulai dari media belajar (*e-learning*), pemerintahan (*e-government*), surat elektronik (*e-mail*) sampai dunia bisnis (*e-commerce*) dan perbankan (*e-banking*). Internet dianggap mempunyai kemampuan untuk mengatasi hambatan birokratis dalam pertukaran informasi dan menciptakan situasi yang kondusif bagi komunikasi. Penggunaan internet di Indonesia, mulai dikenal sejak tahun 1994 melalui institusi-institusi pendidikan. Sejak tahun 1995 penggunaannya semakin berkembang pesat, sehingga internet bukan sekedar menjadi sarana komunikasi tetapi digunakan dalam segala bidang yang umumnya disebut era *e-business* (Dewi, Ambar Sari. 2006: 2).

Jaringan internet yang semakin berkembang tentu berpengaruh pada perkembangan komputer itu sendiri. Teknologi komputer mengandalkan dua jenis perangkat dalam bekerja, yaitu perangkat lunak atau *software* dan perangkat keras atau *hardware*. Perkembangan dua jenis piranti ini terus berlangsung dan mengalami pembaruan yang beraneka ragam, terutama perkembangan perangkat keras. Berbagai macam produk dan merek terus berinovasi sehingga menimbulkan ketergantungan teknologi yang menyerupai tren busana.

Perangkat keras atau *hardware* dikembangkan berdasarkan kebutuhan pasar yang semakin beragam dan semakin banyaknya produsen perangkat keras yang berkompetisi untuk menciptakan produk yang canggih dan murah. Keberagaman tersebut, tidak sama dengan yang terjadi pada perangkat lunak, atau *software*. Penggunaan perangkat lunak hampir di seluruh dunia didominasi oleh Microsoft, sebuah perusahaan perangkat lunak yang didirikan dan dimiliki oleh Bill Gates. Hal ini dikarenakan piranti lunak yang dikeluarkan Microsoft dianggap sebagai piranti lunak yang mudah dipakai (*user friendly*)<sup>2</sup>. Alasan tersebut membuat piranti ini digemari oleh berbagai kalangan. Demikian pula dengan di Indonesia, meskipun dukungan pemerintah melalui deklarasi yang ditandatangani oleh lima menteri dari lima kementerian (Menteri Negara Riset dan Teknologi, Menteri Komunikasi dan Informasi, Menteri Kehakiman dan HAM, Menteri

---

<sup>1</sup> Lihat [http://www.computerhistory.org/internet\\_history](http://www.computerhistory.org/internet_history)

<sup>2</sup> Microsoft menjadikan kemudahan sebagai kelebihan mereka, dalam situsnya [www.windows.microsoft.com/en-ID/windows/home](http://www.windows.microsoft.com/en-ID/windows/home) Microsoft memajang tagline "simplify the things you do with Windows7"

Pendayagunaan Aparatur Negara dan Menteri Pendidikan Nasional) mendukung gerakan “Indonesia Go Open source!” (selanjutnya disingkat IGOS) tetapi pada kenyataannya deklarasi ini tidak berdampak besar pada perubahan minat masyarakat untuk beralih menggunakan sistem operasi berbasis Linux atau *Free and open Source Software* (FOSS) (Lihat Tabel 1).

**Tabel 1**  
**Daftar Prosentase Pengguna Sistem Operasi di Dunia per Maret 2011**

<b>2011</b>	<b>Win7</b>	<b>Vista</b>	<b>Win2003</b>	<b>WinXP</b>	<b>W2000</b>	<b>Linux</b>	<b>Mac</b>
March	34.1%	7.9%	0.9%	42.9%	0.2%	5.1%	8.0%
February	32.2%	8.3%	1.0%	44.2%	0.2%	5.1%	8.1%
January	31.1%	8.6%	1.0%	45.3%	0.2%	5.0%	7.8%
<b>2010</b>	<b>Win7</b>	<b>Vista</b>	<b>Win2003</b>	<b>WinXP</b>	<b>W2000</b>	<b>Linux</b>	<b>Mac</b>
December	29.1%	8.9%	1.1%	47.2%	0.2%	5.0%	7.3%
November	28.5%	9.5%	1.1%	47.0%	0.2%	5.0%	7.7%
October	26.8%	9.9%	1.1%	48.9%	0.3%	4.7%	7.6%
September	24.3%	10.0%	1.1%	51.7%	0.3%	4.6%	7.2%
August	22.3%	10.5%	1.3%	53.1%	0.4%	4.9%	6.7%
July	20.6%	10.9%	1.3%	54.6%	0.4%	4.8%	6.5%
June	19.8%	11.7%	1.3%	54.6%	0.4%	4.8%	6.8%
May	18.9%	12.4%	1.3%	55.3%	0.4%	4.5%	6.7%
April	16.7%	13.2%	1.3%	56.1%	0.5%	4.5%	7.1%
March	14.7%	13.7%	1.4%	57.8%	0.5%	4.5%	6.9%
February	13.0%	14.4%	1.4%	58.4%	0.6%	4.6%	7.1%
January	11.3%	15.4%	1.4%	59.4%	0.6%	4.6%	6.8%

([http://www.w3schools.com/browsers/browsers\\_os.asp](http://www.w3schools.com/browsers/browsers_os.asp))

Berdasarkan tabel tersebut gambaran utuh mengenai pengguna yang memilih Microsoft sebagai sistem operasi yang mereka pilih terlihat mendominasi. Sehingga sebagai produsen, Microsoft berhasil menjadikan Windows mendominasi pasar di seluruh dunia. Sebagai ilustrasi pada tahun akhir 2010 saja pengguna sistem operasi keluaran Microsoft sebesar 86,5%. Angka ini adalah hasil kalkulasi dari pengguna WindowsXP, Windows2000, Windows2003, WindowsVista dan Windows7. Jumlah ini tidak mengalami perubahan yang signifikan di tahun 2011, hingga bulan Juli saat data ini dikumpulkan pengguna

produk Microsoft sebesar 86% yang berarti dalam kurun waktu 6 bulan hanya berkurang 0.5%. Hal ini disebabkan oleh bertambahnya prosentase pengguna Linux dan Mac dari Apple.

Permasalahannya kemudian adalah piranti lunak Microsoft merupakan piranti yang berbayar dan tidak dapat secara bebas digunakan oleh siapapun karena memiliki nilai ekonomi dan nilai jual. Piranti lunak ini membandrol harga lisensi penggunaan untuk satu PC seharga \$99,95 atau lebih dari Rp 800.000,-<sup>3</sup> untuk jenis piranti lunak yang berfungsi hanya sebagai sistem operasi sederhana dan tidak termasuk aplikasi program komputer. (contohnya : aplikasi mengetik dan olah data seperti Microsoft Office dijual terpisah). Oleh karena itu, jika dalam sebuah institusi memiliki 100 PC, biaya yang dikeluarkan untuk membeli lisensi piranti lunak Microsoft sebesar lebih dari Rp. 80.000.000,-. Jumlah ini kemungkinan merupakan jumlah yang relatif kecil, mengingat penggunaan PC sejumlah 100 tersebut mungkin hanya digunakan di institusi semacam sekolah yang memiliki jumlah siswa yang tidak terlalu banyak. Bagaimana jika sebuah departemen, kementerian, atau bahkan universitas yang penggunaan komputernya jelas jauh lebih banyak dari sekolah? Kemungkinan biaya APBN yang harus dialokasikan untuk membeli lisensi dari perusahaan *software* akan membengkak, namun menggunakan *software* bajakan juga bukan solusi tepat karena akan terus dibayangi oleh ketakutan yang disebabkan oleh kesadaran bahwa hal tersebut merupakan tindakan yang melanggar hukum.

Beberapa hal yang berkaitan dengan penggunaan Microsoft, selain harganya yang mahal dan pengguna yang tidak legal, di Indonesia, mau tidak mau pemerintah berkewajiban untuk bersolusi. Karena kebutuhan akan PC dan perangkat lunak adalah mutlak bagi setiap negara untuk mendukung perkembangan teknologi. Pembiayaan yang besar, di lain pihak, kemungkinan akan menjadi pertimbangan pemerintah untuk mulai melirik perangkat lunak dengan basis *open source*. Piranti ini memungkinkan adanya penekanan biaya karena piranti dengan basis *open source* diklaim akan jauh lebih efisien karena

---

<sup>3</sup> Harga ini dirilis oleh salah satu vendor yang cukup dikenal oleh penggiat internet, mereka menyediakan berbagai produk *software* dan *hardware* untuk dijual di Indonesia melalui [www.viraindo.com](http://www.viraindo.com) (diakses pada 28 Desember 2011, 21:35 WIB), harga yang ditawarkan oleh vendor bervariasi, namun sebagai vendor, viraindo memiliki reputasi sebagai vendor yang menyediakan barang dengan harga bersaing dan terpercaya.

tersedia secara terbuka (gratis), jika dibandingkan dengan perangkat lunak berbayar tanpa harus melanggar hukum dan menggunakan bajakan.

Salah satu piranti lunak dengan basis *open source* yang muncul dan berusaha untuk menandingi dominasi Microsoft adalah sistem operasi yang terkenal dengan sebutan Linux<sup>4</sup>. Piranti Linux ini adalah hasil modifikasi Unix, sebuah sistem operasi yang dikembangkan oleh tokoh tokoh seperti Linus Torvald dan Richard Matthew Stallman (selanjutnya disingkat menjadi RMS) serta para *hacker* di seluruh dunia. RMS mendirikan Free Software Foundation (selanjutnya disingkat menjadi FSF) pada tahun 1985, dari sinilah kemudian gerakan Open Source dimulai di banyak tempat, untuk menyebarluaskan penggunaan dan pengembangan perangkat lunak serta aplikasi ataupun program komputer yang berkode sumber terbuka.

Jika dirunut dari sejarahnya, Linus Torvald memulai Linux pertama kali pada tahun 1991. Saat itu, dia hanyalah seorang mahasiswa biasa yang mengunggah sistem operasi beserta kode sumber yang dia rancang ke internet. Pada saat itu, bisnis sistem operasi komputer justru melakukan hal yang berkebalikan darinya. Umumnya, kode sumber pada *software* tidak akan diketahui oleh siapapun, kecuali yang berkepentingan dalam perusahaan tersebut, karena kode sumber adalah rahasia perusahaan. Torvald bahkan dengan sengaja menyebarluaskan program yang dia buat untuk diunduh secara gratis oleh siapapun. Dia selalu berharap, program yang dia hasilkan akan digunakan, dibaca, sekedar dikomentari, atau bahkan mungkin dikembangkan (dimodifikasi).

Kegiatan *sharing software* atau saling berbagi piranti lunak sebenarnya telah dilakukan dan didukung oleh RMS, yang juga seorang programmer legendaris dari Massachusetts Institute of Technology (MIT) yang mempercayai bahwa “menyimpan rapat” kode sumber adalah sebuah dosa sekaligus kejahatan terhadap kemanusiaan<sup>5</sup>. Seorang programmer yang berbagi kode sumber berarti membiarkan orang lain belajar darinya, dan mereka juga dapat berkontribusi untuk mengembangkan program yang dibuat oleh programmer yang berbagi itu.

---

<sup>4</sup> Linux bisa diartikan sebagai awal dari berbagai jenis program yang kemudian dikembangkan menjadi piranti lunak dan sistem operasi

<sup>5</sup> Wayner, Peter *Free for All: How Linux and the Free Software Movement Undercut the High-Tech Titans*. 2000:9

Hal yang sebaliknya pula, jika seorang programmer menyimpan atau merahasiakan kode sumber dari program yang dia buat akan menutup kemungkinan program tersebut dikembangkan oleh orang lain yang menggunakannya. Sebagaimana sifat dasar manusia, sebuah program komputer tidak akan pernah sempurna. Stallman keluar dari MIT pada tahun 1984, pada tahun itu juga dia mendirikan FSF. FSF inilah yang mendukung proyek besar Stallman untuk menyebarluaskan kode sumber, yang dinamakan GNU, yang pada perkembangannya didonasi oleh banyak orang secara sukarela.

Linus Trovald dan Stallman dianggap sebagai teladan, dan menyebarluaskan program *software* beserta kode sumbernya. Software buatan Trovald ini membuat banyak orang tertarik untuk menggunakan dan kemudian mengembangkannya menjadi lebih baik. Konsep bebas (bebas pakai, bebas biaya, bebas dibagikan dan bebas diutak-atik/ dimodifikasi) inilah yang membuat banyak orang tertarik dan penasaran sehingga jumlah pengguna semakin banyak, seiring dengan kualitas program yang juga semakin membaik. Kegiatan saling berbagi ini kemudian berkembang semakin besar dan massif. Salah satu tokoh yang cukup berperan adalah Alan Cox yang di kemudian hari mengembangkannya dengan lebih terorganisir dan lebih baik. Program piranti lunak yang pada awalnya dianggap 'hanya mainan' untuk memuaskan rasa penasaran, pada akhirnya menjadi program serbaguna yang dapat mengolah data, web maupun mesin-mesin untuk mempermudah kinerja manusia.

Distro – distro Linux atau *open source* yang saat ini beredar luas dengan berbagai macam versi merupakan produk 'gotong royong' para programmer di seluruh dunia, mereka kadang menyebut diri mereka sebagai *hacker*. Douglas Thomas dalam buku *Hacker Culture*, (2002: vii) mendeskripsikan istilah *hacker* sebagai berikut:

*The term "hacker" has its own historical trajectory, meaning different things to different generations. Computer programmers from the 1950s and 1960s, who saw their work as breaking new ground by challenging old paradigms of computer science, think of hacking as an intellectual exercise that has little or nothing to do with the exploits of their 1980s and 1990s counterparts.*

Kata *hacker* dimaknai berbeda dalam tiap generasi, tetapi tujuan mereka pada dasarnya adalah sama, yaitu saling membantu dalam hal penyempurnaan program atau piranti lunak agar semakin baik. Pada awal kemunculannya, para *hacker* adalah sekelompok pengguna internet yang saling berbagi informasi mengenai pengembangan program yang mereka buat. Mereka secara bebas mempublikasikan piranti lunak hasil pengembangan mereka dengan disertai kode biner<sup>6</sup> atau kode sumber yang memungkinkan piranti tersebut dimodifikasi oleh *hacker* lainnya, akan tetapi seiring dengan makin banyaknya korporasi *software*, kesadaran akan pentingnya kegunaan piranti lunak dalam memudahkan pekerjaan manusia mulai terbentuk dan konsep bebas<sup>7</sup> mulai dibatasi. Kode biner dirahasiakan sehingga menjadikan piranti lunak sebagai produk yang penggunaannya harus melalui mekanisme pembayaran lisensi. Keadaan ini tentu saja mendapatkan pertentangan, yang pada akhirnya para *hacker* memisahkan diri dari komunitas yang menyetujui adanya komersialisasi piranti lunak dan bergabung dalam FSF yang didirikan oleh RMS.

Konsep gerakan Linux dan FOSS (Free and Open Source Software) ini juga merambah sampai ke Indonesia. Telah dijelaskan di atas bahwa gerakan ini telah didukung pemerintah melalui deklarasi IGOS dan surat edaran<sup>8</sup> Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara (Menpan), namun deklarasi dan dukungan pemerintah masih sangat terbatas bahkan bisa dibilang setengah hati<sup>9</sup>. Namun, sebagai yayasan yang bertanggungjawab mensosialisasikan Linux di Indonesia YPLI (Yayasan Penggerak Linux Indonesia) menjawab tantangan pengadaan piranti lunak berbasis Linux dengan merilis BlankOn 1 yang dikembangkan oleh komunitas Linux di Indonesia.

Komunitas BlankOn inilah yang kemudian menjadi objek penelitian tesis ini. Komunitas dengan basis teknologi dan inovasi yang didirikan hampir satu

---

<sup>6</sup> Kode biner adalah kode yang terdiri atas deret angka nol dan satu, kode biner merupakan bahasa yang diterima oleh komputer sebagai perintah.

<sup>7</sup> Bebas dalam hal ini merupakan terjemahan dari kata *free*, yang merupakan salah satu syarat dari Open Source.

<sup>8</sup> Surat Edaran Menteri No mengenai kewajiban penggunaan piranti Open Source di seluruh Departemen Kementrian dan BUMN

<sup>9</sup> Lihat Tesis Ambarsari Dewi

dasawarsa yang lalu ini terus berkembang dan secara kontinyu merilis produk piranti lunak asli Indonesia. Proses perkembangan dan produk yang dihasilkan dilekati oleh berbagai macam nilai yang merujuk pada resistensi terhadap Windows dan usaha untuk menyebarluaskan penggunaan piranti lunak BlankOn. Meskipun BlankOn merupakan salah satu produk FOSS dan dapat dibagi ke siapa pun tanpa lisensi, proses penyebarluasan ini mengalami hambatan. Karena masyarakat terbiasa menggunakan sistem operasi Windows (meskipun bajakan). Hal inilah yang menjadikan peneliti memilih Komunitas BlankOn sebagai objek penelitian kajian budaya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana komunitas BlankOn merepresentasikan resistensi diri mereka?
2. Ideologi apa yang mendasari representasi resistensi komunitas BlankOn?

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Sebagai kajian yang menjadikan komunitas sebagai objek penelitian, maka penulis memilih untuk membatasi fokus penelitian pada bentuk representasi yang hadir dalam laman web dan wawancara untuk kemudian dianalisis bentuk ideologi yang muncul. Dengan kata lain, fokus penelitian menjadikan bentuk – bentuk representasi sebagai analisis awal sebelum membahas ideologi.

## **1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat penelitian**

### **1.4.1 Tujuan penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Peneliti dapat menjelaskan bagaimana representasi anggota komunitas BlankOn sebagai bagian dari resistensi terhadap produk Microsoft yang berkembang bebas di masyarakat.

2. Peneliti dapat menyelidiki apakah terdapat implikasi lanjutan dibalik representasi komunitas pada industri piranti lunak yang mereka pilih sebagai wujud pengimbangan terhadap kapitalisme, karena penulis juga mensinyalir adanya proyek identitas yang dilakukan oleh komunitas BlankOn sebagai salah satu komunitas OS yang ada di Indonesia.
3. Peneliti dapat menjabarkan bagaimana komunitas BlankOn meyakini ideologi tertentu yang menjadi dasar pergerakan serta pengembangan komunitas dan produk yang mereka hasilkan.

#### 1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah keberagaman pengetahuan budaya terutama dalam konteks representasi, identitas dan ideologi yang dipengaruhi oleh hasrat untuk meresistensi. Melalui tesis ini penulis berharap dapat menemukan sudut pandang berbeda sebuah komunitas yang dianggap berteknologi tinggi dalam membentuk sebuah kebudayaan kelompok. Komunitas BlankOn yang juga memiliki keyakinan sebuah ideologi *open source* dan *open source culture* diharapkan dapat menjadi contoh representatif sebuah kelompok yang pada akhirnya melanggengkan atau mungkin juga menggeser makna konsep kebudayaan itu sendiri.

Kajian ini diharapkan menjadi salah satu sumbangsih keilmuan yang dapat dimanfaatkan oleh generasi mendatang mengenai bagaimana sebuah komunitas membentuk kebudayaan yang memiliki nilai-nilai tersendiri dan terintegrasi serta memiliki hubungan saling mempengaruhi dengan masyarakat di sekitarnya. Hal ini berkaitan dengan kedudukan komunitas BlankOn sebagai komunitas yang memiliki ideologinya sendiri, terutama dalam usahanya meresistensi dominasi kapitalisme. Manfaat lain adalah harapan bahwa penelitian ini menjadi salah satu gambaran bagaimana sebuah komunitas dengan basis teknologi membentuk sebuah komunitas dengan peraturan-peraturan tertentu yang dibuat oleh mereka dalam rangka berinteraksi antar sesama anggota komunitas.

### 1.5 Kerangka Teori

Meneliti dengan perspektif *Cultural Studies* merupakan penelitian yang memberangkatkan permasalahan dari makna dan bahasa<sup>10</sup>. Memaknai sesuatu yang dianggap biasa oleh masyarakat, namun CS melihat lebih dalam standar masyarakat bukanlah sesuatu yang terjadi begitu saja, tentu saja ada hal – hal yang akhirnya membuatnya diterima sebagai hal wajar atau bernilai di mata masyarakat.

Keberadaan komunitas berbasis *open source* yang terus berkembang, bahkan adanya sebuah program pemerintah bernama IGOS yang telah diresmikan, ternyata tidak signifikan untuk membuat masyarakat Indonesia memilih piranti lunak berbasis *open source*, meskipun gratis. Komunitas berbasis *open source* ini tersebar di hampir seluruh kota besar di Indonesia. Rata-rata para anggotanya adalah penggiat komputer atau biasa kita sebut sebagai *programmer*. Setiap tahunnya, mereka menyelenggarakan konferensi dengan tujuan untuk mensosialisasikan *open source* sebagai alternatif utama pengganti software dari Microsoft. Dalam perjalanannya, komunitas ini lebih bersifat sosial, namun karena kesibukan para anggotanya, sosialisasi ini tidak dapat berkesinambungan hingga tahun berikutnya. Komunitas pengguna *open source* terkesan seakan timbul tenggelam dan belum pernah menjadi tren tersendiri di masyarakat Indonesia. Komunitas yang didasarkan oleh hobi, meski cenderung berhubungan dengan pekerjaan tertentu semacam komunitas *open source* bisa saja menjadi tren baru di masyarakat. Penelitian mengenai komunitas telah banyak dilakukan oleh para peneliti, namun penelitian mengenai komunitas yang menjadikan internet sebagai media interaksi, di Indonesia belum banyak dilakukan, terlebih, komunitas BlankOn merupakan komunitas yang dianggap melawan *mainstream*, dalam arti tidak mengikuti masyarakat yang lebih “nyaman” menggunakan *software proprietary* (piranti lunak berlisensi).

Penelitian ini diawali dengan menganalisis wacana yang terdapat pada laman web komunitas, maka teori yang dikemukakan oleh Michel Foucault juga akan dihadirkan untuk melengkapi bahasan penelitian. Pada saat membahas laman web yang juga berisikan simbol – simbol dan slogan – slogan, maka peneliti beranggapan selain teori wacana Foucault, representasi yang hadir melalui simbol

---

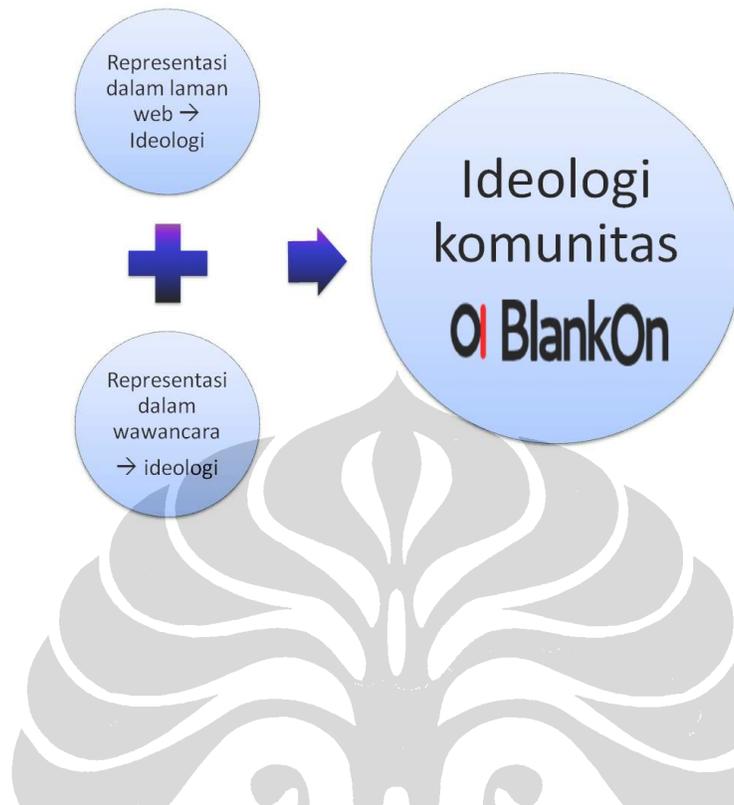
<sup>10</sup> Lihat Du Gay, et al, dalam “*Sony Walkman Doing Cultural Studies*,”

– simbol serta gambar – gambar yang ada memerlukan pembahasan menggunakan teori tanda yang dikemukakan oleh Roland Barthes.

Penelitian ini akan juga menggunakan teori Gramsci mengenai ideologi dan hegemoni untuk menganalisis resistensi komunitas BlankOn. Metode penelitiannya mengadaptasi konsep representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall, seorang peneliti Cultural Studies yang menulis sebuah kumpulan esai dan penelitian yang berjudul “representation”. nya, dihasilkan kesimpulan bahwa komunitas dengan ciri–ciri busana tertentu dan atribut, bahkan cara berkomunikasi yang ditentukan, merupakan usaha bagi kelompok tersebut untuk membedakan diri dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Cara membedakan diri ini kemudian menjadi budaya minoritas kaum kelas pekerja di Inggris untuk melawan dominasi kaum borjuis yang menjadi *mainstream* di negara tersebut.

Sebuah komunitas yang terbentuk tentunya tidak lepas dari ideologi dasar yang menjadi ‘daya tarik’ komunitas tersebut pada anggotanya. Ideologi inilah yang patut dianalisis untuk kemudian dapat dijadikan indikasi terbentuknya representasi dan identitas. Teori ideologi menurut Gramsci, merupakan keyakinan seseorang atau kelompok untuk meyakini sesuatu sebagai hal yang wajar dan bisa diterima. Ideologi sangat terkait dengan sejarah seseorang dan lingkungan tertentu, dalam hal ini ideologi yang akan dibahas adalah ideologi mengenai *open source*, di mana di dalamnya terdapat konsep *freedom* dan *gift culture* yang menjadi dasar dari konteks komunikasi komunitas BlankOn. Konsep ini merupakan salah satu bukti adanya ideologi yang berperan dalam tatanan atau struktur interaksi anggota komunitas.

Selain ideologi dari Gramsci, teori yang akan digunakan dalam bab analisis adalah teori representasi yang dibahas juga oleh Stuart Hall. Representasi yang menjadi salah satu bagian sirkuit budaya merupakan penjelasan mengenai pemaknaan atas seseorang. Representasi inilah yang kemudian dijadikan dasar untuk menganalisis ideologi yang terbentuk. Jika digambarkan dalam diagram maka kerangka teori yang digunakan akan menjadi :



### 1.6 Metode Penelitian

Tipe penelitian yang akan dilakukan oleh penulis bersifat kualitatif. Jenis penelitian kualitatif memberikan peluang yang besar munculnya berbagai penafsiran alternatif. Sebagaimana yang dikemukakan Denzin dan Lincoln<sup>11</sup>, istilah kualitatif merujuk pada penekanan terhadap proses – proses dan makna – makna yang tidak diuji atau diukur dari sisi kuantitas, intensitas maupun frekuensi. Terdapat perbedaan yang mencolok antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Secara substansial dan materiil kedua metode penelitian tersebut berbeda berdasarkan filosofis dan metodologis. Penelitian kuantitatif sifatnya umum dan memiliki wilayah yang luas, tingkat variasi yang kompleks namun cenderung hanya dipermukaan. Pada penelitian kualitatif, masalah yang diteliti berwilayah pada ruang yang sempit (fokus) dengan tingkat variasi yang rendah namun memiliki kedalaman bahasan yang tak terbatas. Pendekatan kualitatif juga merupakan suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada

<sup>11</sup> Denzin dan Lincoln (1994:4)

metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pendekatan ini dilakukan peneliti dengan membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami (Creswell, 1998:15)

Penelitian dalam tesis ini dikategorikan dalam penelitian budaya. Dengan menggunakan tipe penelitian kualitatif diharapkan dapat menyajikan secara rinci metode yang digunakan dalam proses penelitian. Temuan-temuan penelitian, menyajikan seluruh temuan penelitian yang diorganisasikan secara rinci dan sistematis sesuai urutan pokok masalah atau fokus kajian penelitian. Temuan-temuan penelitian yang disajikan dalam laporan penelitian merupakan serangkaian fakta yang sudah direduksi secara sistematis. Pada tahap analisis temuan-temuan penelitian, hasil temuan memerlukan pembahasan lebih lanjut dan penafsiran lebih dalam untuk menemukan makna di balik fakta. Dalam melakukan pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian, peneliti kembali mencermati secara kritis dan hati-hati terhadap perspektif teoritis yang digunakan.

Pembahasan mengenai sebuah komunitas pada penelitian ini dilakukan sebagaimana sebuah penelitian studi kasus, yaitu studi yang mengeksplorasi suatu masalah dengan batasan tertentu dan data yang beragam. Penelitian ini dibatasi oleh waktu dan tempat, dan objek yang diteliti berupa halaman muka website dan artikel – artikel yang memperkaya data selain wawancara yang di dalamnya memuat data – data mengenai peristiwa, aktivitas, atau individu tersebut. Penulis melengkapi data tidak hanya berdasarkan wawancara namun juga analisis website dan informasi yang ada di dalamnya yang disinyalir memuat nilai-nilai ideologi *open source* atau komunitas BlankOn. Sebagai tambahan peneliti juga menyertakan data berupa log rapat online yang dilakukan oleh komunitas BlankOn sebagai salah satu bentuk kegiatan yang melibatkan interaksi dalam komunitas.

### **1.6.1 Jenis Data**

Data yang digunakan untuk menjadi pembuka analisis adalah halaman misi dari situs yang menjadi teks utama mengenai komunitas BlankOn. Situs ini dipilih karena laman tersebut dapat di analogikan sebagai rumah bersama para anggota

komunitas untuk mencari informasi, berbagai informasi dan menjadi representasi utama kepada publik di internet. Selanjutnya, untuk mengetahui bagaimana ideologi itu diyakini dan bekerja maka penulis melakukan wawancara tertulis atau korespondensi pada pengguna *open source* khususnya Pengembang BlankOn dan Ketua YPLI, Rusmanto. Studi kepustakaan juga menjadi salah satu data penting untuk mendukung hasil wawancara maupun analisis tampilan situs.

Metode Cultural Studies yang dipakai untuk meneliti komunitas BlankOn, menggunakan metode etnografis tekstual, yaitu merujuk pada metode etnografis, namun artefak-artefak budaya yang dijadikan obyek adalah teks yang didapat penulis dalam mendokumentasikan wawancara, peraturan dan interaksi dengan anggota komunitas. Karena penelitian ini bertipe kualitatif dengan analisis deskriptif eksploratif untuk mengetahui ideologi yang ‘bekerja’ dalam komunitas. Sebagai sebuah komunitas yang aktif di dunia internet maka kehadiran situs yang menjadi ‘teks’ merupakan sebuah representasi dari komunitas tersebut. Laman situs memuat informasi mengenai komunitas dan aktifitasnya, dalam laman ini juga terdapat informasi mengenai kegiatan – kegiatan yang telah dilakukan dan juga ajakan kepada para pengunjung laman situs untuk bergabung menjadi pengembang BlankOn Linux<sup>12</sup>. Oleh karenanya penulis menjadikan halaman muka dua situs utama yang dikelola oleh komunitas BlankOn sebagai data yang terlebih dahulu dianalisis. Sedangkan wawancara tertulis yang dilakukan oleh penulis menjadi data berikutnya untuk mendukung data dan memperjelas bagaimana ideologi dalam Komunitas BlankOn bekerja.

Responden yang menjadi sumber data berjumlah sembilan orang. Salah satunya adalah responden kunci yaitu Rusmanto, ketua Yayasan Penggerak Linux Indonesia (YPLI). Rusmanto adalah seorang aktivis gerakan *open source* yang turut mensosialisasikan BlankOn Linux dalam majalah InfoLinux yang ia kelola. Sedangkan kedelapan responden lainnya adalah para anggota komunitas BlankOn yang aktif sebagai tim Pengembang BlankOn. Wawancara dilakukan secara tertulis melalui surat elektronik/surel dengan menggunakan jenis pertanyaan yang terbuka, sehingga memungkinkan para responden untuk menjawab sesuai dengan apa yang mereka kehendaki. Komunikasi yang dilakukan oleh penulis kepada

---

<sup>12</sup> [www.blankonlinux.or.id](http://www.blankonlinux.or.id) atau [www.blankon-dev.or.id](http://www.blankon-dev.or.id)

semua responden adalah komunikasi yang mengandalkan internet, yaitu melalui surel dan jejaring sosial, dari sinilah penulis melakukan tanya jawab secara langsung untuk mengetahui respon dari para responden. Pertanyaan yang diajukan oleh penulis berjumlah total 13 pertanyaan, namun pertanyaan – pertanyaan yang diajukan tidak dikirim sekaligus melainkan dibagi menjadi tiga tahap, dengan harapan komunikasi intens antara penulis dan responden dapat terjaga.

