

BAB 2

KERANGKA TEORETIK

2.1. Studi Sebelumnya Tentang Masyarakat Virtual Indonesia

- Kahardiyto (2004), *Komunitas Virtual dan Kebudayaan Lokal*, Skripsi pada Departemen Sosiologi, Universitas Indonesia. Studi Kahardiyto mengambil studi kasus para pengguna wahana *chat*¹⁴ (*chatter*) yang terkumpul di dua buah *channel* besar #jakarta dan #indonesia via jejaring EFnet yang berbasis software *Internet Relay Chat* (IRC). Dari studi tersebut diperoleh beberapa hal menarik sebagai berikut:
 1. Kenyataan di Indonesia menunjukkan bahwa komunitas maya masih selalu membutuhkan ruang publik untuk menjalankan pertemuan secara fisik. Hal tersebut disebabkan karena proses inkulturasi dari internet kurang bisa menyentuh kondisi obyektif di Indonesia, yang salah satu sebabnya ialah kelahiran internet yang berbasiskan kepentingan dan budaya negeri-negeri industri atau barat. Sehingga, tatkala internet masuk ke Indonesia, maka internet melahirkan substansi budaya dan gaya hidup baru yang telah 'melenceng' dari substansi aslinya (hal.93)
 2. Sebagai medium interaksi yang menjembatani komunikasi dan interaksi dua arah, internet memiliki keterbatasan dalam hal penyampaian informasi secara menyeluruh. Tetapi ternyata dari fakta yang didapat, intonasi sosial dapat tergantikan oleh beberapa simbol-simbol baik berupa *emoticon*¹⁵ maupun akronim yang terlahir akibat keterbatasan yang dimiliki oleh IRC (hal.102)
 3. Terjadinya evolusi pemikiran sosial dan perubahan pola pandang, sehingga bahkan berubah secara radikal. Komunitas IRC memiliki kemampuan swadaya sebagai sebuah medium baru yang mengembangkan adanya sistem sosial dan nilai sosial tersendiri (hal.103, telah di edit)

¹⁴ *Chat*, lebih dikenal dengan *chatting*, adalah aktivitas berbincang melalui ruang cyber yang dimediasi computer atau *device* teknologi lainnya melalui jejaring internet.

¹⁵ *Emoticon* adalah simbol (*icon*) emosi yang dituliskan melalui medium tulisan, misalnya ☺ menunjukkan senyum ramah.

4. Media elektronik menciptakan sebuah *sense of community*. Namun IRC juga mendorong tumbuh suburnya kondisi alienasi (keterasingan) dimana hal ini juga potensial berkembang pada rasa permusuhan di dunia nyata. Tetapi perlu diingat bahwa sistem budaya yang inheren dengan IRC punya implikasi luas terhadap perubahan cara pandang individu saat melihat fenomena sosial dalam kehidupan elektroniknya (hal.103)
 5. Kenyataan semu IRC bagaimanapun secara ekstrem telah mempengaruhi pandangan mereka mengenai hubungan sosial dan interaksi sosial masing-masing individu. Bagi *chatter*, 'kesemuan' adalah kenyataan...(hal.104)
 6. Pada individu pemalu dan punya masalah dalam hubungan sosialnya, internet (IRC) memang menjadi sebuah media bantu yang sangat berguna dan menakjubkan. Sehingga diharapkan dengan IRC ini hubungan sosial di dunia nyata menjadi terbantu dengan pelatihan melalui hubungan sosial 'maya' di dunia barunya (hal.104)
 7. Hubungan sosial dalam IRC telah membentuk sebuah sistem sosial tersendiri yang makin meningkatkan rasa toleransi sosial dan budaya dengan adanya faktor asal muasalnya yang lintas budaya (hal.105)
- Haryati (2005), *Chatting: Isu Budaya Dalam Kesenjangan Digital (Pengalaman Pengguna Internet di Jakarta Memaknai Ruang Budaya Baru)*, Tesis program pascasarjana Departemen Sosiologi, Universitas Indonesia. Penelitian tersebut adalah penelitian deskriptif guna memberikan gambaran terperinci mengenai ruang budaya baru yang dihasilkan internet dan kemungkinan-kemungkinan yang ditimbulkan akibat dari interaksi yang relatif mendalam dari para *chatter* dengan fasilitas *chat*-program, yang dikaitkan dengan isu kesenjangan digital¹⁶ (*digital divide*).

Haryati mengatakan bahwa desain teknologi atas salah satu fasilitas dalam Internet yaitu *chatting* berhasil mengkonstruksi mereka untuk merasakan sensasi kesenangan yang dihasilkan oleh ruang budaya baru ini. Teknologi internet, alih-alih dioptimalkan fungsi informasi dan

¹⁶ *Digital divide* diterjemahkan secara bebas oleh Haryati sebagai kesenjangan digital.

komunikasinya sesuai dengan logika kebutuhan, lebih dimanfaatkan kemampuannya untuk menghibur (hal.138).

Kesimpulan lain yang didapatkan Haryati ialah bahwa, "teknologi pada perjalanannya tidaklah netral terhadap nilai-nilai moral/kultural, kepentingan-kepentingan ekonomi, sosial, dan politik. Relasi kekuasaan masih bermain sini. Teknologi, dengan sudut pandang ini, merupakan suatu alat yang digunakan oleh sekelompok kelas sosial tertentu untuk membangun kekuasaan (*power*), memenuhi kepentingan(*interest*), menanamkan nilai-nilainya (*value*) sehingga tidak dapat dikatakan bebas nilai. Tujuan-tujuan sosial, politik, dan kultur tersebut melekat dalam desain teknologi itu sendiri" (hal.139)

Sebuah kesimpulan lagi dari Haryati adalah sebagai berikut: 'Teknologi infromasi, dalam hal ini, memiliki potensi yang seringkali luput dari perhatian, dekolonialisasi espiteknologi, sebagai kebalikan dari kolonialisasi teknologi. Internet, memungkinkan penggunaanya (baik individu atau masyarakat dan lebih luas negara) untuk dapat mempublikasikan dirinya sendiri sehingga dapat memberikan alternatif pengetahuan lain pada pengguna. Inilah salah satu alasan mengapa penjembatanan jurang digital (*bridging digital divide*) seharusnya menjadi konsern semua pihak" (hal. 140)

- Adi Nugroho Onggoboyo (2004), *Profil Para Blogger: Suatu Fenomena Sociocyber yang Unik dan Dinamis (Studi Kasus Blogger Berbahasa Indonesia)* Studi tersebut merupakan telaah deskriptif yang menggunakan pendekatan survei kuantitatif sederhana untuk melihat gambaran umum *blogger* Indonesia.

Hasil penelitian tersebut mengungkap ragam hal sebagai sebetuk profil umum *blogger* Indonesia. Hal-hal yang menjadi informasi penting dari studi tersebut ialah terkait profil latar belakang pengguna (misalnya sebaran usia, jenis kelamin, pendidikan, asal kota, sebaran pekerjaan dan penghasilan, status diri), perilaku umum dalam berinternet (misalnya frekuensi penggunaan internet per minggu, lama penggunaan internet tiap kali *online*, kebiasaan akses), Aktivitas dan perilaku yang berkaitan dengan *blog* (misalnya mulai kenal terhadap *blog*, mulai aktif *blogging*, aktivitas sebelum aktif *blogging*,

lama waktu untuk *blog*, motivasi menjadi *blogger*, perlakuan terhadap *blog*), Pola interaksi dan pola sosial yang terbentuk (misalnya, kopi darat, tingkat kepercayaan, keterlibatan dalam komunitas *blogger*), dan Efek dari aktivitas *blogging* (misalnya manfaat yang dirasakan, kaitan dengan aktivitas offline).

Studi tersebut tidak dimaksudkan dalam bentuk analisis yang mendalam, namun masih merupakan petunjuk awal guna pijakan penelitian lanjutan terkait dengan dunia *blog*, khususnya di Indonesia

- Adi Nugroho Onggoboyo (2005), *Blog Sebagai Alternatif Wahana Pengembangan Kepribadian dan Peningkatan Motivasi*, merupakan esai yang mencoba melihat melalui perspektif psikologi atas beberapa hasil dari penelitian deskriptif terdahulu. Beberapa hal menarik yang dapat dinukil ialah sebagai berikut:
 1. Dari tiga unsur yang menarik untuk ditelaah, pada unsur ketiga disebutkan terkait lingkungan dan sistem yang bekerja sesama *blogger*. Berikut ini kutipannya; "Ada sebuah kecenderungan otomatis bahwa jalinan sesama *blogger* mengakibatkan sedemikian rupa seperti sebuah konvensi tak sadar yang menyebabkan mereka relatif saling percaya satu dengan yang lain tanpa perlu merasa berbohong. Dan sistem tersebut juga cenderung secara otomatis mengecilkkan peluang-peluang berbohong, yang sama sekali berbeda dengan domain lain dalam hubungan sosial pada dunia virtual. Lama-kelamaan terbentuklah suatu iklim komunitas. Pola-pola pengaruh lingkungan dalam kerangka komunitas inilah, melalui serangkaian proses komunikasi via virtual maupun penguatan di darat, dapat menyebabkan perubahan-perubahan pada kepribadian dan motivasi seorang *blogger*." (hal. 3)
 2. Kecenderungan umum para *blogger* di dunia nyata paling tidak masih dapat dipilah menjadi dua: kelompok yang satu ialah yang memiliki *need of affiliation yang tinggi*, sedangkan kelompok yang lain adalah orang-orang *introvert* yang kurang cakap dalam membina hubungan pertemanan di dunia nyata (hal.6)

2.2. Kerangka Konsep Tentang Masyarakat Virtual

2.2.1. Definisi dan Pengertian Umum Masyarakat Virtual

Robin Hamman (1997) sebelum membahas lebih jauh tentang masyarakat virtual, ia mendeskripsikan terlebih dahulu berbagai definisi masyarakat dari sudut pandang sosiologi. Hamman mengutip pendapat Dennis Poplin bahwa dalam sosiologi terdapat cukup banyak terminologi yang tidak konsisten dan ambigu, seringkali digunakan namun terdapat ragam arti yang berbeda satu dengan yang lainnya. Istilah masyarakat, termasuk didalamnya. Istilah yang ada lebih cenderung terdefinisi lebih berdasarkan *judgement* nilai dan sudut pandang politik daripada alasan saintifik, sehingga definisi sosiologis masyarakat tidaklah mudah untuk ditemukan.

Hamman kemudian mengutip terminologi *community* dalam *Oxford Dictionary Of Sociology* yang nampak ambigu. Dalam kamus yang dikutip Hamman tersebut dinyatakan bahwa:

the ambiguities of the term community make any wholly coherent sociological definition of communities, and hence the scope and limits for their empirical study, impossible to achieve (p.75)

Hamman kemudian mencoba mengalihkan kepada pendapat Freilich yang berpendapat bahwa masyarakat adalah istilah yang non saintifik yang selalu berbeda-beda pendefinisiannya pada artikel tulisan yang membahasnya. Akan tetapi, guna kepentingan operasional, maka Hamman tetap menganggap penting definisi sosiologisnya, paling tidak dalam konteks definisi operasionalnya.

Kemudian, Hamman menelaah kembali tentang definisi masyarakat yang dikemukakan oleh George Hillery, Jr. Menurut Hamman, studi Hillery atas istilah masyarakat, telah ditemukannya sebanyak 94 definisi sosiologis yang berbeda baik digunakan dalam analisis kuantitatif maupun kualitatif. Hillery kemudian memilah lagi dan merangkum dalam 16 konsep definisi yang berbeda beserta contoh-contohnya. Dan akhirnya, Hillery menemukan sebuah konsep yang mendasari keseluruhan 94 pendapat yang berbeda tersebut: bahwa masyarakat berkaitan dengan orang-orang. Hillery mencatat bahwa dari 94 definisi yang

dipelajarinya, 69 diantaranya merujuk pada interaksi sosial, wilayah, dan ikatan bersama yang umum ditemukan dalam kehidupan masyarakat.

Perspektif Hillery dalam mendefinisikan masyarakat sebagai (1) sekelompok orang-orang, (2) yang melakukan interaksi sosial, (3) terdapat ikatan tertentu dalam diri mereka dan terhadap anggota lain dalam kelompok, dan (4) membagi wilayah setidaknya untuk beberapa waktu.