### **1.6.2 Metode Pengumpulan Data**

#### **A. Wawancara Tertulis**

Anggota komunitas BlankOn yang tersebar di seluruh penjuru Indonesia dapat dengan mudah ‘terhubung’ satu dengan yang lainnya melalui internet, karena mereka sangat dekat dengan dunia maya ini. Eksistensi para anggota komunitas juga cenderung lebih aktif di dunia maya jika dibandingkan dengan aktifitas (berkenaan dengan BlankOn Linux dan *Open source*) mereka di dunia nyata (darat). Oleh karena itu penulis mengirimkan daftar pertanyaan dan menerima jawaban melalui surel (surat elektronik). Wawancara tertulis dilakukan dalam kurun waktu enam bulan yaitu Juni – Desember 2011. Responden yang merupakan anggota komunitas BlankOn merespon positif keinginan penulis untuk mewawancarai, hal ini terbukti dengan jawaban panjang para responden dan gaya bahasa tulis yang menyerupai gaya bahasa lisan, sehingga wawancara tertulis dianggap memenuhi syarat sebagai data untuk melengkapi data dalam tesis ini. Kedelapan orang yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah para anggota komunitas yang menjadi tim pengembang.

#### **B. Dokumentasi**

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Data yang digunakan adalah berbentuk laman situs atau website dan mailing list. Sifat utama data ini tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam.

### **1.6.3 Teknik Analisa Data**

Data yang terkumpul kemudian dianalisa menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan beberapa teori yang akan dibahas pada bab selanjutnya. Aspek yang diteliti akan berbeda pada setiap jenis data namun diharapkan keberagaman jenis data mampu memperkuat kesimpulan tesis yang berupa studi ideologi, representasi dan identitas.

Analisa data yang dilakukan oleh penulis setelah mengamati website adalah sebagai berikut;

1. Mengorganisir data.
2. Membaca keseluruhan data dan memberi catatan pada data.
3. Melakukan interpretasi dari kode – kode atau konotasi makna yang didapat melalui analisa catatan yang dibuat pada data
4. Menyajikan secara naratif hasil interpretasi .

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Tesis mengenai representasi resistensi komunitas yang berbasis teknologi *open source* yaitu komunitas BlankOn ini akan tersusun ke dalam lima bab. Pada bab pertama peneliti akan menjabarkan mengenai latar belakang penelitian, beberapa penelitian terdahulu, perumusan masalah, metode penelitian, kerangka teori dan tujuan serta manfaat penelitian. Pada bab awal inilah peneliti memberikan wawasan mengenai permasalahan.

Bab Kedua adalah bab khusus yang memuat sejarah Linux khususnya di Indonesia, kemudian secara runut menjelaskan mengenai obyek penelitian ini yaitu komunitas BlankOn. Sebagaimana Negara lain yang penggunaan piranti lunakya didominasi oleh Microsoft, di Indonesia, hal ini juga merupakan hal yang dianggap lumrah, diversifikasi produk software jauh dari persaingan karena Microsoft seolah menjadi satu – satunya produk piranti lunak yang bisa dipakai, disinilah kemudian peneliti menceritakan bagaimana komunitas Open Source menjadi salah satu “solusi” untuk pengadaan piranti lunak yang bebas dan terbuka.

Pada bab ketiga akan dikemukakan kerangka teori yang digunakan untuk menganalisis objek penelitian. Teori yang digunakan adalah teori representasi yang dikemukakan oleh Hall dengan merujuk pada teori Semiotik yang dikemukakan oleh Roland Barthes. Selain itu teori ideologi dan hegemoni dari Antonio Gramsci

juga akan dihadirkan untuk melihat resistensi yang dilakukan oleh komunitas objek, sehingga dapat ditentukan ideologi yang mereka usung.

Bab ke empat adalah bab analisis dan pembahasan berdasarkan teori yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya. Pembahasan yang digunakan adalah pembahasan mengenai bentuk – bentuk representasi komunitas. Kemudian, dari bentuk representasi ini peneliti menjadikannya salah satu dasar untuk menganalisis ideologi dari komunitas, setelah dapat menjelaskan ideologi komunitas peneliti juga akan mencoba menghadirkan bentuk identitas yang muncul dari komunitas berdasarkan pembahasan representasi dan ideology sebelumnya.

Bab kelima sebagai bab penutup berisi kesimpulan dari bab –bab sebelumnya. Dalam bab inilah ringkasan mengenai penelitian ini dihadirkan. Intisari dari latar belakang di bab satu, gambaran tentang Linux dan FOSS serta teori yang digunakan akan disajikan sebagai ringkasan. Kesimpulan dari pembahasan di bab empat yang merupakan bab analisis juga akan disajikan dalam bentuk ringkas dan runut.

### **1.8 Penelitian Terdahulu**

Penelitian mengenai sebuah komunitas berbasis teknologi masih sangat sedikit, terutama di negara berkembang seperti Indonesia. Hal ini dikarenakan tinjauan mengenai komunitas berbasis teknologi utamanya internet merupakan sebuah perkumpulan yang tak kasat mata. Alasan lainnya adalah perkembangan teknologi yang sedemikian pesat membuat kajian ini luput dari perhatian para akademisi. Ketika kalangan akademisi dan para peneliti banyak mengkaji mengenai komunitas yang ada dan berkembang di dunia nyata, komunitas maya telah berkembang sedemikian rupa. Dunia maya dengan segala produk jejaring sosial dan laman situs yang bisa digubah, diedit dan disesuaikan dengan penggunaannya menjadikan internet sebagai dunia baru yang menarik bagi banyak orang. Pesatnya perkembangan komunitas di dunia maya juga merupakan salah satu implikasi perkembangan teknologi yang memungkinkan seseorang mengakses internet secara *mobile* tanpa batasan waktu dan tempat. Indikasi lainnya adalah tidak ada batasan tertentu (secara frigid) dalam komunitas di dunia

maya bagi seseorang untuk bergabung, jikalau ada, terkadang sebagai pengguna dapat menjadikan batas tersebut tiada<sup>13</sup>.

Khusus untuk gerakan *open source*, seorang sosiolog pernah menelitinya sebagai gerakan sosial baru. Ambarsari Dewi berpendapat dalam tesisnya, bahwa gerakan sosial tersebut berdinamika. *Open source* menurutnya, bukan hanya sekedar persoalan penggunaan piranti lunak, tetapi telah menjadikan sebuah komunitas yang kemudian menjadi gerakan sosial baru dalam masyarakat. Gerakan sosial baru ini juga turut mempengaruhi kebijakan pemerintah dan kecenderungan penggunaan piranti lunak di kalangan *programmer*. Penelitian yang dilakukan Ambarsari ini menitikberatkan pada dinamika gerakan sosialnya yang dilihat dari sisi sosiologi. Dalam tesisnya pembahasan berpusat pada dinamika gerakan yang mempengaruhi berbagai aspek di dunia, sebagai contoh : Open Content, Open Law, dan ensiklopedia 'kerokoyan' Wikipedia.

Ambar Sari Dewi mengungkapkan bahwa dinamika masyarakat yang ditelitinya merupakan akibat adanya kesenjangan, ketidakadilan, dan ketidaksetaraan sosial. Hal – hal inilah yang kemudian mewujudkan perlawanan dan upaya untuk meraih hal – hal kolektif (*collective goods*). Selanjutnya dia menambahkan bahwa dinamika ini dapat menjadi perubahan sosial jika telah ada keyakinan bersama (*shared beliefs*), mengenai perubahan yang akan dicapai. sebagai keyakinan bersama yang berlangsung di ranah budaya, ide (ideologi) merupakan salah satu aspek penting dalam proses pemaknaan. Disinilah kemudian perlunya simbol, semboyan, maskot, atau jargon yang bisa dipahami oleh anggota pergerakan agar tujuan mereka tercapai.

Sebuah gerakan sosial tentunya memiliki ideologi yang mendasarinya, tetapi di dalam tesisnya tidak dijelaskan mengenai ideologi tersebut. Karena itu penulis membahas ideologi dengan fokus kajian pada komunitas BlankOn karena sebagai salah satu komunitas *open source* di Indonesia, komunitas BlankOn memiliki kontinuitas dalam merilis produk secara berkala. Komunitas ini juga dinilai lebih signifikan (berperan dalam masyarakat) dibanding komunitas *open*

---

<sup>13</sup> Sebagai contoh, batasan umur (17 tahun ke atas) pada pengguna Facebook, hal ini dapat diatasi dengan pengakuan umur yang dibuat – buat, sehingga pengguna bisa saja dengan mudah mengelabui server dan mengaku berumur berapapun sesuka hati.

*source* lain yang ada di Indonesia karena kegiatan – kegiatan yang mereka selenggarakan seperti pelatihan, sertifikasi sampai dengan konferensi tahunan, dilaksanakan secara rutin dan mendapatkan respon positif dari masyarakat dan pemerintah. Terbukti dengan semakin banyaknya instansi dan perusahaan yang meminta para anggota komunitas untuk melatih staff ataupun pegawai mereka dalam bidang IT terutama penggunaan perangkat lunak bebas berbasis *open source*.

Penelitian mengenai *open source* di luar negeri, dengan konteks yang lebih luas telah banyak dilakukan. Penulis menemukan penelitian yang bertemakan komunitas *open source* yang dilakukan oleh Nah Soo Hoe. Penelitian yang disponsori oleh United Nations Development Programme (selanjutnya disebut UNDP) ini diterbitkan pada tahun 2006. Nah Soo Hoe meneliti studi kasus-kasus mengenai potensi Free and Open Source Software (selanjutnya disebut FOSS) di negara – negara yang menggalakkan kampanye piranti lunak bebas. Indonesia, dalam hal ini komunitas BlankOn, menjadi salah satu objek yang diteliti. Kesimpulan dari penelitian ini, terutama yang menyangkut BlankOn adalah deskripsi mengenai sejarah, latar belakang dan tujuan dari rilis (penerbitan) piranti lunak ini ke pasaran komputer di Indonesia. Sasaran utama produk BlankOn adalah pengguna komputer awam dan pemula, oleh karena itu program–program dan aplikasi yang dijadikan satu di dalamnya adalah program – program yang telah kompatibel / disesuaikan dengan kebutuhan dasar pengguna komputer (Nah Soo Hoe, 2006). Sayangnya penelitian ini tidak membahas komunitas BlankOn sebagai komunitas yang bergerak dengan sebuah ideologi *open source*, karena penelitian yang dilakukan Nah Soe Hoe menitik beratkan pada teknis dan deskripsi kegiatan komunitas, sehingga pembahasan mengenai ideologi, representasi dan identitas komunitas BlankOn sebagai salah satu komunitas *open source* yang eksis di Indonesia belum dibahas.

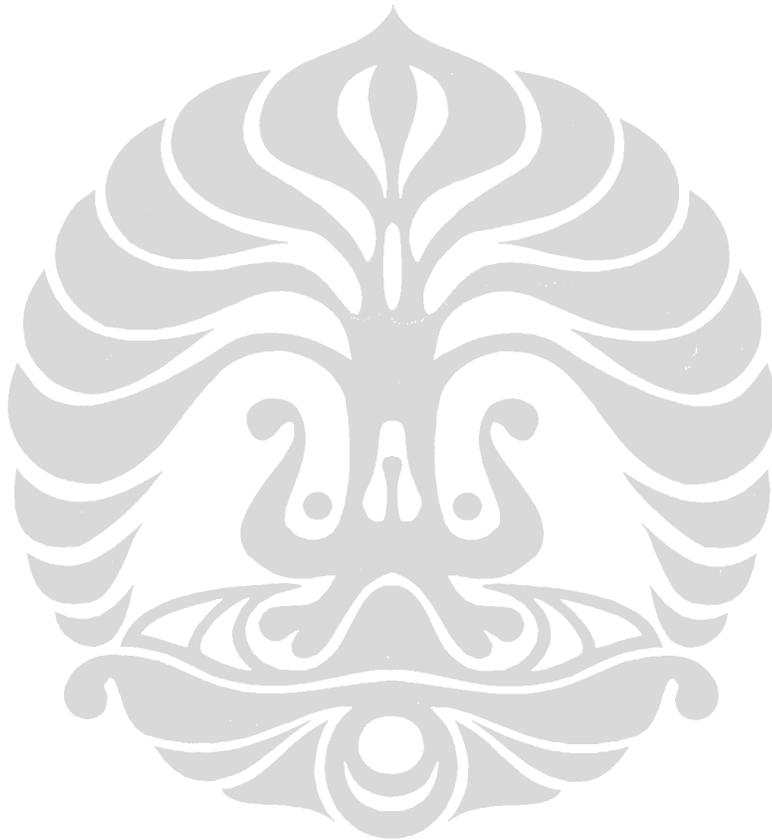
Selain kedua penelitian dia atas, sebuah buku yang memuat hasil penelitian Peter Wayner mengenai bagaimana Linux “menghalangi” produsen besar software memberikan deskripsi yang sangat kompleks mengenai Linux dan ide – ide yang termuat di dalamnya, termasuk juga tokoh – tokoh yang mempengaruhi perkembangan Linux sejak awal hingga diterbitkannya buku ini.

Dalam buku ini Wayner mendeskripsikan bagaimana Linux memasuki ranah politik, ekonomi, sosial hingga persoalan kenegaraan. Salah satu babnya membahas pengaruh Marxist terhadap pemikiran Richard Stallman sang tokoh penting dalam piranti lunak bebas, disini diperlihatkan bagaimana Stallman bersikukuh dengan kepercayaannya bahwa piranti lunak tidak boleh dimiliki oleh siapapun, karena hak semua orang memiliki dan menggunakan piranti lunak. Stallman tidak menyetujui para kapitalis mengontrol bisnis piranti lunak yang ditempatkan sebagai alat produksi, menurutnya alat produksi (piranti lunak) seharusnya berada di tangan semua orang, sehingga orang – orang tersebut bebas melakukan apa yang mereka mau (terhadap piranti lunak tersebut). Stallman juga mengatakan bahwa hak cipta melarang kemampuan orang – orang untuk menambah, mengembangkan atau berpartisipasi dalam perkembangan piranti lunak.

Banyaknya aspek yang diteliti menjadikan hasil penelitian Peter Wayner lebih seperti buku sejarah yang secara kompleks menuliskan perkembangan Linux di dunia. Kefokusannya dan kekhususannya tertentu tidak dijelaskan dalam penelitian ini, terutama bagian yang mengupas mengenai ide dan pemikiran para tokoh, implikasinya tidak dijelaskan dengan mendalam. Ide dan pemikiran para tokoh sumber terbuka dan linux dijelaskan untuk menguatkan kejadian yang terurai secara diakronis. Komunitas yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah komunitas Linux yang ada di dunia, kekhususannya untuk membahas komunitas tertentu tidak terdiskripsi di dalamnya.

Sebagai negara yang belum terkategori negara maju, penggunaan computer khususnya sistem operasi yang digunakan didominasi oleh Windows dari Microsoft. Microsoft sebagai produk yang sangat mampu bertahan selama puluhan tahun di pasar, tentu saja didukung oleh banyak faktor. Salah satunya adalah faktor aplikasi programnya yang telah familiar sehingga dirasa lebih mudah digunakan oleh penggunanya. Hal ini berbeda dengan dengan Linux yang diasumsikan oleh banyak pihak sebagai produk yang sulit dalam pengoperasian. Perbedaan mendasar ini tentu membuat proses resistensi menjadi alot, oleh karena itu peneliti ingin mengetahui sejauh mana resistensi yang terjadi antara komunitas

BlankOn, sebagai salah satu komunitas Linux di Indonesia terhadap produk Microsoft. Resistensi tersebut terjadi di ranah sosial untuk memperebutkan penerimaan publik. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis akan berfokus pada ideologi dan proses resistensi yang dilakukan oleh Komunitas BlankOn.



## BAB 2 DARI LINUX HINGGA BLANKON

Penulis beranggapan bahwa sebelum masuk ke dalam pembahasan mengenai BlankOn sebagai salah satu komunitas Linux di Indonesia, maka perlu diberikan sedikit informasi mengenai *cyberspace*, yang merupakan wilayah untuk komunitas ini berinteraksi dan berkomunikasi. *Cyberspace* merupakan wilayah yang baru, setelah ditemukannya teknologi internet. Wilayah baru ini kemudian menjadi ruang publik yang tak terbatas, selain itu, siapapun dapat membuat ruang privatnya di dalam *cyberspace*, mereka dapat mendaftar kemudian memiliki akun email yang berfungsi sebagai alamat virtual untuk saling berkirim surel (surat elektronik) dan data. Beberapa tahun terakhir, *cyberspace* memiliki cara baru dalam “menarik” orang untuk membuat “rumah” di dalamnya, yaitu dengan maraknya blog pribadi dan situs – situs jejaring sosial. Jumlah pengguna terus meningkat sehingga menjadikan kebutuhan akan internet dan ketersambungan dengan *cyberspace* menjadi kebutuhan yang sanggup disejajarkan dengan kebutuhan pokok. Tahun-tahun belakangan bahkan vendor-vendor komunikasi maupun industri telepon seluler menjadikan “akses murah dan mudah ke internet” sebagai senjata untuk menarik konsumen.

*Cyberspace* yang diartikan ke dalam Bahasa Indonesia sebagai ‘ruang maya’. Asa Briggs dan Peter Burke dalam bukunya mengenai sejarah media<sup>14</sup>, dinyatakan bahwa ruang maya ini berbeda dengan televisi. Ruang maya yang dimaksud dapat disejajarkan kedudukannya dengan buku atau bacaan yang tersaji secara gamblang tanpa adanya pen-sensor-an seperti yang dialami siaran televisi. Pengguna internet lebih aktif daripada penonton televisi, mereka memilih apa yang ingin mereka ‘baca’ atau lihat, dan ketersediaan yang cukup besar dengan tingkat keragaman yang luar biasa membuat pengguna internet harus memilih secara aktif, bahkan berinteraksi di dalamnya.

Segala kemudahan yang ditawarkan oleh ruang maya beserta perkembangannya yang pesat tentu saja berdampak besar pada perkembangan

---

<sup>14</sup> Briggs, Asa and Peter Burke. *A Social History of the Media: From Gutenberg to the Internet*. 2003

teknologi komputer yang menjadi salah satu fasilitator penghubung manusia dengan *cyberspace*. Salah satu yang terus berkembang adalah sistem operasinya, sebagaimana yang telah dijelaskan pada subbab sebelumnya. Disinilah kemudian muncul komunitas–komunitas yang “dipertemukan dan dipersatukan” oleh internet atau *cyberspace*, salah satunya adalah komunitas BlankOn.

## 2.1 Sejarah Linux Indonesia

Aktivis *open source*, Salma Indria Rahman, memaknai secara metodologi *open source* sebagai suatu pengembangan (*development*), ia juga beranggapan bahwa *open source* sebagai pergerakan, dianggap sebagai solusi. Piranti lunak *open source*, dengan segala kelebihan dan kekurangannya, menjadi kunci utama keberhasilan implementasi internet di Indonesia. Salma secara teknis, menceritakan dalam bukunya bagaimana Linux hadir dan berkembang di Indonesia<sup>15</sup>.

Salah satu tokoh Linux yang berpengaruh adalah Linus Torvalds yang dulunya hanya mahasiswa di Universitas Helsinki Finlandia ketika memulai proyek piranti lunak sebagai hobi. Torvald menggunakan internet sebagai media penyebaran program piranti lunak yang dia kembangkan untuk mendapatkan “bantuan” dari para pengembang piranti lunak di seluruh dunia. Saran dan ide dari para pengembang yang dia ingin dapatkan dengan mengunggah program yang dia buat. Setelah banyak saran dan email balasan, pada 1992 Torvald merilis “Free minix –like kernel sources for 386-AT”. Dari sini kemudian disimpulkan, pengembang Linux di seluruh dunia membawa dua fungsi utama dalam proses pengembangan: (1) jaminan kualitas dan (2) inovasi. Jaminan kualitas diwujudkan para pengembang dengan saling melaporkan *bug* (kutu), identifikasi, koreksi dan tes. Sedangkan inovasi diwujudkan melalui saran-saran untuk fitur-fitur baru dan menulis perbaikan kode sumber computer untuk mempertinggi nilai kegunaan Linux<sup>16</sup>.

<sup>15</sup> Salma Indria rahman, *Open Source, Kreativitas Tanpa Batas* 2010

<sup>16</sup> Gwendolyn K.Lee and Robert E. Cole *From a Firm-Based to a Community-Based Model of Knowledge Creation*

Linux masuk ke Indonesia sekitar tahun 1991-1992, pengembangannya dilakukan secara terus menerus hingga pada tahun 1997-1998 mulai ada peningkatan dalam jumlah pengguna secara signifikan. Dua tahun kemudian muncul Gudang Linux yang merupakan salah satu bentuk usaha sosialisasi *open source* dengan menjual CD Linux kepada masyarakat melalui *web*, langkah ini sangat memudahkan mereka yang tidak mempunyai fasilitas untuk mengunduh dari internet. Linux semakin populer pada tahun 2001-2002 karena imbas dari munculnya komunitas Kelompok Pengguna Linux Indonesia (selanjutnya disingkat menjadi KPLI) dan berbagai *linux user group* yang menjamur di berbagai kota, termasuk adanya *mailing list* yang terus memberdayakan proses sosialisasi Linux di Indonesia. Melalui komunitas inilah berdiri Majalah InfoLinux. Sosialisasi linux akhirnya berhasil dikembangkan Trustix Merdeka yang notabene distro<sup>17</sup> Indonesia pertama, dan *software-RI* yang dikembangkan oleh WinBi. Langkah ini diikuti oleh Sun Microsystem yang mengembangkan sistem Java.<sup>18</sup> Setahun kemudian dukungan pemerintah terhadap *open source* muncul. Hal ini ditandai dengan deklarasi bersama gerakan “Indonesia Go *Open source*” (IGOS) pada 30 Juni 2004. Deklarasi tersebut ditandatangani oleh lima menteri dari lima kementerian yang menjabat saat itu, yaitu Menteri Negara Riset dan Teknologi, Menteri Komunikasi dan Informasi, Menteri Kehakiman dan HAM, Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara, dan Menteri Pendidikan Nasional. Gerakan nasional tersebut tentu menjadi keputusan strategis pemerintah Republik Indonesia di bidang teknologi informasi dan komunikasi (selanjutnya disingkat menjadi TIK), sekaligus kebangkitan *open source* di Indonesia dengan menyosialisasikan ajakan mengadopsi *Open source System* (selanjutnya disingkat OSS) di lingkungan pemerintah hingga dibentuk Dewan TIK Nasional (deTIKNas) yang berada langsung di bawah Presiden RI.

Salma juga menyampaikan dalam bukunya, perjalanan gerakan IGOS terkesan lambat, dan cenderung tidak mengalami kemajuan. Secara umum implementasi *open source* di lembaga pemerintahan mengalami banyak kendala. Diantaranya adalah kesulitan mengubah kebiasaan menggunakan sistem operasi

---

<sup>17</sup> Distro adalah penyedia program piranti lunak/*software*

<sup>18</sup> *ibid*

Microsoft ke sistem lain, kurangnya pemahaman mengenai *open source*, rendahnya kesadaran tentang *software* legal, kompatibilitas data aplikasi, dan pendampingan sumber daya manusia yang terbatas. Hingga saat ini belum ada *helpdesk*, koordinasi antar-unit yang kurang, serta distro OS yang terlalu banyak dengan ciri penampilan dan gaya dari masing – masing distro. Kendala di atas bukannya tidak mungkin untuk diatasi, hal ini terbukti dengan berhasilnya Kemenristek menjadi instansi pemerintah pertama yang berhasil melakukan migrasi *open source* pada *personal computer* (PC), desktop, dan server sebanyak 92% pada akhir 2006. Adapun sekitar 8% sisanya menggunakan piranti lunak *proprietary* dan cenderung digunakan untuk mengedit video dan penyusunan anggaran. Khusus anggaran memang harus mengikuti standar Kementerian Keuangan karena terkait laporan keuangan, pajak, dll.

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh Kemenristek dan Kemendiknas adalah bekerjasama untuk menjadi penggerak sekaligus membantu proses migrasi *open source* di instansi pemerintahan lainnya. Upaya kedua lembaga tersebut memperkenalkan *open source* kepada masyarakat adalah dengan secara bergantian menyelenggarakan IGOS Summit setiap dua tahun sekali. Hal itu sekaligus menunjukkan hasil pengembangan dan komitmen pemerintah terhadap gerakan IGOS secara nasional.

Selama ini kegiatan pinjam-meminjam piranti lunak (*software*) atau melakukan duplikasi (*copy*) sudah menjadi kebiasaan masyarakat. Awalnya kegiatan tersebut karena faktor ketidaktahuan dan rendahnya tingkat pengetahuan di kalangan masyarakat yang awam mengenai komputer. Mahalnya harga piranti lunak di pasaran turut menyebarluaskan praktik duplikasi yang berujung pada permasalahan hukum, yaitu pembajakan. Kegiatan duplikasi termasuk kegiatan ilegal yang menyangkut lisensi atau karya cipta seseorang yang seharusnya dibayar. Laporan tahunan *Business Software Alliance* (selanjutnya disingkat BSA) dan *International Data Corporation* (selanjutnya disingkat menjadi IDC) tahun 2004 menjadi pukulan yang memalukan bagi Indonesia, karena bangsa ini masuk dalam daftar hitam negara pembajak piranti lunak terbesar ketiga di dunia. Laporan studi BSA dan IDC tersebut mencakup semua paket piranti lunak yang dijalankan pada PC, termasuk desktop dan laptop. Implikasi dari masuknya

Indonesia sebagai *priority watch list* adalah adanya penghapusan fasilitas *Generalized System of Preference* (GSP), yaitu fasilitas khusus untuk negara berkembang berupa pembebasan tarif dalam pelaksanaan ekspor.<sup>19</sup>

Maraknya *sweeping* yang dilakukan oleh aparat membuat banyak kalangan merespon secara kreatif pengembangan piranti lunak lokal. Langkah tersebut dalam beberapa tahun juga diiringi dengan munculnya industri piranti lunak lokal. Industri itu tidak hanya berbasis *open source*, tetapi juga berlisensi untuk kebutuhan yang berbeda - beda. Peningkatan industri piranti lunak dalam negeri menjadi salah satu alternatif bagi masyarakat yang membutuhkan piranti lunak murah dan terjangkau, serta mudah digunakan.

Data Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemenkominfo) menyatakan bahwa selama empat tahun terakhir, industri piranti lunak lokal telah menyumbang Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar 6,5% per tahun atau mencapai US\$ 8 juta per tahun terhadap pendapatan negara dari sektor pajak pada industri piranti lunak. Catatan pertumbuhan tersebut diperkirakan terdapat 2.500 lulusan sarjana baru telah diserap. Kini diperkirakan terdapat 500 perusahaan piranti lunak lokal dengan jumlah aplikasi mencapai 5.000 aplikasi. Hal ini tentunya patut disambut baik karena dengan semakin tingginya tingkat kesadaran masyarakat terhadap penggunaan piranti lunak legal dan diharapkan akan memajukan industri piranti lunak dalam negeri. (Salma, 2010)

Selain hal tersebut, *open source* muncul menjadi salah satu solusi menurunkan tingkat pembajakan atau pelanggaran HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual). Karena tingkat pelanggaran Hak Cipta dalam bentuk pembajakan (tidak hanya piranti lunak, akan tetapi juga musik dan film) di Indonesia sudah menyerupai kanker ganas yang tidak terkendali dan terus menjalar kemana-mana.<sup>20</sup> Fenomena masyarakat Indonesia yang membajak ini di istilah kan oleh Prayudi sebagai *guilty pleasure*, karena meskipun masyarakat sudah mengetahui

---

<sup>19</sup> Lihat lampiran mengenai berita "Stop Penggunaan Software Bajakan!" (<http://linuxsb.wordpress.com/2010/07/10/stop-penggunaan-software-bajakan/>)

bahwa tindakan mereka menggunakan barang bajakan sudah dilarang namun angka pelanggaran juga tidak semakin berkurang.(ibid)

Padahal, dalam penggunaan piranti lunak legal juga berarti melindungi perusahaan dan diri sendiri dari kemungkinan risiko hukum dan denda yang tinggi, serta rusaknya reputasi akibat tertangkap memakai piranti lunak ilegal. Melihat data temuan di atas, tentunya masyarakat harus kembali mengubah pola berpikir mengenai penggunaan aplikasi secara legal dan salah satunya menggunakan *open source*.

Microsoft sebagai produsen (komersial), di sisi lain, terus mengembangkan program yang disertakan dalam piranti lunak. Program – program ini terus dikembangkan dan dirilis secara berkala. Bill Gates sebagai pimpinan utama merekrut *programmer-programmer* muda di seluruh dunia untuk bergabung di perusahaannya. *Programmer – programmer* inilah yang digaji untuk mengembangkan piranti lunak berlisensi Microsoft, sehingga secara berkala dirilis *software* yang terus diperbaharui (Windows 2000, Windows 2003, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, dan seterusnya). Konsumen sebagai pengguna pun pada akhirnya harus terus menyesuaikan karena piranti keras terbaru pun “digandeng” oleh Microsoft untuk “membundel” PC atau laptop baru berlisensi resmi.

Hingga saat ini, resistensi pengguna *open source* maupun pemasaran Microsoft terus menerus saling bersaing dalam hal inovasi dan propaganda. Microsoft sebagai perusahaan kapitalis terus berusaha menggandeng organisasi - organisasi tingkat nasional maupun internasional dalam mempropagandakan HAKI / *Copyright*. Bagi para pengguna *open source* juga terus mensosialisasikan propaganda *Freedom: free to use, free to share, free to re-modification, and free to publish*.

Kegiatan sosialisasi *open source* sampai saat ini terus berjalan, di Indonesia para pengguna Linux tergabung dalam Kelompok Pengguna Linux Indonesia (selanjutnya disebut KPLI) yang didukung oleh Yayasan Penggerak Linux Indonesia (YLPI). Bersama-sama mereka secara berkala mengadakan kegiatan konferensi tahunan *Indonesia Linux Conference (ILC)*, dan pelatihan-pelatihan lain untuk mensosialisasikan penggunaan Linux. Pelaksanaan kegiatan-kegiatan

mereka sangat dipengaruhi oleh “*gift culture*” dan ideologi *freedom* sehingga mereka berani mengklaim kegiatan mereka bebas diikuti oleh siapapun, dan secara sukarela para *programmer* dan *hacker* berbagi ilmunya tanpa dibayar sama sekali, bahkan uang akomodasi mereka menanggungnya secara pribadi. Semangat untuk berbagi inilah yang menarik untuk dibahas lebih lanjut. Para *programmer* dan *hacker* tersebut tergabung dalam sebuah komunitas yang menamakan perkumpulan mereka komunitas BlankOn. Perkumpulan atau komunitas tersebut yang karena keistimewaannya maka dijadikan sebagai studi kasus oleh penulis. Pembahasan lebih mendalam akan dilakukan pada bab analisis dengan merujuk teori ideologi dan representasi yang dikemukakan oleh Barthes dan Gramsci. Keduanya dipilih penulis karena dianggap mampu menjelaskan mengenai fenomena budaya komunitas berbasis teknologi internet dalam kajian ilmiah dalam hal ini Komunitas BlankOn.

## 2.2 Komunitas BlankOn

Komunitas BlankOn ini menjadi salah satu komunitas produk *FOSS* di Indonesia. Jika dideskripsikan, BlankOn sebenarnya adalah sistem operasi komputer lengkap berbasis Linux yang berisi aplikasi perangkat lunak bebas dan terbuka yang dapat digunakan di desktop, laptop, notebook atau netbook. Distro ini dirilis oleh YPLI (Yayasan Penggerak Linux Indonesia)<sup>21</sup> dan dikembangkan secara terbuka oleh komunitas.

BlankOn sebagai sebuah produk sistem operasi komputer dapat digunakan di rumah, sekolah, atau kantor karena BlankOn berisi aplikasi-aplikasi yang biasanya dibutuhkan seperti pengolah kata, *spreadsheet* (halaman di Microsoft excel), presentasi, penjelajah web, pengelola surel, pengedit gambar, pemutar musik dan video serta banyak lagi aplikasi lainnya. BlankOn dirilis gratis tanpa biaya lisensi dan dapat direpositori, diunduh, digunakan atau dibagikan ke siapapun tanpa membayar apapun.

Aplikasi yang dibutuhkan untuk penggunaan komputer secara umum sudah tersedia di dalam CD BlankOn. Aplikasi tambahan tersedia di CD lainnya yang

---

<sup>21</sup> <http://www.ypli.or.id>)

bernama CD Pengaya atau tersedia online di repositori BlankOn. Komunitas pengembang dalam komunitas BlankOn melakukan usaha keras menciptakan piranti lunak BlankOn yang bersahabat untuk masyarakat. Setelah BlankOn terinstal, semua kebutuhan dasar dalam komputer sudah tersedia sehingga komputer sudah siap digunakan.

Jika dijabarkan, maka kelebihan piranti lunak BlankOn Linux yang dikutip dari [www.blankonlinux.or.id](http://www.blankonlinux.or.id) adalah sebagai berikut :

- \* BlankOn merupakan distribusi (distro) Linux yang aktif dikembangkan secara terbuka oleh komunitas dan merupakan salah satu yang terbesar di Indonesia.
- \* BlankOn menerapkan konsep Indonesia (Bahasa, Tema Seni dan Budaya, Aksara Nusantara dan Aplikasi Khas)
- \* BlankOn memiliki repositori dengan jumlah aplikasi yang besar.
- \* BlankOn memiliki teknologi pendukung yang siap pakai (wifi, multimedia).
- \* Panduan, bantuan dan dukungan penggunaan BlankOn mudah diperoleh.

Penjabaran di atas adalah salah satu bukti, bahwa sebenarnya sebagai produk lokal yang mengutamakan ke"legal"an dengan berusaha menumbuhkan kebanggaan terhadap ciri khas ke-Indonesia-an, BlankOn menempatkan diri sebagai produk yang siap menggantikan piranti lunak berbayar dan bajakan. Peran komunitas, selain sebagai wadah untuk mensinergikan gerak langkah juga sebagai sarana publikasi. Para pengembang BlankOn, sebagai anggota komunitas, berusaha untuk "bisa diterima" di masyarakat. Selain itu, mereka juga berusaha mematahkan mitos mengenai "ketidakramahan" produk Linux terhadap penggunaannya.

Indonesia sebagai negara yang masih dikategorikan sebagai negara berkembang (dari miskin ke menengah)<sup>22</sup> dianggap pertumbuhan ekonominya tidak sebanding jika dibandingkan dengan pertumbuhan jumlah penduduknya, meskipun demikian kebutuhan akan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Pasar teknologi di Indonesia, meski di tengah krisis global tetap

<sup>22</sup> <http://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/11/12/27/lwutk0-pendapatan-perkapita-ri-naik-uni-eropa-ubah-kebijakan-bantuan> (diakses pada 30 Desember 2011 pukul 09.13)

menggairahkan. Hal inilah yang kemudian menjadi persoalan. Selama puluhan tahun, sejak Indonesia mengenal piranti lunak, Microsoft merupakan produk teknologi yang hingga saat ini paling populer. Selama puluhan tahun pula masyarakat dengan mudahnya menginstal PC nya dengan Windows tanpa mengetahui, bahwa apa yang mereka lakukan adalah membajak dan dikategorikan tindakan kriminal. Pada beberapa tahun ini, Undang – Undang mengenai kejahatan teknologi pun diberlakukan. Ironi ini terus bergulir sampai sekarang. Sebagian besar pengguna teknologi PC di Indonesia masih menggunakan piranti lunak berbayar dengan cara ilegal karena tidak membayar lisensi seperti yang seharusnya (menurut undang - undang).

Tindakan kriminal ini seolah menjadi hal yang biasa di Indonesia. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan BSA, pembajakan terus meningkat seiring dengan penjualan komputer yang menanjak dari tahun ke tahun. Hal ini dikarenakan masyarakat Indonesia yang telah terbiasa membajak piranti lunak ini dengan “nyaman”nya. Tindakan yang dilakukan berulang-ulang dan tanpa sadar ini mulai menjadi persoalan ketika Undang – Undang HAKI atau copyright diberlakukan dengan maraknya razia yang dilakukan oleh aparat. Pada saat itu masyarakat baru menyadari bahwa apa yang mereka lakukan adalah sebuah tindakan kriminal sehingga perlu dibatasi atau bahkan diberantas. Efeknya cukup membuat sebagian kecil masyarakat sadar. Bagi sebagian orang yang berada dalam kondisi finansial yang kuat maka mereka dengan mudah membeli lisensi asli dari Microsoft. Sebagian yang lain, terutama yang secara finansial tidak begitu mampu membeli lisensi (tidak mampu dalam hal ini bisa disebabkan menurut mereka kebutuhan akan software legal tidak begitu penting) namun ingin menggunakan yang legal akan mencoba piranti lunak berbasis *open source*.

Pengguna lainnya yang tidak termasuk dalam dua kelompok diatas, tetap menggunakan software bajakan dengan lebih hati-hati. Upaya pemberantasan pembajakan ini juga tidak sepenuhnya didukung oleh para penjual komputer, karena mereka pun terkadang masih menyediakan software bajakan untuk di install, hanya cara yang mereka lakukan saat ini tidak sevlugar sebelumnya. Masuknya Indonesia ke dalam *priority watch list* atau daftar hitam negara pembajak menyulitkan berbagai sektor, karena Indonesia akan termasuk ke dalam

negara yang akan kehilangan fasilitas *generalized system of preference* (GSP). Fasilitas ini adalah fasilitas khusus untuk negara berkembang berupa pembebasan tarif dalam pelaksanaan ekspor. (lihat Lampiran 3). Terlepas dari penentuan daftar hitam itu bernuansa ideologis atau politis, tidak akan dibahas secara mendalam dalam penelitian ini, karena pembahasan akan berfokus pada komunitas BlankOn sebagai salah satu gerakan sosial *open source* yang berusaha untuk mengeluarkan negara Indonesia dari daftar hitam negara dengan angka pembajakan cukup tinggi.

**Tabel 2**

**Kasus Pembajakan *Software* di Indonesia**

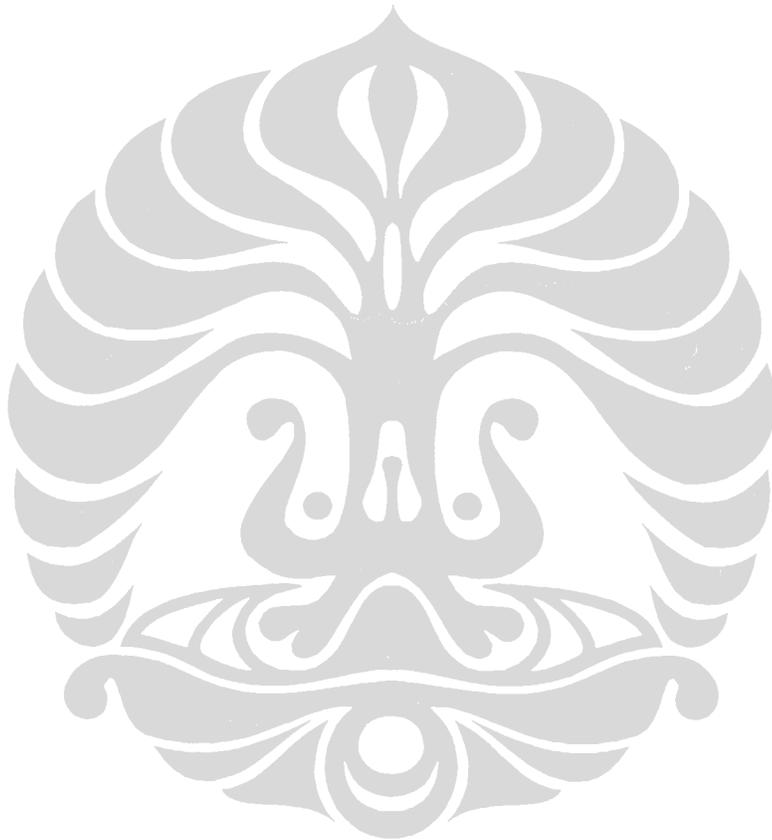
Keterangan	2004	2005	2006	2007	2008	2009
Peringkat Dunia	3	2	8	12	12	12
Persentase	87.00%	87.00%	85.00%	84.00%	85.00%	86.00%
Kerugian	US\$ 183 juta	US\$ 280 juta	US\$ 350 juta	US\$411 juta	US\$ 544 juta	US\$ 886 juta

sumber: Laporan Tahunan BSA & IDC (Salma, 2010)

Upaya pemerintah untuk menegakkan Undang-Undang HAKI tidak membuat masyarakat berpaling dari *software* berbayar. Piranti lunak Microsoft tetap menjadi favorit sebagian besar masyarakat Indonesia, meski bajakan dan illegal, namun sebagian besar masyarakat masih menggunakannya. Kualitas program yang meski bajakan, terinstal nyaris sama persis, yang membedakan hanya jika *software* tersebut asli akan ter-update secara otomatis secara berkala saat PC tersebut terkoneksi internet. Ada pula *hacker* Indonesia yang mampu membajak *software* dengan sempurna, yang artinya bahwa meski bajakan namun tetap bisa meng-update dari server Microsoft.

Problematika dan dinamika kehidupan masyarakat di atas yang berkaitan dengan teknologi dalam rangka mempermudah kehidupan mereka tentu menjadi hal yang sangat penting dan menarik untuk dijadikan obyek penelitian. Munculnya komunitas BlankOn di tengah masyarakat adalah fenomena yang diakibatkan kemajuan teknologi yang terus berkembang. Oleh karenanya penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana sebuah komunitas dengan internet sebagai media komunikasinya berinteraksi menjadi sebuah kelompok yang dengan produktif mengembangkan kreatifitas mereka secara bersama-sama.

Kelompok tersebut saling berbagi demi kesempurnaan produk yang akan mereka rilis, dan produk tersebut pada akhirnya dibagikan secara luas dan bebas (gratis). Gejala-gejala yang menyertai perkembangan komunitas ini tentu akan sangat berbeda dengan yang dialami di negara-negara maju, dikarenakan latar belakang historis serta nilai budaya yang diakui oleh masyarakatnya berbeda.



**BAB III**  
**REPRESENTASI DAN IDEOLOGI**  
**DUA KONSEP MEMBAHAS KOMUNITAS BLANKON**

Sebagai sebuah komunitas yang telah termasuk dalam gerakan sosial baru, komunitas BlankOn memiliki beberapa dimensi yang layak untuk dibahas mendalam. Dalam tataran teori, peneliti akan menggunakan beberapa teori dengan pembahasan yang berurutan. Sebelum digunakan pada bab pembahasan, teori – teori tersebut akan dibahas pada bab ini.

**3.1. Representasi dan Mitos**

Representasi, biasanya dipahami sebagai gambaran sesuatu atau realita yang disengajakan untuk dimaknai sebagaimana keinginan produser representasi. Gambaran tersebut merupakan gambaran politis yang hadir untuk merepresentasikan makna tertentu.. Konsep mengenai representasi ini didasarkan pada premis bahwa ada sebuah gap representasi yang menjelaskan perbedaan antara makna yang diberikan oleh representasi dan arti benda yang sebenarnya digambarkan. Stuart Hall (1997) berargumentasi bahwa representasi harus dipahami dari peran aktif dan kreatif orang memaknai dunia.

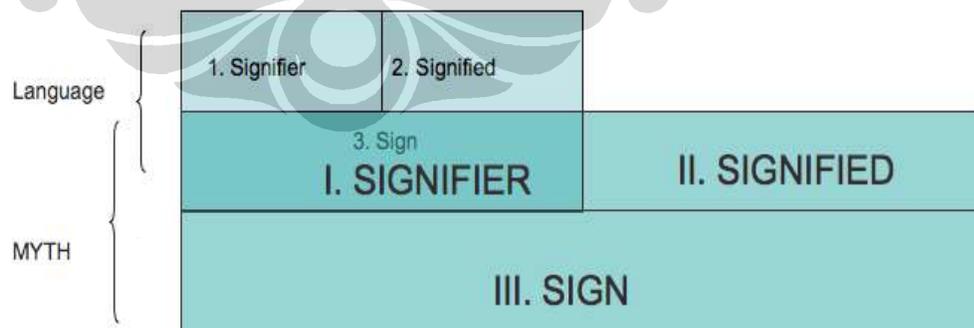
“Representasi adalah cara dimana makna diberikan pada sesuatu yang digambarkan melalui gambar atau apapun, di layar atau kata-kata dalam halaman yang menjadi pembicaraan”

Dengan kata lain Representasi adalah sebuah cara dimana memaknai apa yang diberikan pada benda yang digambarkan. Disini, Hall menunjukkan bahwa sebuah gambar/imaji akan mempunyai makna yang berbeda dan tidak ada jaminan bahwa imaji akan berfungsi atau bekerja sebagaimana mereka dikreasi atau dicipta. Hall menyebut “Representasi sebagai konstitutif”. Representasi tidak hadir sampai setelah selesai direpresentasikan. Representasi tidak terjadi setelah sebuah kejadian. Representasi adalah konstitutif dari sebuah kejadian.

Representasi adalah bagian dari objek itu sendiri, ia adalah konstitutif darinya. Terdapat dua sistem representasi<sup>23</sup> yaitu: (1) representasi yang ada di dalam kepala atau benak pembaca, sehingga pemaknaan bergantung pada sistem dan konsep. Visual atau gambar terbentuk di dalam pikiran, merepresentasi dunia dan juga memberi makna, (2) representasi sebagai hasil konstruksi sebuah sistem yang menghubungkan peta konsep di dalam pikiran kita.

Makna dikonstruksikan oleh sistem representasi<sup>24</sup>. Makna tersebut dikonstruksikan dan dibuat oleh kode-kode. Kode inilah yang membangun korelasi antara konsep / sistem dalam pikiran kita dengan bahasa melalui sebuah cara, sehingga ketika memikirkan sebuah konsep (misalnya : pohon), maka kode dalam bahasa akan menunjukkan pada kita untuk mengingat kata POHON. Kode – kode menunjukkan pada kita konsep mana yang dimaksudkan ketika kita mendengar atau membaca tanda-tanda. Makna tidak muncul dengan sendirinya karena ia dikonstruksikan dan dibuat sebagai hasil dari praktek penandaan. Praktek penandaan inilah yang memproduksi makna dan membuat hal bermakna. (hall 1997 : 24).

Pembahasan mengenai representasi tidak dapat dipisahkan dengan pembahasan mengenai tanda dari Roland Barthes atau biasa disebut semiotik membagi pemaknaan ke dalam dua dimensi yaitu konotasi dan denotasi, sebagaimana gambar di bawah ini:



Roland Barthes, *Mythologies* (1957, trans, Annette Laverre, Vintage:London, 1993), 115

<sup>23</sup> Stuart Hall, *Representation* 1997

<sup>24</sup> *Ibid* : 21

Bahan pembahasan Barthes berkuat pada material budaya yang diciptakan oleh kelompok. Materi budaya inilah yang kemudian kita kenal sebagai mitos. Mitos budaya ini kemudian menjadi tanda pada tingkatan kedua, atau signifikasi. Pembahasan mengenai gambar yang menjadi interpretasi terhadap signifikasi gambar tersebut membutuhkan tiga sisi yang menjadi tempat dibuatnya makna. Sisi yang pertama adalah sisi dari produksi makna, sisi kedua adalah gambar itu sendiri, sedangkan sisi ketiga merupakan konteks dimana gambar tersebut dipahami oleh berbagai macam audiens. (Gillian, Rose dalam Junaidi, 2000). Mitos adalah suatu jenis tuturan (*a type of speech*), dapat juga dikatakan bahwa mitos adalah suatu sistem komunikasi yang membawa pesan. Mitos bukanlah suatu objek, suatu konsep ataupun suatu gagasan, melainkan suatu cara bentuk pemaknaan.

Karena mitos adalah suatu bentuk tuturan, maka, semua dapat dianggap sebagai mitos jika ditampilkan dalam sebuah wacana. Mitos tidak ditentukan oleh objek maupun materi (bahan) pesan yang disampaikan, melainkan oleh cara mitos disampaikan. Mitos tidak hanya berupa pesan yang disampaikan dalam bentuk verbal (kata-kata lisan maupun tulisan), melainkan juga dalam berbagai bentuk lain atau campuran antara bentuk verbal dan nonverbal. Misalnya dalam bentuk film, lukisan, fotografi, iklan, patung, ataupun komik. Semuanya dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (Barthes, dalam *Mythologies* 1957). Sehingga, mitos adalah suatu sistem komunikasi yang memuat pesan yang tidak ditentukan oleh materinya. Mitos adalah suatu nilai, suatu tuturan yang lebih ditentukan oleh maksudnya daripada bentuknya (Zaimar, 2008: 60). Roland Barthes menunjukkan bahwa mitos menaturalisasikan pelbagai perbedaan budaya, dan membuatnya universal.

Menurut Barthes, makna konotasi merupakan ideologi yang menjadi dominasi makna. Karena adanya mitos yang menjadi “alat” atau perantara dalam memaknai, mitos inilah yang bersifat ideologis. Mitos juga diartikan sebagai sesuatu yang dianggap benar atau merupakan kebenaran, karena kebenaran tersebut ditentukan oleh ideologi yang menjadi dasar sifat mitos. Sebagaimana yang dikemukakan Gramsci dan Althusser, tugas ideologi adalah membuat buatan manusia menjadi alamiah, makna apapun seolah olah alamiah dan “sudah dari

sananya”, disinilah kemudian peran mitos dan ideologi menjadikan pemaknaan sesuai dengan yang dikemukakan oleh ideologi.

Konotasi dimaknai sebagai bagian dari tanda dimana di dalamnya terdapat kumpulan petandanya yang mungkin. Konotasi dapat menjadi plural, namun ini tidak dapat diartikan sebagai sesuatu yang subjektif individual. Karena konotasi, sebagaimana makna muncul melalui kode yang dasarnya dimiliki bersama dan bersifat sosial. Konotasi memungkinkan seseorang melihat segala sesuatunya dengan jelas, melalui tanda dan sosial yang saling berkaitan. Oleh karenanya, melalui konotasi inilah seluruh dunia sosial memasuki berbagai sistem pertandaan. (Thwaites, Davis and Mules, 2002 : 90).

Kode merupakan bentukan sosial, dimiliki bersama dan diperebutkan oleh sesuatu yang kita anggap sebagai komunitas pengguna tanda. Berbagai pemosisian sosial seperti kelas, gender, etnisitas kurang lebih memungkinkan tanda tertentu akan memiliki akses ke kode tertentu, dan konotasi tertentu. Diantara makna yang terbentuk dari konotasi konotasi atau kode- kode tersebut terdapat makna yang dominan dan stabil. Inilah kemudian yang disebut sebagai denotasi. Sehingga jika diartikan maka denotasi dari suatu tanda adalah konotasi tanda tersebut yang saling stabil dan teruji secara objektif (Thwaites, Davis and Mules, 2002 : 91).

Makna dikonstruksikan oleh sistem representasi (Hall 1997: 21). Makna tersebut dikonstruksikan dan dibuat oleh kode-kode. Kode inilah yang membangun korelasi antara konsep / sistem dalam pikiran kita dengan bahasa melalui sebuah cara, sehingga ketika memikirkan sebuah konsep maka akan muncul kata yang hadir untuk menunjukkan pada kita kata dalam bahasa yang menjadi representasi dari konsep tersebut. Kode – kode menunjukkan pada kita konsep mana yang dimaksudkan ketika kita mendengar atau membaca tanda-tanda. Makna tersebut tidaklah hadir dengan sendirinya, karena makna dikonstruksikan dan dibuat sebagai hasil dari praktek penandaan. Praktek penandaan inilah yang memproduksi makna dan membuat hal bermakna. (hall 1997 : 24).

Sehingga dalam pembahasan nantinya tanda yang dimaksud, dapat juga berupa gambaran yang didapatkan peneliti melalui observasi dan wawancara

untuk mengetahui sudut pandang para responden, dimana di dalam sudut pandang tersebut muncul strategi representasi yang terdiri dari (1) jalan bagaimana makna yang telah berkembang dari sesuatu yang telah diketahui menjadi makna baru; (2) melihat bagaimana makna dari objek yang diteliti berkembang dengan mengkaitkannya dengan wacana yang berbeda atau jaringan semantic; (3) menekankan pentingnya adanya persamaan dan perbedaan dengan objek yang lain; (4) melihat bagaimana makna – makna tersebut diartikulasikan dengan tema-tema kunci kebudayaan saat ini<sup>25</sup>.

### 3.2 Ideologi dan Hegemoni Gramsci

Salah satu faktor yang memungkinkan langgengnya sebuah produk di pasaran, tidak dapat dipungkiri adalah ideologi dan hegemoni yang melingkupinya. Penelitian ini akan berfokus pada ideologi yang menjadi basis terciptanya iklim dominasi dan resistensi di pasar piranti lunak dan sistem operasi komputer, termasuk di dalamnya komunitas BlankOn yang menjadi salah satu komunitas paling progresif dalam mengkampanyekan IGOS (*Indonesia Go Open source*). Kedudukan Microsoft sebagai dominator pasar yang menghegemoni masyarakat Indonesia juga akan dibahas terlebih dahulu.

Meneliti hegemoni dan ideologi pada suatu komunitas, maka penulis merasa memerlukan teori yang dikemukakan oleh Gramsci. Gramsci memakai berbagai istilah yang menurutnya ekuivalen dengan ideologi sebagaimana yang disimpulkan oleh David Forgacs, dalam bukunya *The Antonio Gramsci Reader*, seperti kebudayaan, filsafat, pandangan dunia, atau konsep mengenai dunia. Sebagaimana halnya Marx, Gramsci menganggap bahwa dunia gagasan, kebudayaan, superstruktur, bukan hanya refleksi atau ekspresi dari struktur kelas ekonomi atau infrastruktur yang bersifat material, melainkan sebagai salah satu kekuatan material itu sendiri. Dunia gagasan atau ideologi sebagai kekuatan material itu, berfungsi mengorganisasi manusia, menciptakan wilayah untuk manusia bergerak (Foergacs, 2000)

---

<sup>25</sup> Du Gay et.al. 1997: 24

Kekuatan material merupakan isi, sedangkan ideologi-ideologi merupakan bentuknya. Kekuatan material tidak akan dapat dipahami secara historis tanpa bentuk dan ideologi-ideologi akan menjadi khayalan individu belaka tanpa kekuatan material (Bennet, 1983). Konsep ini juga sejalan dengan Althusser (1984). Ideologi menurutnya adalah representasi hubungan imajiner dari individu-individu pada kondisi eksistensinya yang nyata. Dia menjabarkan bahwa ideologi bukan hanya seperangkat ide yang dipaksakan oleh suatu kelas terhadap kelas lainnya, namun lebih efektif dari itu. Ideologi bekerja dari dalam, bukan dari luar sehingga secara mendalam mendiskripsikan cara berpikir dan cara hidup tertentu pada segenap kelas. Ideologi menginterpelasi individu sebagai subjek. Sebagai subjek memiliki makna sebagai individu yang melakukan atau yang bertanggungjawab dan<sup>26</sup>.

Cara berpikir dan hidup tersebut ditentukan oleh ideologi, sehingga ideologi bukanlah dunia khayalan atau fantasi milik perorangan, bukan pula sesuatu yang bersifat di khayalan dan berada di luar aktivitas manusia. Ideologi adalah suatu material yang menjelma dalam aturan dan cara-cara hidup yang dilakukan oleh individu secara kolektif. Ideologi selalu memberikan berbagai aturan bagi tindakan praktis perilaku manusia secara kolektif sehingga menjelma dalam praktek-praktek sosial setiap orang dalam lembaga-lembaga dan organisasi-organisasi di mana praktek sosial itu berlangsung.

Konsep penting yang dibicarakan Gramsci selain ideologi adalah hegemoni. Titik awal konsep Gramsci tentang hegemoni adalah mengenai suatu kelas dan anggotanya yang menjalankan kekuasaan terhadap kelas-kelas di bawahnya dengan dua cara, yaitu kekerasan dan persuasi. Cara kekerasan (represif) yang dilakukan kelas atas terhadap kelas bawah disebut dengan tindakan dominasi, sedangkan cara persuasinya disebut dengan hegemoni. Tindakan dominasi ini dilakukan oleh perantara, dalam sebuah negara perantara ini berupa aparaturnya seperti polisi, tentara, dan hakim, sedangkan hegemoni dilakukan dalam bentuk menanamkan ideologi untuk menguasai kelas atau lapisan masyarakat di bawahnya.

---

<sup>26</sup> (Thwaites, Davis dan Mules, 2002: 242).

Hegemoni secara literal dapat berarti “kepemimpinan” yang menunjukkan sebuah kepemimpinan dari suatu kelompok tertentu terhadap kelompok-kelompok lain. Gramsci mendeskripsikan konsep hegemoni sebagai sesuatu yang lebih kompleks. Gramsci menggunakan konsep ini untuk meneliti bentuk-bentuk politis, kultural, dan ideologis tertentu dalam suatu masyarakat. Bentuk – bentuk kultural dan ideologis ini muncul karena adanya seseorang atau kelompok yang dianggap lebih berhak memimpin, biasanya karena kelompok tersebut dianggap memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh kelompok lainnya.

Gramsci menggunakan istilah hegemoni untuk menunjukkan dominasi dari satu kelas sosial atas orang lain (misalnya hegemoni kaum borjuis pada masa revolusi industri). Ini tidak hanya merupakan kontrol politik dan ekonomi, tetapi juga kemampuan dari kelas yang dominan untuk memproyeksikan cara tersendiri dalam melihat dunia sehingga kalangan subordinat menerimanya sebagai sesuatu yang dapat diterima ‘akal sehat’ secara ‘alami’<sup>27</sup>

Menurut teori hegemoni Gramsci, kekuasaan adalah sesuatu yang dapat memproduksi kepatuhan atau pengaruh dalam wujud konsensus bersama. Oleh karenanya, sifat kekuasaan bukanlah semata-mata sesuatu yang harus dimiliki secara kasat mata tetapi sifatnya dapat diketahui dari bentuk-bentuk kepatuhan atau kesepakatan pihak-pihak yang terkena efek kekuasaan tersebut. Kekuasaan dalam pengertian ini adalah sesuatu yang netral yang dapat diperebutkan oleh pihak-pihak yang menginginkannya.

Konsep hegemoni yang dikembangkan Gramsci berpijak pada kepemimpinan yang sifatnya ‘intelektual dan moral’. Kepemimpinan ini terjadi karena adanya persetujuan yang bersifat sukarela dari kelas bawah atau masyarakat terhadap kelas atas yang memimpin. Persetujuan kelas bawah ini terjadi karena berhasilnya kelas atas dalam menanamkan ideologi kelompoknya. Internalisasi ideologis ini dilakukan dengan membangun sistem dan lembaga-lembaga yang dibuat sedemikian rupa agar tampak masuk akal seperti negara, kebudayaan, organisasi, pendidikan, dan seterusnya, yang dapat memperkokoh hegemoni tersebut. Hegemoni terhadap kelas bawah tidak selamanya berjalan mulus, karena hambatan, dan rintangan bisa saja datang, terutama dari kelas-kelas

---

<sup>27</sup> Alvarado & Boyd-Barrett, 1992

yang tidak menerima hegemoni tersebut atau yang sudah menyadari, bahwa mereka terdominasi, sehingga hegemoni tidak dapat berfungsi terhadap mereka. Biasanya ada tindakan yang dilakukan untuk menangani ketidaksetujuan itu, yaitu dengan tindakan dominasi yang represif melalui aparat. Gramsci juga berpendapat bahwa kekuatan dan dominasi terhadap kapitalis tidak hanya melalui dimensi material, karena menurutnya hal yang lebih penting adalah kekuatan (*force*) dan hegemoni. Kekuatan (*force*) yang dimaksud di atas adalah daya paksa untuk membuat orang banyak mengikuti dan mematuhi kewajiban–kewajiban suatu kebiasaan atau nilai – nilai tertentu, sedangkan hegemoni diartikan sebagai perluasan dan pelestarian kepatuhan aktif secara sukarela.

Penerapan ideologi dalam masyarakat tersebut tentu saja harus menyertakan hegemoni yang menekankan pada bentuk ekspresi, cara penerapan mekanisme yang dijalankan untuk mempertahankan dan menyeimbangkan diri melalui kepatuhan kelompok yang terdominasi sehingga berhasil membentuk kerangka berpikir mereka (yang terdominasi). Disinilah kemudian, kekuatan hegemoni menjadi pencipta dari kerangka berpikir untuk berwacana atas sesuatu yang dianggap benar, sehingga kelompok dominan yang menjadikan sesuatu itu dianggap benar atau salah (adanya konsensus). Proses hegemoni ini kemudian disebarkan secara sadar dan dapat meresap serta berperan dalam menafsirkan nilai atas pengalaman atau kenyataan.

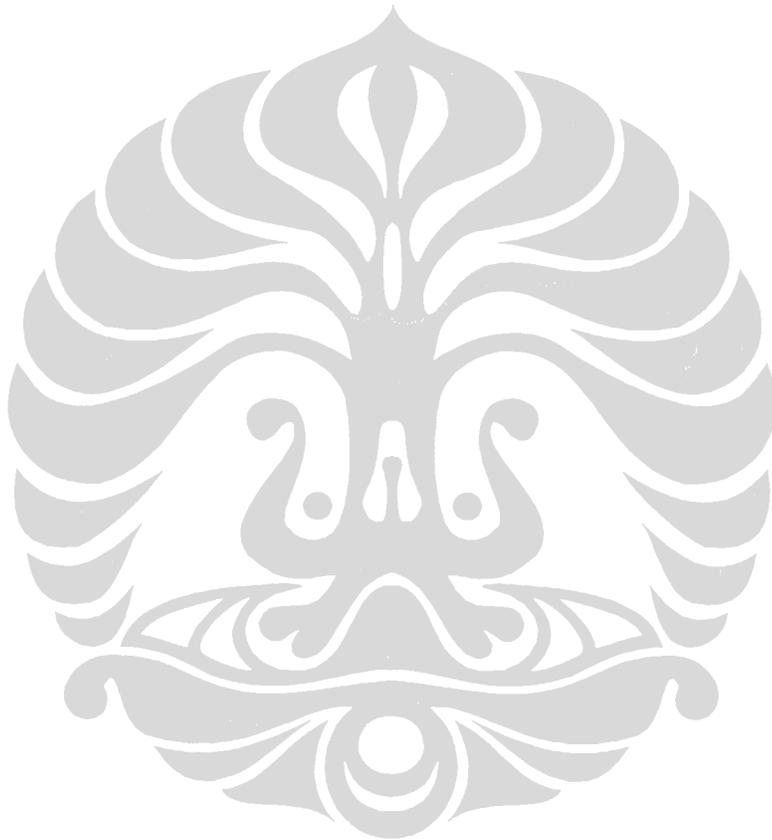
Raymond Williams, dalam meng-elaborasi bahasan mengenai hegemoni, menyatakan bahwa hegemoni bekerja melalui dua saluran yaitu ideologi dan budaya, di dua saluran inilah nilai – nilai itu bekerja. Melalui (saluran) ideologi kelompok dominan dapat disebarkan, nilai kepercayaan dari kelompok juga dapat ditularkan. Hegemoni lebih terlihat wajar di masyarakat jika dibandingkan dengan manipulasi atau indoktrinasi, sehingga masyarakat menerima dengan sukarela sebagai suatu kewajiban<sup>28</sup>

Hegemoni sebagaimana yang sudah dibahas di atas, dapat bekerja di masyarakat melalui konsensus yang disepakati karena adanya pengakuan nilai kewajiban yang dianut oleh masyarakat. Sehingga, apabila terjadi penindasan, hal ini bukan merupakan salah satu ciri hegemoni, karena masyarakat yang

---

<sup>28</sup> (William, 1991).

terhegemoni tidak akan merasa bahwa mereka sedang didominasi oleh kelompok dominan. Hegemoni yang dikemukakan oleh Gramsci turut berperan dalam mengalisis wacana yang berkembang dan mempengaruhi masyarakat sebagai sesuatu yang dianggap biasa, dan proses berkembangnya wacana ini berlangsung secara perlahan tanpa kekerasan sehingga diterima sebagai suatu kebenaran.