The Third Place, adalah sebuah istilah dimana Ray Oldenburg menggunakannya, yang merujuk pada suatu tempat diluar rumah dan wilayah pekerjaan. *The Third Place* dapat berupa pub, cafe, gereja, dan sejenisnya dan dianggap Oldenburg sebagai hal yang penting bagi relasi sosial dalam masyarakat. Ia menyebutnya *the core settings of informal public life* (Hamman:1997). *The Third Place* diperlukan masyarakat untuk muncul dan berkembang; terdapat tempat dimana para anggota dari masyarakat berinteraksi satu sama lain dan kemudian merasa terikat.

Berdasarkan definisi yang telah disebutkan, Hamman berpendapat bahwa *the third place* dapat menjadi titik awalan bagaimana ruang-ruang virtual juga dapat dikonstruksi sebagai *the third place yang lain* sebagai prasyarat terbentuknya masyarakat. Ruang-ruang virtual itu pulalah yang menjadi pembenaran akan definisi kewilayahan yang dalam pengertian sebelumnya lebih mengarah pada konteks fisik (geografis).

Dalam makalahnya yang lain, Hamman menelusuri secara historis sebagai sebuah komparasi terkait terminologi masyarakat. Berikut ini yang dikemukakannya setelah dimodifikasi menjadi bentuk tabel:¹⁷

Tahun	Pemahaman masyarakat (baik simpulan definisi atau definisi sesuai teks aslinya)	Sumber / Pencetus
1848	Masyarakat didasarkan atas tujuan pembagian yang merata dari akumulasi kesejahteraan diantara para anggotanya pada kelas yang sama (sosialis)	Karl Marx

¹⁷ Hamman mengurutkannya secara historis dalam makalahnya yang berjudul *Online Community Members Are Real Groups*, yang dimuat di majalah *online* Cybersociology. Penjabarannya tidak dalam bentuk tabel seperti diatas, melainkan menjelaskannya secara naratif-berurutan. Historisitas tersebut memperlihatkan ada semacam pergeseran paradigma tentang terminologi masyarakat sesuai dengan kondisi zamannya masing-masing dan beberapa perspektif.

1955	(1) sekelompok orang-orang, (2) yang melakukan interaksi sosial, (3) terdapat ikatan tertentu dalam diri mereka dan terhadap anggota lain dalam kelompok, dan (4) membagi wilayah setidaknya untuk beberapa waktu.	<i>Definitions of Community: Areas of Agreement;</i> George Hillery
1994	Individu-individu yang memandangi layar komputernya mengakses internet berfikir bahwa <i>cyberspace</i> adalah sebagai masyarakat, dengan peraturan dan kode perilaku. Jangan kau percaya! Tidak ada masyarakat!	<i>How to Make a Fortune on the Information Superhighway</i> Canter and Siegel
1995	Masyarakat Virtual adalah agregasi kultural yang muncul ketika sejumlah orang bertemu cukup sering satu dengan lainnya dalam <i>cyberspace</i>	<i>Virtual Community: Surfing the Internet.</i> Howard Rheingold
1997	Dalam pasar elektronik, kreativitas dan kemampuan untuk mempengaruhi etos komunal dari <i>marketspace</i> menentukan apakah anda akan menang atau kalah	<i>Net Gain: Expanding Markets Through Virtual Communities.</i> Hagel and Armstrong
1999	Banyak situs-situs elektronik komersil yang terjebak pada ekspektasi yang pendek karena mereka gagal untuk menciptakan alasan bagi konsumen untuk mengubah perilaku membelinya. Elemen yang hilang ialah: masyarakat	<i>Paper given at The Internet Commerce Expo.</i> Wilson
2000	<i>Web</i> menjadi kotak kota bersama –terus menerus- orang-orang akan beralih kepada masyarakat menjejaring (<i>web communities</i>) untuk mendapatkan dirinya bertemu dengan orang lain secara personal, sosial dan profesional . Hal ini membuat banyak peluang bagi para pembangun masyarakat menjejaring	<i>Community Building on the Web</i> Amy Jo Kim

Sebetulnya, pemahaman mengenai masyarakat virtual sama ambigunya dengan pemahaman tentang kata asalnya masyarakat. Cukup banyak peneliti yang mengatakan bahwa terminologi masyarakat virtual berawal dari Howard Rheingold dalam bukunya *The Virtual Community: Homestading The Electronic*

Frontier yang diterbitkan pada tahun 1993. Ia mengatakan secara eksplisit definisi masyarakat virtual:

*Social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.*¹⁸

Perspektif yang menggunakan definisi Rheingold atau yang secara definitif mirip definisi tersebut, dimana digunakan untuk penelitian lanjutan misalnya ialah Chan dkk (2004) terkait studi sistem informasi. Kemudian Donath (1998) yang meneliti tentang *identity and deception* juga mengambil definisi kerja yang mirip dengan Rheingold yang mengacu pada *cyberspace*. Demikian pula studi psikologis Blanchard dan Markus (2002) tentang *sense* masyarakat virtual pada *newsgroup* di *cyberspace* dalam kaitan secara ekonomi. Peneliti lain yang dapat disebut ialah Reenecker dan Zhen (2005) tentang efektifitas masyarakat virtual dalam kaitan wahana untuk meningkatkan market ekonomi.

Akan tetapi, pada saat yang bersamaan, banyak pula peneliti yang bekerja dengan menggunakan terminologi masyarakat virtual yang digunakan untuk definisi operasionalnya tanpa atau belum mengetahui karya Rheingold yang sudah dipublikasikan tersebut. Terminologi masyarakat virtual lebih menjadi ambigu akan sebab kalangan peneliti ilmu-ilmu eksakta seperti ilmu komputer dan sistem informasi memaknainya relatif berbeda dari pengertian seperti halnya peneliti ilmu-ilmu sosial.

Shin, Sunghye; Eun Kyeong Cho, (2003), memaknai masyarakat virtual dalam konteks definisi *classweb discussion board*, yang dikatakannya bukan hanya sekadar sebagai alat pembelajaran, namun juga sebagai masyarakat virtual (hal.51). Shin dan Cho mengacu secara definitif kepada karya McKenna (1998) yang mengatakan bahwa masyarakat virtual adalah sebuah territorial baru dimana orang-orang terhubung oleh kepentingan, nilai, tujuan, dan *skill* profesional yang sama, namun tidak memerlukan waktu dalam zona waktu sama atau ruang geografis.

¹⁸ Definisi Rheingold (1993) ini relatif berbeda dengan definisinya yang ia buat pada bukunya yang lain *Virtual Community: Surfing the Internet* (1995), namun keduanya secara intinya adalah mirip. Yang membedakannya pada Rheingold (1993) disebutkan unsur *public discussions*, *sufficient human feeling*, dan *personal relationship*; sedangkan pada Rheingold (1995) hanya merujuk kepada intensitas/frekuensi pertemuan virtual dan lamanya waktu.

Definisi tersebut tentunya secara mendasar amat berbeda dibandingkan dengan definisi Rheingold yang hanya mengkategorikan masyarakat virtual pada ruang *cyber* saja. Sebab, pemahaman McKenna berarti dapat memasukkan cara lain diluar komunikasi berbasis komputer sebagai elemen dasar masyarakat virtual, misalnya saja komunikasi berbasis telepon atau komunitas korespondensi berbasis pos.

J. Indulska , K.Henricksen , T. McFadden , dan P. Mascaro (2004) hampir senada dengan McKenna. Dalam penelitian mereka untuk menemukan aplikasi *device* baru bagi pengguna masyarakat virtual, mereka secara implisit memaknai masyarakat virtual tidak melulu yang harus bersinggungan dengan *cyberspace*, melainkan dengan segala hal yang menggunakan *device* teknologi untuk dapat berkomunikasi kapan saja dimana saja. Yang juga menarik, referensi yang diacunya sama sekali tidak ada satupun yang berpatokan pada telaah definitif masyarakat virtual seperti halnya ilmu-ilmu sosial. Dengan kata lain, Indulska dkk memaknai masyarakat virtual tidak secara definitif, namun secara praktis berdasarkan akibat efek teknologi komunikasi.

Dengan kesamaan untuk tidak mengacu kepada definisi masyarakat virtual ala Rheingold, adalah sebagai contohnya Studi Christopher Lueg (2000) tentang *communities of practice*. Dikemukakannya bahwa konsep tersebut dapat diadaptasi dari dunia nyata ke dalam dunia virtual, yang dimaknainya sebagai kondisi-kondisi virtual akibat adanya medium teknologi seperti telepon, *video conference*, dan komputer. Studi Xu, Kreijns, dan Hu (2006) yang juga terkait *community of practice* (CoP), menegaskan perspektif ala Lueg dan menyebutnya VcoP atau *Virtual Community of Practice*. Namun studi Xu dkk lebih menekankan pada mendesain navigasi sosial dalam sebuah *website* masyarakat virtual untuk digunakan dalam pemudahan CoP.

Studi lain yang dilakukan Beiber dkk (2002) tentang bagaimana pengetahuan berevolusi dalam masyarakat virtual, mereka mendefinisikan masyarakat virtual sebagai semua orang yang secara aktif tertarik atau tergabung dalam sebuah kelompok bentukan dalam rangka kesamaan domain tertentu. Apakah meluas atau melokal, masyarakat tersebut mempersyaratkan dukungan

elektronik untuk mengimplementasikan sebuah strategi *metaimprovement* yang kontinu dalam pelayanannya.

Beberapa studi yang telah disebutkan di atas cenderung mengarah pada dua hal; (1) para peneliti tidak terlalu ambil pusing dengan pendefinisian masyarakat virtual, sehingga mereka cukup mengambil dari definisi umum yang pernah dipublikasikan, (2) para peneliti membuat definisi operasional apa itu masyarakat virtual, atau menjelaskan terlebih dahulu apa itu masyarakat virtual, namun tidak menjelaskannya dengan lebih detail, melainkan sebuah penjelasan definisi umum (mereka tidak berupaya mengkategorisasi lagi kepada cakupan yang lebih detail).

Jika dicermati lebih lanjut, Rheingold (1993) tidak sekadar membuat definisi eksplisit tentang masyarakat virtual, namun juga memberi pengertian terkait ruang lingkup masyarakat virtual. Disebutkannya bahwa pengertian masyarakat virtual dapat mencakup (1) *internet/cyberspace* yang mengacu kepada aktivitas yang berlangsung dalam *cyberspace*, yang membedakannya dari aktivitas masyarakat di dunia nyata, (2) adanya diskusi publik dimana partisipan berdiskusi satu sama lain, apakah itu berbagi pendapat, pengetahuan, berbagi perasaan, atau topik-topik yang sama. Hal itu merupakan implikasi akan sebab topik-topik tersebut dimunculkan oleh partisipan, bukan oleh koordinator *website*. (3) hubungan personal yang mengindikasikan dasar pada peluangan waktu yang cukup, dimana partisipan membangun hubungan diri yang terus berlanjut diantara mereka.

Stefano Mazzochi (2003), sedikit berbeda dengan Rheingold, mendefinisikan masyarakat virtual sebagai konsep dimana terbentuknya orang-orang dari agregasi sosial berdasarkan kesamaan yang dimiliki dalam lingkungan *online*. Kemudian ia mengkategorisasi lebih rinci dari definisi masyarakat virtual yang dibuatnya menjadi tiga buah, yaitu (1) *open software development groups*, (2) *corporate workgroups*, (3) *gaming networks*. Pengategorian itu sebagai cara untuk memudahkannya mengkarakterisasi masyarakat virtual (dalam pembahasan berikutnya tentang karekterisasi masyarakat virtual)

Elaborasi pemahaman yang menarik dikemukakan oleh Feenberd dan Bakardjieva (2004). Mereka mencoba bertanya apakah semua kelompok yang

online adalah termasuk masyarakat virtual. Maka jawabannya tergantung dari apa definisi dari masyarakat itu sendiri. Jika kontak wajah *face-to-face* disyaratkan sebagai definisi dari masyarakat, maka sudah dapat dipastikan tidak ada yang namanya masyarakat dalam bentuk apapun yang bersifat *online*. Yang menarik dari perspektifnya ialah mereka menggunakan pemahaman Benedict Anderson untuk penjelasan akan masyarakat, suatu hal yang hampir tidak digunakan para peneliti masyarakat virtual. Anderson (1983:18 dalam Feenbard dan Bakardijeva,2004) mengatakan:

All communities larger than primordial villages of face-to-face contact (and perhaps even these are imagined) (p.18)

Dengan merujuk kepada pernyataan diatas, bahwa aspek virtualitas adalah aspek normal dari kehidupan masyarakat, dengan menghiraukan medium yang digunakan untuk sandarannya. Anderson berpendapat bahwa, masyarakat menjadi dapat dibedakan, tidak karena kepalsuan atau keasliannya, melainkan karena corak dimana mereka diimajinasikan.