**BAB IV**  
**REPRESENTASI RESISTENSI DAN IDEOLOGI**  
**KOMUNITAS BLANKONLINUX**  
**ANALISIS SEBUAH KOMUNITAS**

Komunitas yang akan menjadi fokus penelitian ini adalah Komunitas BlankOn, sebuah komunitas berbasis internet yang merilis produk berupa sistem operasi yang berisi berbagai paket piranti lunak ‘bebas’<sup>29</sup> dan terbuka<sup>30</sup> setiap tahunnya. Pada bab ini penulis menganalisis bentuk-bentuk representasi, ideologi dan identitas dengan laman web dan wawancara sebagai sumber data. Sebagai permulaan penulis menjadikan laman web sebagai data pertama yang akan dianalisis dengan menggunakan sudut pandang semiotik dari Roland Barthes untuk melihat bentuk representasi yang ditampilkan oleh web pengembang BlankOn<sup>31</sup>. Dalam analisis menggunakan simbol yang tertampil dalam laman web didapatkan representasi yang disajikan dalam bentuk visual. Sedangkan representasi dalam bentuk verbal didapatkan dalam wawancara dengan teknik analisis yang sama, namun lebih cenderung memfokuskan analisis representasi yang mengarah pada bentuk ideologi. Teori Gramsci mengenai ideologi dan hegemoni menjadi teori yang dipekerjakan pada bagian ini.

Representasi dan ideologi yang telah dianalisis secara terpisah tersebut kemudian ditelaah dan dibahas secara bersama untuk melihat ideologi yang terbentuk. Karena ideologi yang terbentuk merupakan hasil analisis dari dua data maka pembahasan ideologi merangkum kedua sub pembahasan menjadi satu kesimpulan.

Data yang terkumpul ditelaah satu persatu sehingga peneliti memilih data yang menjadi data utama sehingga pembahasan lebih terfokus pada telaah mengenai ideologi. Baik data dalam web maupun wawancara akan terlebih dahulu dipilih berdasarkan topik dan tema yang sesuai dengan pembahasan penelitian yakni mengenai representasi yang mengarah pada bentuk ideologi komunitas.

---

<sup>29</sup> Dibagikan tanpa menjual lisensi

<sup>30</sup> Terbuka dalam arti, kode sumber tidak ditutupi. Kode sumber (untuk memodifikasi) disertakan sehingga BlankOn bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan pengguna

<sup>31</sup> <http://dev.blankonlinux.or.id/>

#### 4.1 Komunitas BlankOn dalam Web

Sebagai komunitas yang bereksistensi di internet, maka laman web merupakan salah satu representasi dari komunitas ini. Dengan pertimbangan batasan penelitian, peneliti hanya akan menganalisis laman web Komunitas BlankOn yang beralamat di <http://dev.blankonlinux.or.id/wiki/misi><sup>32</sup> sebagai data penelitian. Laman ini dipilih karena dalam laman ini termuat tujuan yang terangkum dalam poin misi serta indikasi keberhasilan komunitas.

The screenshot shows the 'Misi' page of the BlankOn wiki. The page title is 'Misi Proyek BlankOn'. The mission statement describes the goal of developing a new ecosystem for free and open-source software, focusing on local resources and community building. It mentions the 'mesin perpetual' (perpetual engine) and the goal of making users producers and contributors. A diagram illustrates the transition from a 'mental pembeli dan pengguna' (buyer and user mindset) to a 'mental produsen dan penghasil' (producer and creator mindset). The diagram shows 'Orang Indonesia' (Indonesians) at the center, with arrows pointing to 'Produk Luar Negeri' (Foreign Products) and 'Produk Dalam Negeri' (Domestic Products).

**Misi Proyek BlankOn**

Proyek BlankOn bertujuan untuk mengembangkan ekosistem baru dalam konteks perangkat lunak bebas dan terbuka. Pengembangan dilakukan dengan cara meningkatkan kecakapan sumber daya lokal sehingga mampu dan kompeten di dalam pengembangan perangkat lunak bebas dan terbuka, mulai dari yang teknis seperti pengembangan aplikasi dan distribusi Linux, hingga hal-hal non-teknis seperti kepemimpinan dan kemampuan membangun komunitas hingga solusi komersial berbasis BlankOn.

Ekosistem yang diharapkan tercipta adalah kumpulan perorangan, entitas pendidikan, perusahaan, dan organisasi baik nirlaba, komersial maupun pemerintahan, yang menggunakan BlankOn sebagai landasan dalam melakukan kegiatannya. Di sini, terdapat orang-orang yang semula berjiwa konsumtif namun setelah terjun dan terlibat dalam ekosistem, menjadi orang-orang yang berjiwa produsen dan inovatif. Dalam ekosistem, orang-orang dirangsang untuk menghasilkan, apa pun bentuknya, mulai dari kode, pemikiran-pemikiran, karya seni, hingga kegiatan-kegiatan bisnis yang menguntungkan.

Ekosistem yang tercipta diharapkan akan menghasilkan beragam produk dan hasil karya, dan menjadi **mesin perpetual** yang kembali memberi manfaat ke proyek BlankOn dalam bentuk dana, masukan-masukan, dan tenaga.

Distribusi Linux BlankOn dijadikan ajang latihan untuk mencapai cita-cita ini. Dalam kegiatan pengembangan, diajarkan beragam keterampilan teknis dan non-teknis, mulai dari perancangan hingga proses produksi, mulai dari penulisan kode hingga pembangunan komunitas. Kegiatan dilakukan dengan sistem perekrutan dan mentoring berantai, artinya, orang yang direkrut dan dilatih hari ini besok diharapkan dapat merekrut dan melatih orang yang baru.

Misi yang tercantum di sini mungkin dapat dianggap terlalu bombastis dan merindukan bulan. Tapi inilah cita-cita yang hendak dicapai, berapa lama pun waktu yang perlu dihabiskan.

**Proses transformasi Blank menjadi On**

Saat ini mental kebanyakan dari kita adalah mental pembeli dan pengguna. Pasar dalam negeri dipenuhi barang-barang dan produksi luar negeri.

BlankOn ingin berpartisipasi dalam mengubah mental tersebut menjadi mental produsen dan penghasil. Ekosistem yang dicita-citakan merupakan sarana untuk mencapai transformasi ini.

The diagram shows a central node 'Orang Indonesia' with arrows pointing to five 'Produk Luar Negeri' nodes above and five 'Produk Dalam Negeri' nodes below.

(Gambar Tangkapan Layar <http://dev.blankonlinux.or.id/wiki/misi>)

<sup>32</sup> Lihat gambar tangkapan layar

Dalam situs ini yang menonjol selain konten (tulisan) web adalah gambar-gambar yang terpampang. Diantara gambar-gambar tersebut, salah satunya adalah logo yang menjadi representasi diri mereka, oleh karena pembahasan mengenai representasi logo akan dilakukan terlebih dahulu. Selanjutnya pembahasan akan mengarah pada konten yang terbagi kedalam beberapa topik bahasan yakni : misi komunitas dan sudut pandang komunitas

#### 4.1.1 Komunitas BlankOn dalam Logo

Sebagaimana yang telah dibahas sebelumnya, bahwa logo adalah representasi paling sederhana sebuah komunitas, maka pada bagian awal analisis representasi resistensi ini, peneliti menjadikan logo sebagai data awal pembahasan mengenai representasi komunitas. Dalam perkembangannya Komunitas BlankOn mengalami perubahan logo hingga dua kali. Berikut timeline yang dibuat berdasarkan waktu:

Tabel 3.2 : Timeline Logo Komunitas BlankOn

<p>Gambar 3.3 Logo pertama BlankOn</p>	
<p>Gambar 3.4 Logo kedua BlankOn. Tahun 2008 (logo ini terdaftar dalam Depkum-</p>	

ham)	
Gambar 3.2 Logo Terakhir BlankOn (Desember 2011)	

Pada tahun 2004, ketika rilis BlankOn pertama kali logo yang digunakan adalah logo yang menjadikan belangkon (penutup kepala yang ada di kebudayaan Jawa dan Sunda) sebagai mana gambar (gambar 3.3) di atas. Logo ini ditampilkan untuk melihat proses perubahan logo dari waktu ke waktu. Logo pertama komunitas ini mengadaptasi bentuk belangkon dan menjadikan filosofi belangkon sebagai pelindung (dari piranti lunak berbayar) sebagai filosofinya

Corak dan warna coklat tua dan oranye (dekat dengan coklat muda) adalah ciri khas belangkon yang menggunakan kain batik sebagai bahan pembuatnya. Namun kehadiran tulisan 'BlankOn' di bawah gambar dengan merubah huruf 'O' dengan simbol 'Power' atau tombol untuk menyalakan adalah strategi 'pembeda' bahwa bukan belangkon penutup kepala yang dimaksud melainkan sesuatu yang berhubungan dengan teknologi (merujuk simbol tombol power). Nuansa Jawa dalam logo ini sangat kentara, sehingga berimplikasi pada dua pemaknaan. Makna pertama adalah makna yang kemungkinan diinginkan (oleh pembuat logo, yaitu anggota komunitas) dipahami oleh masyarakat ketika melihat logo ini, yaitu adanya harmonisasi unsur lokal Indonesia (Jawa) dengan unsur global. Dikatakan demikian karena BlankOn, jika dipisah menurut huruf kapital menjadi *Blank* dan *On*, kedua kata ini berasal dari Bahasa Inggris yang menjadi bahasa Internasional, bahasa Inggris juga merupakan bahasa utama teknologi yang ada di dunia, karena dianggap sebagai Bahasa yang dimengerti oleh sebagaian besar manusia di bumi. Penggabungan kedua kata sehingga menjadi kata 'BlankOn' ternyata menjadi kata

yang merujuk pada benda yang dipahami masyarakat Indonesia sebagai ‘belangkon’ atau penutup kepala di kebudayaan Jawa dan Sunda.

Makna kedua adalah adanya dominasi etnis tertentu, artinya komunitas ini bisa jadi didominasi oleh kelompok etnis Jawa dan Sunda saja sehingga pemilihan logonya tidak mewakili suku atau etnis lainnya. Pemaknaan ini tentunya disadari oleh Komunitas BlankOn, sehingga logo ini diganti menjadi logo yang baru pada



Gambar 3.5 Logo Distro Linux Ubuntu

tahun 2008 (lihat gambar 3.3). Dalam persoalan warna, secara kebetulan warna yang dipakai pada logo BlankOn pertama adalah coklat dan oranye juga merujuk pada logo Ubuntu<sup>33</sup> di samping. Hal ini terkait juga dengan kenyataan bahwa sebagian anggota Komunitas BlankOn juga merupakan anggota Komunitas Ubuntu Indonesia dan BlankOn merupakan piranti lunak yang “diturunkan” dari Ubuntu. Ketika dirilis pertama kali, “induk” dari Blankon Linux adalah Fedora, namun setelah vakum dua tahun, komunitas ini dihidupkan kembali, terutama oleh Komunitas Ubuntu Indonesia yang merasa tergerak untuk kembali membangun Linux versi Indonesia.

Sedangkan logo kedua (2008), berwarna hijau dengan penghilangan unsur jawa yaitu bentuk belangkon dan warna coklat. Namun, logo ini dibuat dalam bentuk menyerupai alat penutup kepala yang lebih modern yaitu helm. Unsur silver dan hijau dengan teknik pewarnaan transparansi menegaskan ke-modernan yang menjadi ciri khas BlankOn sebagai komunitas berbasis internet dan FOSS (*Free and Open Source Software*). Warna hijau ini senada dengan warna tema latar BlankOn yang bernuansa hijau karena mengambil tema dari Aceh dengan nama Rilis Mouligue.

<sup>33</sup> Ubuntu adalah salah satu distro penyedia piranti lunak berbasis linux. Ubuntu juga dikembangkan oleh komunitas dan memiliki percabangan komunitas di berbagai Negara di dunia, termasuk Indonesia.



Gambar 4 Logo BlankOn ke 2 (helm hijau)

Perubahan logo ini dengan penyesuaian warna dan bentuk gambar dapat dilihat sebagai proses negosiasi tanpa meninggalkan tujuan resistensi. Dapat dikatakan bahwa resistensi yang dilakukan oleh komunitas BlankOn bernegosiasi dengan ciri khas daerah lain di Indonesia (selain Jawa) dengan asumsi untuk memperluas keanggotaan ke seluruh Indonesia sekaligus memperkuat proses resistensi tersebut. Melalui perubahan logo dan warna dasar logo, sentimen terhadap kekhasan daerah tertentu diminimalisir dan menyebarkan ciri khas ke daerah yang lain. Hal ini juga sebenarnya telah dilakukan sejak rilis ketiga, dimana nama rilis BlankOn mengambil tema yang berasal dari Bugis dengan nama Rilis “Lontara”. Pada rilis setelahnya pun, nama daerah dan pahlawan yang berasal dari luar Pulau Jawa menjadi nama-nama rilis secara bergantian

Selain unsur kedaerahan, unsur modern tentu saja menjadi salah satu yang dipertimbangkan. Pada logo kedua yang berwarna hijau ini tulisan ‘BlankOn’ tidak mengalami perubahan dengan masih menggunakan simbol ‘power’ sebagai pengganti huruf ‘O’. hal ini dapat diartikan sebagai sinkronisasi modern yang dibuat untuk lebih meng-global-kan BlankOn itu sendiri. Sebagai logo yang terdaftar secara hukum, logo ini masih dapat digunakan hingga saat ini, mengingat logo baru belum tersosialisasikan dengan sempurna di seluruh Indonesia.

Unsur hijau sebagai warna juga merupakan pertimbangan lain. Merujuk pada warna yang digunakan, secara terpisah, pada tahun 2010 ketika merilis BlankOn Ombilin, Komunitas BlankOn juga merilis BlankOn Sajadah, yakni sistem operasi komputer berbasis BlankOn dengan tampilan Islami yang dilengkapi fitur-fitur pendukung seperti pengingat waktu sholat, arah kiblat, Al Quran dan terjemahan, tartil Quran, pembaca hadist dan kalender hijriyah. Warna

yang digunakan dalam paket sistem operasi ini adalah hijau, hijau yang senada dengan logo kedua BlankOn<sup>34</sup>. Representasi warna hijau, dalam konteks Indonesia merujuk pada eksistensi Islam di Indonesia, sehingga dengan asumsi inilah Komunitas BlankOn menggunakan warna dasar hijau sebagai warna dasar utama dalam sistem operasi BlankOn Sajadah. Maka, dari dua konteks ini dapat kita simpulkan bahwa Komunitas BlankOn secara sadar menjadikan warna hijau sebagai representasi warna yang dipengaruhi oleh Islam. Baik logo maupun layar yang ada dalam BlankOn Sajadah<sup>35</sup>, berbagi konsep yang sama mengenai warna hijau yang merujuk pada warna bernuansa Islam.



Komunitas BlankOn dalam memilih warna hijau tentunya juga memandang pada peta konsep masyarakat Indonesia tentang warna hijau yang menjadi warna dasar beberapa partai Islam yang menjadi partai besar. Selain itu, warna hijau di Indonesia juga merupakan warna yang digunakan oleh organisasi massa seperti Nahdhatul Ulama sebagai warna logo organisasi. Sehingga konsep mengenai warna hijau di Indonesia dekat dengan organisasi Islam.

Logo kedua berwarna hijau dan menggunakan gambar helm merupakan logo yang terdaftar di Departemen Hukum dan Ham sebagai logo resmi komunitas BlankOn. Logo dengan konsep helm sebagai objek gambar dipilih untuk menggantikan belangkon yang sebelumnya hadir sebagai logo awal tentu saja menarik. Jika kita cermati sebagai logo yang bernuansa transparan dan silver logo ini hadir bersamaan dengan tren transparan yang menjadi salah satu ciri khas

<sup>34</sup> Lihat gambar Desktop BlankOn Sajadah

<sup>35</sup> <http://sajadah.blankonlinux.or.id>

tampilan komputer beberapa tahun terakhir. Perubahan ini tentu beralasan, helm lebih “netral” daripada belangkon, helm lebih bisa diterima oleh semua kalangan sebagai penutup kepala modern daripada sebuah belangkon yang identik dengan unsur Jawa. Namun, esensinya tetap sama yaitu sebagai pelindung.

(Gambar Logo BlankOn kedua yang diadaptasi dalam animasi pinguin berhelm)



Namun, seiring dengan berjalannya waktu dan semakin banyaknya pengguna yang tersebar di seluruh Indonesia, karena Komunitas BlankOn banyak diminta oleh pemerintah daerah ‘mengawal’ proses migrasi piranti lunak ilegal ke legal, maka pada 2011 pada saat kopi darat (pertemuan di dunia nyata), komunitas ini berniat mengganti logo. Alasan yang mendasari adalah kesederhanaan dalam publikasi dan pembentukan citra yang lebih melekat. Logo yang baru akhirnya dirilis pada Desember 2011, meski beberapa kalangan masih ‘menyukai’ logo helm (gambar 3.2), namun sosialisasi logo baru sangat gencar dilakukan oleh para anggota komunitas.

Di bawah ini merupakan logo yang berlaku dalam komunitas saat ini.

**oi BlankOn**

Gambar 3.2 Logo BlankOn saat ini

Sebenarnya logo ini adalah transformasi dari dua logo sebelumnya. Logo ini diresmikan pada tanggal 4 Desember tahun 2011 sebagai ganti dari dua logo terdahulu. Logo ini merupakan simbol yang akan dibahas menggunakan teori semiotik yang mengacu pada konsep mitos Barthes. Logo ini didominasi oleh tulisan dengan font khusus yang tersedia di sistem operasi BlankOn Linux. Sebelum tulisan 'BlankOn' terdapat simbol yang menyerupai angka nol (0) dan angka satu (1). Hal ini merupakan representasi dari angka biner nol dan satu yang menjadi 'bahasa' pemrograman.

Angka nol dan satu dalam pemrograman merupakan angka yang krusial karena angka inilah yang menjadi kode yang bisa 'dimengerti' oleh komputer. Jika menggunakan tabel 3.1 yang dibuat oleh Barthes maka akan didapatkan penjabaran sebagai berikut :

<b>Denotasi</b>	<b>1. Penanda</b> Angka 0 (nol) Angka 1 (satu)	<b>2. Petanda</b> Angka dalam bilangan biner
<b><u>BAHASA</u></b>	<b>3. Tanda</b> Kode yang menjadi bahasa pemrograman untuk membuat program dalam komputer <b>I PENANDA</b> Nol berarti kosong / belum dimulai Satu berarti isi / mulai	<b>II PETANDA</b> Urutan nol ke satu adalah transformasi dari sesuatu yang tidak ada menjadi ada
<b><u>MITOS</u></b> <b>Konotasi</b>	<b>III TANDA</b> Simbol nol dan satu bukanlah angka biasa di dalam komputer dan di dalam angka itu sendiri termuat makna bahwa dengan kehadiran BlankOn menjadikan seseorang yang tidak tahu (kosong) menjadi tahu (ada/menyalah)	

Tabel 3.1 Pemaknaan Angka Nol (0) dan Satu (1) dalam Logo BlankOn

Tabel dengan konsep Barthes di atas menunjukkan bahwa inti dari logo ini terletak pada simbolisasi angka. Angka yang biasanya dijadikan tata urutan, dalam

konteks logo ini menjadi penanda bahwa kehadiran BlankOn sebagai piranti lunak alternatif merupakan langkah dimulainya perubahan. Angka satu, dipakai untuk menunjukkan bahwa mulai dari komunitas ini satu langkah awal menuju perkembangan teknologi telah dimulai. Penanda satu ini didahului oleh angka nol yang menjadi representasi dari belum dimulainya sesuatu (pergerakan menuju kemajuan). Nol, merepresentasikan kekosongan, kemandegan, dan ketiadaan sesuatu, dalam konteks ini diarahkan pada ketiadaan usaha untuk memajukan bangsa.

Dengan kata lain, komunitas BlankOn melalui angka nol dan satu menunjukkan dimulainya usaha untuk maju. Maju disini dapat diartikan dalam kemajuan teknologi karena BlankOn merupakan komunitas berbasis teknologi internet. BlankOn membuat kesadaran muncul, kesadaran bahwa sebagai manusia Indonesia hendaknya mulai untuk membuat sendiri apa yang dibutuhkan, tidak lagi membiarkan kekosongan (ketidaksadaran) mendominasi alam pikir yang merasa nyaman memakai produk jadi atau produk bajakan. Ketidaksadaran itu menyebabkan masyarakat kosong (nol) dan selama ini berperan penting sebagai konsumen. Komunitas BlankOn dengan logo ini mengajak untuk berhitung (mulai melangkah) satu langkah ke depan, yakni dengan menyadari bahwa yang selama ini dipakai dengan mudah dan yang selama ini diperbanyak terutama dengan cara illegal adalah produk buatan kapitalis.

Produk ini tidak disinggung secara lugas oleh komunitas melalui halaman web yang ada, namun dalam wawancara, beberapa responden menanggapi negatif keberadaan perusahaan yang mendominasi pasar software di dunia. Produk keluaran Microsoft ini selalu dianggap memudahkan karena konsumen tidak lagi asing dengan sistematika tampilan dan teknis yang dikemas oleh Microsoft. Namun memudahkan dalam hal ini juga dijadikan alasan mengapa Windows bukan produk yang mendidik karena kode sumbernya tertutup, sehingga konsumen tidak dapat mengetahui kode sumber tersebut. Kode sumber dipakai untuk mengolah *software* sesuai dengan yang dibutuhkan.

Melalui logo ini, komunitas BlankOn ingin lebih dikenal sebagai komunitas pembuat piranti lunak yang meresistensi keberadaan piranti lunak yang

mendominasi pasar Indonesia. Dalam resistensinya nilai keIndonesiaan dimunculkan melalui logo baru ini, dengan mengusung warna merah, hitam dan putih sebagai warna dasar dari logo menjadikan logo ini kental dengan keIndonesiaan.

Secara historis, dalam kurun waktu beberapa tahun saja, logo dari komunitas BlankOn sudah berganti sebanyak tiga kali. Menariknya adalah, sebagai sebuah komunitas yang meresistensi perusahaan kapitalis, komunitas yang muncul pada periode awal dasarwarsa millennium ini mengalami perubahan ciri khas yang diusung. Hal ini terlihat dari perubahan gambar, warna dan font yang dipilih menjadi logo. Oleh karenanya peneliti merasa perlu membahas dua logo sebelumnya sebagai komparasi perubahan pemaknaan dalam berkomunitas

Perubahan ini dapat dibuktikan kembali bahwa negosiasi yang berlangsung merupakan salah satu usaha untuk memperkuat resistensi, meski komunitas ini dimulai di Jawa dan berkembang di Jawa. Tetapi persebaran penggunaan lebih banyak dilakukan di daerah luar Jawa, dengan sasaran pengguna awal yang (mungkin) belum mengenal sistem operasi lain selain BlankOn. Negosiasi ini terus berlangsung, dan akhirnya anggota komunitas bersepakat untuk mengganti logo helm hijau ini dengan logo yang lebih sederhana. Alasan dari anggota dalam perubahan logo ini supaya lebih bisa melekat sebagai sebuah logo, lebih sederhana dan mudah diingat serta dibuat.

Pada logo terakhir yang sederhana tersebut imaji mengenai transparansi dan penutup kepala hilang sama sekali. Penonjolan angka sebagai logo lebih ditekankan, dengan demikian, sebagaimana penjelasan peneliti pada awal sub bab ini mengenai analisis logo, logo terakhir menekankan pentingnya transformasi nol (0) ke satu (1). Sehingga makna Blank-On (0-1) menjadi makna utama dari logo tersebut. Perubahan ini menjadikan negosiasi lebih terlihat, semangat untuk meresistensi masyarakat yang masih “kosong” (nol) diharapkan lebih meluas.

Dapat disimpulkan juga bahwa perubahan logo merupakan salah satu strategi dalam menaturalisasi tanda yang pada awalnya bernuansa simbol Jawa yakni Belangkon, menjadi simbol yang digital 0 dan 1. Simbol yang berubah ini

selain sebagai langkah negosiasi juga merupakan penyederhanaan yang merujuk pada pembentukan lingkungan berteknologi. Perubahan ini jika dipandang dari sudut pandang Barthes melalui mitos, maka mitos belangkon sebagai representasi Jawa dieliminasi sebagai usaha untuk menaturalkan simbol logo komunitas. Dengan alasan penyederhanaan komunitas ini mendigitalkan logo mereka yang tadinya berupa gambar hingga menjadi logo yang hanya berupa angka atau font saja. Mitos angka yang dikonotasikan sebagai digital dipakai oleh pembuat logo. Maka, perubahan logo adalah salah satu strategi ganda disamping untuk menghilangkan simbolisasi etnis tertentu, juga menaturalisasikan logo sebagai logo digital yang lahir dalam komunitas berbasis teknologi.

#### 4.1.2 Komunitas Blankon dalam Konten Laman Web

Sebagaimana dikemukakan oleh Benny Hoed bahwa semiotik memusatkan perhatiannya pada tanda, baik pada aspek verbal maupun aspek nonverbal.(2011). Aspek non verbal berupa gambar dan logo telah dibahas di subbab sebelumnya, oleh karena itu pembahasan aspek verbal berupa tulisan dalam laman web akan dibahas pada bagian ini. Teks yang akan dianalisis dalam tesis ini adalah teks-teks yang terdapat pada laman resmi komunitas blankOn, terutama pada tautan Misi BlankOn, yaitu <http://dev.blankonlinux.or.id/wiki/Misi>. Misi BlankOn tersebut terbagi dalam tiga bagian penting, yakni (1) *Misi Proyek BlankOn*, (2) *Proses Transformasi Blank menjadi On*, dan (3) *Daftar Singkat Indikator Keberhasilan*. Teks-teks tersebut kemudian dianalisis sebagai wacana karena mereka merupakan hasil rumusan pikiran manusia yang dituangkan secara verbal melalui bahasa, sehingga menjadi sebuah produk dan praktik bahasa. Selain itu, teks-teks tersebut dihasilkan kumpulan individu yang bergabung menjadi sebuah komunitas BlankOn yang didasari sudut pandang tertentu. Sudut pandang tersebut dipegaruhi oleh kebudayaan yang melatari komunitas tersebut.

Tampilan web yang berisi detail misi di atas adalah data pertama yang dianalisis, karena sebagai web yang dapat diakses oleh siapa saja, laman mengenai misi ini merupakan laman yang disediakan sejak pertama kali kita membuka

[www.dev-blankonlinux.or.id](http://www.dev-blankonlinux.or.id). Awal laman misi ini berisi kalimat mengenai tujuan dibentuknya komunitas sebagaimana yang tertulis:

*“Proyek [BlankOn](#) bertujuan untuk mengembangkan ekosistem baru dalam konteks perangkat lunak bebas dan terbuka. Pengembangan dilakukan dengan cara meningkatkan kecakapan sumber daya lokal sehingga mampu dan kompeten di dalam pengembangan perangkat lunak bebas dan terbuka, mulai dari yang teknis seperti pengembangan aplikasi dan distribusi Linux, hingga hal-hal non-teknis seperti kepemimpinan dan kemampuan membangun komunitas hingga solusi komersial berbasis [BlankOn](#)”*

Kalimat “mengembangkan ekosistem baru” merupakan representasi kebaruan yang dapat dimaknai sebagai perubahan menuju hal yang baru-dan hal baru ini dianggap lebih baik dari sebelumnya. Pemilihan diksi “ekosistem” yang sebenarnya merupakan substitusi dari kata “kelompok/ komunitas” adalah strategi yang dibuat oleh pembuat website untuk menunjukkan bahwa mereka menginginkan terbangunnya sebuah ‘ekosistem’ dalam internet untuk bersama – sama melakukan pembaruan.

Pada bagian *Misi Proyek BlankOn*, teks yang dikemukakan oleh komunitas BlankOn memiliki tujuan untuk memberikan gambaran kepada pembaca tentang misi jangka panjang mereka dan bagaimana mereka mewujudkannya. Misi tersebut juga mengungkapkan harapan-harapan mereka, penjabaran sistem kerja, dan pendapat atau komentar mereka sendiri terhadap misi tersebut. Tujuan Komunitas BlankOn seperti yang dinyatakan dalam *Misi Proyek BlankOn* adalah untuk mengembangkan ekosistem baru dalam konteks perangkat lunak bebas dan terbuka. Mereka menggunakan istilah *ekosistem* yang menurut mereka adalah kumpulan perorangan, entitas pendidikan, perusahaan, dan organisasi baik nirlaba, komersial maupun pemerintahan, yang menggunakan BlankOn sebagai landasan dalam melakukan kegiatannya. Ekosistem sendiri dalam KBBI berarti:

**eko·sis·tem** /ékosistem/ *n* **1** keanekaragaman suatu komunitas dan lingkungannya yg berfungsi sbg suatu satuan ekologi dl alam; **2** komunitas organik yg terdiri atas tumbuhan dan hewan, bersama habitatnya; **3** keadaan khusus tempat komunitas suatu organisme hidup dan komponen organisme tidak hidup dr suatu lingkungan yg saling berinteraksi<sup>36</sup>

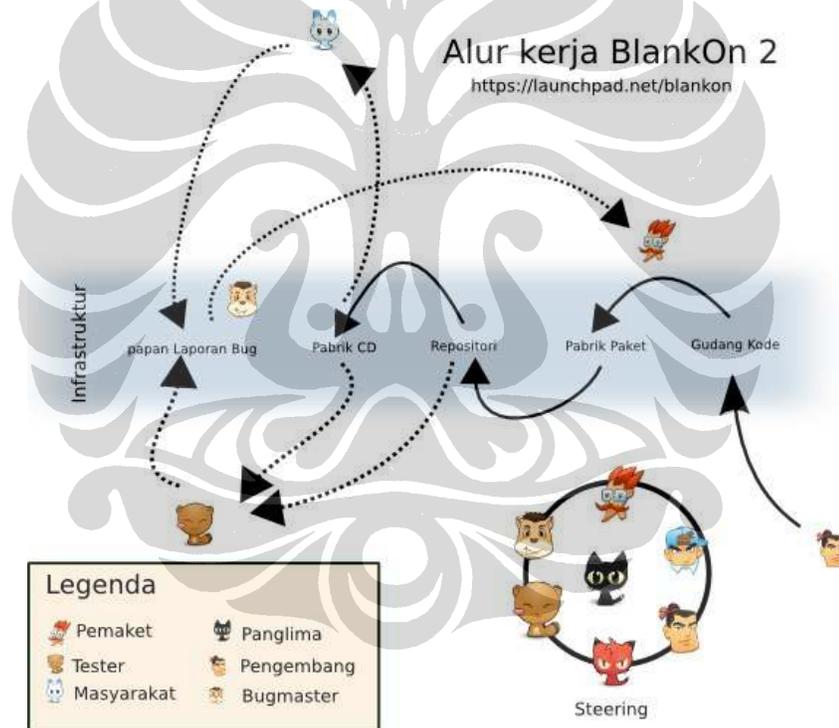
*Ekosistem* inilah yang pada dasarnya menjadi tujuan utama komunitas BlankOn. Salah satu pernyataan mereka yang penting untuk dianalisis adalah ketika mereka mengatakan, “Di sini, terdapat orang-orang yang semula berjiwa konsumtif namun setelah terjun dan terlibat dalam ekosistem, menjadi orang-orang yang berjiwa produsen dan inovatif.” Pernyataan tersebut menunjukkan adanya kekuatan dalam komunitas BlankOn yang mampu mengubah perilaku dan sudut pandang manusia, dalam hal ini anggota mereka menjadi individu-individu yang berjiwa produsen dan inovatif. Mereka mempertentangkan kata *konsumtif* dengan *produktif* yang dapat dijadikan sebuah indikasi ideologi yang mereka anut. Lebih lanjut mereka menyatakan:

*“Ekosistem yang diharapkan tercipta adalah kumpulan perorangan, entitas pendidikan, perusahaan, dan organisasi baik nirlaba, komersial maupun pemerintahan, yang menggunakan [BlankOn](#) sebagai landasan dalam melakukan kegiatannya. Di sini, terdapat orang-orang yang semula berjiwa konsumtif namun setelah terjun dan terlibat dalam ekosistem, menjadi orang-orang yang berjiwa produsen dan inovatif. Dalam ekosistem, orang-orang dirangsang untuk menghasilkan, apa pun bentuknya, mulai dari kode, pemikiran-pemikiran, karya seni, hingga kegiatan-kegiatan bisnis yang menguntungkan.”*

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hall bahwa orang – orang yang tergabung dalam kultur budaya yang sama akan memahami tatanan konsep yang sama, imaji dan ide – ide yang memungkinkan mereka untuk berpikir dan merasakan ‘dunia’ dan menginterpretasikan dunia dalam cara yang sama. Ideologi adalah mengenai ‘ide’ yang dipegang bersama oleh kelompok sosial dalam kehidupan sehari – harinya. Ideologi juga mengindikasikan bahwa ide ini di

<sup>36</sup> KBBI daring dipunggah dari //http://pusatbahasa.diknas.go.id

organisir dengan cara – cara tertentu. Lebih lanjut ditegaskan pula, bahwa karena ideologi sebuah kelompok mempersepsi dan memahami dunia dengan cara yang tertentu, dan berlangsung secara konsisten<sup>37</sup>. Cara pandang mengenai ekosistem dan komunitas dalam hubungannya dengan masyarakat tampak pada gambar di bawah ini, dimana komunitas BlankOn menempatkan masyarakat sebagai entitas yang mendukung berkembangnya ekosistem baru. Gambar di bawah ini merupakan salah satu representasi komunitas yang menggambarkan alur kerja dengan pelibatan berbagai unsur dan ide mengenai produksi *software*. Garis lurus merupakan simbolisasi kewajiban dimana yang garis tersebut merupakan lambang mekanisme kerja dengan tataran yang komando. Sedangkan garis putus-putus merupakan mekanisme kerja dengan tataran koordinasi.



Ikon-ikon (c) Zeus Box Studio, <http://www.zeusbox.org>

Ide mengenai ekosistem baru inilah yang dibangun oleh komunitas BlankOn dimana internet merupakan ruang hidup dan interaksi antar anggota. Internet sebagai ruang hidup komunitas adalah elemen yang terpenting, karena dalam

<sup>37</sup> Thwaites, Davis dan Mules, 2002: 233

dunia nyata komunitas ini hanya mengadakan konferensi tahunan yang diselenggarakan setahun sekali dengan tuan rumah penyelenggara yang berubah setiap tahunnya. Dari sini dapat dilihat bahwa sebagai komunitas pertemuan dan interaksi di internet adalah hal yang vital, rasa kebersamaan sebagai komunitas justru terbangun dalam kanal IRC dalam chatting atau sekedar mengomentari update status yang dilakukan anggota komunitas. Interaksi yang dibangun dalam dunia internet mengeliminasi perlunya gaya dalam busana dan jarak karena perbedaan latar belakang komunitas. Karena sebenarnya Komunitas BlankOn bukanlah sekumpulan *programmer* yang berprofesi sama, namun profesi mereka berbeda<sup>38</sup>. Dalam konferensi yang diadakan setiap satu tahun sekali, peneliti berkesempatan hadir sebagai peserta pada Juli 2011 lalu. Tampak dalam gambar (Lampiran 7) keberagaman usia, dan profesi peserta yang sebagian besar merupakan anggota komunitas BlankOn.

Dengan demikian simbolisasi secara nyata dalam lingkungan komunitas terwujud bukan melalui perlambangan dalam kegiatan konsumsi atau produksi yang nyata/*real* namun lebih pada penggunaan simbol dalam berbagai media atau jaringan sosial di internet. Dalam gambar di atas juga muncul ide mengenai *gift culture*, dimana terlihat sebagai komunitas yang memproduksi sistem operasi dan *software*, Komunitas BlankOn menjadikan *steering team* berada dalam lingkaran tak terputus yang merepresentasikan keterkaitan saling memberi dan menerima dalam kelompok. Sedangkan masyarakat, meskipun tidak berada dalam lingkaran produksi, dilambangkan berada pada gambar bagian paling atas yang dapat dikonotasikan sebagai bagian paling vital dan penting, sebagai konsumen yang mendapatkan BlankOn secara gratis bahkan berhak untuk berpartisipasi dalam proses pelaporan kekurangan *software* atau sistem operasi yang dibuat oleh Komunitas BlankOn.

Masyarakat juga hadir dalam skema dan indikator keberhasilan yang tercantum dalam laman web yang menjadi data penelitian. Pada bagian skema terlihat bahwa pandangan komunitas mengenai masyarakat Indonesia adalah

---

<sup>38</sup> Lihat Irwan, "Menjadi Pengembang BlankOn, Sebuah Ajakan untuk membangun Negri, 2011.

masyarakat yang mengkonsumsi produk luar negeri. Sebagai mana tampak di bawah ini:

Saat ini mental kebanyakan dari kita adalah mental pembeli dan pengguna. Pasar dalam negeri dipenuhi barang-barang dan produksi luar negeri.



BlankOn ingin berpartisipasi dalam mengubah mental tersebut menjadi mental produsen dan penghasil. Ekosistem yang dicita-citakan merupakan sarana untuk mencapai transformasi ini.



Pada gambar skema di atas komunitas BlankOn membuat dua bagan yang menuntun dan membantu pembaca untuk memahami secara utuh mekanisme *produksi* dan *konsumsi* yang bekerja baik di dalam Indonesia maupun di luar negeri. Selama ini sebagian besar penduduk di Indonesia dianggap oleh mereka bermental konsumtif yang selalu meyerap segala produk-produk asing. Oleh karena itu, komunitas BlankOn ingin berpartisipasi dalam mengubah mental tersebut menjadi mental produsen dan penghasil dengan membentuk *ekosistem* BlankOn. Kata *transformasi* digunakan karena mereka menginginkan perubahan total dengan arah yang berlawanan, yang mengubah bangsa Indonesia sebagai bangsa konsumen menjadi bangsa produsen. Komunitas tersebut menginginkan bangsa Indonesia berproduksi secara aktif, sehingga produk-produknya dapat dipasarkan dan digunakan oleh masyarakat dunia.

Sedangkan di bagian bawah laman web, selain menghadirkan skema, pembuat web juga menampilkan daftar indicator keberhasilan, sebagaimana tampak dalam tangkapan layar di bawah ini:

Orang Indonesia

Produk Dalam Negeri

Produk Dalam Negeri

Produk Dalam Negeri

Produk Dalam Negeri

### Daftar Singkat Indikator Keberhasilan

Berikut adalah beberapa contoh hal-hal yang menjadi indikator keberhasilan misi proyek ini. Tidak perlu semua contoh di bawah tercapai, bila ada 2-3 contoh di bawah yang terealisasi, maka proyek **BlankOn** sudah dapat dikatakan cukup membawa perubahan baru di Indonesia.

- Saya pelajar di tempat terpencil, saya mengakses materi wikipedia secara luring dengan menggunakan komputer murah ber-**BlankOn**
- Saya penyandang cacat tuna netra, saya menggunakan komputer **BlankOn** untuk mengakses Internet
- Saya korban bencana alam, saya berkomunikasi menggunakan sistem telekomunikasi darurat yang ditenagai oleh **BlankOn**
- Saya petani, saya menggunakan solusi pengairan yang diatur menggunakan sistem **BlankOn**
- Saya pemilik studio desain grafis dan animasi, semua perangkat lunak yang digunakan di studio saya merupakan perangkat lunak bebas dan terbuka, salah satunya adalah **BlankOn**.
- Saya pengusaha di bidang telekomunikasi, saya menjual telepon genggam yang beberapa komponen perangkat lunak di dalamnya dikembangkan oleh **BlankOn**
- Saya gubernur di salah satu provinsi di Sumatra, saya menginstruksikan penggunaan bahasa dan aksara asli untuk komunikasi resmi. Kami gunakan **BlankOn** untuk melaksanakan hal itu
- Saya seorang jendral, sistem komunikasi tempur pasukan saya dikembangkan bersama-sama Tim **BlankOn**
- Saya presiden, saya menginstruksikan penggunaan perangkat lunak bebas terbuka dan penggunaan data dengan format terbuka di seluruh jajaran pemerintahan saya
- Saya pengusaha dari Vietnam, saya menggunakan aplikasi yang saya kembangkan bersama Tim **BlankOn** untuk meningkatkan efisiensi di perusahaan
- Saya pengusaha komputer di Malaysia, saya menjual komputer saya dengan sistem operasi **BlankOn** di dalamnya
- Saya milioner asal Afrika Selatan, di dalam distribusi Linux buatan saya, terdapat program yang awalnya dikembangkan di **BlankOn**

Attachments

Download in other formats:  
Plain Text

trac  
Powered by Trac 0.11.2  
By Edgewall Software.

Fajar baru perangkat lunak legal dan kreatif, untuk, dan oleh anak negeri

Gambar Tangkapan Layar bagian bawah <http://dev.blankonlinux.or.id/wiki/misi>

Pada bagian *Daftar Singkat Indikator Keberhasilan*, komunitas BlankOn menyebutkan 12 (dua belas) indikator keberhasilan mereka. Akan tetapi, tidak kesemua dua belas contoh tersebut harus dicapai atau terpenuhi. Proyek BlankOn sudah dapat dikatakan berhasil, apabila sudah terdapat dua sampai tiga indikasi yang terpenuhi. Dengan demikian, BlankOn sudah dapat mengatakan bahwa mereka telah membawa perubahan baru di Indonesia dengan cukup signifikan. Indikator-indikator tersebut mencakup kemudahan akses BlankOn, cakupan pengguna BlankOn (petani, penyandang cacat, pengusaha, pemerintah, masyarakat luar negeri), fungsi BlankOn dalam komunikasi dan keadaan darurat/bencana.

Dari konten web mengenai indikator keberhasilan tersebut dapat dilihat bahwa para pengembang awal dari *software* ini memiliki keinginan atau cita-cita

yang menurut mereka mulia. Konsep bahwa setiap manusia di muka bumi ini memiliki hak yang sama untuk mendapatkan sebuah layanan piranti lunak yang tidak berbayar. Mereka menyamakan konsep sebuah *software* selayaknya sebuah udara yang bebas dihirup siapa saja tanpa harus mengeluarkan biaya. Konsep yang mereka kembangkan ini tentu saja memiliki alasan yang kuat mengenai sebuah visi yaitu bahwa kebutuhan akan *software* kedepannya nanti akan memiliki peranan yang sangat penting yang dapat disejajarkan dengan udara. Pandangan tersebut saat sekarang ini hampir terbukti, karena meskipun piranti lunak belum mencapai kedudukan penting seperti layaknya udara yang dihirup manusia (yang akan mati jika mereka tidak menghirup udara), namun telah sampai pada sebuah tingkat kebutuhan yang cukup tinggi. Hal ini dapat dilihat dari kebutuhan akan komunikasi, kebutuhan akan keterhubungan manusia satu dengan manusia yang lain tanpa melalui jarak atau kebutuhan akan informasi yang cukup tinggi yang kesemuanya melibatkan sebuah perangkat bernama teknologi, maka dapat dipahami bahwa visi yang digulirkan oleh pengembang awal Linux terbukti.

Menurut teks ini betapa akan sangat merugikan semua manusia apabila mereka yang dalam kesehariannya membutuhkan teknologi informasi yang berdasar pada penggunaan komputer harus mengeluarkan biaya yang tidak sedikit untuk membayar lisensi dari piranti lunak yang mereka gunakan. Kondisi tersebut jika ditinjau dari segi bisnis memang merupakan ladang yang sangat menggiurkan, namun dari sudut pandang Komunitas BlankOn, melalui diagram konsumen-produsen tersebut, keadaan komersialisai semacam itu harus dirubah, dimana masyarakat Indonesia lah yang menjadi produsen atas kebutuhannya tidak lagi bergantung pada produk luar negeri (Microsoft).

Wacana mengenai kebangsaan juga mengemuka dalam teks web di atas, dimana dalam web ditunjukkan pandangan komunitas (pembuat web) terhadap ke-Indonesiaan. Terlepas dari teks yang menampilkan sisi negatif Indonesia sebagai negara konsumen, dalam dokumentasi BlankOn peneliti menemukan bahwa ideologi Kebangsaan menjadi salah satu dasar berjalannya komunitas ini. Ideologi ini menjadikan komunitas BlankOn sebagai komunitas yang menjadikan nilai-nilai kearifan lokal budaya sebagai semangat perkembangan komunitas.

BlankOn yang memang mendasarkan produk pada distro Linux yaitu Ubuntu memasukkan unsur – unsur Indonesia pada produk yang dirilisnya. Unsur Indonesia ini dimasukkan sebagai upaya perluasan konsumen pada pemakai di Indonesia.



Ideologi kebangsaan yang dihadirkan dalam konten web komunitas BlankOn pada akhirnya membawa mereka kepada sebuah cita-cita besar yang ingin mereka wujudkan yaitu keinginan agar Indonesia menjadi sebuah negara yang lebih baik karena tidak menggunakan piranti bajakan. Ideologi kebangsaan tersebut juga terlihat dari penggunaan gambar di atas dalam laman web yang menjadi data. Simbolisasi di atas menggunakan jempol sebagai mitos yang mewakili sesuatu yang baik dan layak. Jempol merupakan salah satu cara masyarakat untuk menghargai sesuatu. Tangan yang mengangkat ibu jari tersebut ditampilkan dalam lingkaran dengan latar belakang warna merah dan putih, disertai tulisan “Buatan Indonesia”. Maka, dari denotasi yang hadir, yang dikaitkan dengan mitos mengenai jempol serta bendera negara Indonesia, gambar di atas memiliki makna konotasi yang baru yakni pengakuan kelayakan bagi produk yang dihasilkan oleh Indonesia. Gambar ini menguatkan posisi komunitas BlankOn sebagai produsen sistem operasi komputer di Indonesia, konotasi yang ingin mereka hadirkan adalah bahwa produk Indonesia termasuk BlankOn merupakan produk yang bagus dan layak. Konotasi ini efektif jika mengkaitkan mitos tersebut dengan ideologi kebangsaan atau cinta tanah air yang direpresentasikan melalui konsep impian atau cita-cita mengenai Indonesia yang berdikari.

Keinginan atau cita-cita besar tersebut hanya bisa diwujudkan apabila adanya kesamaan persepsi dari seluruh lapisan masyarakat Indonesia dari level atas hingga level bawah. Masyarakat dari kalangan akademisi hingga kalangan pemerintahan. Kesepahaman yang berusaha untuk dicapai ini hanya mungkin diwujudkan dalam sebuah kerangka berpikir yang sama. Pada akhirnya upaya yang dilakukan guna menyamakan persepsi tersebut secara halus tanpa menggunakan bentuk-bentuk kekerasan kepada masyarakat, maka mereka melakukan sebuah tindakan hegemoni yang dibuat melalui logo dan gambar sehingga masyarakat secara tanpa sadar mengerti dan memahami pentingnya sebuah harapan yang ingin diwujudkan oleh Komunitas BlankOn ini.

#### **4.2 Komunitas BlankOn dalam Wawancara**

Komunitas BlankOn merupakan komunitas yang berbasis teknologi informasi dan internet. Komunikasi yang terjalin adalah komunikasi melalui media internet, baik melalui *chat room* di kanal IRC #blankon, mailing list, ataupun melalui jejaring sosial seperti Facebook, twitter ataupun Kaskus. Demikian pula yang dilakukan oleh peneliti, yang melakukan wawancara melalui media surel maupun jejaring sosial. Hasil wawancara menunjukkan terdapat sembilan responden yang bersedia untuk diwawancarai secara tertulis dengan pertanyaan yang bersifat terbuka. Kesembilan responden merupakan pengembang aktif dalam Komunitas BlankOn, salah satunya adalah responden kunci (R1) yakni Bapak Rusmanto selaku ketua YPLI.

Dari seluruh hasil wawancara tersebut, peneliti membatasi pada dua topik yang menjadi topik penting yang berkaitan dengan analisis dan merupakan panduan wawancara. Topik inilah yang menjadi tata urutan analisis untuk memudahkan sistematika pembahasan. Kedua topik tersebut adalah latar belakang dan alasan. Topik ini menjadi pembahasan representasi yang mengarah pada ideologi yang mendasari komunitas BlankOn.

##### **4.2.1 Latar belakang menjadi anggota komunitas**

Sebagai anggota komunitas, para responden memiliki latar belakang pekerjaan dan pendidikan yang beragam. Komunitas BlankOn jelas merupakan komunitas

yang mengedepankan teknologi informasi, namun beberapa responden justru memiliki pekerjaan di dunia nyata bukan sebagai ahli IT atau *programmer*. Sebagaimana terlihat dalam tabel di bawah ini :

#### Daftar Responden

Kode Responden	Nama	ID di Internet	Usia (tahun)	Pekerjaan	Latar Belakang Pendidikan
R1	Rusmanto Maryanto	Ruslinux	40	Ketua YPLI	UI-Fisika
R2	Arif Syamsudin	Buitenzorg812	32	Pengangguran terstruktur	IPB – SI dan perpustakaan
R3	Supriyadi	Priyess	34	Karyawan swasta (non IT)	Univ. Kartini Surabaya
R4	Alfian Fahmi As-Tsalist	Kokabiel	23	Guru	Universitas Terbuka
R5	Ari Efendi	Zerosix06	23	Mahasiswa (admin sidoarjoku.com)	Univ. Muhammadiyah Sidoarjo
R6	Rahman Yusri Aftian	Aftian	26	Release Manajer BlankOn	-
R7	Utian Ayuba	Utian	28	Wirasawasta TIK	IPB- Meteorologi
R8	Aris E.P	Aris BlankOn	21	Mahasiswa-Instruktur SLIC – Linux Course	Univ. Trunojoyo-Informatika
R9	Abd Aziz Wasik	Astrojim BlankOn	37	Perangkat Desa	

Tabel di atas merupakan deskripsi mengenai responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Keberagaman profesi, latar belakang pendidikan dan usia merupakan ciri khas komunitas ini. Perbedaan dalam profesi atau pekerjaan merupakan salah satu nilai tambah dimana mereka ketika bersama-sama membentuk komunitas akan mendapatkan keberagaman skill dan keahlian<sup>39</sup>, sehingga pendistribusian tugas akan berlangsung lebih baik. Namun dalam

<sup>39</sup> Lihat Irwan, 2011 halaman 46

menjawab pertanyaan mengenai latar belakang bergabungnya mereka ke dalam Komunitas BlankOn, peneliti justru menemukan jawaban yang hampir senada. Sebagaimana yang dikemukakan oleh R2 bawah ini:

## R2

bergabung di komunitas pengembang blankon atas dasar...hanya berdasarkan kenyataan bahwa saya masih perlu untuk terus belajar, belajar dan belajar. di komunitas pengembang blankon, kita, siapapun kita, dengan latar belakang pendidikan apapun kita, bisa saling berbagi dan memberi sesuai dengan kemampuan kita. banyak tim di blankon yang bisa mengakomodir keinginan kita. bergabung di tim pengembangan blankon tidak cuma bicara pemrograman ini, pemrograman itu, tapi juga banyak bicara tentang hubungan antar manusia untuk mencari solusi akan bagaimana meracik/membuat sesuatu yang bisa bermanfaat bagi khalayak banyak. walaupun saya banyak on/off-nya, tapi itu yang menjadi dasar bagi saya untuk bergabung dengan komunitas pengembang blankon. (P11 R2, Lihat lampiran 2)

Jawaban R2 di atas menunjukkan bahwa latar belakang yang dia miliki untuk bergabung dalam komunitas adalah karena keinginannya untuk terus belajar dan berbagi ilmu, tidak hanya ilmu mengenai pemrograman namun juga ilmu tentang humanisme dan bermanfaat bagi orang banyak. Dua poin penting ini, yaitu belajar dan berbagi menjadi sangat ideologis, karena dalam berkomunitas dua konsep ini sangat melekat. Jawaban ini juga hampir sama dengan jawaban yang dikemukakan oleh R3 dan R4 di bawah ini.

## R3

1. karna hidup ini ibadah, maka saya lakukan apa pun dalam rangka ibadah. kalau sumbang sih saya berguna bagi orang lain maka itu adalah amal jariyah saya yang insya Allah selama ada orang yang pakai blankon maka pahala terus mengalir.
2. Blankon adalah komunitas belajar maka saya bergabung dalam rangka belajar karena belajar adalah kewajiban bagi saya.
3. mungkin ini yang bisa saya berikan untuk bangsa sebagai wujud cinta saya pada bangsa. sudah saatnya kita tidak lagi hanya bisa membajak. jadi kesimpulan-nya di blankon saya menemukan 3 tujuan hidup saya yaitu "hidup untuk belajar, mengasahi/ wujud cinta, dan melayani/ mengabdikan/ ibadah" (P11 R3, Lihat lampiran 2)

## R4

ingin belajar bagaimana menggunakan open source dan bagaimana mengembangkannya. dan juga ga mau tergantung dengan os yang berbayar dan bisa merugikan negara Indonesia (P11 R4, Lihat lampiran 2)

## R5

agar bisa berbagi dengan sesama pengguna blankon yang lain (P11 R5, Lihat lampiran 2)

Keinginan untuk belajar dikemukakan oleh responden dan mengaitkannya dengan konsep berbagi. Dalam hal ini hampir seluruh responden memiliki jawaban yang saling menguatkan bahwa ketika mereka bergabung dengan komunitas, maka di dalamnya mereka akan belajar dan berbagi. Konsep berbagi ini sejalan dengan konsep “*gift culture*” yang menjadi ideologi yang mendominasi komunitas Open Source di dunia. Konsep belajar dan berbagi dikembangkan oleh komunitas BlankOn sebagai sebuah ideologi yang mendasari tindakan mereka. Salah satu yang paling signifikan selain rilis produk adalah pendirian Universitas Virtual Terbuka<sup>40</sup>. Universitas ini merupakan situs yang memungkinkan bagi pengunjungnya untuk berdiskusi dan belajar layaknya perkuliahan, namun semua diskusi dilaksanakan secara tertulis (chat). Sebelumnya kegiatan ini dilakukan di Page atau halaman pada Facebook dengan nama Universitas Pendekar BlankOn<sup>41</sup>. Akun Page ini juga merupakan media komunikasi massa selain mailing list, dimana informasi-informasi diupdate secara bergantian oleh anggota komunitas BlankOn.

Selain ideologi untuk berbagi dan belajar, muncul juga jawaban menarik dari salah satu responden yang menjadi Manajer Rilis BlankOn selama beberapa periode, dia menyatakan bahwa latar belakang yang mendorongnya untuk masuk dalam Komunitas BlankOn adalah karena kecintaannya pada negara, sebagai mana yang dikemukakan oleh R6 berikut :

#### **R6**

Alasannya simpel mbak, 1. meng-indonesiakan indonesia (kita selama ini sudah ndak tahu bahasa kita sendiri, budaya kita sendiri, lebih suka kalau pakai bahasa orang lain dan budaya orang lain). 2. Kemandirian (selama ini beras kita impor, daging kita impor, garam pun kita impor, di BlankOn ini lah mungkin bisa mengubah gaya berfikir dari konsumen menjadi produsen). (P11 R6, Lihat lampiran 2)

Pernyataan di atas juga sebagai bentuk keprihatinan yang dikemukakan oleh R6, bahwa sebagai bangsa, dia merasa tidak puas dengan rakyat bangsanya sendiri yang bangga menggunakan bahasa bangsa lain. Hal ini merujuk pada ideologi kebangsaan dan nasionalisme, dimana R6 sebagai anggota komunitas BlankOn ingin menjadikan Indonesia tuan rumah bagi bahasa sendiri. Realisasinya adalah

<sup>40</sup> Lihat [www.uvt.web.id](http://www.uvt.web.id)

<sup>41</sup> Lihat <https://www.facebook.com/universitas.pendekar.blankon>

produk BlankOn, dimana bahasa antarmuka sistem operasi BlankOn adalah Bahasa Indonesia, dengan fitur tambahan berupa bahasa daerah lainnya (Batak, Jawa, Bugis, Bali dan sebagainya)<sup>42</sup>. Ideologi nasionalisme juga Nampak pada jawaban yang diberi nomor dua oleh R6, yaitu Kemandirian, konsep mengenai kemandirian bangsa adalah konsep nasionalisme yang mengarah pada kekuatan bangsa untuk dapat mandiri tanpa bergantung ataupun terjajah dengan bangsa lain. Bahkan oleh R6 disebutkan beberapa indikasi yang dia nyatakan sebagai ciri bangsa Indonesia yang dalam pandangan R6 belum mandiri, yaitu impor daging dan garam. Sebagai seorang warga negara yang berideologi nasionalis, R6 merasa bahwa negara Indonesia yang dia cintai belum mampu mandiri, konteks tersebut juga berlaku pada penggunaan sistem operasi, di Indonesia, Windows merupakan produk yang sangat mendominasi. Lebih lanjut pada akhir jawaban, R6 juga menguatkan jawaban rekan komunitas yang lain yang mengedepankan alasan belajar dan berbagi sebagai latar belakang mereka bergabung dalam Komunitas BlankOn,

Keseriusan dalam mengakomodasi ideologi mereka yang meruncing pada ideologi untuk belajar dan berbagi terlihat pula dalam kegiatan-kegiatan yang lain. Salah satunya adalah konferensi<sup>43</sup> BlankOn yang diadakan setahun sekali di kota-kota di Pulau Jawa. Dalam konferensi ini, para anggota komunitas berkumpul untuk mengadakan konferensi yang berisi kegiatan semacam seminar untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman khususnya yang berkaitan dengan sistem operasi BlankOn maupun Linux. Meskipun diselenggarakan setahun sekali, panitia penyelenggara tidak membatasi jumlah peserta dan acara ini terbuka bagi siapa saja yang berminat. Unikny adalah, sebagaimana acara Linux lainnya, yang diutamakan dalam konferensi ini adalah mekanisme terbaginya ilmu dan bukan profit atau keuntungan beberapa pihak, pembicara yang diundang adalah pembicara yang dengan sukarela hadir meski tidak disertai imbalan atau uang akomodasi dan *fee* layaknya pembicara seminar.

Mereka berkumpul untuk belajar dan jika diminta untuk berbagi, merupakan satu kebanggaan tersendiri, karena konsep berbagi yang mereka anut

---

<sup>42</sup> Lihat [blankonlinux.or.id](http://blankonlinux.or.id)

<sup>43</sup> Lihat <http://konf.blankonlinux.or.id/>

bukan untuk mencari profit tapi lebih pada konsep berbagi “*gift culture*”. Konsep berbagi ini juga menjadi salah satu konsep religiusitas yaitu beramal. Beramal juga disebut –sebut sebagai alasan beberapa responden untuk aktif dalam kegiatan komunitas BlankOn.

Jadi dari topik latar belakang bergabungnya para responden dalam Komunitas BlankOn, mengemuka dua ideologi, yakni ideologi berbagi dan belajar. Kedua ideologi ini menjadikan anggota komunitas untuk senantiasa merujuk kedua nilai yang di-luhur-kan ini dalam menjawab wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

#### 4.2.2 Alasan Memilih BlankOn

Secara tabulasi dapat dilihat dalam tabel di bawah ini mengenai jawaban yang dikemukakan oleh responden dalam menjawab alasan mereka memilih menggunakan BlankOn. Pada topik ini pembahasan juga didasarkan pada jawaban responden mengenai pemaknaan mereka terhadap BlankOn, karena dengan pertanyaan mengenai pemaknaan tersebut diharapkan akan lebih menampakkan bentuk representasi dan ideologi mereka.

Tabel Jawaban Responden atas pertanyaan Alasan Menggunakan BlankOn:

Kode Responden	Nama	Alasan
R2	Arif Syamsudin	Agar keren, juga memakai BlankOn jahitan <sup>44</sup>
R3	Supriyadi	untuk menjalankan laptop
R4	Alfian Fahmi As-Tsalist	ingin memasarkan BlankOn
R5	Ari Efendi	Mengurangi penggunaan sistem operasi dan software bajakan di Indonesia, serta merupakan bentuk kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.
R6	Rahman Yusri Aftian	Mengurangi ketergantungan terhadap produk luar negeri dan mengurangi sifat konsumtif.

<sup>44</sup> BlankOn jahitan adalah piranti BlankON yang belum dirilis karena masih dalam tahap pengembangan

<b>R7</b>	Utian Ayuba	Untuk bekerja sehari-hari
<b>R8</b>	Aris E.P	ini sebenarnya relatif per person - cuman secara pandangan kedepan saya pilih os linux blankon karena lebih Indonesia dan bisa membuat industri IT di Indonesia lebih maju - yg kedua sih, agar kita tidak tergantung ma vendor asing. efeknya jika tergantung kan devisa negara keluar terus. kasihan TKI mbak, cari devisa taruhan nyawa, eh dapat langsung di pake bayar software orang luar :(
<b>R9</b>	Abd Aziz Wasik	Untuk Bekerja dan eksperimen karena saya memiliki lebih dari 1 perangkat komputer

Tabel di atas merupakan jawaban responden atas pertanyaan peneliti mengenai tujuan mereka bergabung dengan Komunitas BlankOn. Kedelapan responden menjawab dengan cukup beragam mengenai alasan mereka memilih BlankOn. Keberagaman ini membuat peneliti mengkategorikan jawaban responden menjadi dua alasan, yakni alasan fungsional dan alasan idealis. Alasan fungsional adalah alasan yang dibuat oleh responden berdasarkan kegunaan BlankOn secara teknis. Sedangkan alasan idealis adalah alasan yang mengarah pada ideologi yang dipercaya oleh para responden.

Tiga responden yakni R3, R7 dan R9 menyatakan bahwa alasan menggunakan BlankOn dalam perangkat komputernya adalah untuk menjalankan fungsi sistem operasi saja. Secara denotatif terlihat bahwa fungsi yang mereka kemukakan adalah fungsi asli dari BlankOn yaitu sebagai sistem operasi komputer. Namun sebenarnya jika merujuk pada jawaban ketiga responden di atas ketika diwawancarai mengenai pemaknaan mereka terhadap BlankOn, jawaban ketiga responden bernuansa ideologis, sebagaimana pernyataan mereka berikut:

### **R3**

Linux adalah sesuai dengan prinsip saya bahwa Ilmu itu berasal dari Allah sehingga harus disebarluaskan untuk diambil manfaatnya, pengembangnya memperoleh jariah selama manfaatnya diperoleh dari menggunakan OS ini. **BlankOn adalah perwujudan gotong royong yang merupakan ciri bangsa Indonesia, karena dibangun secara bersama-sama dan sukarela.** (P9 R3, lihat Lampiran 2)

### **R7**

GNU/Linux tidak hanya alat/perangkat lunak yang bisa dipakai untuk kebutuhan apapun namun lisensinya, pengembangannya, aktivitasnya, pergerakannya juga bermakna: bebas dan terbuka. **BlankOn adalah cara putra bangsa berkontribusi pada negara melalui makna yang sama dengan GNU/Linux ditambah nasionalisme dan kebangsaan.** (P9 R7, lihat Lampiran 2)

## R9

Bahwa setelah sekian tahun negara kita merdeka dan beberapa tahun mengenal Dunia teknologi Informasi, **apakah Teknologi Informasi kita sudah merdeka atautkah masih dijajah oleh monopoli kapitallisme. ....** (P9 R9, lihat Lampiran 2)

Ketiga responden, dari pernyataan yang mereka kemukakan di atas, BlankOn ternyata tidak sekedar sistem operasi yang mereka kembangkan dan mereka gunakan, namun memuat ideologi yang mereka percaya sebagai nilai luhur yaitu nasionalisme dan kebangsaan. Secara eksplisit R7 menyatakan bahwa apa yang mereka lakukan adalah perwujudan kegotong-royongan komunitas sebagai ciri bangsa Indonesia. Secara konotatif R3 menyatakan bahwa kebanggaannya terhadap BlankOn yang bergotong royong. Nilai ini jika dikaitkan dengan konsep ke-Indonesiaan, bergotong royong merupakan ciri bangsa Indonesia, maka pernyataan R3 menandakan bahwa sebagai bangsa Indonesia seharusnya senantiasa bergotong royong demi kemajuan bangsa. Merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Barthes, dimana konotasi merupakan titik ditemukannya mitos, maka pada pernyataan mengenai mitos gotong royong sebagai ciri khas Indonesia ditemukan pula konsep mengenai nasionalisme dan kebangsaan. Keduanya dipercaya oleh anggota komunitas sebagai nilai luhur Bangsa Indonesia.

Pernyataan R7 juga menguatkan pernyataan R3 mengenai kebangsaan. Komunitas mempercayai bahwa sebagai anggota komunitas BlankOn mereka telah melakukan sesuatu yang dianggap luhur, yaitu membangun BlankOn. Dengan membangun BlankOn maka secara tidak langsung menjadi bagian dari kemajuan negara, terlebih lagi R7 menyatakan dalam jawabannya bahwa nasionalisme dan kebangsaan yang ia percayai adalah salah satu alasan mengapa bergabung dengan komunitas BlankOn. Dengan kata lain, ideologi yang muncul adalah ideologi mengenai kebangsaan dan nasionalisme.

Ideologi nasionalisme dan kebangsaan juga mengemuka dalam jawaban R9, dimana jawaban yang ia kemukakan merupakan bentuk keprihatinannya terhadap negara. R9 secara denotatif mempertanyakan kemandirian Bangsa

Indonesia sebagai negara bekas jajahan. Dalam pernyataannya tersebut R9 menjadikan pertanyaan sebagai sesuatu yang ia pikirkan sebagai representasi keprihatinannya. Padahal faktanya, Indonesia merupakan bangsa yang merdeka secara de jure dan de facto, namun R9 mempertanyakan kemerdekaan seolah dia tidak meyakini negaranya sudah merdeka, maka peneliti menyimpulkan bahwa pertanyaan yang dikemukakan oleh R9 merupakan pertanyaan retorik untuk merepresentasikan keprihatinannya yang muncul justru karena kecintaannya terhadap bangsa Indonesia. Bentuk penjajahan yang dipercaya R9 adalah kapitalisme. Kapitalisme dalam wacana sistem operasi dan piranti lunak selalu merujuk pada perusahaan Microsoft, karena monopoli dan hegemoni perusahaan ini menjadikan sebagian besar pengguna komputer di Indonesia bergantung pada produknya yaitu Windows.