Sementara itu, Lee, Vogel dan Limayem (2002), sebelum mendefinisikan masyarakat virtual dalam pengertian definisi operasional buat penelitiannya, mereka mengidentifikasi ragam sumber yang mendefinisikan masyarakat virtual. Berikut ini daftarnya¹⁹:

Pengarang	Definisi
Howard Rheingold (1993)	Agregasi sosial yang muncul dari jejaring (internet) ketika sekumpulan orang mengadakan diskusi publik cukup panjang, dengan keterlibatan perasaan kemanusiaan yang cukup, untuk membentuk jejaring hubungan personal dalam dunia <i>cyberspace</i> .
Hagel dan Armstrong (1997)	Masyarakat virtual adalah ruang yang dimediasi oleh komputer dimana terdapat suatu potensi integrasi <i>content</i> dan komunikasi dengan titik tekan pada <i>content</i> yang dihasilkan oleh anggota kelompok.
Jones dan Rafaeli (2000)	<i>Virtual publics</i> secara simbolik menggambarkan ruang yang dimediasi komputer yang eksistensinya relatif transparan dan terbuka, yang membolehkan sekelompok individu hadir dan berkontribusi terhadap seperangkat interaksi interpersonal yang dimediasi komputer.

¹⁹ Lee dkk menyebutkan kembali definisi dari Rheingold (1993). Meski banyak peneliti yang memiliki pengertian dan definisi sendiri tentang masyarakat virtual, namun Rheingold-lah yang paling umum disebut-sebut sebagai orang yang mempopulerkan kata masyarakat virtual melalui buku karyanya *The Virtual Community: Homesteading in Electronic Frontier*.

Romm dan Clarke (1995)	Sekelompok orang yang berkomunikasi satu sama lain melalui media elektronik daripada bertatap muka langsung (<i>face-to-face</i>)
Craig dan Zimring (2000)	Suatu perasaan masyarakat, bahwa, hal tersebut tidaklah dijamin oleh peluang-peluang untuk interaksi, melainkan harus muncul interaksi itu sendiri.
Hesse (1995)	Sebuah masyarakat yang memutarbalikkan waktu dan geografis, sebuah masyarakat yang melengkapi gedung-gedung dan jalan raya dengan komputer personal (PC) dan jalan raya besar informasi (<i>information super highway</i>)
Erickson (1997)	Jangka panjang, suatu percakapan yang dimediasi komputer diantara kelompok-kelompok besar.
Carver (1999)	Masyarakat virtual adalah terkait agregat orang-orang. Mereka digambarkan menjadi masyarakat virtual karena mereka menyediakan lingkungan terikat yang menghubungkan dengan orang lain –kadang-kadang hanya sekali, namun lebih sering dalam serangkaian interaksi yang menciptakan atmosfer saling percaya dan pandangan nyata.
Ho, Schraefel, dan Chignell (2000)	Dimediasi secara teknologi, terus-menerus, lingkungan yang mendukung: ragam gaya interaksi, kemampuan untuk interaksi langsung, dan kencana banyak pengguna sekaligus.

Berdasarkan kajiannya tersebut, Lee dkk merumuskan definisi kerja terkait masyarakat virtual. Beberapa hal yang dianggapnya memiliki kesamaan pandangan ialah terhadap; (1) *cyberspace*, dimana semua definisi menyatakan bahwa masyarakat virtual berlangsung di internet, menggunakan ruang yang dimediasi komputer, atau *cyberspace*. Hal inilah yang menurutnya membedakannya dari masyarakat nyata. (2) Teknologi. Penggunaan teknologi untuk mendukung aktivitas masyarakat virtual. Bahwa masyarakat virtual tidak bisa dilepaskan dari penggunaan teknologi, baik dengan menggunakan komputer maupun dengan media elektronik lainnya. (3) Konten dari masyarakat virtual dimunculkan dari partisipan sendiri, bukan oleh koordinator *website*. Hal itulah yang membedakan antara masyarakat virtual dan jasa pelayanan *online*. (4) adanya hubungan masyarakat virtual yang berhasil, yang dihasilkan setelah rentang waktu tertentu untuk berkomunikasi bersama. Konklusi akhir yang dihasilkan Lee dkk sebagai definisi kerja atas masyarakat virtual ialah: suatu *cyberspace* yang didukung teknologi, berpusat pada komunikasi dan interaksi dari para partisipan, dan menghasilkan hubungan yang dapat terbangun.

Blanchard dan Markus (2002), meski secara definitif-ruang lingkup masyarakat virtual cenderung menyetujui definisi Rheingold (1993), namun ada perbedaan yang dimunculkannya. Hal ini lantaran Blanchard dan Markus – meminjam penggunaan dalam antropologi- membuat perbedaan antara *virtual settlement* dan *virtual community*. Perilaku objektif terukur dalam level tertentu - seperti level interaksi dimediasi komputer, proporsi komunikasi publik, proporsi anggota aktif, dan kontinuitas partisipasi- dapatlah dikatakan untuk mendefinisikan *virtual settlement*. Akan tetapi, agar suatu *virtual settlement* meningkat statusnya menjadi masyarakat virtual, mensyaratkan adanya ikatan yang sangat kuat diantara para anggotanya.

Dari paparan diatas, setidaknya didapat beberapa simpulan terkait definisi dan pengertian masyarakat virtual: (1) Virtual. Virtual adalah sifat, sementara cyberspace merujuk tempat di internet. Virtual lebih luas daripada cyberspace, dimana cyberspace termasuk dalam kategori virtual. (2) Berbasis teknologi, ada teknologi yang mendukung untuk menjadikan sifat virtual, (3) *Self Organizing*, isi informasi dari masyarakat tersebut adalah dari mereka sendiri, tidak dikendalikan atau diatur oleh seseorang yang memiliki otoritas, (4) Interaksi dan komunikasi yang kuat, dan kelima (5) bermula dari kondisi virtual dan aktivitasnya dilakukan lebih banyak secara virtual.

2.2.1. Seputar Istilah Terkait Masyarakat Virtual

Terdapat istilah-istilah lain di luar masyarakat virtual yang kerap kali membingungkan. Oleh sebab itulah, diperlukan beberapa penjelasan rujukan. Beberapa istilah yang perlu dijelaskan ialah terkait masyarakat *online* (*online communities*), CSSNs, CMC, *cyberspace*, dan *cybersociety*. Apakah kaitan istilah-istilah tersebut dengan masyarakat virtual?

Untuk memulainya, studi Preece dkk (2003) tentang rangkuman sejarah kemunculan masyarakat *online*, disebutkan disana bahwa suatu masyarakat *online* adalah sekelompok orang yang berinteraksi dalam sebuah lingkungan virtual. Mereka memiliki tujuan, didukung oleh teknologi, dan dipandu oleh norma-norma dan kebijakan. Dari definisi tersebut, pengertian masyarakat *online* pada dasarnya sama dengan pengertian masyarakat virtual.

Perspektif lain yang menarik ialah yang dikerjakan oleh Barry Wellman dkk (1996). Mereka mengatakan bahwa:

When computer networks link people as well as machines, they become social networks, which we call computer-supported social networks (CSSNs). Three forms of CSSNs are rapidly developing, each with its own desires and research agendas. Members of virtual community want to link globally with kindred souls for companionship, information, and social support from their homes and workstations. White-collar workers want computer-supported cooperative work (CSCW), unencumbered by spatial distance, while organizations see benefits in coordinating complex work structures and reducing managerial costs and travel time. Some workers want to telework from their homes, combining employment with domestic chores and Arcadian retreats; management foresees reduced building and real estate costs, and higher productivity.

Dengan kata lain, Wellman dkk menyebut *computer-supported social networks* (CSSNs), sesungguhnya merupakan hakikat yang sama sebagai elemen dasarnya, yaitu seperti apa yang dikatakan para ahli sebagai *computer mediated communication* (CMC). Letak perbedaannya ialah bahwa CMC cenderung bersifat definitif yang lebih universal (komunikasi), sedangkan CSSNs merujuk pada jejaring sosial. Dari CSSNs, Wellman dkk tidak serta merta mengatakan bahwa semua orang yang terlibat dalam penggunaannya adalah termasuk dalam kategori masyarakat virtual. Melainkan, mereka membaginya lagi menjadi 3 kategori: (1) masyarakat virtual, (2) *computer-supported cooperative work* (CSCW), (3) *telework*.

Perbedaan pembagian yang dilakukan Wellman dkk dengan para peneliti yang lain sudah menuju pada konteks yang bukan definitif umum lagi, melainkan pada definisi karakteristik dari apa yang disebut *virtual community*. (Pada bagian berikutnya, akan dibahas lebih mendalam terkait karakteristik masyarakat virtual)

Ketimbang konsep CSSNs ala Wellman, Konsep CMC misalnya pernah digunakan dalam sebuah jurnal dimana disebutkan bahwa *cyberspace* adalah terminologi yang umum diterima dari realitas keberadaan CMC dan diskursusnya. Bahkan, Mason (1999) lebih gamblang menyebut definisi masyarakat virtual sebagai kelompok orang-orang yang berinteraksi terutama semata mata melalui CMC. Dari situlah dapat ditarik sebuah hal dalam dua perspektif: CSSNs dan CMC adalah dua hal yang pada hakikatnya sama, atau CSSNs adalah kasus lebih

spesifik dari CMC akan sebab CMC belum tentu hanya mendukung social network saja. Akan tetapi, studi Hampton dan Wellman (2001) tentang komunitas di internet, pada artikelnya mereka merujuk CMC dalam bentuk *email, chatgroups, dan instant messenger* yang memperkenalkan bentuk baru komunikasi dengan teman dan keluarga menjadi dekat. Dari artikel tersebut dapat disimpulkan bahwa, karena Wellman menggunakan dua terminologi yang berbeda (CSSNs dan CMC) pada dua artikel yang berbeda, maka yang dimaksudkan oleh Wellman pastilah berbeda konsepnya antara CSSNs dan CMC.

Istilah berikutnya yang perlu diperjelas ialah terkait kata *cyber*. Kata *cyber* seringkali dilekatkan dengan kata *space* menjadi *cyberspace* atau dilekatkan pada *society* menjadi *cybersociety*. Benedikt (1991) melihat *cyberspace* sebagai sesuatu yang memiliki fitur semacam ruang fisik. *Cyberspace* memiliki geografi, fisik, kealamiahannya dan aura atas hukum-hukum manusia. Miyasita dan Aio dalam makalahnya tiba-tiba mendefinisikan *cybersociety* dalam pengertian dimana individu-individu yang merupakan anggota masyarakat terhubung bersama dalam jejaring komputer. Penjelasan dalam makalahnya lebih lanjut menunjukkan bahwa *cybersociety* lekat dengan internet sebagai medium yang dimaksud. Sementara Jensen dkk (2003) yang menelaah *civil society* dari perspektif transdisiplin ilmu, juga menggunakan istilah *cybersociety* dalam pengertian relasinya dengan internet. Juga seperti halnya Miyasitha dan Aio, Jensen dkk tidak menjelaskan bagaimana pengertian *cybersociety* itu muncul.

Dari beberapa contoh diatas, dapat dilihat bahwa terminologi *cyber* merujuk kepada dunia internet, *cyberspace* adalah ruang dimana komunikasi dan informasi berseliweran berlangsung, dan *cybersociety* pengertiannya cenderung mirip dengan masyarakat virtual. Lantaran istilah *cybersociety* tidaklah seketat dan sepopuler pengertian masyarakat virtual, maka preferensi pemilihan lebih diutamakan kepada terminologi masyarakat virtual.