Maka, dari pembahasan mengenai alasan yang dualisme anggota komunitas (R3, R7 dan R9) menggunakan BlankOn, meskipun jawaban mereka bersifat fungsional ketika menjawab bahwa mereka menggunakan BlankOn untuk memenuhi kebutuhan sistem operasi di komputer yang mereka gunakan. Namun ternyata jawaban idealis juga mengemuka pada jawaban-jawaban yang mereka kemukakan pada pertanyaan peneliti mengenai pemaknaan BlankOn. Kedua pertanyaan ini sebenarnya tidak jauh berbeda, karena peneliti hanya ingin mengetahui alasan yang mendasari mereka menggunakan BlankOn. Ideologi kebangsaan dan nasionalisme secara implisit dan eksplisit menjadikan alasan lain mengapa mereka menjadi pengguna bahkan menjadi pengembang BlankOn. Sebagai sistem operasi yang mereka kembangkan, BlankOn telah menjadi artefak yang mewakili ideologi yang mereka percaya yakni nasionalisme dan kebangsaan Indonesia.

Sedangkan jawaban responden lainnya, selain R3, R7 dan R9 di atas, justru mengacu pada alasan idealis secara eksplisit. Sebut saja jawaban R5 yang menyatakan bahwa dengan menggunakan BlankOn maka akan mengurangi pembajakan *software* serta sebagai bentuk kebanggaan terhadap Indonesia. Pernyataan R5 ini justru menguatkan kesimpulan pembahasan pada paragraf di atas, dimana mereka mempercayai bahwa BlankOn merupakan artefak yang

merepresentasi ideologi nasionalisme dan kebangsaan. Dengan menggunakan BlankOn maka mereka akan merasa telah memiliki bukti sebagai seorang nasionalis.

Jawaban agak berbeda namun mengarah pada konsep yang sama dikemukakan oleh R6 dan R8, pernyataan bahwa alasan menggunakan BlankOn adalah bentuk usaha untuk mandiri (tidak bergantung) pada produsen asing merupakan salah satu ungkapan keprihatinan mengenai ketergantungan Indonesia terhadap negara lain. R6 dan R8 dengan pernyataan tersebut di atas (dalam tabel) merepresentasikan keprihatinan mereka terhadap bangsa Indonesia yang mereka anggap belum mampu untuk mandiri, terutama dalam konteks pengadaan piranti lunak. Keprihatinan mereka bahkan dikaitkan dengan konteks Tenaga Kerja Indonesia (TKI) yang menjadi pahlawan devisa bagi Indonesia, namun karena banyak faktor yang tidak mendukung perlindungan terhadap TKI ini menjadikan mereka kerap kali mendapatkan perlakuan yang tidak baik dari berbagai pihak hingga mempertaruhkan nyawa mereka. Kisah memilukan mengenai TKI di luar negeri selalu menjadi sorotan media dan masyarakat. Termasuk anggota komunitas BlankOn yang memandang penggunaan piranti lunak *proprietary*<sup>45</sup> merupakan tindakan yang tidak tepat karena akan mengurangi devisa negara, dimana devisa tersebut terkumpul salah satunya dengan bekerjanya TKI di luar negeri.

Cara pandang R8 dengan mengkaitkan persoalan piranti lunak dengan persoalan sosial seperti permasalahan TKI adalah representasi dari keprihatinan dan nasionalisme R8 yang mengedepankan persoalan pola konsumsi sebagai salah satu persoalan yang berkaitan dengan persoalan sosial. Begitu juga dengan pernyataan R6 yang memandang pola konsumtif bangsa Indonesia sebagai persoalan yang seharusnya bisa dirubah demi kemandirian bangsa Indonesia. Jelas bahwa kedua responden memiliki cara pandang yang sama dalam memaknai BlankOn bukan hanya sebagai piranti lunak, akan tetapi juga sebagai pendorong kemajuan bangsa dengan mengurangi konsumsi piranti lunak impor. Cara pandang yang sama inilah yang merepresentasikan keduanya memiliki ideologi nasionalisme dan kebangsaan. Karena dengan ideologi inilah para responden

---

<sup>45</sup> Proprietary merujuk pada piranti lunak yang mengharuskan pemakai untuk membayar lisensi

memandang persoalan piranti lunak terkait dengan kemajuan bangsa dan faktor yang menghambat kemajuan tersebut.

Sebagai bukti kesamaan cara pandang, di bawah ini beberapa jawaban responden lain mengenai pemaknaan mereka terhadap BlankOn yang belum dibahas di atas. Dari delapan responden mereka memiliki jawaban yang hampir sama dalam memaknai BlankOn. Kedelapan responden mengungkapkan bahwa BlankOn bukanlah sekedar persoalan piranti lunak saja namun merujuk pada persoalan bangsa yang mereka anggap konsumtif, bergantung pada produk impor, dan sebagainya.

#### R4

masyarakat Indonesia kan kebanyakan sukanya membajak...lha dengan ntu, sya jga berharap **ndak slamanya bangsa kita ni bajak terus2an. Nah, dengan adanya BlankOn, dari kami2 sendiri ingin memajukan bangsa Indonesia dengan karyanya sendiri dan tidak membajak...**

#### R5

**BlankOn adalah linux-nya orang indonesia, dan disanalah semangat kebangsaan itu ada, bukti kebanggaan sebagai orang indonesia yang mendukung open source**

#### R6

Proyek pembelajaran untuk masyarakat indonesia untuk berfikir secara mandiri untuk meninggalkan gaya konsumtif, Distro BlankOn hanya bonus tetapi yang paling utama adalah **tempat pembelajaran untuk bersikap Mandiri dan merdeka dari jajahan Bangsa lain**

Ketiga responden di atas memiliki konsep yang sama dalam memaknai BlankOn, dimana makna tersebut merujuk pada konsep yang tidak hanya mengenai piranti lunak namun justru menyentuh ranah kebangsaan. R4 dengan serta merta menyebut kata “memajukan bangsa” sebagai alasan mengapa ia bergabung di komunitas BlankOn. Pernyataan R4 ini juga diawali dengan sudut pandang mengenai masyarakat Indonesia yang gemar membajak piranti lunak, hal ini juga berarti masyarakat Indonesia dalam kacamata R4 melakukan tindakan illegal. Sehingga, dengan keadaan masyarakat yang demikian, R4 mengklaim BlankOn sebagai salah satu solusi memandirikan Indonesia. Sedikit berbeda dengan R4 yang menonjolkan pembajakan, R6 justru menyoroti sikap masyarakat Indonesia yang konsumtif. Sikap ini dipandang negatif oleh R6 sehingga menurutnya sikap konsumtif tersebut harus diganti dengan sikap mandiri.

Pernyataan R5 sedikit lebih abstrak, karena sebagai anggota komunitas R5 justru menjadikan keanggotaannya dalam komunitas BlankOn sebagai salah satu cara untuk menunjukkan kebanggaan terhadap Indonesia sebagai. Kebangsaan menurut R5 hadir pada saat dia menjadi anggota komunitas, karena menurutnya BlankOn adalah “linuxnya Indonesia”, sehingga penggunaannya merupakan salah satu indikasi kebanggaan terhadap negara Indonesia. Konsep kebangsaan ini agak berbeda dengan konsep yang dikemukakan oleh R4 dan R6 yang mempertentangkan BlankOn dengan konstruksi masyarakat konsumtif saat ini, namun ketiga responden ini memiliki ideologi yang sama dalam berkomunitas, yakni ideologi nasionalisme dan kebangsaan. Sehingga ketiganya memiliki kesamaan mendukung kemandirian bangsa dengan menjadikan BlankOn sebagai tanda.

Maka, dari analisis wawancara dengan topik latar belakang dan alasan memilih BlankOn dapat disimpulkan bentuk representasi dan ideologi yang mengemuka. Berdasarkan topik latar belakang, anggota Komunitas BlankOn merepresentasikan kebutuhannya dalam keilmuan, oleh karenanya mereka masuk kedalam komunitas untuk saling belajar dan berbagi. Sehingga dapat disimpulkan ideologi yang mereka percayai adalah konsep mengenai belajar dan saling berbagi atau yang dalam komunitas Open Source di dunia dikenal sebagai *gift culture*. Di sisi lain, dalam analisis topik mengenai alasan memilih BlankOn peneliti memandang bentuk representasi yang ditampilkan oleh komunitas adalah representasi keprihatinan terhadap negara Indonesia dan masyarakatnya. Mereka memandang masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang konsumtif dan tidak mandiri dalam segi pemenuhan kebutuhan, sehingga menjadikan Indonesia sebagai negara importer. Terlepas dari keprihatinan tersebut, responden juga merepresentasikan keinginan mereka atas Indonesia yang maju terutama dalam bidang teknologi. Responden merepresentasikan BlankOn sebagai tanda dari nasionalisme dan kebangsaan yang mereka miliki. BlankOn adalah wujud dari kebanggaan mereka menjadi warga negara Indonesia. Representasi keprihatinan dan kebanggaan yang ditandai oleh BlankOn ini dipandang penulis sebagai wujud dari adanya ideologi komunitas yang dipercaya yakni ideologi nasionalisme dan kebangsaan.

## BAB V

### KESIMPULAN

Penelitian mengenai sebuah komunitas teknologi masih sangat sedikit, terutama di negara berkembang seperti Indonesia. Teknologi sebagai alat yang memudahkan manusia tentu saja banyak berdampak pada kebiasaan, dan budaya. Sebagai komunitas yang berteknologi, komunitas BlankOn memiliki ciri tersendiri, komunitas ini memproduksi dan memproduksi ideologi, oleh karena itu penulis mengkategorikannya sebagai industri kultural. Sebagaimana Jane Stokes menjabarkan dalam bukunya mengenai industri kultural,

(Ketika mempelajari industri budaya, penting untuk diingat bahwa kekuatan pasar dan ekonomi adalah kekuatan paling signifikan untuk menentukan apa yang dilakukan)<sup>46</sup>.

Jika kekuatan pasar yang mendominasi konsumennya adalah produk keluaran Microsoft dengan berbagai alasan selama berpuluh tahun di Indonesia, maka hadirnya produk software *open source* yang awalnya disosialisasikan oleh Onno W. Purbo<sup>47</sup> pada awal tahun 90 an, maka mau tidak mau terjadilah resistensi, sebagai produk yang diklaim sebagai produk “bebas” yang sering diartikan sebagai produk “gratis” tidak lantas menjadikan Linux digemari masyarakat Indonesia. Sekarang, setelah berselang lebih dari 20 tahun, Microsoft tetap menjadi favorit masyarakat, terutama produk yang ilegal, atau sering disebut sebagai “barang bajakan”.

---

<sup>46</sup> Stokes, Jane. 2003. *How to Do Media and Cultural Studies*, London : Sage Publication, Ltd.

<sup>47</sup> Onno W Purbo. Lahir 17 Agustus 1962. Ayah Onno, Hasan Poerbo, adalah seorang profesor di ITB bidang lingkungan. Onno masuk ITB pada jurusan Teknik Elektro angkatan 1981. Setelah lulus dari ITB, meneruskan studinya ke Canada. Mendapatkan gelar M.Eng dari McMaster University dalam bidang laser semikonduktor dan fiber optik. Beliau menyelesaikan PhD dari Waterloo University, Canada, dalam bidang Silicon Device dan Integrated Circuit. Sebelumnya, Onno adalah Dosen jurusan teknik elektro ITB

Saat ini sebagai penulis bebas dimana ratusan tulisan-tulisannya telah menghiasi berbagai media massa, majalah, seminar, workshop dan konferensi nasional maupun internasional. Juga aktif memberikan tutorial ke berbagai universitas dan pendidikan tinggi dalam tema Linux, Wireless LAN, dan VOIP.

Resistensi dalam penelitian ini diartikan bukan hanya sebagai perlawanan terhadap produk tertentu, namun lebih condong pada usaha untuk mempertahankan dan merubah kebiasaan yang dianggap tidak mendukung kemajuan bangsa. Sebagai produk yang sangat langgeng di pasar, tentu saja banyak faktor yang mendukung. Proses resistensi pun tentu saja menjadi alot, maka dalam penelitian ini penulis berfokus pada proses resistensi yang dilakukan oleh komunitas BlankOn, sebagai salah satu komunitas Linux di Indonesia. Resistensi BlankOn terhadap produk Microsoft yang telah mendominasi di Indonesia.

Penelitian yang menjadikan komunitas sebagai korpus data ini mencoba menganalisis representasi dan ideologi yang ada pada komunitas BlankOn Indonesia. BlankOn, atau juga yang dikenal sebagai BlankOn Linux merupakan salah satu komunitas berbasis *open source* di Indonesia. Komunitas ini dipilih karena disinyalir sebagai komunitas *open source* yang paling produktif dan berkembang. Setiap tahunnya sejak 2001 BlankOn merilis seri OS (*operating system*) sebanyak dua kali, namun mulai tahun 2011 jadwal rilis menjaadi satu tahun sekali. Hal ini menjadi bukti produktifitas komunitas BlankOn dibandingkan dengan komunitas *open source* yang lainnya.

Penelitian yang menggunakan metode kualitatif ini membahas komunitas BlankOn melalui wawancara tertulis lewat surat elektronik (surel) dan juga data – data lainnya berupa gambar dan kepustakaan yang mendukung, terutama yang ada di ranah virtual, mengingat komunitas ini bereksistensi di dunia virtual atau dunia maya. Analisis dimulai dengan membahas representasi komunitas BlankOn. Pembahasan representasi menjadikan laman web dan hasil wawancara yang diolah menjadi data.

Data kemudian dianalisis menggunakan teori semiotik Roland Barthes untuk logo atau gambar dan wacana untuk teks/konten dalam laman web tersebut. Setelah pembahasan representasi, penulis membahas ideologi dengan menggunakan data yang sama yaitu laman web dan hasil wawancara. Pembahasan ideologi yang menggunakan teori Gramsci ini untuk melihat ideologi yang berkembang dan mempengaruhi komunitas BlankOn dalam berinteraksi maupun ketika berwacana di ranah komunitas maupun di jejaring sosial. Ideologi yang

dianut oleh anggota komunitas BlankOn layak diteliti karena dalam bersosialisasi dan berkomunikasi anggota komunitas memiliki cara yang berbeda dengan komunitas lainnya. Selain karena wilayahnya ada pada dunia virtual, komunitas ini ternyata mengadopsi ideologi *open source* yang ada di dunia. Ketokohan yang dianggap teladan pun sama, yakni Linus Trovald dan Richard Stallman, keduanya merupakan sosok yang dijadikan *role model* oleh para anggota komunitas. Hal ini terbukti dengan kesamaan persepsi dalam memaknai freedom atau kebebasan dalam menggunakan, membagi, memodifikasi, dan mendistribusikan.

Ideologi *open source* yang dapat diketahui melalui ide, pemikiran, dan praktek sosial yang dimiliki dan dilakukan oleh komunitas BlankOn. Ideologi inilah yang dipercaya oleh anggota komunitas BlankOn. Ideologi saling membantu ini merupakan suatu hal yang dianggap daya tarik bagi masyarakat yang tidak tergabung dalam anggota komunitas. Contohnya adalah ideologi untuk selalu berbagi dan belajar. Kepercayaan ini sangat mempengaruhi pola hubungan komunikasi dalam komunitas. Suasana saling berbagi ilmu sangat terlihat di dalam diskusi-diskusi virtual yang dilakukan melalui *chat*, ataupun *milis*. Ideologi “saling berbagi” dianggap sangat menarik oleh komunitas tertentu sehingga menimbulkan kelanggengan nilai yang dianggap “menarik” tersebut. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kellner (1995), bahwa ideologi seharusnya memiliki ciri – ciri utopis dan kognitif untuk dapat menarik individu. Ciri – ciri utopis tersebut, jika dilihat pada konteks komunitas BlankOn adalah kepercayaan untuk mengagungkan nilai keterbukaan, yaitu tidak diperkenankan seseorang dalam komunitas tersebut untuk menutup rapat rahasia keilmuannya, atau tidak memberi saran kepada yang membutuhkan, padahal dia mengetahui tentang saran tersebut.

Keyakinan dan ideologi yang dianut oleh para pengembang komunitas BlankOn bisa dikatakan sangat berpengaruh dalam kehidupan mereka sehari-hari. Setiap harinya yang mereka bicarakan adalah BlankOn, *Open source*, FOSS, anti pembajakan dan sebagainya. Hal ini sangat menarik, terlebih lagi ketika penulis menjalin komunikasi kepada mereka, baik melalui jejaring sosial atau pun surel. Dari berbagai status yang mereka *update* di Facebook, hampir selalu membicarakan FOSS dan BlankOn, kadang berupa ajakan untuk menggunakan

BlankOn, kadang juga kecaman terhadap pembajakan dan Microsoft. Karena hegemoni Microsoft sebagai produsen yang “membatasi” pilihan konsumen dalam hal ini masyarakat dianggap sebagai sesuatu yang harus segera dihilangkan, atau paling tidak dikurangi.

Sebenarnya dalam proses sosialisasi dan penyebaran informasi mengenai BlankOn yang menjadi salah satu komunitas FOSS di Indonesia juga dilekati oleh ideologi mengenai komunitas itu sendiri. Merujuk pada komunitas FOSS yang ada dunia, ideologi *gift culture* atau saling belajar dan berbagi merupakan ideologi yang muncul, baik dalam teks yang ada dalam halaman web maupun dalam wawancara. Konsep mengenai berbagi dan belajar adalah dua hal yang menonjol. Namun dalam konteks Indonesia terdapat ideologi tambahan yang juga signifikan, yaitu ideologi kebangsaan, dimana deskripsi dan representasi yang muncul mengarah pada adanya gerakan untuk mencintai Indonesia, mencintai daerah-daerah yang ada di Indonesia dan mencintai produk buatan Indonesia. Sehingga disini dapat terlihat proses negosiasi yang terjadi, maupun hegemoni yang juga saling mempengaruhi.

Ideologi kebangsaan yang dianut oleh komunitas BlankOn terlihat jelas ketika mereka mencoba untuk mengangkat nama bangsa Indonesia di mata dunia dengan ikut berpartisipasi aktif dalam gerakan *open source* yang sudah berkembang pesat di luar negeri. Partisipasi aktif mereka diwujudkan dengan mengembangkan sistem operasi BlankOn, sehingga dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia. Komunitas BlankOn juga menunjukkan kebanggaan mereka sebagai bangsa Indonesia dengan menciptakan misi-misi untuk memajukan bangsa Indonesia dalam hal teknologi informasi. Ideologi kebangsaan tersebut dimanifestasikan dalam logo-logo dan teks yang ada dalam laman resmi mereka.

Data wawancara juga menunjukkan hal yang serupa. Ungkapan keprihatinan terhadap bangsa yang mereka anggap belum mandiri dan konsumtif menjadi salah satu representasi kepedulian mereka. Representasi ini kemudian diikuti dengan tindakan yang mereka anggap sebagai kebanggaan Indonesia yakni, BlankOn. Dengan bergabungnya mereka dalam komunitas, menjadikan tanda bahwa mereka melakukan tindakan atas dasar ideologi kebangsaan yang

mereka miliki. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Gramsci mengenai kelompok intelektual<sup>48</sup> yang berkoalisi dibawah sebuah hegemoni tandingan untuk melawan penguasa, maka konsep ini juga terjadi dalam komunitas BlankOn, dimana mereka sebagai pengembang berkoalisi untuk memproduksi produk tandingan dan melekatkan produk tersebut dengan nilai atau ideologi kebangsaan untuk meresistensi dominasi produk Microsoft.

Komunitas BlankOn hingga saat ini masih terus bereksistensi dan mengembangkan diri, representasi sebagai komunitas yang peduli dan kebangsaan merupakan representasi utama yang ditonjolkan. Namun berdasarkan pengamatan peneliti terdapat representasi – representasi yang lain yang juga berkolaborasi dengan ideologi untuk membentuk identitas. Resistensi terhadap Microsoft yang berkembang luas di Indonesia adalah representasi yang muncul. Meski tidak diakui secara lugas, namun hal ini muncul baik dalam web maupun wawancara. Hal yang berbeda dari komunitas ini adalah munculnya proses negosiasi dalam diri komunitas ini untuk lebih menggalang anggota dan bersama sama mengembangkan BlankOn dengan kata lain menguatkan proses resistensi. Penguatan ini berlangsung dengan dinamis dan simbolis. Perubahan logo, tema dan nama rilis yang mengambil unsur kedaerahan adalah salah satu bukti adanya negosiasi demi berlangsungnya resistensi yang lebih luas dan penguatan identitas nasionalis dengan lebih mengenal Indonesia melalui BlankOn

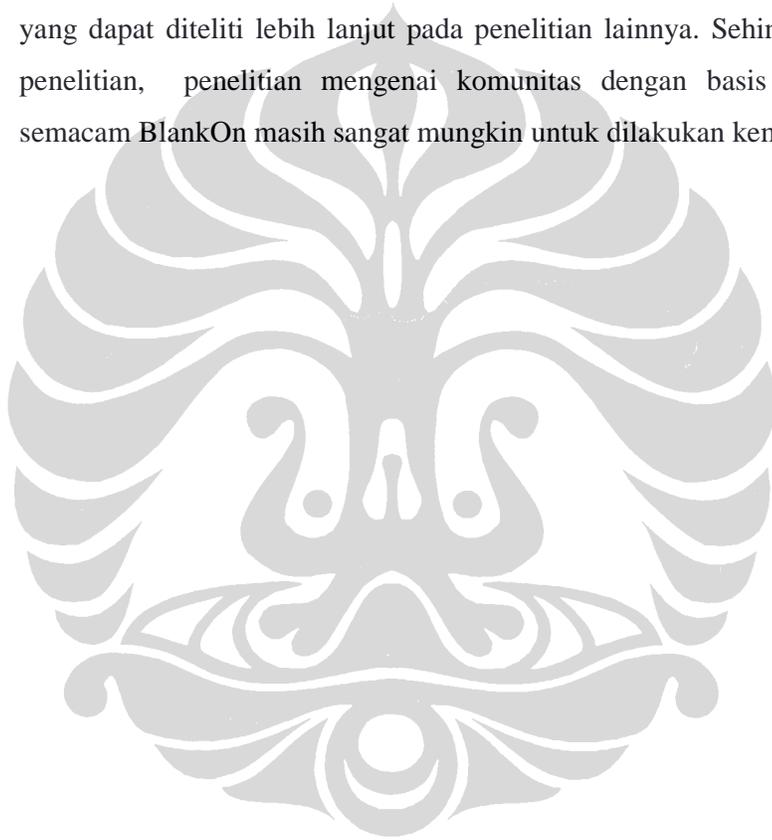
Proses perkembangan kesadaran masyarakat juga merupakan salah satu bagian yang harus dicermati. Karena kesadaran akan konsep hak cipta terutama hak cipta penggunaan piranti lunak yang sangat rendah saat ini merupakan bentukan budaya dan kebiasaan selama beberapa dekade. Maka pemerintah sebaiknya memiliki nilai tawar yang cukup untuk tidak hanya menyadarkan masyarakat namun juga menekan perusahaan Microsoft untuk melakukan tindakan “pemutihan” sebagaimana yang dilakukan oleh Bill Gates di RRC pada tahun 2006 ketika berkunjung ke negara tersebut.

Penelitian mengenai Komunitas BlankOn ini dilakukan hanya untuk menelaah representasi dan ideologi yang terbentuk oleh komunitas. Data yang dijadikan sebagai bahan analisis sangat dibatasi demi ke-fokus-an penelitian.

---

<sup>48</sup> An introduction to theories of Popular Culture, page 169

Namun, penelitian mengenai Komunitas BlankOnlinux ini masih sangat terbuka untuk diteliti lebih lanjut. Karena dalam penelitian ini peneliti tidak mengarahkan penelitian pada Identitas yang seharusnya menjadi tanda utama komunitas, maupun keterkaitan komunitas dengan ideologi lainnya, misalnya ideologi Islam, sebagaimana tampak bahwa Komunitas ini menggunakan beberapa unsur Islam dalam memproduksi sistem operasi yang mereka buat. Para anggota komunitas BlankOn juga didominasi oleh lelaki, namun karena penelitian ini bukan merupakan penelitian jender, maka bagian ini akan menjadi salah satu bagian yang dapat diteliti lebih lanjut pada penelitian lainnya. Sehingga, sebagai objek penelitian, penelitian mengenai komunitas dengan basis teknologi internet semacam BlankOn masih sangat mungkin untuk dilakukan kembali.



## Referensi

- Anwari, Srimulat sebagai Sebuah Subkultur, Jakarta: Pustaka LP3ES, 1999
- Berry, David M. *Copy, Rip, Burn: the Politics of Copyleft and Open Source*. London: Pluto Press, 2008
- Barthes, Roland. *Mythologies*. New York: The Noonday Press, 1957.
- Bakardjieva, Maria. *Internet Society: The Internet in Everyday Life*. London: SAGE Publications, 2005.
- Bellamy, Richard. 1990. *Teori Sosial Modern Perspektif Itali* (Terj. Vedi R. Hadiz). Jakarta: Penerbit LP3ES.
- Briggs, Asa and Peter Burke. 2003. *A Social History of the Media: From Gutenberg to the Internet*. Malden : Blackwell Publishing Ltd
- Bungin, B. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Prenada Media Group: Jakarta.
- Bungin, B. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Rajagrafindo Persada: Jakarta.
- Barker, Chris and Galasinki. *Cultural Studies and Discourse Analysis*. London: SAGE Publications, 2001.
- Chun, Wendy Hui Kyong and Thomas Keenan (ed.). *New Media Old Media: A History and Theory Reader*. New York and London: Routledge, 2006.
- Creswell, J. W. 1998. *Kualitatif Inquiry and Research Design*. Sage Publications, Inc: California.
- Dewi, Ambar Sari. 2006. *Gerakan Sosial Di Dunia Maya: Studi Tentang Gerakan Open source sebagai Gerakan Sosial Baru*. Tesis S2 Program Studi Ilmu-Ilmu Sosial Jurusan Sosiologi, Universitas Gadjah Mada

*Dictionary of Media Studies*. London: A&C Black, 2006

Dicks, Bella, Bruce Mason, Amanda Coffey. *Qualitative Research and Hypermedia: Ethnography for the Digital Age*. London: SAGE Publication, 2005.

Edgar, Andrew and Peter Sedgwick. *Cultural Theory: The Key Thinkers*. London and New York: Routledge, 2002.

Eriyanto. 2009. *Analisis Wacana; Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS

Yogyakarta

Foucault, Michel. 1979. *Discipline and Punish*. Harmondsworth: Penguin.

Foucault, Michel. *The History of Sexuality*. Trans. Robert Hurley. 2 vols. New York:

Viintage, 1990

Freeden, Michael. *Ideology: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2003.

Gancars, Mike. *Linux and the Unix Philosophy*. Boston: Elsevier Science, 2003.

Gantz, John and Jack B. Rochester. *Pirates of The Digital Millenium; How the Intellectual Property Wars Damage Our Personal Freedoms, Our Jobs, and the World Economy*. New Jersey: Prentice Hall, 2005.

Gramsci, Antonio. *Pre-Prison Writings*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

Hall, Stuart, ed. 1997. *Representation : Cultural representation and Signifying Practices*. London: Sage Publication and The Open University

Hall, Stuart. 1992. "Who needs identity", in Hall, S and Du Gay, P (eds), *Questions*

*of Cultural Identity*. London: Sage.

Harker, Richard, Cheelen Mahar, Chris Wilkes. 2005. *(Habitus x Modal) + Praktik: Pengantar Paling Komprehensif kepada Pemikiran Pierre Bourdieu*. Yogyakarta: Jalasutra

Hine, Christine. *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications, 2000.

Irwan, Alnarus Kautsar. 2011, *Menjadi Pengembang BlankOn, Sebuah Ajakan untuk Membangun Negri*. Sidoarjo: Dafi' Publisher

Storey, John. *Cultural Theory and Popular Culture An Introduction*. London: Pearson Longman.

Junaidi. 2000. *Globalization and The Body Shop Culture*. MA Dissertation in British Cultural Studies, Centre for British and Comparative Cultural Studies The University of Warwick

Lexy J. Moleong. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya

Maliki, Zainuddin. 2004. *Narasi Agung: Tiga Teori Sosial Hegemonik*. Surabaya: Lembaga Pengkajian Agama dan Masyarakat.

Nah Soo Hoe. *Breaking Barriers: the Potential of Free and Open Source Software for Sustainable Human Development*. Bangkok: UNDP.

Patria, Nezar dan Andi Arief. *Antonio Gramsci: Negara dan Hegemoni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Payne, Michael ad Jessica Rae Barbera (ed.). *A Dictionary of Cultural and Critical Theory (Second Edition)*. West Sussex: Blackwell Publishing, Ltd., 2010

Piliang, Yasraf Amir. 2004. *Posrealitas*. Bandung: Jalasutra.

Prayudi, Setiadharna. 2010. *Mari Mengenal HKI*. Jakarta: Goodfaith Production

Ratna, Nyoman Kutha. 2005. *Sastra dan Cultural Studies: Representasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Raymond, Eric S. *The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary, Revised Edition*. Cambridge: O'Reilly, 2001.
- Rosen, Lawrence E. *Open Source Licensing: Software Freedom and Intellectual Property Law*. New Jersey: Prentice Hall, 2005.
- Simon, Roger. 2000. *Gagasan-Gagasan Politik Gramsci* (Terj. Kamdani dan Imam Baehaqi). Yogyakarta: Insist – Pustaka Pelajar.
- Storey, John (Ed.). 1994. *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*, New York: Harvester Wheatsheet
- Thomas, Douglas. 2002. *Hacker Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Weber, Steven. *The Success of Open Source*. Cambridge, Massachusetts and London, England: Harvard University Press, 2004.
- Williams, Raymond. *Culture & Society 1780-1950*. New York: Anchor Book, 1958.
- Williams, Sam. *Free as in Freedom: Richard Stallman's Crusade for Free Software*. O'Reilly Media, 2002.
- Wark, Mc Kenzie. *A Hacker Manifesto*. Cambridge, Massachusetts and London, England: Harvard University Press, 2004.
- Wayner, Peter. *Free for All: How Linux and the Free Software Movement Undercut the High-Tech Titans*. 2000. <[http:// www.vayner.org/books/ffa/](http://www.vayner.org/books/ffa/)>
- Zaimar, Okke K.S. 2008. *Semiotik dan Penerapannya Dalam Karya Sastra*. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.