Akan tetapi, sebetulnya kata *cyber, cyberspace, cybersociety*, tidak ada sangkut pautnya secara makna teks dengan istilah *cybernetics*. Berdasarkan deksripsi naratif wikipedia, kata *cyberspace* berasal dari kata *cybernetics* dan *space*, yang pertama kali diperkenalkan melalui novelis fiksi sains William Gibson pada tahun 1982 dalam cerita *Burning Chrome*, yang kemudian

dipopulerkan melalui novelnya *Neuromancer* di tahun 1984. *Cyberspace* kemudian menjadi identik dengan internet sejak Bruce Sterling mempopulerkan istilah tersebut, dan sebagai tambahan juga lantaran John Perry Barlow-lah yang pertama kali menggunakannya untuk merujuk pada apa yang disebutnya *the present-day nexus of computer and telecommunications networks*.

Istilah *cybernetics* sendiri sudah sejak lama digunakan. Kata tersebut pertama kali digunakan dalam konteks studi tentang *self-governance* oleh Plato dalam karyanya *The Laws* untuk menunjuk pada pemerintahan rakyat. Istilah *cybernetics* sendiri berasal dari kata Yunani, *kybernetes* yang berarti yang menyetir, gubernur, pilot, atau pengemudi- masih memiliki akar kata yang sama dengan *government*. *Cybernetics* mencakup studi yang amat luas, namun secara esensial, tujuan dari *cybernetics* adalah untuk memahami dan mendefinisikan fungsi dan proses dari sistem.

Istilah *cybernetics* itu sendiri menjadi populer sejak ilmuwan Norbert Wiener menulis buku yang berjudul *Cybernetics*. Isi buku tersebut pada intinya ialah menjelaskan bahwa *cybernetics* adalah studi tentang kontrol dan komunikasi dalam binatang dan mesin. Stafford Beer menyebutnya sebagai sains organisasi efektif dan Gordon Pask mengembangkan pengertiannya dengan memasukkan aliran informasi di semua media, dari bintang hingga otak manusia²⁰.

Dari komparasi singkat diatas, maka pengertian *cyber* dalam konteks *cyberspace* dan *cybernetics*, relatif tidak memiliki makna yang bahkan mirip. *Cybernetics* telah berkembang dalam jangka waktu yang lama dan istilahnya telah lama dikenal di kalangan ilmuwan. Kemunculan definisi *cyber* atau *cyberspace* yang sekadar merujuk pada internet yang merupakan fenomena baru, dapat membuka peluang-peluang distorsi pemahaman khususnya bagi yang tidak mengetahui apa itu *cybernetics*.

Oleh karena itulah, dalam penelitian yang akan dilakukan nanti, istilah *cyber* akan dibuang dari tulisan yang akan dihasilkan. Sebagai gantinya, istilah *virtual* dirasakan lebih tepat. Demikian pula, ketimbang menyebut dengan *cybersociety*, maka akan lebih tepat menyebutnya dengan masyarakat virtual (*virtual community*).

²⁰ Kutipan Stafford Beer dan Gordon Pask diambil dari ulasan tentang cybernetics di Wikipedia

2.2.3. Karakteristik Masyarakat Virtual

Stefano Mazzochi (2003) secara sederhana membagi karakteristik eksplisit dari masyarakat virtual menjadi tiga: *interest*, media komunikasi yang digunakan, dan aksesibilitas. Karakteristik tersebut kemudian dikaitkannya dengan tiga tipikal masyarakat virtual yang disebutnya. Pada tipe masyarakat virtual *open source*, yang menjadi *interest* mereka ialah kreasi, pengembangan, pengelolaan, dan penggunaan program perangkat lunak. Media komunikasi yang dipakai umumnya adalah *email* dan *chat*, sedangkan aksesibilitasnya terbuka bagi siapapun. Pada tipe masyarakat virtual korporasi, *interest*-nya ialah segala sesuatu yang berkaitan dengan pekerjaan, media komunikasi yang digunakan umumnya ialah email, telepon, konferensi telepon, dan konferensi video; sedangkan aksesibilitasnya sangat terbatas pada korporasi yang bersangkutan. Sementara, pada tipe masyarakat virtual permainan (*gaming VC*), *interest*-nya adalah bermain *game*; media komunikasi yang digunakan kebanyakan berbasis wahana komunikasi dari game tersebut, forum, *email*, dan *chat*; sedangkan aksesibilitasnya bisa terbatas atau terbuka, tergantung dari *game* yang dimainkan.

Karakteristik masyarakat virtual lebih detail telah dirangkum oleh Lee, Vogel dan Limayem (2002) yang mengelaborasi beberapa konsep dari para ilmuwan yang mempelajari masyarakat virtual. Berikut ini rangkuman perbandingan yang dikemukakannya.

Pengarang	Dasar Klasifikasi	Tipe Masyarakat Virtual
Hegel dan Armstrong (1997)	Kebutuhan dasar manusia	<i>Interest</i> , <i>relationship</i> , fantasi, dan transaksi
Jones dan Rafaeli (2000)	1. Kegunaan 2. Struktur Sosial	1. Transaksi, bisnis, geografi, industri vertikal, komunitas fungsional, demografi, <i>interest</i> , <i>relationship</i> , dan fantasi. 2. <i>Virtual settelements</i> , <i>cyber-inns</i> , bar airport virtual, asosiasi relawan virtual, dan segala sesuatunya yang terkait struktur sosial

	3. Basis Teknologi	3. <i>Web BBS, Web, Avatar meeting place, Usenet groups, email list, 3D-World, IRC, dll.</i>
Bressler (2000)	Motivasi	<i>Communities of purpose, Communities of practice, Communities of circumstances, Communities of interest</i>
Carver (1999)	Tidak disebutkan	<i>Interest, relationship, entertainment, dan commerce</i>

Lee dkk memaparkan klasifikasi Hagel dan Armstrong (1997) yang umumnya dirujuk pada literatur. Dalam pandangan mereka, interaksi pada masyarakat virtual didasarkan atas keinginan orang-rang untuk bertemu pada empat kebutuhan dasar: *interest, relationship, fantasi, dan transaksi*. Dari klasifikasi ini, kebutuhan *interest* ditujukan pada masyarakat virtual melalui mengagregasi sebaran kelompok yang kemudian saling berbagi suatu *interest* dan keahlian dalam topik spesifik. Kebutuhan *relationship* memberikan orang dengan pengalaman yang mirip untuk berkesempatan bersama dan membentuk hubungan personal yang bermakna. Kebutuhan fantasi menyediakan sebuah kesempatan untuk orang-orang bersama-sama mengeksplorasi fantasi dunia baru dan *entertainment*. Dan kebutuhan transaksi adalah dalam konteks perdagangan melalui informasi secara *online* diantara para pelaku transaksi. Karakteristik yang diajukan Hagel dan Armstrong, pada dasarnya mirip dengan pendapat Carver, secara makna relatif sama hanya dengan pembahasan yang berbeda²¹.

Selain mensekretakan lebih rinci pendapat Hagel dan Armstrong, Lee dkk juga mendeskripsikan pandangan Jones dan Rafaeli (2000) yang memiliki pengembangan lebih maju daripada Hagel dan Armstrong. Ia mengklasifikasikan menjadi fokus-fokus yang berbeda; yaitu terkait penggunaan, struktur sosial, dan teknologi. Sementara itu, Bressler (2000) mengklasifikasi tipe berdasarkan motivasi. Motivasi pertama adalah motivasi tujuan, dimana orang akan melalui proses yang sama atau mencoba untuk mencapai kesamaan tujuan. Motivasi kedua adalah motivasi pekerjaan (praktis), dimana orang saling berbagi terkait profesi yang sama. Motivasi ketiga adalah motivasi situasional (keadaan); motivasi ini

²¹ Lee, Vogel, dan Limayem; *Virtual Community Informatics, What We Know and What We Want To Know*, Proceedings of the 35th Hawaii International Conference on System Sciences - 2002

mirip dengan motivasi praktis namun letak bedanya ialah bahwa motivasi situasional lebih berdasarkan saling berbagi pengalaman hidup, bukan profesi. Adapun motivasi terakhir ialah *interest* atau ketertarikan, dimana orang saling berbagi terhadap suatu ketertarikan atau kegairahan yang sama. Klasifikasi yang diajukan Jones dan Rafaeli cenderung lebih didatangkan dari perspektif bisnis, sedangkan titik awal perspektif Hagel dan Armstrong lebih ke arah perspektif sosiologis (Lee, Vogel, Limayem, 2002:3)

Tiap-tiap klasifikasi diatas merepresentasikan pemahaman spesifik pada situasi-situasi yang berbeda. Dapatlah kemudian disimpulkan bahwa klasifikasi karakteristik yang berbeda hanya tepat pada studi yang spesifik berdasarkan perspektif yang diambil oleh masing-masing pengamat.

2.2.4. Penelitian Terkait Masyarakat Virtual

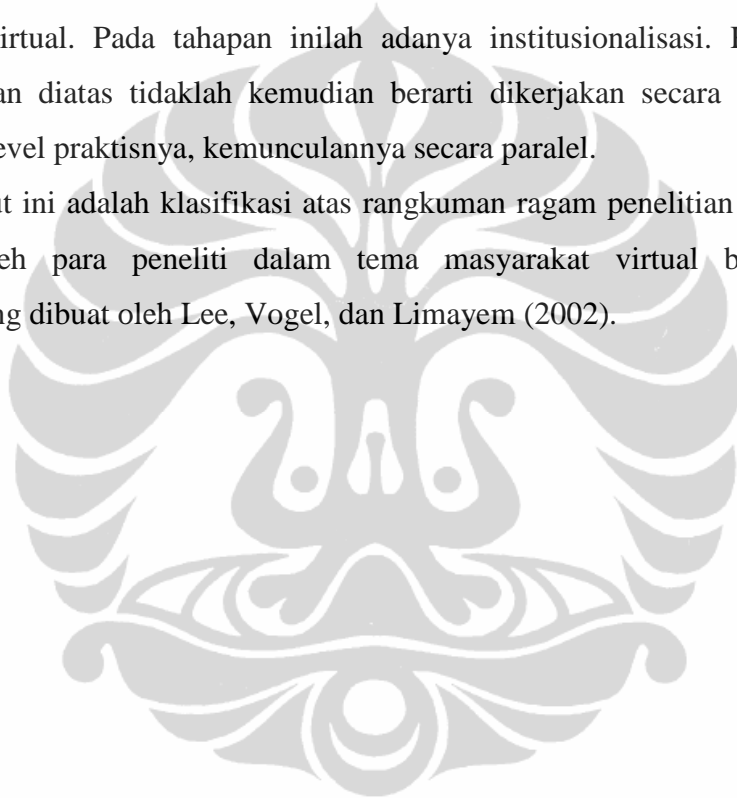
Lee, Vogel dan Limayem (2002) juga telah dengan sangat baik mendeskripsikan rangkuman penelitian-penelitian yang telah dilakukan terkait tema masyarakat virtual. Setelahnya mereka mengklasifikasikan dalam sebuah tabel komparasi yang cukup lengkap.

Menurut mereka, pertumbuhan masyarakat virtual dapat dibagi menjadi lima tingkatan. Tahapan pemahaman mendasar yang pertama adalah menangkap tentang apa itu masyarakat virtual. Dalam konteks itu, termasuk didalamnya hal-hal yang melatarbelakangi konsep, prinsip-prinsip, definisi-definisi, dan model. Setelah memiliki gagasan yang cukup tentang apakah masyarakat virtual itu, maka kemudian menjadi penting untuk diketahui bagaimana membangun masyarakat virtual tersebut. Jadi, tahapan kedua yaitu terkait tahapan pengembangan teknologi, yang kemunculannya ditekankan untuk mendukung pertumbuhan masyarakat virtual, termasuk studi tentang wahana yang digunakan masyarakat virtual dan potensi teknologi darinya.

Setelah proses membangun masyarakat virtual, maka tahapan ketiga ialah mencoba memahami hal-hal berikut (sebagai efek turunan dari adanya masyarakat virtual): aplikasi yang potensial untuk masyarakat virtual, pembentukan *relationship* dan *sharing* pengetahuan dalam masyarakat virtual, hal-hal yang perlu diwaspadai dalam proses berkembangnya masyarakat virtual, dan lain-lain.

Tahapan keempat ialah mengkombinasikan antara gagasan konseptual dan teknologi sehingga dapat digunakan dalam kenyataan. Hal ini berarti bahwa implementasi dan hasilnya diharapkan dapat bekerja untuk memperoleh pengalaman pembangunan masyarakat virtual dan untuk mengevaluasi hasilnya. Dan pada tahapan terakhir, dengan pemahaman yang cukup tentang masyarakat virtual, penelitian dapat kemudian dihubungkan dalam kaitan pengetahuan tentang masyarakat virtual terhadap disiplin ilmu yang lain yang bahkan dapat berpotensi untuk menghasilkan keuntungan semisal penerapan *e-commerce* dalam masyarakat virtual. Pada tahapan inilah adanya institusionalisasi. Kerja pada kelima tahapan diatas tidaklah kemudian berarti dikerjakan secara sekuensial, namun pada level praktisnya, kemunculannya secara paralel.

Berikut ini adalah klasifikasi atas rangkuman ragam penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti dalam tema masyarakat virtual berdasarkan klasifikasi yang dibuat oleh Lee, Vogel, dan Limayem (2002).



Tabel Penelitian-penelitian yang telah dilakukan dalam tema masyarakat virtual²²

Type Riset	Sumber	Pengarang	Topik Riset
Riset Dasar	ACIS	Romm dan Clarke (1995)	Virtual Community Research Themes: A Preliminary Draft for A Comprehensive Model
	ACM	Igbaria (1999)	The Driving Forces in the Virtual Society
	IEEE	Ho, Schraefel, and Chignell (2000)	Towards an Evaluation Methodology for the Development of Research-Oriented Virtual Communities
	Information Research	Burnett (2000)	Information exchange in virtual communities: A typology
	Int.Journal of Electronic Commerce & Business Media	Jones and Rafaeli (2000)	Time to Split, Virtually: 'Discourse Architecture' and 'Community Building' as means to Creating Vibrant Virtual Metropolises
	International Journal of Information Management	Romm, Pliskin, and Clarke (1997)	Virtual Communities and Society: Toward an Integrative Three Phase Model
	Journal of Computer Mediated Communication	Jones (1997)	Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline
Pengembangan Teknologi	ACM	Hattori, Ohguro, and Yokoo (1999)	Socialware: Multiagent Systems for Supporting Network Communities
	HICSS	Bieber, Engelbart, Furuta, Hiltz, Noll, Preece, Stohr, Turoff, & Van De Walle (2001)	Virtual Community Knowledge Evolution
	MIS Quarterly	Goodman and Darr (1998)	Computer-Aided Systems and Communities: Mechanisms for Organizational Learning in Distributed Environments
Derivasi Fungsi dan Adopsi	ACM	Berghel (2001)	A Cyber publishing Manifesto
	ACM	Cowan, Mayfield, Tompa and Gasparini (1998)	New Role for Community Networks
	ACM	Faucheux (1997)	How Virtual Organizing is Transforming Management Science
	HICSS	Swan (2001)	Knowledge Management in Action: Integrating Knowledge Across Communities

²² Lee, Vogel, dan Limayem; *Virtual Community Informatics, What We Know and What We Want To Know*, Proceedings of the 35th Hawaii International Conference on System Sciences – 2002. Klasifikasi diatas dituliskan tanpa adanya perubahan apapun.

	HICSS	Stanoevska-Slabeva and Schmid (2001)	A Typology of <i>Online</i> Communities and Community Supporting Platforms
	IEEE	Zhang, Chang, and Read (2000)	Virtual Communities and Multimedia Virtual Conference – An Ambassador-based Approach
	IEEE	Erickson (1997)	Social Interaction on the Net: Virtual Community as Participatory Genre
	Information & Management	Pliskin and Romm (1997)	The impact of e-mail on the evolution of a virtual community during a strike
	Int.Journal of Information Management	Wachter, Gupta, and Quaddus (2000)	IT takes a village: Virtual communities in supporting of education
Implementasi dan outcome assesment	ACM	Marlino, Sumner, Fulker, Manduca, and Mogk (2001)	The Digital Library for Earth System Education: Building Community, Building The Library
	ACM	Hiltz and Wellman (1997)	Asynchronous Learning Networks as a Virtual Classroom
	ACM	Chellappa, Barus, and Whinston (1997)	An Electronic Infrastructure for A Virtual University
	ACM	Hardwick & Bolton (1997)	The Industrial Virtual Enterprise
	Computer Communications	Rao (1998)	India Network – the first case study of a virtual community
	Computers & Education	Pearson (1999)	Electronic networking in initial teacher education: is a virtual faculty education possible?
	HICSS	Hesse (1995)	Curb Cuts in the Virtual Community: Telework and Persons with Disabilities
	IEEE	Emmen (1999)	Establishing a Virtual Medical Worlds Community
	MIS Quarterly	Majchrzak, Rice, Malhotra, King, and Ba (2000)	Technology Adaptation: The Case of a Computer-Supported Inter-organizational Virtual Team
Institusional isasi	ACM	Singh, Yu, and Venkatraman (2001)	Community-based Service Location
	European Management Journal	Kozinets (1999)	E-Tribalized Marketing?: The Strategic Implications of VirtualCommunities of Consumption

	Sloan Review	Management	McWilliam (2000)	Building Stronger Brands through <i>Online</i> Communities
--	-----------------	------------	------------------	--



Universitas Indonesia

Struktur dan dinamika..., Adi Nugroho, FISIP UI, 2008

Berdasarkan senarai penelitian yang telah dilakukan diatas, dapatlah dilihat bahwa studi tentang masyarakat virtual merupakan studi yang dapat dipandang dari ragam disiplin ilmu dan bahkan transdisiplin ilmu: memerlukan seperangkat landasan pemahaman dari lintas disiplin keilmuan. Perspektif Lee, dkk diatas dapatlah pula ditambahkan untuk dimasukkannya beberapa riset lain tentang masyarakat virtual. Pada kategori riset dasar, dapatlah dimasukkan hasil kerja dari Chan dkk (2004) tentang rekognisi dan partisipasi (menggunakan fondasi teori pertukaran dan teori *sharing* informasi), Donath (1998) yang meneliti tentang *identity and deception*, dan studi psikologis Blanchard dan Markus (2002) tentang sense masyarakat virtual pada *newsgroup* di *cyberspace* dalam kaitan secara ekonomi.

Sementara, studi J. Indulska , K.Henricksen , T. McFadden , dan P. Mascaro (2004) yang dalam penelitian mereka bertujuan menemukan aplikasi *device* baru bagi pengguna masyarakat virtual, dapatlah dikategori pada klasifikasi tahapan pengembangan teknologi. Pada tahap implementasi, dapat dimasukkan riset kerja dari Shin, Sunghye; Eun Kyeong Cho, (2003) yang memaknai masyarakat virtual dalam konteks definisi *classweb discussion board*, dimana mereka mengaplikasikannya guna peningkatan pada bidang pendidikan. Sedangkan studi Reenecker dan Zhen (2005) tentang efektifitas masyarakat virtual dalam kaitan wahana untuk meningkatkan *market* ekonomi, dapat dikategorikan kepada tahapan institusionalisasi.

Dari ragam riset yang telah dilakukan, khususnya pada riset dasar tentang masyarakat virtual, dapatlah dilihat bahwa secara umum masih bersifat deskriptif. Dengan kata lain, riset-riset tersebut relatif secara umum cenderung menjelaskan pola-pola yang terjadi tanpa disisi lain mencoba menjelaskannya secara komprehensif yang mengacu pada suatu teori tentang masyarakat pada tataran yang lebih mendasar. Oleh karena itulah, diperlukan sebuah perangkat teoritik yang baik untuk dapat menjelaskan fenomena kehadiran masyarakat virtual berikut dinamikanya sehingga dapat diperoleh pemahaman yang baik tentangnya.

2.3. Kerangka Konsep Tentang Sistem Sosial

2.3.1. Pendahuluan Tentang Teori Sistem Umum

Awal mula teori sistem pertama kalinya merujuk pada karya Ludwig Von Bertalanffy di tahun 1930-an, yang kemudian dikembangkan di tahun 1960-an. Teori sistem, menurut Buckley, pada dasarnya dapat disebut sebagai kerangka kerja teoritik dan seperangkat alat metodologis. Teori sistem mencakup konsep-konsep terkini terkait teori kompleksitas seperti *self-organization*, *autopoiesis*²³, struktur disipatif²⁴, atraktor chaotik²⁵, dan fraktal²⁶ (Connell: 2003:34). Sebagai ahli biologi organismik, Bertalanffy mengawali perombakan dasar-dasar ilmu pengetahuan mekanistik dengan visi yang holistik.

Ragam perkembangan teori sistem menghasilkan tiga buah konsep tentang sistem: sistem terbuka (*open systems*), sistem tertutup (*closed systems*), dan sistem autopoietic. Ketiganya dibedakan oleh bagaimana hubungan sistem tersebut dengan lingkungannya dan keadaan batas-batasnya. Sistem tertutup didefinisikan oleh keseluruhan dan bagian-bagian dari sistem tersebut. Dengan demikian, lingkungan tidaklah memiliki makna karena pada sistem tertutup, batas-batasnya tidak dikehendaki adanya transfer zat, energi ataupun informasi dari lingkungannya. Sistem tertutup cenderung identik dengan mesin, tidak dengan kehidupan atau sistem sosial.

Konsep sistem terbuka merupakan sumbangan terbesar Von Bertalanffy untuk pengembangan teori sistem. Konsep ini menjelaskan bahwa batas-batas dari sistem terbuka membolehkan adanya transfer zat, energi dan informasi dengan lingkungannya. Dan melalui mekanisme perpindahan inilah, maka terjadi

²³ Tentang *autopoiesis* dan *self-organizations* akan dijelaskan lebih rinci pada pembahasan kemudian

²⁴ Struktur disipatif merupakan sistem terbuka yang mampu mempertahankan proses kehidupannya di bawah kondisi tak seimbang dan memungkinkan evolusi. Konsep ini dikemukakan seorang ahli matematika Ilya Prigogine yang berhasil merumuskan matematika kompleksitas atas sistem terbuka.

²⁵ Atraktor chaotic adalah contoh pola matematika untuk menggambarkan dinamika sistem tertentu dalam bentuk visual. Bentuk visual ini adalah solusi yang dapat dilacak komputer untuk menjelaskan perilaku sistem non-linear yang tampak kacau (*chaos*), namun mengandung keteraturan.

²⁶ Fraktal adalah suatu struktur yang memiliki suatu substruktur yang memiliki sub-substrukturnya lagi dan demikian berulang seterusnya. Jadi, tiap substruktur adalah struktur serupa yang lebih kecil dari sebuah struktur besar yang memuatnya.

perubahan komponen. Sistem terbuka akan beradaptasi untuk berubah dalam lingkungannya.

Setelah banyak dikembangkan oleh ilmuwan sains, teori-teori sistem kemudian memasuki ilmu-ilmu sosial. Talcott Parsons (1977) mengemukakan teori sistem (termasuk sistem terbuka) yang mewakili pemahaman umum terhadap sistem sosial. Model-model Parsons dalam studi tentang masyarakat banyak terkait dengan pendekatan ekologis dan evolusi, serta lebih umum, menggunakan pendekatan fungsionalisme struktural. Akan tetapi, terdapat kritik terhadap teori sistem dari Parsons dimana teorinya hanya mempertahankan *status quo* dan tidak mengakomodasi konflik atau perubahan (Connell:2003). Transisi dari pemikiran tentang sistem terbuka di awal munculnya dan sistem terbuka yang modern, dicirikan oleh adanya pergeseran model dari yang berupa sistem mekanistik dan organik menjadi model sibernetika²⁷ dari *complex adaptive system* (sistem adaptif kompleks) (Buckley:1967,1998 dalam Connell:2003). Buckley melihat masyarakat sebagai sesuatu yang kompleks, beraneka segi, saling pengaruh yang bersifat *fluid* dari derajat intensitas asosiasi dan disosiasi.

Sifat dasar *self-referential* dari observasi ditetapkan sebagai sibernetika *second-order*. Sibernetika *first-order* ialah sibernetika sistem yang diobservasi, sedangkan sibernetika *second-order* ialah sibernetika sistem yang mengobservasi. Connell mengutip pendapat Geyer and van der Zoewen (2001) yang mengidentifikasi beberapa konsep kunci dari sibernetika *first-order* dan *second-order* yang mempengaruhi ilmu sosial. Sibernetika *first-order* menekankan pendefinisian batas-batas yang jelas dari sistem. Batas-batas ini merupakan batasan observasi atas sirkularitas umpan balik (kontrol sibernetika) dengan sistem. Sirkularitas mengandung baik positif (yang bersifat menguatkan) atau negatif (yang bersifat melemahkan) pada *loop* umpan balik. Sibernetika *first-order* menekankan pada aplikasi dari *loop* umpan balik yang negatif untuk menyelesaikan masalah *engineering*. Sedangkan aplikasi sibernetika *second-order* untuk sistem sosial ialah dalam bentuk *self-reference*.