[www.w3counter.com/globalstats.php](http://www.w3counter.com/globalstats.php)

[www.softpedia.com/news/market-share](http://www.softpedia.com/news/market-share)

<http://www.opensource.org/docs/osd>

<http://www.ubuntu.com/ubuntu/features>

<http://www.ubuntu.com/legal>

<http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/fdl-1.2.txt>

<http://www.opensource.org/about>

<http://www.opensource.org/docs/osd>

<http://dev.blankonlinux.or.id/wiki/7/TimPengembang>

<http://groups.google.com/group/blankon/topics>

<http://tekno.kompas.com/read/2011/05/24/1851597/Linux.Blank.on.Mulai.Diminati.Awam>

<http://dev.blankonlinux.or.id/>

<http://sajadah.blankonlinux.or.id/siaranpers.html>

<http://www.apdip.net/publications/ict4d/BreakingBarriers.pdf>

<http://archive.kaskus.us/thread/6040369>

<http://pirhot.wordpress.com/2008/06/08/indonesia-go-open-source-solusi-kesenjangan-digital/>

<http://kombinasi.net/ilmukomputer-com-pengetahuan-gratis-memapas-kesenjangan-digital/>

<http://pahoman.org/538/hindari-penggunaan-software-illegal/>

<http://bestdesignoptions.com/?p=9658>

<http://kolom-biografi.blogspot.com/2011/01/biografi-onno-w-purbo.html>

<http://www.linuk.web.id/2011/04/review-gnulinux-blankon-70-pattimura.html>

Diposkan oleh wagung di [21:51](#)

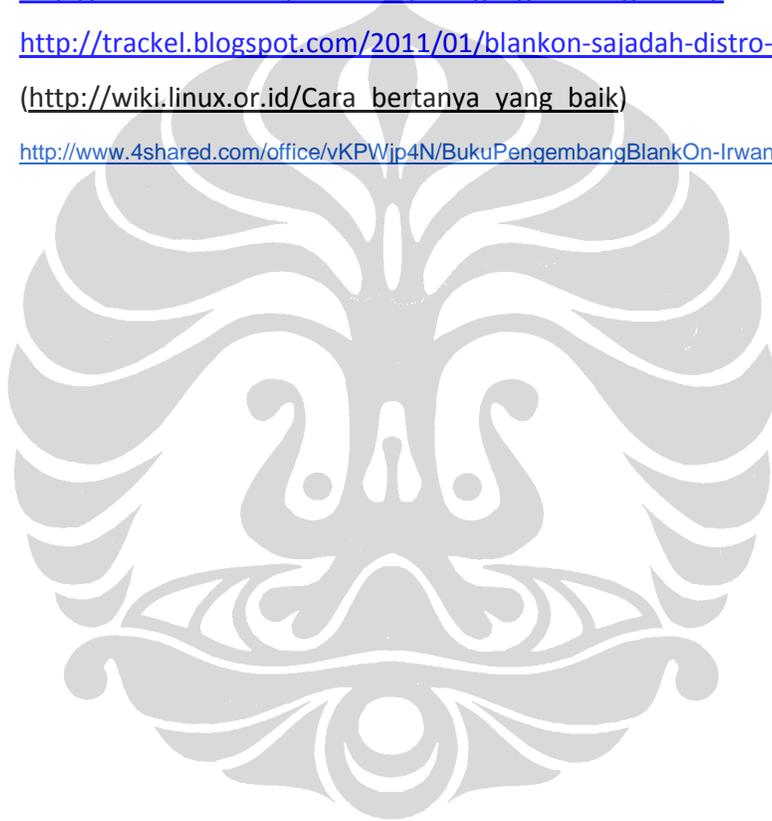
Label: [BlankON](#), [GNU/Linux](#)

<http://setan666.wordpress.com/category/uncategorized/>

<http://trackel.blogspot.com/2011/01/blankon-sajadah-distro-untuk-kaum.html>

([http://wiki.linux.or.id/Cara bertanya yang baik](http://wiki.linux.or.id/Cara_bertanya_yang_baik))

<http://www.4shared.com/office/vKPWjp4N/BukuPengembangBlankOn-Irwan-Ne.html>



## DATA HASIL WAWANCARA TERTULIS MELALUI SUREL

Wawancara tertulis melalui email dengan Bapak Rusmanto, ketua YPLI.

### 1. Mohon diceritakan, latar belakang terbentuknya komunitas BlankOn.

*Paling tidak ada 3 latar belakang terbentuk komunitas BlankOn:*

- Adanya kesulitan pengguna komputer awam untuk beralih dari Windows ke Linux atau dari program-program proprietary (Closed Source) ke FOSS (Free/Open Source Software). Beberapa kesulitan itu misalnya Linux Fedora dan Ubuntu tidak langsung dapat memutar lagu mp3 dan video DVD/VCD, kesulitan menginstal program tambahan untuk mengolah foto, menggambar, akuntansi, manajemen proyek, dll.
- Perlu latihan bersama mengembangkan sistem operasi Linux dan program lainnya yang berbasis FOSS.
- Indonesia bisa punya produk software yang bebas dikembangkan bersama dan digunakan untuk berbagai kebutuhan, sehingga mengurangi ketergantungan ke produk luar negeri dan mengurangi pembajakan software di Indonesia.

Lalu YPLI (Yayasan Penggerak Linux Indonesia) bersama komunitas FOSS yang bergabung dalam Tim Pengembang BlankOn mengembangkan distribusi atau distro Linux khas Indonesia berbasis Fedora (2005-2006), kemudian Ubuntu (2007-sekarang) untuk memenuhi kebutuhan pengguna komputer Indonesia di kantor, pendidikan, dan masyarakat umum.

*Ada 3 komunitas BlankOn:*

- Pengembang, siapa saja yang bekerja sama dalam mengembangkan Linux BlankOn.
- Pengguna, siapa saja yang menggunakan Linux BlankOn.
- Pendukung/Mitra, siapa saja yang mendukung pengembangan dan penggunaan Linux BlankOn, misal sebagai penyedia pelatihan, sertifikasi, dukungan teknis, dll.

Linux BlankOn adalah sistem operasi plus berbagai program untuk perkantoran, multimedia, internet, server jaringan, dan lain-lain yang berlisensi bebas (Free Software) atau Open Source Software atau lisensi yang mengizinkan penggunaan dan penyebarluaskan Linux BlankOn.

### 2. Apakah ada idealisme tertentu yang mendasari produk yang akhirnya menjadi komunitas BlankOn?

*Idealisme:*

- Software dapat dikembangkan bersama dan digunakan siapa saja tanpa harus meminta izin atau membayar lisensi untuk menggunakan, mengembangkan, dan menyebarluaskan.
- Idealisme ini tidak menghalangi orang mendapatkan uang atau berbisnis dengan memanfaatkan BlankOn, karena hanya lisensi-nya yang gratis, sedang produk atau jasa lainnya tidak harus gratis.

### **3. Bagaimana Hierarki komunitas / organisasinya?**

- Yayasan Penggerak Linux Indonesia sebagai "payung" pengembang dan pengguna.
- Tim Pengembang
- Pengguna

Ketiga kelompok komunitas itu didukung oleh komunitas Mitra/Pendukung yang menyediakan jasa terkait pengembangan dan penggunaan Linux BlankOn, seperti pelatihan atau edukasi, sertifikasi, modifikasi, sosialisasi, implementasi (helpdesk), dan lain-lain.

### **4.. Kegiatan BlankOn sejauh ini apa saja ?**

- Pengembangan secara terus menerus (paling tidak satu rilis baru per tahun, plus update atau perbaikan jika ditemukan kelemahan).
- Sosialisasi oleh mitra dan pendukung umumnya
- Pelatihan dan sertifikasi oleh mitra dan pendukung umumnya
- Dukungan teknis melalui mitra atau internet: ada 2 milis utama sebagai sarana berdiskusi melalui internet untuk pengembangan (<http://groups.google.com/group/blankon-dev>) dan penggunaan (<http://groups.google.com/group/blankon>).
- Konferensi tahunan yang dihadiri pengembang, pengguna, dan pendukung untuk terus memperbaiki pengembangan dan pemasaran Linux BlankOn.

### **5. Sumber Pendanaan organisasi bagaimana?**

- Donasi: yayasan, perusahaan, dan perorangan dalam bentuk uang maupun non uang (misalnya menugaskan SDM-nya bergabung dalam pengembangan, support, sosialisasi, pelatihan dan sertifikasi dengan gaji dan biaya operasional SDM itu ditanggung donatur).
- Sponsorship: dalam kegiatan konferensi atau yang lain.
- Kontribusi terkait kemitraan, misalnya dari lembaga pendidikan, sertifikasi, dan penyedia dukungan teknis yang bekerja sama dengan Tim Pengembang BlankOn dan YPLI.

### **6. Bagaimana dengan keanggotaan BlankOn? apakah ada syarat atau "tanda" tertentu?**

- Pengembang: bisa kerja sama dalam pengembangan Linux BlankOn sebagai apa saja yang terkait, tidak hanya programmer, tapi juga ahli jaringan, pembuat gambar (artis), pembuat dokumen (penulis), pemasar, dll.
- Pengguna: tidak ada syarat dan tanda tertentu.
- Pendukung: yang resmi membuat kontrak kerja sama sebagai Mitra dengan YPLI/Tim Pengembang, atau siapa saja bisa mendukung meskipun tidak resmi sebagai Mitra.

### **7. Berapa kira - kira jumlah anggota Komunitas BlankOn? (pengembang, jika memungkinkan pengguna)**

Pengembang aktif sekitar 20 orang.

Pengguna belum tercatat karena kebebasannya itu (tidak harus mendaftar), misal ada sekitar 100 sekolah menggunakan BlankOn untuk guru dan siswa, ada beberapa kabupaten/kota menggunakan BlankOn untuk karyawan, sehingga kalau dijumlahkan bisa mencapai puluhan ribuan. Tahun lalu sekitar 3.000 komputer di prov Riau dipasang BlankOn (ini baru satu provinsi). karena dari 3000 komputer sekolah saja pasti dipakai oleh lebih dari 3 siswa untuk 1 komputer karena lab sekolah hanya 1 untuk banyak kelas.

#### **8. Selama ini proses distribusi produk BlankOn bagaimana?**

- 1) File iso CD dipasang di banyak server di internet, selain di server [www.blankonlinux.or.id](http://www.blankonlinux.or.id), juga di server [kambing.ui.ac.id](http://kambing.ui.ac.id), [foss-id.web.id](http://foss-id.web.id), dll.
- 2) File iso disebarakan melalui DVD majalah infolinux ([www.infolinux.web.id](http://www.infolinux.web.id)).
- 3) Beberapa instansi seperti Kementerian Kominfo dan Kementerian Ristek, Yayasan Air Putih, dll. mencetak dan menyebarkan ke seluruh Indonesia.
- 4) Banyak perguruan tinggi dan sekolah serta lembaga pelatihan yang memasang di LAN atau digandakan dengan copy ke CDR atau flashdisk, dll.
- 5) Distribusi juga bekerja sama dg Kementerian Pendidikan Nasional ke berbagai kota. Tahun 2010 ada sekitar 20 kota mengadakan pembagian CD dan pelatihan BlankOn untuk para guru komputer.

#### **9. Apakah komunitas BlankON bekerja sama dengan lembaga atau organisasi tertentu?**

Kerja sama sesuai kebutuhan, tidak terikat hanya ke lembaga tertentu saja. Misal untuk penyebaran ke sekolah-sekolah pernah kerja sama dengan Kementerian Ristek, Kominfo, Chevron, Yayasan Air Putih, dan AOSI (Asosiasi Open Source Indonesia).

#### **10. Bagaimana usaha - usaha yang telah dilakukan oleh BlankOn untuk merebut pasar industri software?**

Karena BlankOn bebas didapatkan oleh siapa saja, maka kami tidak menyebut merebut pasar. Bisa jadi, pemilik pasar industri software itu akhirnya juga menjual atau mendukung Linux BlankOn.

Usaha pemasaran yang kami lakukan adalah lewat media-media online, cetak, dan elektronik (TV seperti MetroTV, radio-radio), dan melalui lembaga pendidikan formal (SDM hingga PT) dan non formal (training centers).

#### **11. Melalui media apa saja, komunitas BlankOn ini berkomunikasi?**

- Internet: milis, chatiing, facebook, forum di web, dll.

- Darat: komunitas di berbagai kota dan pertemuan nasional satu tahun sekali.

#### **12. Bagaimana dengan majalah yang Bapak kembangkan? apakah ada hubungan secara langsung dengan komunitas BlankOn?**

Ya, InfoLINUX salah satu pendukung utama pengembangan dan penggunaan BlankOn dengan cara selalu menyertakan file iso CD BlankOn dalam distribusi salah beberapa edisi majalah, menerbitkan buku yang berisi CD BlankOn, dan dengan cara mengenalkan serta mendemokan di setiap kegiatan majalah seperti seminar dan workshop.

#### **13. Apakah ada ciri tertentu dari komunitas BlankOn yang ingin diperlihatkan kepada masyarakat luas?**

*Ciri khusus:*

- suka berbagi ilmu dan software,
- menentang pelanggaran hak cipta software, tapi juga menentang penerapan paten software.

*Catatan: Ciri khusus ini mirip ciri komunitas FOSS lainnya.*

**14. Nilai - nilai perubahan apa yang hendak disampaikan komunitas BlankOn melalui kegiatan - kegiatan yang dilakukan?**

*Ada 3 kata kunci: kerja sama, berbagi, dan saling menghargai.*

- Bangsa Indonesia suka bekerja sama (ditunjukkan dalam pengembangan software), suka berbagi (ditunjukkan saling membantu dalam mempelajari Linux/FOSS), dan tidak suka mengambil hak orang (ditunjukkan dengan menggunakan software yang lisensinya mengizinkan untuk digunakan secara bebas).

**Pertanyaan Tambahan:**

**1. Bagaimana anda memaknai BlankOn dan Linux?**

- BlankOn itu dibuat untuk mencerahkan saya dan mudah-mudahan juga seluruh bangsa Indonesia, bahwa tidak lagi blank tentang TI, terutama yang berbasis Open Source dengan sistem operasi Linux, tapi bisa on dengan adanya BlankOn. BlankOn telah melindungi saya, sebagaimana fungsi tutup kepala, bukan dari panas dan hujan, tapi dari mahalnnya biaya lisensi software proprietary, dan terlindung dari usaha pembajakan software, serta terlindungi dari ketergantungan asing, alias semakin mandiri.

**2. Apa yang paling anda suka dari BlankOn?**

- Isinya sudah lengkap untuk kebutuhan kerja sehari-hari, dan ringan digunakan untuk berbagai jenis komputer. Saya pakai laptop paling murah (sekelas Atom keluaran pertama), tapi nyaman dipasang BlankOn untuk membuat tulisan, hitungan (spreadhseet), presentasi, edit foto, bahkan edit lagu dan edit video. Jika dianalogikan dengan software proprietary, memasang BlankOn itu seperti memasang DVD Windows, DVD MS Office, DVD Photoshop, DVD CorelDraw, padahal BlankOn bisa dipakai dengan menggunakan 1 CD.

Lampiran 2: Hasil Wawancara

TABEL HASIL WAWANCARA

Responden / Poin Pertanyaan	Arif Syamsudin (R2)	Supriyadi (R3)	Alfian Fahmi As-Tsalist (R4)	Ari Effendi (R5)	Rahman Yusri Aftian (R6)	Utian Ayuba (R7)	Aris E.P (R8)	Abd Azis Wasik (R9)
<b>(P1)</b> Sejak kapan mengenal BlankOn, dan darimana mengetahui tentang BlankOn.	Sejak Rilis kedua, mendapat informasi dari milis id-ubuntu	mulai tahun 2010 saya pasang ubuntu di laptop baru saya (karena ga rela keluarin 40rb untuk windows7 home (walaupun dual boot jaga2 karena belum terbiasa). kenal blankon lewat Facebook lalu download sendiri dan belajar sendiri.	sekitar 2 tahun yg lalu dikasih tau sama saudara saya yang menjadi Manajer Rilis BlankOn yang bernama Rahman Yusri Aftian	Bulan Juli 2010 saat menjadi peserta di Blankonf #2 di surabaya	Sejak 2005, dari komunitas Linux lokal	2003 dari majalah, buku dan internet.	Sejak awal kuliah dan ikut komunitas linux di kampus, ada senior yg jadi developer Blankon, dan di kenalkan dengan Blankon.	Sejak 2 Tahun Lalu, dari beberapa media, InfoLinux (Majalah) dan pameran di HiTech Mall Surabaya
<b>(P2)</b> Langsung menginstal, mengapa	Langsung menginstal, agar semakin akrab dan 'tahu'	ya, langsung saya coba karena saya suka coba2 OS	iya. saya kepingin tahu isi dari BlankOn tersebut	Iya, karena saya sudah merasa mantab untuk menggunakan	Langsung, karena Indonesia Banget	Ya, karena penasaran.	Awal nya tidak, karena saya sudah menggunakan Ubuntu yg waktu itu tidak jauh berbeda, dan sedang ada masalah dengan	saat itu Tidak, karena saya masih menggunakan Ubuntu

Responden / Poin Pertanyaan	Arif Syamsudin (R2)	Supriyadi (R3)	Alfian Fahmi As-Tsalist (R4)	Ari Effendi (R5)	Rahman Yusri Aftian (R6)	Utian Ayuba (R7)	Aris E.P (R8)	Abd Azis Wasik (R9)
				n BlankOn dan akan menerima kekurangan maupun kelebihan dari sistem operasi yang saya pakai			laptop saya karena tidak semua Linux support pada laptop saya.	
<b>(P3) Sebelumnya menggunakan produk apa</b>	0. Microsoft Windows 1. Ubuntu GNU/Linux	Windows XP, windows7, Ubuntu, Klix	Windows	Windows, Knoppix, Ubuntu	Windows	Windows	Awal ada windows, dan Ubuntu 8.04	Fedora, IGOS NUSANTARA, OpenSuSE, Ubuntu
<b>(P4) Peran dalam Komunitas</b>	Tim Hore-hore. Sekedar memantau perkembangan BlankOn lewat milis pengembang	Pengembang /pemaket (bantu2 aja) dan tester	Ketua	Pengguna biasa namun mencoba untuk berkontribusi sesuai kemampuan yang saya miliki	Manajer Rllis	Humas BlankOn	developer humas, - di lapangan jadi kompor ke masyarakat untuk menggunakan linux terutama blankon	Pengguna
<b>(P5) Tujuan Menggunakan-</b>	Agar keren, juga memakai BlankOn jahitan <sup>1</sup>	untuk menjalankan laptop	ingin memasarkan BlankOn	Mengurangi penggunaan sistem operasi dan	Mengurangi ketergantungan	Untuk bekerja sehari-hari	ini sebenarnya relatif per person - cuman secara pandangan kedepan	Untuk Bekerja dan experimen karena saya memiliki lebih dari 1

<sup>1</sup> BlankOn jahitan adalah piranti BlankON yang belum dirilis karena masih dalam tahap pengembangan

Responden Poin Pertanyaan	Arif Syamsudin (R2)	Supriyadi (R3)	Alfian Fahmi As- Tsalist (R4)	Ari Effendi (R5)	Rahman Yusri Aftian (R6)	Utian Ayuba (R7)	Aris E.P (R8)	Abd Azis Wasik (R9)
BlankOn .....				software bajakan di Indonesia, serta merupakan bentuk kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.	terhadap produk luar negeri dan mengurangi sifat konsumtif.		saya pilih os linux blankon karena lebih Indonesia dan bisa membuat industri IT di Indonesia lebih maju - yg kedua sih, agar kita tidak tergantung ma vendor asing. efeknya jika tergantung kan devisa negara keluar terus. kasihan TKI mbak, cari devisa taruhan nyawa, eh dapat langsung di pake bayar software orang luar :(	perangkat komputer
<b>(P6)</b> <b>Apakah anda mempunyai keinginan untuk memblank-on-kan Indonesia</b>	Bukan begitu, yang diinginkan adalah berkurangnya pembajakan di Indonesia. Dan Rakyat Indonesia bisa berdikari dalam memenuhi kebutuhan perangkat lunak untuk menyelesaikan pekerjaan atau pendidikan tanpa harus MEMBAJAK, sebagai permulaan gunakanlan BlankOn	ya, cocok untuk masyarakat Indonesia, cinta produk dalam negeri	iya, untuk meLEGALkan bangsa Indonesia	Tidak, karena BlankOn bukan satu-satunya sistem operasi yang ada dan masih banyak Distro linux lain yang dikembangkan oleh Putra bangsa (IGOS, KuliAx, Dewa Linux, Garuda	Tidak, Karena itu hak mereka.	Ya, karena BlankOn itu baik berasal dari kebaikan dan semua orang Indonesia harus merasakan kebaikan tersebut	- Selain menghemat devisa, saya ingin menghentikan pembajakan OS secara person dan komunitas - tujuan lain sih, buat menambah kualitas IT pribadi.	Harapan saya begitu

Responden / Poin Pertanyaan	Arif Syamsudin (R2)	Supriyadi (R3)	Alfian Fahmi As-Tsolist (R4)	Ari Effendi (R5)	Rahman Yusri Aftian (R6)	Utian Ayuba (R7)	Aris E.P (R8)	Abd Azis Wasik (R9)
				OS,dll) serta disesuaikan juga dengan kebutuhan				
<b>(P7) Harapan anda yang berkenaan dengan BlankOn</b>	BlankOn bisa menjadi pintu gerbang menuju kemandirian perangkat lunak Indonesia. Karena dengan berpartisipasi dalam pengembangan BlankOn, bisa jadi akan banyak orang – orang yang mumpuni dalam menjawab tantangan tersebut	dukungan hardware (agar semua hardware bisa dikenali dengan blankon) dukungan pemerintah (dalam memasyarakatkan FOSS dan pengembangannya)	supaya masyarakat indonesia bisa mengenal apa yang bernama FOSS (Free and Open Source Software)	Menjadi sistem operasi mayoritas di Indonesia dan lebih mengedepankan pengguna awam	BlankOn dapat dijadikan sarana belajar masyarakat indonesia untuk mengurangi ketergantungan terhadap produk2 luar negeri,, karena BlankOn hanyalah bonus dari belajar bersama/	Saya tidak (hanya) berharap, tapi saya sambil berusaha agar BlankOn tetap berkelanjutan memberikan manfaat kepada setiap warga Indonesia	- Tidak, dan itu jelas tidak sampai semua orang. Alasannya, karena OS itu relatif buat setiap person	Harapan saya, indonesia memiliki dan bangga dengan karya anak bangsa dan bisa menikmatinya tanpa terbrntur lisensi berbayar, hingga dapat mengirit biaya operasional bahkan mungkin gratis dan bersama kita berkembang
<b>(P8) Bagaimana Komparasi BlankOn dengan Windows</b>	Masing – masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Yang terpenting adalah apapun sistem operasi yang digunakan sangat menunjang	dari beberapa sisi ya karena bebas virus, tidak butuh banyak driver, free, semua aplikasi yang dibutuhkan	iya. Karena LEGAL dan bisa dibagikan kemana saja. dan juga mendukung sebagian bahasa yang ada di Indonesia.	Tidak seluruhnya, karena semua sistem memiliki kekurangan dan	Ya, BlankOn keren bisa bahasa indonesia ada Nusantara Unicode dan yang	Ya, Harga lebih murah. Fungsi umum berkomputer sudah dapat dipenuhi. Bebas dan Terbuka	- lebih memasyarakat lagi deh, coz slama ini pengembang masih berarah ke ranah Teknis IT dari pada helpdesk masyarakat yg awam	Ya, menurut saya dalam OS BlankOn Linux sudah dibendel aplikasi perkantoran, grafis media dan media audio visual serta browser,

Responden / Poin Pertanyaan	Arif Syamsudin (R2)	Supriyadi (R3)	Alfian Fahmi As-Tsolist (R4)	Ari Effendi (R5)	Rahman Yusri Aftian (R6)	Utian Ayuba (R7)	Aris E.P (R8)	Abd Azis Wasik (R9)
	untuk bisa menyelesaikan pekerjaan tersebut se efisien dan secepat mungkin, serta Halal, supaya yang kita lakukan mendapat berkah dari “Yang Punya Rejeki”	tersedia dengan free secara grafis tampilan kurang bagus		kelebihan. dan dengan kekurangan yang dimiliki oleh BlankOn diharapkan banyak putra putri Indonesia yang bersedia mengembangkannya.	terpenting BlankOn salah satu distro yang dibangun dengan teknologi tinggi NON Remaster			saat ini saya menggunakan BlankOn Sajadah
<b>(P9) Bagaimana anda memaknai BlankOn</b>	bagaimana ya? memaknai blankon...saya rasa filosofinya blankon sudah tepat untuk dimaknai, dari yang tidak tau, menjadi tau, lalu memberi perhatian dan cinta. kalo dah cinta, pasti punya rasa kepemilikan. kalo dah punya rasa kepemilikan, pasti akan	Linux adalah sesuai dengan prinsip saya bahwa Ilmu itu berasal dari Allah sehingga harus disebarluaskan untuk diambil manfaatnya, pengembangannya memperoleh jariah selama manfaatnya diperoleh dari menggunakan OS ini.	masyarakat Indonesia kan kebanyakan sukanya membajak (bukan bajak sawah lho yo) [hehehe]. lha dengan itu, saya jga berharap ndak slamanya bangsa kita ni bajak terus2an. Nah, dengan adanya BlankOn, dari kami2 sendiri ingin memajukan bangsa Indonesia	BlankOn adalah linux-nya orang indonesia, dan disanalah semangat kebangsaan itu ada, bukti kebanggaan sebagai orang indonesia yang mendukung open source	Proyek pembelajaran untuk masyarakat indonesia untuk berfikir secara mandiri untuk meninggalkan gaya konsumtif, Distro BlankOn hanya bonus tetapi yang	GNU/Linux tidak hanya alat/perangkat lunak yang bisa dipakai untuk kebutuhan apapun namun lisensinya, pengembangannya, aktivitasnya, pergerakannya juga bermakna: bebas dan terbuka. BlankOn adalah cara putra bangsa berkontribusi	Saat ini sih saya sedang tidak terlalu memaknai blankon terlalu dalam, sekedar OS buatan anak bangsa yg layak di akui.	- Bahwa setelah sekian tahun negara kita merdeka dan beberapa tahun mengenal Dunia teknologi Informasi, apakah Teknologi Informasi kita sudah merdeka ataukah masih dijajah oleh monopoli kapitalisme. Apakah, generasi bangsa kita telah

Responden / Poin Pertanyaan	Arif Syamsudin (R2)	Supriyadi (R3)	Alfian Fahmi As-Tsalist (R4)	Ari Effendi (R5)	Rahman Yusri Aftian (R6)	Utian Ayuba (R7)	Aris E.P (R8)	Abd Azis Wasik (R9)
	<p>menjaga.</p> <p>- kalo gnu/linux? yang saya pahami, gnu/linux memberikan rasa kemerdekaan yang paripurna (untuk urusan perangkat lunak dan operasi sistem). pada dasarnya, dalam memilih suatu perangkat lunak dan sistem operasi, adalah bagaimana hal2 tersebut dapat memudahkan kita sebagai penggunanya. dan bagi saya, gnu/linux sudah sangat memudahkan pekerjaan2 yang saya lakukan. bahkan saya menghidupi keluarga dengan menggunakan sistem operasi gnu/linux serta perangkat lunak yang tersedia di</p>	<p>Blankon adalah perwujudan gotong royong yang merupakan ciri bangsa Indonesia, karena dibangun secara bersama-sama dan sukarela.</p>	<p>dengan karyanya sendiri dan tidak membajak. di Indonesia juga banyak sih distro2 buatan Indonesia, tp menurut saya cuma ngaku2 aja ndak kayak BlankOn ini sendiri.</p>		<p>paling utama adalah tempat pembelajaran untuk bersikap Mandiri dan merdeka dari jajahan Bangsa lain</p>	<p>pada negara melalui makna yang sama dengan GNU/Linux ditambah nasionalisme dan kebangsaan.</p>		<p>mendapatkan pendidikan ilmu komputer / Teknologi Informasi yang terbaik, mandiri dan jujur ataukah masih mengikuti Pembelajaran Ilmu komputer yang notabene karena ketergantungan harus menggunakan suatu Brand Software yang telah begitu memonopoli walaupun harus belajar menggunakan Software bajakannya?. terakhir, apakah generasi bangsa kita sudah mengenal istilah Opensource, FOSS atau Linux? Patut dipertanyakan karena 85 % remaja usia SMU masih mengernyitkan kening ketika</p>

Responden / Poin Pertanyaan	Arif Syamsudin (R2)	Supriyadi (R3)	Alfian Fahmi As-Tsalist (R4)	Ari Effendi (R5)	Rahman Yusri Aftian (R6)	Utian Ayuba (R7)	Aris E.P (R8)	Abd Azis Wasik (R9)
	dalamnya. yang mana, saya bebas untuk mendapatkannya, tanpa harus was-was kalau saya sudah melanggar hak orang lain (baca - membajak). dengan kata lain, semoga apa yang kita lakukan semakin mendapat berkah-Nya.							saya tanya apakah mereka kenal Ubuntu, Slackware, atau Fedora. Apalagi ketika berbicara <b>BlankOn</b> , Zenwalk. Mereka hanya berkata, Oh pernah Pak, saya pernah browsing di Internet yang pake Linux, keren Pak ada effect Desktopya (maksudnya Compiz/Berry!). Tapi Jujur ketika saya tanyakan tentang materi dasar Linux, mereka menggelengkan kepala dan berkata, windows aja saya masih belum bisa pak. Tahun 2003 Saya mengenal Linux, dari rekan saya di ITS, namun beberapa tahun sebelumnya saya sudah mengenal

Responden Poin Pertanyaan	Arif Syamsudin (R2)	Supriyadi (R3)	Alfian Fahmi As- Tsalist (R4)	Ari Effendi (R5)	Rahman Yusri Aftian (R6)	Utian Ayuba (R7)	Aris E.P (R8)	Abd Azis Wasik (R9)
								<p>Microsoft Windows. waktu itu saya masih bekerja di home vendor pemasangan wartel. disitu baru tahu bahwa selama ini windows yg saya gunakan buat bekerja adalah bajakan. mungkin juga sampai saat ini (bagi anak muda pelajar dan masyarakat awam). bahwa sedianya kalau seseorang membeli komputer/laptop itu sudah termasuk dapat windows-nya. padahal komputer (hardware) tidak selalu dijual satu bendel dengan program/OS-nya (Software), yang mana harga software 3x lebih mahal dari pada</p>

Responden / Poin Pertanyaan	Arif Syamsudin (R2)	Supriyadi (R3)	Alfian Fahmi As-Tsalist (R4)	Ari Effendi (R5)	Rahman Yusri Aftian (R6)	Utian Ayuba (R7)	Aris E.P (R8)	Abd Azis Wasik (R9)
(P10) Apa yang paling disukai dari BlankOn	pengembangnya keren2 dan orang indonesia asli. jadi sangat mudah sekali untuk berkomunikasi dengan mereka.	bisa ikut berkontribusi. bagi saya berkontribusi dalam FOSS berarti tabungan untuk amal jariyah saya, yang jika bermanfaat maka pahala akan terus mengalir bahkan saat saya sudah mati	klo BlankOn sendiri kan dari awal pembuatan dasar OS sampek sepenuhnya OS itu bisa dipakek. klo yg laen, OS sudah jadi, dioprek lagi (ganti temalah, ganti apalah) dan dikasih dengan nama lain, di BlankOn kan sudah include dengan sebagian bahasa daerah yang ada di Indonesia misal, bahasa Batak, bahasa Bali, bahasa Jawadkk dengan ntu kan aq bisa pamerin k orang2 laen, dan jga bangga Indonesia sendiri bisa ngga' OS laen	# paket asli yang dibuat oleh developer BlankOn - fonta aksara nusantara - blankon-contextual-desktop - warung aplikasi - <a href="http://tempel.blankon.in">tempel.blankon.in</a> -dll #dukungan akan hardware yang ada di indonesia -autodetect modem -lancard -wifi #tampilan khas indonesia #menyertakan paket	Bahasa Indonesia, rata2 pengguna komp menganggap aneh dengan bahasa indonesia yang di pasang, dan ini merupakan kebanggaan kalau tidak kita yang menggunakan siapa lagi? lihat jepang taiwan komputernya pakai bahasa mereka sendiri.COde c multimedia tidak perlu repot2 memasangnya.	Produk, komunitas dan proses pengembangannya a. Semuanya bebas, terbuka. Setiap orang -- mungkin untuk berkontribusi, mengasah diri, meningkatkan kemampuan dan pengetahuan. Dan semuanya anggotanya adalah orang Indonesia, seperti di rumah sendiri berdiskusi dengan anggota komunitas BlankOn di manapun kita berada.	Yang disukai, mungkin kekompakan pengembangnya secara non-teknis, secara aplikasi OS itu blankon saya suka sudah bisa mutar musik dan video	mengapa saya suka <b>BlankOn?</b> . BlankOn Linux adalah system operasi komputer <b>karya anak bangsa</b> . <a href="#">dikembangkan secara bersama-sama dari sekian anak bangsa</a> yang berbeda suku (Jawa, Batak, Madura, Parahyangan, Makasar, dll) yang mau dan ingin belajar bahkan untuk memiliki kemampuan menjadi developer BlankOn. namun menyatu pada satu tujuan menciptakan <u>system operasi komputer mandiri</u> yang memiliki <u>ciri khas indonesia</u> . bebas

Responden Poin Pertanyaan	Arif Syamsudin (R2)	Supriyadi (R3)	Alfian Fahmi As- Tsalist (R4)	Ari Effendi (R5)	Rahman Yusri Aftian (R6)	Utian Ayuba (R7)	Aris E.P (R8)	Abd Azis Wasik (R9)
			nulis Bahasa Jawa??? Bahasa Bali?	aplikasi yg sering digunakan (jadi meminimalisasi install paket dari repo)				digunakan (free) tanpa membeli atau biaya lisensi. juga kini sudah mulai banyak dukungan tutorial penggunaannya. dari mulai aplikasi perkantoran, design grafis, pendidikan dan juga permainan. saat ini mulai banyak insan tehnologi negara lain yang melirik dan menggunakan BlankOn Linux (salah satunya negara tetangga Malaysia. yang kesengsem dengan BlankOn Sajadah bercirikan Islami), seperti halnya <b>UBUNTU</b> <sup>2</sup> juga banyak di gunakan oleh bangsa kita (maklum BlankOn adalah Turunan

<sup>2</sup> Nama salah satu distro Linux yang banyak dipakai di dunia, komunitas pengguna Ubuntu juga salah satu komunitas Linux yang cukup progresif, bahkan diantaranya juga bergabung dalam komunitas BlankOn dan turut menjadi pengembang BlankOn.