Pengobservasian batas-batas sendiri yang dilakukan oleh sistem, jika dirujuk pada konsepsi Luhmann tentang sistem, adalah sebagai berikut:

²⁷ Sibernetika adalah padanan kata cybernetics dalam bahasa Indonesia. Dalam kamus besar bahasa Indonesia belum ditemukan kata ini.

a system is a collection of relations among elements conditioned by its own rules of inclusion or exclusion (Luhmann: 1995).

Dari kutipan tersebut, nampak bahwa Luhmann tidak sedang berfikir tentang objek yang diobservasi, namun menggeser cara pandang dengan melihat hubungan yang dikonstruksi dari titik awal yang mengambil bentuk sistem dan lingkungan. Konsep kompleksitas, selektivitas, dan *self-reference* tidaklah dapat dipisahkan dari sebuah perbedaan sistem dan atau lingkungan. Hal itu juga diaplikasikan terhadap langkah dasar epistemologis dalam menggambar perbedaan, yang terpenting, harus dimengerti sebagai observasi operasi sistem. Untuk mengobservasi perbedaan (misalnya perbedaan antara sistem dan lingkungan) adalah dengan 'menggambar' sebuah perbedaan. Dan kegiatan mengobservasi adalah operasi dari sebuah sistem. Dalam konteks inilah kita sedang membicarakan tentang mengobservasi sistem (pengamat ikut di dalamnya), bukan sistem yang diobservasikan (pengamat terlepas dari sistem).

2.3.2. Sistem self-referential

Dalam ilmu sosial, konsep *self-reference* kerap diasosiasikan kepada *reflexivity*. *Reflexivity* sendiri, seringkali dianggap sebagai sebuah aspek atau fungsi dari kesadaran manusia atau subjektivitas (Connell:2003). Teori sistem sosial menolak konsep ini terkait kesadaran (sistem psikis) dari subjek pikiran (Luhmann:1995). Dengan kata lain, dalam konsepsi Luhmann, dipisahkan antara sistem psikis seorang individu dengan sistem sosial yang berelimen komunikasi. Menurut Connell, sebagai konsep umum, *self-reference* juga dapat diaplikasikan terhadap sistem-sistem yang lain seperti misalnya sistem biologis (organisme) dan sistem sosial. *Self-reference*, dengan demikian, merupakan fitur dasar dari sistem real. Dengan begitu, konsep *reflexivity* yang megacu pada sistem psikis individu merupakan salah satu bentuk *self-referential*, namun tidak pada sistem sosial.

Self-reference terjadi ketika sebuah sistem mengobservasi dirinya (*self-observation*) dan mendeskripsikan dirinya (*self-description*) sebagai pembeda dari lingkungannya. *Self-observation* dan *self-description* adalah operasi yang diperlukan pada sistem sosial *self-referential*.

The concept not only defines, but also contains a significant statement, for it maintains that unity can come about only through

a relational operation, that it must be produced and that it does not exist in advance as an individual, a substance, or an idea of its own operation” (Luhmann 1995:33).

Sebagai operasi relasional, *self-reference* mendeskripsikan sistem/lingkungan keduanya sebagai satu kesatuan. Paradoks membawa kepada kompleksitas yang tidak menentu: seorang pengamat tidak dapat menghubungkan satu elemen kepada elemen lainnya karena ia tidak mengetahui pada sisi mana dari *self-reference* yang dipilih. Lebih kritis lagi, tidak ada basis untuk memilih. Sistem melakukan de-paradoksisasi terhadap dirinya melalui *self-observation* dan *self-description*, dimana dapat dikatakan bahwa sistem muncul dari kondisi paradoks namun hanya jika mereka berhasil men de-paradoksisasi dirinya (Connell:2003). Kompleksitas hanya bisa direduksi dengan kompleksitas juga, yang kemudian memunculkan peluang makna.

Hal ini dicapai menggunakan *self-description* sebagai sebuah perbedaan makna sistem/lingkungan. Dengan kata lain, makna diberikan kepada lingkungan melalui proses *self-observation* dan *self-description*. Hanya sistemlah yang dapat memutuskan apa yang bermakna. Hanya sistemlah yang dapat menentukan apa saja yang dapat diterima sebagai pembentuk dirinya dan bagaimana membatasi identitasnya dari sistem-sistem yang lain. Secara mendasar, operasi *self-referential* adalah memungkinkan karena sistem dapat mengobservasi dirinya sendiri. Dalam teori sistem sosial Luhmann, seseorang tidak dapat menghindari dari *self-reference* lantaran *’every difference is a self-imposed difference’* (Luhmann 1995:209)

Teori sistem *self-referential*, adalah tentang seleksi yang dipicu oleh adanya perbedaan. Dikatakan bahwa, sebuah sistem adalah sistem karena ia berbeda dengan lingkungannya. Perbedaan diantara sistem dan lingkungan adalah bermakna jika perbedaan tersebut membuatnya berbeda. Perbedaan tidaklah menentukan apa yang harus dipilih, melainkan hanya seleksi harus dibuat. Diatas segalanya, perbedaan sistem / lingkungan seperti mengharuskan sistem melawan dirinya sendiri, melalui kompleksitasnya, untuk membuat seleksi (Luhmann 1995 :32). Sistem, dengan demikian, dikonstruksi melalui operasi-operasinya, yang mensyaratkan kemampuan untuk memilih dan menghubungkan kepada operasi-operasi lainnya.

Dasar *self-reference* dari sebuah sistem membolehkan sistem untuk mengkonstruksi identitas melalui operasinya- dengan mengobservasi dirinya sebagai sebuah pembeda. Hal ini berarti, pertama, dalam keumumannya; terdapat sistem-sistem yang memiliki kemampuan untuk membuat hubungan dengan dirinya sendiri dan mendifferensiasi hubungan tersebut dari hubungannya dengan lingkungan (Luhmann 1995:13). Singkatnya, sistem mendirikan dirinya sendiri dengan cara membuat suatu perbedaan dari lingkungan. Tanpa perbedaan dari lingkungan, maka tidak akan terjadi *self-reference*, sebab perbedaan adalah premis fungsional dari operasi *self-referential* (Luhmann 1995:17)

Pembedaan sistem atau lingkungan dapat pula diekspresikan dalam *term* kompleksitas. Yang berada di dalam lingkaran, pada sisi yang ditandai sebagai sistem, selalu kurang kompleks daripada yang berada diluar lingkaran dan sisi-sisi yang tidak ditandai. Sehingga, perbedaan diantara sistem dan lingkungan adalah juga perbedaan dalam kompleksitas. Akan selalu lebih banyak peluang dalam lingkungan daripada di dalam sistem. Kompleksitas dari suatu sistem hendaknya dipahami sebagai sebuah seleksi *self-referensial*: sistem atau lingkungan adalah relasi terpilih yang dipilih oleh sistem. Karena kompleksitas mensyaratkan strategi seleksi, perbedaan dalam kompleksitas selalu mensyaratkan seleksi, yaitu; kemampuan untuk mereduksi kompleksitas adalah selektivitas sistem. Atau dengan bahasa yang lain, kapasitas sistem terkait dengan kemampuannya mereduksi kompleksitas. Jadi, ketika kompleksitas melakukan selektivitas, fungsi sistem mereduksi kompleksitas secara selektif. Sehingga, kompleksitas harus selalu dilihat sebagai sesuatu yang dibentuk oleh sistem. Fungsi dari sistem adalah relasi antara sistem dan beberapa masalah *reference*.

Kompleksitas yang tidak tentu, seperti paradoks, memaksa seleksi. Seleksi adalah suatu pembedaan yang diperlukan diantara sistem dan lingkungan yang dimanifestasikan sebagai *self-description*. Menentukan apa yang merupakan sistem mensyaratkan untuk menentukan apa yang bukan sistem (Fuchs:1998, dalam Connell:2003:52). *Self-reference*, seleksi, dan kompleksitas selalu mensyaratkan kontingensi. Realitas dunia ini disyaratkan oleh konsep kontingensi sebagai awalnya dan peluang kondisi yang tidak dapat dipindahkan (Luhmann 1995:106). Adanya interdependensi antara kompleksitas dan selektivitas, sebuah

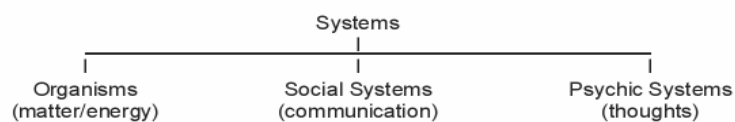
reference selalu merujuk kepada keluasan possibilities. Kontingensi, dengan demikian, menyebabkan peluang yang lain dapat selalu sudah dipilih.

Sistem *self-referential*, secara operasional merupakan sistem tertutup. Ketertutupan operasional berarti bahwa sistem terdiri dari elemen-elemen yang diproduksi sendiri (*self-produced*). Segala hal yang berfungsi dalam sistem sebagai satu kesatuan diproduksi dalam sistem itu sendiri melalui jejaring antar elemen-elemen didalam sistem tersebut (Luhmann 1995:5). Seluruh operasi pada sebuah sistem adalah selalu operasi internal. Tatkala sistem dan lingkungan terbentuk, tidak ada hubungan langsung antara sistem dengan lingkungannya melalui operasinya. Dapatlah dikatakan bahwa sistem ditutup dengan menghargai kondisi lingkungannya.

Operasi tertutup dalam sistem, tidak kemudian berarti bahwa tidak ada hubungan antara sistem dan lingkungan, namun hubungan tersebut tidaklah pula seperti halnya dalam konsep sistem terbuka. Istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan hubungan tersebut ialah *structural coupling*: ia merujuk pada hubungan untuk menentukan mana yang disebut dengan *self* dan mana yang disebut dengan *not-self*. Seseorang tidak dapat membicarakan tentang *self* tanpa menandakan yang *not-self*.

Setidaknya, terdapat tiga tipe *self-referential* yang akan digunakan (Connell:2003). Pertama; sistem sosial menggunakan komunikasi untuk memproses makna; kedua, sistem fisik menggunakan pikiran untuk memproses makna; dan ketiga, sistem organisme menggunakan zat atau energi untuk memproses kehidupan.

Figure 1. Conceptual Schema of Self-referential Systems.



Sebuah sistem sosial terdiri dari kejadian-kejadian komunikatif, bukan subjek atau tindakan, sehingga, Luhmann memandang tidaklah benar jika sistem sosial dipandang sebagai kumpulan dari individualitas yang berupa subjek-subjek. Komunikasi tidaklah dipandang semata hanya transmisi informasi dari satu orang ke orang lain. Lebih jauh, komunikasi adalah sesuatu hal yang jelas, diperasikan

dalam sistem tertutup, hal itu adalah realitas yang muncul yang mensyaratkan kemampuan kehidupan manusia akan kesadaran (Luhmann:2000 dalam Connell:2003). Pada saat sistem fisik merupakan sebuah syarat untuk sistem sosial, pada saat yang sama juga dapat dijelaskan hubungan bahwa salah satu sistem merupakan kompensasi untuk keterbatasan sistem yang lain

Batas sistem *self-referential* didefinisikan oleh perbedaan pertamanya, perbedaan konstruk-diri antara sistem dan lingkungan. Batas tersebut juga dipremiskan atas operasi sistem *self-referential*. Artinya, batas itu dihasilkan oleh proses operasi tertutup *self-referential* dalam sistem. Membicarakan batas berarti pula bahwa hal itu merujuk pada operasi sistem untuk *maintain* dan menentukan perbedaan antara sistem dan lingkungan (lingkungan dapat dipandang sebagai sistem lain). Misalnya adalah sistem sosial; ia secara organisasional didefinisikan oleh proses-proses komunikasi. Semua komunikasi adalah merujuk kepada sistem sosial, apapun yang tidak merupakan komunikasi adalah tidak termasuk dalam sistem sosial.

2.3.3. Autopoiesis

Istilah autopoiesis berarti *self-producing* (produksi-diri), berasal dari kata Yunani untuk *self* dan *produce*. Di Biologi, dimana konsep ini pertama kali dikembangkan, autopoiesis diaplikasikan langsung pada dinamika otonom dari sistem kehidupan, seperti misalnya sel dan sistem saraf. Autopoiesis mensyaratkan kita untuk memperlakukan aktivitas sistem saraf yang ditentukan oleh sistem saraf itu sendiri, bukan dari dunia luar. Dunia luar (lingkungan diluar sistem saraf) hanyalah memainkan peran pemicu untuk hasil yang ditentukan secara internal dalam sistem saraf kita (Maturana 1980:xv). Secara definitif, suatu sistem autopoietic mereproduksi dirinya sendiri (memproduksi proses yang memproduksinya) dan menghasilkan serta menentukan batas-batasnya. Istilah sistem autopoietic dan sistem *self-referential* dapatlah ditukar-tukar. Istilah sistem autopoietic lebih kuat merujuk kepada biologi, sementara sistem *self-referential* merupakan istilah yang digunakan dalam sistem sosial.

Dalam biologi, autopoiesis merujuk pada proses dari *self-production* yang otonom dan bermaksud tertentu. Tidak ada sistem indra yang dikonseptualisasi

dengan tujuan. Misalnya, sistem penglihatan bukanlah untuk melihat, namun lebih dalam rangka merespon perubahan intensitas cahaya. Tiap-tiap organisasi autopoietic dari sistem indra hanya menyediakan informasi yang cukup bagi sistem. Barulah dapat dikatakan relevan berguna apabila sistem penglihatan tersebut (misalnya) dihubungkan ke orang.

Konsep otonomi autopoietic disebut juga *operational closure*, *informational closure*, atau *organizational closure*. Sistem-sistem autopoietic secara operasional tertutup, namun secara struktural terbuka. Sistem autopoietic terbuka dalam pengertian dapatnya aliran zat, energi, dan informasi melintasi batas-batas dengan lingkungannya. Sistem secara struktural dikatakan terbuka dalam arti bahwa gangguan-gangguan dari lingkungan dapat berefek kepada sistem, akan tetapi, otonomi sistem dengan *operational closure*-nya lah yang menentukan apakah gangguan tersebut adalah gangguan atau bukan.

Secara ringkas, Ritzer (2003) merangkum karakteristik sistem autopoietic sebagai berikut: Pertama; Sistem autopoietic menghasilkan elemen-elemen dasar yang menyusun sistem itu sendiri. Kedua, sistem autopoietic mengorganisasikan diri (*self organizing*) dalam dua cara -ia mengorganisasikan batas-batasnya sendiri dan mengorganisasikan struktur internalnya. Ketiga, sistem autopoietic adalah *self-referential*, dan Keempat, sistem autopoietic adalah sistem tertutup (lebih tepatnya secara operasional tertutup namun secara structural terbuka)

2.3.4. Cybernetics of observation (Sibernetika Observasi)

Untuk memahami bagaimana sistem mencipta untuk dirinya sendiri melalui posibilitas *self-reference* mensyaratkan konsep tentang observasi. Dalam hal ini, sibernetika dapat menyediakan konsep tersebut. Sibernetika *first-order* menempatkan pengamat diluar dari sistem yang diamati, sedangkan sibernetika *second-order* memposisikan pengamat berada dalam sistem itu sendiri. Mengobservasi sistem didasarkan atas prinsip-prinsip *self-reference*: putaran umpan balik melalui pengamat dan menggambarkannya, adalah menjadi bagian dari sistem yang diobservasi (Hayles 1999, dalam Connell 2003). Efeknya, teori tentang *self-referential* beralih menggunakan paradigma sibernetika.

*We do not see a world 'out there' that exists apart from us.
Rather, we see only what our systemic organisation allows us to*

see. The environment merely triggers changes determined by the system's own structural properties. Thus the centre of interest for autopoiesis shifts from the cybernetics of the observed system to the cybernetics of the observer. (Hayles 1999:10-11 dalam Connell 2003:60)

Kombinasi autopoiesis dan sibernetika memunculkan apa yang disebut Hayles berkarakteristik sebagai '*sweeping epistemological implications*'. Batas antara pengamat dan objek yang diamati menjadi kabur (*blurred*) dan diskusi sistem normal tentang batas-batas analitik berubah menjadi diskusi epistemologis tentang bagaimana menggambar batas-batasnya (atau perbedaan-perbedaannya). Implikasinya, konstruksi dunia sosial adalah tentang batas-batas.

Sibernetika *second-order* bertujuan tidak lagi mengkonstruksi sebuah teori dari fenomena yang diamati melainkan memasukkan pengamat di dalam domain observasi. Seseorang dalam sibernetika *second-order*, tidak lagi melihat untuk memahami objek yang diobservasi, melainkan memahami observasi sistem.

Gagasan observasi sistem terhubung dengan konsep *self-observation*. *Self observation* adalah pendahuluan dari pembedaan sistem-lingkungan dengan sistem itu sendiri, yang membentuk dirinya dengan bantuan pembedaan itu (Luhmann 1995:36). Seperti halnya *self-reference*, observasi dipahami baik hasil maupun prosesnya: keduanya adalah perbedaan dan sebuah operasi pembedaan. *Self-Observation* menjadi faktor operatif pada autopoiesis, sebab untuk elemen-elemen yang di reproduksi, harus ada jaminan bahwa mereka dihasilkan sebagai elemen dari sistem dan bukan dari yang lain (Luhmann 1995:36). Dasar tindakan dari *self-observation* adalah operasi penggambaran sebuah perbedaan. Sebaliknya, setiap perbedaan adalah sebuah hasil dari *self-observation*. Jadi, tujuan operatif dari sibernetika *second-order* ialah mengobservasi observer (pengamat). Pertanyaan operatifnya ialah; perbedaan apa yang dibuat oleh pengamat? (Connell:2003)

2.3.5. Meaning (Makna)

Self-Observation dari sistem autopoietic dipredikatkan pada kapasitas sistem untuk menghubungkan satu elemen dengan elemen lainnya, yang didasarkan atas makna. Dalam realitas sistem sosial dan sistem fisik, makna

memiliki keterhubungan dengan *self-reference*. Kehidupan adalah medium dalam sistem biologi, sedangkan makna adalah medium dari sistem sosial dan sistem fisik. Untuk sistem sosial, makna diaktualisasikan sebagai sebuah seleksi. Makna tidak dapat muncul tanpa referensi kepada suatu sistem yang membentuknya. Makna memandu proses seleksi dari sistem, jadi membantu sebuah sistem untuk membuat pembedaan dan untuk menentukan bagi dirinya terkait informasi apa, bagaimana hal itu diinterpretasi dan bagaimana di aktualisasi. Makna menandakan medium melalui kompleksitas proses sistem sosial.

Makna selalu bersifat *self-referential*. Ia hanya merujuk kepada makna lainnya. Setiap maksud dari makna adalah *self-referential* selama ia juga menyediakan bagi reaktualisasi miliknya dengan memasukkannya dalam struktur referensialnya sebagai satu dari banyak kemungkinan pengamalan dan tindakan lebih jauh. Pada saat yang sama, makna dapat memperoleh realitas aktual hanya dengan *merefer* ke makna-makna lain (Luhmann 1995:61)

Karena makna hanya merujuk pada makna, maka sistem sosial harus menemukan cara untuk menyelesaikan paradoks dari *self-reference* dengan menggunakan makna. Hal itu dilakukan dengan membedakan diantara tiga tipe, atau dimensi dari makna. Dimensi ini menghancurkan dasar makna dari *self-reference* dengan merinci ulang dirinya sebagai fakta, temporal, dan sosial (Connell:2003). Connell menjelaskan bahwa dimensi fakta dari makna berhubungan langsung terhadap tindakan menggambarkan perbedaan. Ia membagi *reference* menjadi 'ini' dan 'yang lain' ke dalam yang ditandai (*self-reference*) dan tidak ditandai (*hetero-reference*). Dalam hal ini, dimensi fakta dari makna merujuk kepada objek maksud yang bermakna (dalam sistem fisik) dan kepada tema komunikasi yang bermakna (dalam sistem sosial). Dimensi temporal dari makna dibentuk melalui perbedaan antara sebelum dan sesudah. Dimensi temporal berhubungan kepada semua kejadian dan dapat diekspresikan untuk, misalnya, sebagai pembeda diantara masa lalu, saat ini, dan masa mendatang. Dimensi makna dari waktu juga memberikan pemahaman pada konsep sejarah. Sementara, dimensi sosial dari makna 'memusatkan pada apakah seseorang pada suatu waktu menerima seperti dirinya' (Luhmann 1995:80). Dimensi sosial

mengekspos makna pada kemungkinan penolakan dan penerimaan melalui ketidaksetujuan (*dissent*), *consent*, atau konsensus (Connell:2003: 63)

Tiap-tiap dari ketiga dimensi makna tersebut menyediakan suatu interpretasi atas realitas dan diaktualisasi oleh sistem yang berbeda dalam cara yang berbeda. Dengan meningkatkan kemungkinan interpretasi hadirnya realitas, ketiga dimensi makna meningkatkan kemungkinan dari formasi sistem. Pada saat yang sama, operasional makna *self-reference* menutup sistem sosial dari lingkungannya dan membuat sistem terbuka kepada kemungkinan makna lainnya.

Bagi Luhmann, *self-reference* dari makna diperlukan untuk mem-break korespondensi satu-satu diantara sistem dan lingkungan. Jika tiap perbedaan dalam lingkungan menjadikan makna yang sama bagi sistem, maka tidak akan ada perbedaan dalam kompleksitas, dan berarti tidak ada sistem. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, sebuah sistem diindikasikan sebagai sebuah perbedaan dengan menandakan makna kepada lingkungan. Hal ini memecahkan masalah sirkularitas dengan menginterupsi interdependensi. Sebuah sistem mentak-asimetris-kan (Luhmann 1995:66) dirinya menurut perbedaan yang tidak pernah diberikan sebelumnya tetapi diaktualisasi sebagai operasi sebuah sistem.

Sistem yang membentuk dan menggunakan makna mensyaratkan suatu dunia yang muncul sebagai horizon tertinggi dari keseluruhan makna. Konsep dunia berimplikasi pada kesatuan atas perbedaan diantara sistem dan lingkungan. Sebagai sebuah konsep tertinggi, dunia tanpa perbedaan; secara original dan secara fenomenologis, dunia diberikan sebagai sebuah kesatuan yang tidak dapat digenggam (Luhmann 1995:208). Dunia dapat ditentukan sebagai kesatuan dari sebuah perbedaan hanya oleh dan dalam relasi kepada formasi sistem. Jadi, tiap bentukan dunia adalah bersifat partikular terhadap sistem *self-referential*. Pembentukan dunia makna 'berkaitan dengan hipotesis akan formasi sistem *self-referential* yang tertutup' (Luhmann 1995:62), dimana dapatlah dikatakan bahwa dunia mensyaratkan makna. Dan untuk mengembalikan kepada hal ihwal asalnya, kompleksitas mensyaratkan determinasi yang cukup. Problematika *reference* selalu berbalik kepada determinasi dan mengarah pada konektivitas.

2.3.6. System Formation (Double Contingency)

Untuk memahami formasi sistem, haruslah dimengerti terkait ketidakmungkinan untuk menghubungkan satu elemen dengan lainnya pada dunia yang diasumsikan sebagai suatu yang tidak dapat diraih. Makna, sebagai kemampuan penghubung dari sistem *self referential*, adalah sebuah strategi terbatas atas perilaku selektif dibawah kondisi kompleksitas yang ekstrim (Habermas dan Luhmann 1971:12, dalam Connell 2003:66). Seleksi, karenanya, adalah selalu bersifat kontingen. Sesuatu yang kontingen;

“insofar as it is neither necessary nor impossible; it is just what it is (or was or will be), though it could also be otherwise”
(Luhmann 1995a:106).