Responden / Poin Pertanyaan	Arif Syamsudin (R2)	Supriyadi (R3)	Alfian Fahmi As-Tsolist (R4)	Ari Effendi (R5)	Rahman Yusri Aftian (R6)	Utian Ayuba (R7)	Aris E.P (R8)	Abd Azis Wasik (R9)
								dari distro Ubuntu).
<b>(P11) Bagaimana latar belakang atau cerita mengenai bergabung di BlankOn</b>	<p>bagaimana ya...saya bergabung di komunitas pengembang blankon atas dasar...hanya berdasarkan kenyataan bahwa saya masih perlu untuk terus belajar, belajar dan belajar. di komunitas pengembang blankon, kita, siapapun kita, dengan latar belakang pendidikan apapun kita, bisa saling berbagi dan memberi sesuai dengan kemampuan kita.</p> <p>banyak tim di blankon yang bisa mengakomodir keinginan kita. bergabung di tim pengembangan</p>	<p>1. karna hidup ini ibadah, maka saya lakukan apa pun dalam rangka ibadah. kalau sumbang sih saya berguna bagi orang lain maka itu adalah amal jariyah saya yang insya Allah selama ada orang yang pakai blankon maka pahala terus mengalir.</p> <p>2. Blankon adalah komunitas belajar maka saya bergabung dalam rangka belajar karena belajar adalah kewajiban bagi saya.</p> <p>3. mungkin ini yang bisa saya berikan untuk bangsa sebagai</p>	<p>ingin belajar bagaimana menggunakan open source dan bagaimana mengembangkannya.</p> <p>dan juga ga mau tergantung dengan os yang berbayar dan bisa merugikan negara Indonesia</p>	<p>agar bisa berbagi dengan sesama pengguna blankon yang lain</p>	<p>Alasannya simpel mbak, 1. meng-indonesiakan indonesia (kita selama ini sudah ndak tahu bahasa kita sendiri, budaya kita sendiri, lebih suka kalau pakai bahasa orang lain dan budaya orang lain).</p> <p>2. Kemandirian (selama ini beras kita impor, daging kita impor, garam pun kita impor, di BlankOn ini lah mungkin bisa mengubah</p>			

Responden Poin Pertanyaan	Arif Syamsudin (R2)	Supriyadi (R3)	Alfian Fahmi As- Tsalist (R4)	Ari Effendi (R5)	Rahman Yusri Aftian (R6)	Utian Ayuba (R7)	Aris E.P (R8)	Abd Azis Wasik (R9)
	<p>blankon tidak cuma bicara pemrograman ini, pemrograman itu, tapi juga banyak bicara tentang hubungan antar manusia untuk mencari solusi akan bagaimana meracik/membuat sesuatu yang bisa bermanfaat bagi khalayak banyak.</p> <p>walaupun saya banyak on/off-nya, tapi itu yang menjadi dasar bagi saya untuk bergabung dengan komunitas pengembang blankon.</p>	<p>wujud cinta saya pada bangsa. sudah saatnya kita tidak lagi hanya bisa membajak. jadi kesimpulannya di blankon saya menemukan 3 tujuan hidup saya yaitu "hidup untuk belajar, mengasihi/ wujud cinta, dan melayani/ mengabdikan/ ibadah"</p>			<p>gaya berfikir dari konsumen menjadi produsen)</p>			

Thursday, January 14, 2010

## Apa beda Linux dan Windows?

Saya tadi siang diminta teman (tetangga rumah) melalui milis perumahan untuk menjelaskan apa itu Linux dan Open Source dengan bahasa awam. Saya coba tulis ulang penjelasan tentang Linux yang saya pernah tulis di blog ini atau di tempat lain. Semoga mudah dipahami. Kalau sulit dimengerti, mohon beri komentar bagian mana yang sulit.

Sebelum memahami perbedaan, berikut ini persamaan Linux dan Windows:

Linux dan Windows sama-sama nama untuk sistem operasi "komputer" dan sama-sama punya beberapa jenis atau pilihan, misal Linux Nusantara, BlankOn, Ubuntu, Mandriva, Fedora, openSUSE, Slackware, Debian, Gentoo, Redhat, Mint, dll. Sedangkan di Windows ada Windows 98, Me, XP, Vista, 7, Server 2008, Mobile, dll. "komputer" itu bisa berupa pc, notebook, smartphone, dll.

Persamaan adanya pilihan/jenis di atas sebenarnya tidak persis sama, karena jenis Windows itu hanya tersedia buatan MS (Microsoft), sedangkan jenis Linux itu bisa buatan beberapa pihak yg berbeda. Tidak ada Windows buatan Indonesia, sedangkan Linux ada yang dibuat Indonesia, misalnya Nusantara dibuat (tepatnya didanai) pemerintah, BlankOn dibuat yayasan dan sebagian komunitas Linux di Indonesia, Ubuntu dibuat perusahaan bernama Canonical yang berpusat di Eropa, Mandriva dibuat perusahaan Mandriva yg berpusat di Perancis, Fedora dibuat komunitas yg didanai RedHat di Amerika, openSUSE dibuat perusahaan Novel di Jerman, dsb.

NB: Mohon maaf kalau ada jenis Windows dan Linux yg belum disebut, bukan maksud saya merendahkan, tapi saya hanya menyebut yg teringat saya saat menulis ini.

Sebelum menulis perbedaan Linux dan Windows yang benar-benar beda, saya sebutkan dulu persamaan yang benar-benar sama, yaitu tampilan Linux dan Windows bisa dibuat sama, misal Start dari pojok kiri bawah, lalu tarik mouse ke atas untuk memilih program. :)

Berikut ini sebagian dari banyak perbedaan yang ada:

1. CD Linux (misalnya BlankOn) berisi tidak hanya sistem operasi, tapi juga program office (word, spreadsheet, presentation, database), photo editor, program untuk menggambar, program akuntansi, program manajemen proyek, dsb. Sedangkan CD Windows hanya berisi sistem operasi, sehingga kalau mau office harus cari CD office, mau mengedit foto harus cari CD photoshop (misalnya), mau menggambar harus cari CD CorelDraw (misalnya), mau program akuntansi harus cari CD Zahir (misalnya), mau project management harus cari CD MS Project, dsb.
2. Linux (relatif) lebih aman dari virus, bahkan boleh dikatakan bebas dari virus Windows. Virus Linux ada tapi tidak berkembang.
3. Linux "bebas" dicopy, digunakan, dijual, disewakan, dijadikan sarana amal dengan membagi gratis CD Linux, dsb. Sedangkan Windows tidak boleh dicopy, tidak boleh digunakan, tidak boleh disewakan, tidak boleh dijadikan sarana amal dengan membagi CD, dsb. jika tidak dapat izin dari pembuat (MS). Biasanya izin itu dalam bentuk membeli surat izin alias lisensi yang harga surat izin semua program yang saya sebut di atas hampir sama atau lebih mahal dari harga komputernya.

Catatan terkait perbedaan nomor 3:

Menurut ahli agama di seluruh dunia, termasuk Indonesia, melanggar aturan perizinan seperti di atas adalah perbuatan aniaya (mengambil hak orang tanpa izin) sehingga dilarang oleh Tuhan Sang Pencipta kita manusia. Sebaliknya, membagikan Linux itu perbuatan mulia karena membantu mewujudkan keinginan pembuatnya dan membantu sesama manusia. Survey membuktikan, berbagi atau membantu sesama membuat hidup kita lebih bahagia. :-)

Diposkan oleh Rusmanto di [1/14/2010 06:46:00 PM](#)

<http://ruslinux.blogspot.com>

## Teknologi Informasi vs. Teknologi Ketik di DIKNAS

---

Oleh Onno W. Purbo ([www.opensource.telkomspeedy.com](http://www.opensource.telkomspeedy.com))

Terus terang, hanya ada satu hal yang memberikan kesan yang paling mendalam di diri saya tentang Teknologi Informasi di DIKNAS, yaitu, keberadaan Pak Gatot HP. Tidak ada orang di tingkat DIKNAS Pusat yang mempunyai perhatian dan komitmen yang demikian mendalam yang dapat di tandingi oleh Pak Gatot HP. Komitmen tersebut di dampingi oleh kepemimpinan Pak Gatot membuahkan banyak hasil yang sangat terasa di lingkungan SMK maupun teman-teman pejuang IT di Indonesia.

Apa yang akan di jelaskan disini sebetulnya dapat kita baca secara lebih lengkap di situs Sejarah Internet Indonesia, [http://opensource.telkomspeedy.com/wiki/index.php/Sejarah\\_Internet\\_Indonesia](http://opensource.telkomspeedy.com/wiki/index.php/Sejarah_Internet_Indonesia)

Berbeda dengan pendekatan banyak birokrat di Indonesia, Pak Gatot berhasil mengimplementasikan Teknologi Informasi sebagai teknologi untuk informasi dan pengetahuan baik dari sisi implementasi teknologi, pengembangan manusia-nya, maupun akhirnya berdampak pada pengembangan masyarakat sekitar sekolah terutama SMK.

Dampak paling nyata dari ulah Pak Gatot dan teman-teman adalah pada saat PEMILU 2004 yang lalu. PEMILU 2004 lalu tidak mungkin berhasil seperti sekarang jika tidak ada tangan dingin Pak Gatot empat (4) tahun sebelumnya. Sejak tahun 2000, Pak Gatot membangun Jaringan Informasi Sekolah, kemudian ke WAN KOTA, kemudian ke ICT Center dan banyak inisiatif IT lainnya. Yang menjadikan manusia-manusia di lingkungan SMK menjadi kuat sekali di sisi IT-nya. Hal ini yang secara langsung di rasakan oleh Republik pada saat dibutuhkan tenaga relawan IT untuk PEMILU 2004. Tidak mungkin ada sedemikian banyak relawan kalau tidak ada usaha dan perjuangan jauh-jauh hari yang dilakukan oleh Pak Gatot beserta rekan-rekan di DIKMENJUR dan SMK untuk membuat bangsa ini pandai dan maju di bidang IT.

Kebanyakan birokrat masih melihat peralatan komputer sebagai peralatan pengganti mesin ketik. Memang sekarang sudah mulai banyak birokrat yang tahu Internet, tapi tidak banyak yang hidup di Internet. Kebanyakan masih membalas e-mail menunggu beberapa hari kalau di balas. Akibatnya, tidak heran jika kurikulum SD, SMP, SMA masih lebih banyak beketet teknologi informasi sebagai mesin ketik dan sedikit untuk pemrograman, tapi tidak banyak melihat teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Saya terus terang kecewa sekali melihat kurikulum di SD, SMP dan SMA tempat anak saya sekolah. Payah sekali, guru tidak bisa di salahkan, karena memang tuntutan dari DIKNAS hanya sebatas itu.

Satu hal yang membuat saya lebih kecewa lagi, kurikulum IT di Indonesia sangat sarat sekali dengan Microsoft. Semua contoh yang digunakan dari Microsoft. Enak sekali ya kalau dipikir-pikir, dagangan sebuah perusahaan di iklankan gratis bahkan menjadi bagian dari pendidikan – tanpa perlu di perusahaan tersebut memberikan kontribusi ke pendidikan Indonesia. Padahal bagi anak-anak yang masih muda, seperti anak saya di rumah, memakai OpenOffice dan Microsoft Office sama saja tidak ada bedanya. Pembiasaan penggunaan produk Microsoft sejak awal akan menyebabkan ketergantungan dan berakibat fatal di kemudian hari. Terus terang, teman-teman dari komunitas Open Source sedang berjuang untuk membuat kurikulum yang ekivalen dengan itu, dan mulai di adopsi ke beberapa sekolah. DIKNAS Perlu menjadi pemimpin disini dan menekankan penggunaan Open Source seperti yang di canangkan dalam IGOS (Indonesia Go Open Source).

Saya pribadi terus terang bermimpi IT sebagai bagian dari proses pembelajaran. Saya bermimpi guru bahasa Indonesia mengajari siswa-siswa untuk belajar mengexpresikan diri-nya dalam bentuk tulisan di Blog, guru-guru pelajaran IPA mengajari murid-nya membaca dan menulis Wikipedia. Menjadikan IT sebagian bagian integral dari proses pendidikan. IT bukan sekedar alat untuk mengetik dan membuat presentasi, tapi memang bagian dari proses pendidikan, proses memandaikan anak-anak muda negeri ini. Mungkin mimpi saya terlalu jauh? entah lah.

Saya mengajak para pembaca disini untuk melihat-lihat bagian statistik yang ada di situs DIKNAS maupun DEPAG. Jumlah Sekolah (SD, SMP, SMK, SMA, Madrasah) di Indonesia lebih dari 220.000 sekolah mendekati 250.000 sekolah. Jumlah siswa lebih dari 46.5 juta siswa. Siswa ini adalah anak bangsa ini. 46.5 juta, seper empat bangsa ini yang nantikan akan mengubah kehidupan bangsa ini menjadi maju atau tidak. Nasib bangsa ini terletak di seper-empat bangsa ini. Kesalahan, kekurangan dalam memberdayakan seper-empat bangsa ini akan berakibat fatal bagi bangsa ini di kemudian hari.

Padahal untuk memberdayakan seper-empat bangsa ini kita hanya perlu mengkomputerisasi dan menyambungkan 250.000-an sekolah ke Internet, yang secara jumlah sangat kecil, hanya 0.5% dari sekitar 60 juta pelanggan handphone / telepon di Indonesia. Kebijakan di dunia telekomunikasi jelas-jelas mensyaratkan para operator telekomunikasi untuk men-zakat-kan 2.5% pendapatannya untuk pembangunan. Kalau saja pihak DIKNAS dapat menegosiasi agar 0.5-1% dari zakat operator telekomunikasi digunakan untuk membangun lab komputer kecil dan sambungan Internet di sekolah-sekolah, saya yakin seyakini-yakin-nya .... bahwa bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang besar di kawasan Asia Tenggara, jumlah 46.5 juta siswa Indonesia merupakan jumlah yang sangat besar bahkan penduduk Malaysia dan Australia di gabungkan-pun kalah dengan jumlah siswa Indonesia.

Saya yakin bahwa bangsa ini bisa maju. Potensi untuk kemajuan ada, sangat jelas dan kasat mata sekali. Kunci kemajuan ada di tangan para pengambil kebijakan yang duduk di DIKNAS. Semoga lebih

banyak lagi GATOT HP di DIKNAS, hanya dengan orang-orang seperti GATOT HP bangsa ini dapat maju.

Sebagai akhir kata, saya kutip sebuah kata-kata bijak dari dr. Wahidin. di “Seri Pahlawan Kemerdekaan Nasional”, DEPEN.RI., Jilid I, 1967, Halaman 11,

*“Untuk memajukan bangsa dan membangun masyarakat Indonesia yang baru, hanyalah dengan memajukan pendidikan. Khususnya pendidikan di kalangan para pemuda dan pemudinya. Pendidikan dan pengajaran adalah memegang peranan penting dalam pembangun bangsa dan kemajuan umat manusia.”*

**Merdeka!!**



## **STOP PENGGUNAAN SOFTWARE BAJAKAN !**

Posted Juli 10, 2010 by errix in [berita](#).

Tahukah anda, bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan software bajakan bagi negeri ini ? Berdasarkan hasil studi International Data Corporation (IDC), tingkat pembajakan di Indonesia mencapai 85% pada 2008 (Maulidin 2009). Dan masih berdasarkan hasil studi IDC, pada tahun 2005 Indonesia menduduki peringkat ke 4 sebagai negara pembajak di dunia, walaupun di tahun 2009 turun menjadi peringkat ke 12 dari 110 negara, tetap saja hal ini memberikan citra yang buruk bagi bangsa Indonesia di mata dunia internasional.

Tingginya tingkat pembajakan ini menjadikan Indonesia diusulkan oleh International Intellectual Property Alliance (IIPA) kepada United State Trade of Representative (USTR) masuk kembali dalam daftar negara prioritas untuk diawasi (priority watch list) (Aritenang 2004). Usulan ini tentu saja memberikan pengaruh negatif kepada pembangunan ekonomi bangsa secara keseluruhan. Karena negara-negara yang termasuk dalam daftar ini akan kehilangan fasilitas generalized system of preference (GSP), yaitu fasilitas khusus untuk negara berkembang berupa pembebasan tarif dalam pelaksanaan ekspor.

Selain itu, pembajakan software di Indonesia menyebabkan pula industri-industri lokal yang bergantung pada hak cipta menjadi sulit untuk berkembang. Karena dengan adanya pembajakan software ini, maka pangsa pasar bagi industri lokal di negeri sendiri akan menjadi semakin sempit.

Ironisnya lagi, seringkali pembajakan software ini dilakukan oleh sebagian kalangan masyarakat dikarenakan ketidaktahuan atau ketidakpahaman mereka akan apa itu software serta apa hak dan kewajiban mereka sebagai pengguna software tersebut.

**Software dan Pembajakannya**

Pada dasarnya software adalah sekumpulan instruksi yang disusun menurut kaidah-kaidah tertentu kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa mesin yang dimengerti oleh komputer, sehingga komputer tersebut dapat melakukan sesuatu yang kita inginkan. Sebagai contoh, jika kita ingin melakukan pekerjaan pengetikan suatu naskah menggunakan komputer, maka kita memerlukan software yang berfungsi sebagai pengolah kata. Tanpa adanya software tersebut, kita tidak bisa memanfaatkan komputer untuk membantu pekerjaan kita, yaitu mengetik suatu naskah.

Dengan kata lain, software merupakan bagian dari suatu sistem komputer yang tidak bisa dipisahkan dengan perangkat lainnya. Tanpa adanya software maka suatu sistem komputer tidak akan bisa digunakan sebagaimana mestinya. Artinya, keberadaan software dalam suatu sistem komputer adalah mutlak adanya.

Software itu sendiri merupakan suatu karya/kekayaan intelektual yang dilindungi oleh Undang-Undang, sehingga hal-hal yang berkaitan dengan penggunaannya (seperti penyalinan, pengunduhan, sharing, penjualan, atau penginstalan) haruslah sesuai dengan aturan perundang-undangan yang berlaku.

Dimana salah satu ketentuan untuk dapat menggunakan software secara legal, seseorang haruslah memiliki izin dari si pemegang hak cipta software tersebut, yang disebut dengan lisensi. Tanpa adanya lisensi, maka penggunaan dari suatu software tersebut adalah ilegal.

Lebih tegasnya lagi, Business Software Alliance (2009) di dalam situsnya menyatakan bahwa :

Pembajakan piranti lunak adalah penyalinan atau penyebaran secara tidak sah atas piranti lunak yang dilindungi undang-undang. ... Yang tidak disadari atau tidak terpikirkan oleh banyak orang adalah bahwa, saat Anda membeli piranti lunak, sebenarnya Anda membeli lisensi untuk menggunakannya, bukan membeli piranti lunaknya. Lisensi itu adalah sesuatu yang memberi tahu Anda seberapa banyak Anda dapat menginstal piranti lunak tersebut, dan Anda harus membacanya. Jika Anda menyalin piranti lunak tersebut melebihi izin lisensi, berarti Anda melakukan pembajakan.

Dari pernyataan di atas, tidaklah mengherankan jika pembajakan software atau penggunaan software secara ilegal, banyak dilakukan karena ketidaktahuan kita terhadap ketentuan-ketentuan yang ada.

**Dasar Hukum dan Sanksi**

Indonesia telah memiliki Undang-Undang yang mengatur tentang hak cipta, yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Dimana di dalam Undang-Undang tersebut dijelaskan berbagai ketentuan yang berkaitan dengan hak cipta, termasuk hak cipta suatu

software.

Di dalam Undang-undang tersebut, diatur pula mengenai sanksi bagi siapa saja yang melakukan pelanggaran hak cipta, diantaranya adalah :

1. Penjara minimal 1 (satu) bulan dan/atau denda minimal Rp. 1.000.000,- (Satu Juta Rupiah) atau maksimal 7 (tujuh) tahun penjara dan/atau denda maksimal Rp. 5.000.000.000,- (Lima Milyar Rupiah). Bagi siapa saja yang dengan sengaja dan tanpa ijin dari pencipta atau pemegang hak cipta, menerbitkan atau menduplikasi suatu ciptaan ataupun memberikan ijin untuk melakukannya;
2. Penjara maksimal 5 (lima) tahun dan/atau denda maksimal Rp 500.000.000,- (Lima Ratus Juta Rupiah). Bagi siapa saja yang dengan sengaja dan tanpa ijin dari pencipta atau pemegang hak cipta, menyiarkan, memamerkan, mendistribusikan atau menjual suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta
3. Gugatan ganti rugi dari pemegang hak cipta.

#### Alternatif Solusi

Untuk menghindari pelanggaran terhadap hak cipta dalam hal penggunaan software, setidaknya ada dua alternatif solusi yang dapat kita pilih. Diantaranya adalah :

##### 1. Solusi Proprietary

Solusi Proprietary adalah solusi untuk menghindari pelanggaran hak cipta dengan cara menggunakan software-software yang menganut lisensi proprietary. Dimana software yang menganut lisensi proprietary ini, tidak mengizinkan penggunaannya untuk mengubah, mengkopikan dan menyebarkan software tersebut. Pada umumnya pemegang hak ciptanya mengharuskan para penggunanya untuk membeli lisensi dari software tersebut agar pengguna dapat secara legal menggunakan software dimaksud. Contoh software yang menganut lisensi proprietary ini diantaranya adalah Microsoft Windows, Microsoft Office, Adobe Photoshop, CorelDraw, dll.

Keuntungan menggunakan solusi proprietary ini adalah biasanya software-software ini memiliki tampilan yang user-friendly dan para pengguna relatif telah terbiasa dengan software-software tersebut.

Namun di sisi lain konsekuensi yang harus anda terima adalah anda harus membeli lisensi dari masing-masing software yang anda gunakan pada setiap komputer yang anda miliki. Sebagai ilustrasi, jika anda memiliki sebuah komputer yang ingin digunakan untuk keperluan perkantoran, maka perkiraan biaya lisensi yang harus anda keluarkan adalah sebagai berikut :

- Sistem Operasi = US\$ 155 (Bhinneka.com 2009a)
  - Aplikasi Perkantoran = US\$ 405 (Bhinneka.com 2009b)
- Total = US\$ 560

Jadi dari perhitungan di atas, kita memerlukan US\$ 560 untuk setiap komputer. Perlu diingat, bahwa perhitungan di atas adalah untuk 1 (satu) komputer, jika anda memiliki 10 (sepuluh) komputer yang akan digunakan keperluan yang sama, maka biaya lisensi yang harus dikeluarkan adalah  $10 \times \text{US\$ } 560 = \text{US\$ } 5600$ .

Selain itu, ada satu hal lagi yang perlu diperhatikan oleh para pengguna software berlisensi proprietary ini, yaitu Proof of License (Bukti Lisensi). Jadi pada saat anda membeli lisensi suatu software proprietary, pastikan anda mendapatkan bukti lisensi software tersebut. Dalam produk-produk Microsoft, dikenal dengan COA (Certificate of Authenticity) atau Sertifikat Keaslian.

COA ini adalah label yang digunakan untuk membantu mengidentifikasi keaslian software Microsoft. Dengan COA kita bisa menentukan apakah software yang kita jalankan itu asli atau tidak. Dan COA ini tidak bisa dibeli terpisah tanpa membeli software yang harus dibuktikan keasliannya (Microsoft 2009).

Contoh COA Contoh dari label COA (Certificate of Authenticity)

Jadi kita perlu berhati-hati dalam membeli lisensi software karena besar kemungkinan CD/DVD software yang dapat kita beli dengan harga murah sebenarnya adalah software bajakan yang tidak menyertakan lisensi penggunaannya yang sah.

##### 2. Solusi Open Source

Solusi yang kedua ini, secara prinsip agak sedikit berbeda dengan solusi yang pertama. Dimana solusi Open Source ini adalah solusi untuk mendapatkan legalitas suatu software dengan cara memanfaatkan software yang menganut lisensi Open Source. Dimana dengan menggunakan software Open Source ini, kita diberi kebebasan untuk mengubah, mengkopikan dan menyebarkan software tersebut, sehingga pada umumnya kita dapat menggunakan software tersebut tanpa harus mengeluarkan biaya pembelian lisensi. Contoh dari solusi ini untuk sistem operasi adalah Linux, dan untuk aplikasi perkantoran adalah OpenOffice.org, dll.

Salah satu keuntungan menggunakan solusi ini dibandingkan dengan solusi yang pertama adalah

rendahnya biaya lisensi yang diperlukan untuk dapat menggunakan software yang menganut lisensi ini (bahkan pada umumnya tidak memerlukan biaya lisensi). Sehingga kita dapat menggunakan software yang memiliki fungsionalitas yang relatif sama dengan software-software proprietary dengan harga yang jauh lebih murah.

Sebagian kalangan menganggap bahwa solusi yang satu ini adalah solusi yang 'cerdas' untuk mengatasi masalah legalitas penggunaan suatu software. Walaupun sebenarnya masih banyak kelebihan-kelebihan teknis maupun non-teknis lainnya dari software Open Source ini dibandingkan dengan software-software proprietary, seperti masalah kemandirian, auditable software, stabilitas sistem dan keamanan data. Bahkan untuk di lingkungan Pemerintahan, melalui Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor : SE/01/M.PAN/3/2009 Tanggal 30 Maret 2009 tentang Pemanfaatan Perangkat Lunak Legal dan Open Source Software (OSS), solusi Open Source menjadi solusi yang harus diambil oleh setiap instansi Pemerintah baik Pusat maupun Daerah, untuk menggantikan software-software yang belum legal.

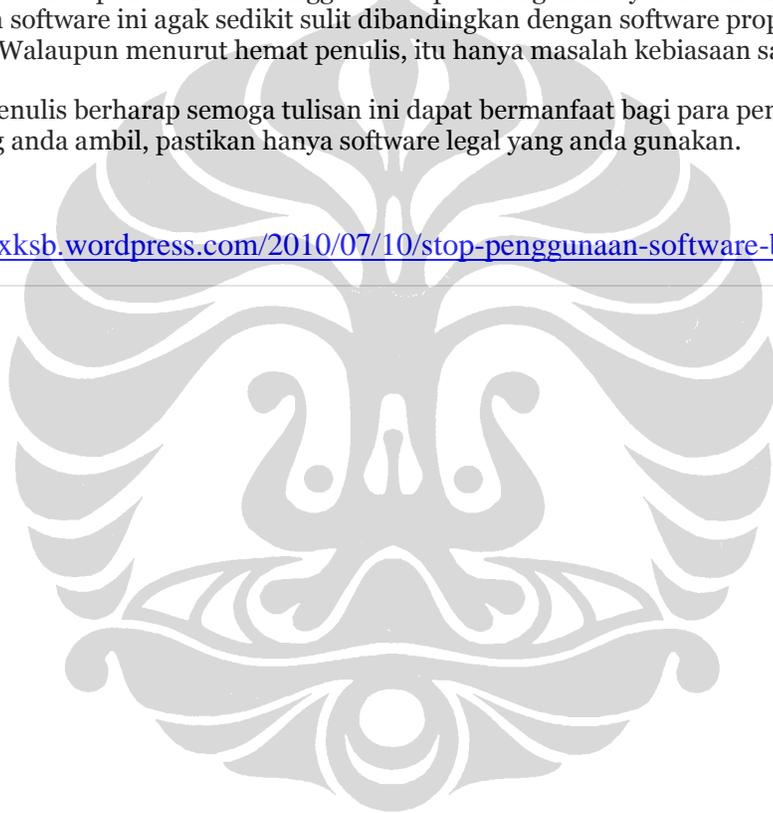
Adapun kelemahan dari solusi ini salah satunya adalah belum terbiasanya masyarakat menggunakan software-software Open Source. Sehingga beberapa kalangan masyarakat menganggap bahwa penggunaan software ini agak sedikit sulit dibandingkan dengan software proprietary yang telah terbiasa digunakan. Walaupun menurut hemat penulis, itu hanya masalah kebiasaan saja.

Penutup

Akhirnya, penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca sekalian. Dan apapun pilihan yang anda ambil, pastikan hanya software legal yang anda gunakan.

[\(http://linuxsb.wordpress.com/2010/07/10/stop-penggunaan-software-bajakan/\)](http://linuxsb.wordpress.com/2010/07/10/stop-penggunaan-software-bajakan/)

---



**MENTERI NEGARA  
PENDAYAGUNAAN APARATUR NEGARA  
REPUBLIK INDONESIA**

Jakarta, 30 Maret 2009

Yth :

1. Para Menteri Kabinet Indonesia Bersatu ;
2. Panglima TNI ;
3. Jaksa Agung ;
4. Kepala Kepolisian RI ;
5. Gubernur Bank Indonesia ;
6. Para Pimpinan Lembaga Pemerintah Non Departemen ;
7. Para Pimpinan Kesekretariatan Lembaga Negara dan Lembaga Lainnya ;
8. Para Gubernur ;
9. Para Bupati/ Walikota ;
10. Para Direksi BUMN

di  
Tempat

**SURAT EDARAN**

Nomor : SE/01/M.PAN/3/2009

**TENTANG**

**PEMANFATAAN PERANGKAT LUNAK LEGAL  
DAN OPEN SOURCE SOFTWARE (OSS)**

Dengan hormat diberitahukan, bahwa Menteri Komunikasi dan Informatika telah menerbitkan Surat Edaran Nomor : 05/SE/M.KOMINFO/10/2005 tentang Pemakaian dan Pemanfaatan Penggunaan Piranti Lunak Legal di Lingkungan Instansi Pemerintah. Dalam rangka mendukung surat edaran tersebut, dimohon perhatian Pimpinan Instansi Pemerintah Pusat dan Daerah beberapa hal sebagai berikut :

1. Melakukan pengecekan penggunaan perangkat lunak di lingkungannya dan menghapus semua perangkat lunak tidak legal, dan selanjutnya menggunakan Free Open Source Software (FOSS) yang berlisensi bebas dan legal sebagai pengganti perangkat lunak tidak legal. Hal tersebut perlu dilakukan guna menghindari terganggunya pelayanan publik akibat pelanggaran Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.
2. Dalam rangka mempercepat penggunaan perangkat lunak legal di Indonesia, maka diwajibkan kepada Instansi Pemerintah untuk menggunakan perangkat lunak open source, guna menghemat anggaran pemerintah.
3. Untuk mendorong penggunaan Free Open Source Software (FOSS), Pemerintah telah mendeklarasikan gerakan Indonesia Go Open Source atau IGOS-I pada tanggal 30 Juni 2004 yang ditanda tangani 5 (lima) Menteri, yaitu Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara, Menteri Negara Riset dan Teknologi, Menteri Pendidikan Nasional, Menteri Hukum dan HAM dan Menteri Komunikasi dan Informatika. Selanjutnya pada tanggal 27 Mei 2008, dilakukan deklarasi IGOS-II yang penggunaannya diperluas meliputi 18 (delapan belas) kementerian dan Lembaga pemerintah Non Departemen (LPND).
4. Untuk memudahkan instansi pemerintah melakukan pemanfaatan FOSS, diharapkan pimpinan instansi atau pejabat yang ditunjuk diminta menghubungi Kementerian Negara Riset dan Teknologi c.q Deputi Bidang Pendayagunaan dan Pemasyarakatan IPTEK dan Departemen Komunikasi dan Informasika c.q Direktorat Jenderal Aplikasi dan Telematika.
5. Diharapkan paling lambat tanggal 31 Desember 2011 seluruh instansi pemerintah sudah menerapkan penggunaan perangkat lunak legal. Untuk itu diharapkan instansi masing-masing mengatur agenda pentahapan untuk mencapai target selesai tahun 2011. Anggaran yang berkaitan dengan kegiatan dimaksud dibebankan kepada anggaran instansi masing-masing.
6. Pimpinan instansi agar melakukan pengaturan dan pemantauan terhadap pemanfaatan perangkat lunak legal di lingkungan masing-masing.

Demikian mohon menjadi maklum, dan atas perhatiannya disampaikan terima kasih

**Menteri Negara  
Pendayagunaan Aparatur Negara  
Taufiq Effendi**

Tembusan :

1. Presiden RI
2. Wakil Presiden RI