Dengan kata lain, kemungkinan formasi sistem berhadapan dengan indeterminasi atas pembuatan seleksi akan sesuatu dari tidak ada, dan kontingensi simultan dari seleksi itu sendiri. Menjadi lebih mustahil, bahwasannya posibilitas formasi sistem sosial dapat diterapkan tidak hanya pada satu sistem tertutup, melainkan juga berhasil pada komunikasi diantara dua sistem fisik tertutup (misalnya diantara dua orang). Kondisi ini dapat dijelaskan sebagai suatu kedudukan dimana dua buah kotak hitam membuat kontingensi perilaku mereka bersinggungan satu dengan lainnya (Knodt 1995 dalam Connell:68) Dalam hal ini, Luhmann menggunakan istilah kontingensi ganda (*double contingency*) untuk menandakan kemungkinan kemunculan sistem dari keadaan tersebut. Lantaran tidak adanya seleksi yang terjadi tanpa penyelesaian masalah indeterminasi, maka kontingensi ganda mesti dirujuk pada sebuah kondisi selektivitas.

Terdapat dua konsekuensi dari menandakan kontingensi ganda sebagai kondisi selektivitas. Pertama, peluang untuk mengharmonisasi hubungan diantara seleksi-seleksi yang ada tidaklah dapat dijamin lantaran kedua belah pihak yang berinteraksi sama-sama kontingen. Kedua, cara hubungan-hubungan tersebut dibuat diantara seleksi-seleksi dapat juga diseleksi. Seleksi di seleksi lagi (Luhmann 1995:135).

Bagaimana seseorang menentukan seleksi dari seleksi adalah faktor desisif dalam memahami formasi sistem sosial *self-referential*. Masalah mendasar untuk memecahkan indeterminitas dari kontingensi ganda, adalah semua tindakan merupakan kontingen yang ganda: tindakan saya dan tindakan anda keduanya

adalah kontingen sehingga tiap kita juga bertindak secara berbeda, dan baik saya maupun anda mengetahui hal ini dan mengambilnya menjadi sebuah hasil. Sebuah kebrojolan teratur dapat muncul yang dikondisikan oleh kompleksitas dari sistem yang membuatnya mungkin namun hal tersebut tidaklah tergantung pada kompleksitas ini dihitung atau dikontrol. Kita menyebut kebrojolan teratur ini sebagai sistem sosial (Luhmann 1995:110).

Dengan demikian, muncullah sistem. Sistem muncul lantaran paradoks indeterminitas dari *self-reference* murni yang membuat tindakan menjadi mustahil. Ia muncul melalui- dan hanya melalui- suatu fakta bahwa kedua belah pihak terdapat kontingensi ganda dalam pengalaman interaksi.

Kompleksitas mendorong terjadinya seleksi; ia mendorong seseorang untuk bertindak jika seseorang ingin berkomunikasi. Disamping kepada ketidakpastian yang dimiliki seseorang, seleksi yang lain juga tidak pasti dan tergantung dari perilaku seseorang itu sendiri. Posibilitas muncul dari mengorientasikan perilakunya dalam merespon situasi. “Radikalisasi masalah kontingensi ganda menjelaskan cara pada interpretasi berikut; ia menyebabkan pertanyaan: ‘bagaimana keteraturan sosial terjadi?’ agaknya hal ini menjelaskan ketika hal-hal diatas mustahil” (Luhmann 1995:116). Masalah kontingensi ganda menggambarkan dalam peluang yang segera; ketika tidak ada konsensus nilai, seseorang dengan demikian dapat menemukannya (Luhmann 1995:105). Sistem adalah kontingen, ia muncul ketika kesempatan diintroduksi sebagai kondisi selektivitas.

Diskusi mengenai formasi sistem menyimpulkan bahwa dihasilkan sebuah teori umum mengenai sistem *self-referential*. Sistem muncul dari kontingensi ganda, menemukan konektivitasnya melalui makna, mendasarkan operasi-operasinya pada *self-observation* dan *self-description*, dan mereproduksi dirinya melalui autopoiesis. Hal inilah sebagai fondasi dasar dari sistem *self-referential*, dan dengan demikian, sistem *self-referential* adalah sesuatu yang riil. Tahapan selanjutnya ialah menggunakan teori tentang sistem *self-referential* untuk mengkonstruksi teori umum tentang masyarakat. Hal ini berimplikasi kepada pemahaman bahwa masyarakat dipandang sebagai sistem *self-referential* tertutup komunikasi.

2.3.7. Komunikasi

Komunikasi bukanlah unit kehidupan, juga bukanlah unit kesadaran, dan juga bukan tindakan (Luhmann 1986 dalam Connell: 73). Komunikasi tidak juga tepat sekadar dijelaskan dengan menggunakan metafora transmisi pesan dari pengirim kepada penerima. Dari sudut pandang sistem *self-referential*, metafora tersebut berimplikasi terlalu banyak pada ontologi dan tidak merefleksikan tindakan atas seleksi (Luhmann, 1995). Konsep kontingensi ganda dan makna menempatkan komunikasi dipremiskan berdasar seleksi, dan seleksi dipremiskan berdasarkan atas observasi perbedaan.

Pada saat orang berkomunikasi, mereka selalu membuat sebuah seleksi diantara kemungkinan yang lain. Komunikasi selalu merupakan sebuah bentuk reduksi (dan penjagaan) dari kompleksitas. Makna selalu bersifat kontingen, sebuah perbedaan yang bermakna diantara horizon kemungkinan-kemungkinan. Orang mengekstrak makna dari kompleksitas dengan cara menghubungkan satu elemen dengan elemen lainnya. Seiring berjalannya waktu, hubungan di antara elemen-elemen disisipkan dalam akumulasi makna yang dibagi. Dari sini, berlandaskan operasi sains, Luhmann membangun seperangkat teori komunikasi (Connell:2003).

Konsep komunikasi Luhmann, seperti halnya konsep lainnya dari hasil kerjanya, senantiasa konsisten dengan pemahaman umum dari istilah tersebut, namun memperoleh makna spesifik dalam hubungan dengan teori sistem *self-referential*. Bagi Luhmann, komunikasi terdiri dari 3 buah elemen: informasi, ungkapan, dan pemahaman (Connell:2003). Informasi adalah suatu seleksi dari seperangkat daftar kemungkinan. Ungkapan adalah suatu seleksi dari seperangkat daftar maksud tindakan. Sedangkan pemahaman adalah bentuk observasi untuk membedakan diantara ungkapan dan informasi.

Dengan membuat tindakan komunikasi (ungkapan) sebagai seleksi dalam diri, komunikasi menjadi bagian perlu dari proses selektivitas *self-referential* dan kemunculannya keteraturan sosial. Dengan cara ini, perbedaan antara informasi dan ungkapan menjadi titik kritikal pada selektivitas komunikasi. Komunikasi terjadi hanya lantaran ego memisahkan seleksi informasi dan seleksi ungkapan sebagai tindakan terpisah dan dapat mengindikasikan perbedaan. Perbedaan

meletakkan secara mendasar dalam observasi mengubah oleh ego. Ego berada dalam posisi untuk membedakan ungkapan dan mencocokkan, mengembangkan, mengeksploitasi, dan menggunakannya untuk menyetir proses komunikasi (Luhmann, 1995:143).

Kemampuan untuk menggunakan segala kemungkinan adalah cara untuk berhadapan dengan kontingensi ganda. Mempertanyakan, menolak, dan koreksi, sebagai contoh, adalah bagian dari elaborasi rekursif dan adaptasi menuju kejadian mendatang (Bailey, 1994 dalam Connell, 2003:75). Ketika sebuah tindakan komunikasi diikuti lainnya, itu merupakan uji apakah komunikasi yang terdahulu dimengerti. Betapapun mengherankan bahwa komunikasi terhubung dapatlah berubah, hal itu juga digunakan untuk mengindikasikan dan mengobservasi bagaimana ia bersandar atas sebuah pemahaman dari komunikasi yang terdahulu (Luhmann 1995:143).

Dengan adanya problem kontingensi ganda, kemungkinan komunikasi menjadi suatu hal yang mustahil. Teori sistem berawal dari asumsi bahwa komunikasi adalah bersifat kontingen. Kejadian komunikasi, harus ditetapkan sebagai kondisi struktural dari selektivitas yang didorong oleh kompleksitas. Seleksi komunikasi menghasilkan kemunculan teratur; ia mentransformasi kemustahilan teratur menjadi sebuah fungsional yang memungkinkan.

Komunikasi, dan hanya komunikasi, adalah unit mendasar dari sistem sosial, karena, hanya komunikasi yang secara sosial diperlukan dan melekat didalamnya (Luhmann, 1986:177 dalam Connell, 2003: 77). Konsep ini menjadi sangat kontras jika dibandingkan dengan teori-teori tindakan dan interaksionisme simbolik. Dalam sistem *self-referential*, tindakan adalah bagian dari proses komunikatif. Tindakan dan komunikasi tidaklah dapat dipisahkan, tindakan dibentuk dalam komunikasi. Untuk mengobservasi dirinya, komunikasi harus mensesederhanakan kompleksitas melalui operasi-operasi selektifnya. Reduksi dalam kompleksitas dicapai dengan seleksi lanjutan yang didasarkan atas konvensi akan sifat-sifatnya. Proses komunikasi harus direduksi menjadi tindakan, diuraikan dalam tindakan, untuk men-setir dirinya. Komunikasi, pada akhirnya, adalah sintesis dari seleksi-seleksi dan kemungkinan untuk mensifatkan seleksi-seleksi sebagai tindakan.

BAB 3

BLOG SEBAGAI FENOMENA MASYARAKAT VIRTUAL

3.1. Pengertian *Blog*

Weblog, merupakan asal kata dari *blog*, yang pertama kali digunakan pada Desember 1997 oleh seorang penulis Amerika Serikat yang juga sebagai editor dari Robot Wisdom, Jorn Barger. Menurut Enda Nasution, Jorn Barger menggunakan istilah *Weblog* untuk menyebut kelompok *website* pribadi yang selalu *diupdate* secara kontinyu dan berisi *link-link* ke *website* lain yang mereka anggap menarik disertai dengan komentar-komentar mereka sendiri²⁸.

Berdasarkan rujukan dari ensiklopedia *online* Wikipedia²⁹, *Blog* adalah sebuah *website* yang selalu dikelola oleh seorang individu secara rutin dengan entri-entri komentar, deskripsi kejadian, dan disertai bentuk material lain seperti grafik dan video. Entri yang dimasukkan umumnya disusun secara kronologis. *Blog* dapat digunakan sebagai kata kerja (verba), yang berarti mengelola atau menambahkan *content* pada sebuah *blog*.

Sementara itu, Wordiq³⁰ menyebutkan bahwa *blog* adalah sebuah aplikasi *web* yang isinya secara periodik dan posting yang disusun secara urutan kronologis yang terbalik pada keumuman halaman *web*. Seperti halnya *website*, *blog* juga dapat diakses oleh semua pengguna internet. Pada Wordiq dinyatakan bahwa salah satu alasan kata *blog* digunakan dan umumnya diterima untuk digunakan adalah fakta bahwa dengan mengatakan '*blog*', maka kebingungan pemakaian dengan '*server log*' dapat dihindarkan.

Dave Winer, salah seorang *blogger* generasi awal yang juga memiliki sebuah perusahaan *software* UserLand di Amerika, menjelaskan bahwa *Weblogs* adalah situs yang selalu diperbaharui yang menunjuk pada artikel-artikel dan sejenisnya di halaman situs, seringkali dengan disertai komentar yang diletakkan

²⁸ Apa itu *Blog*? Artikel penjelasan tentang apa itu *Blog-Weblog*. Selengkapnya dapat ditengok pada situs sekaligus *blog* Enda Nasution (Bapak *Blogger* Indonesia) <http://www.goblogmedia.com>. Artikel diunduh tanggal 22 Oktober 2004

²⁹ Wikipedia merupakan ensiklopedia *online* yang dibuat dengan memungkinkan keterlibatan semua pengguna internet di seluruh dunia untuk ikut menyumbang, memperbaiki, dan menyunting materi didalamnya. Dalam banyak hal, isi materi yang ada pada Wikipedia, dikerjakan oleh para pengguna internet dengan rujukan sumber yang baik.

³⁰ Seperti halnya Wikipedia, Wordiq.com adalah sebuah ensiklopedia *online*. Perbedaannya ialah Wordiq tidak bebas disunting secara bebas oleh para pengguna internet.

pada artikel. Sebuah *weblog* adalah sejenis *tour* yang kontinu, dengan petunjuk manusia dimana kita bisa mengetahui. Terdapat bermacam-macam petunjuk yang dapat dipilih, yang masing-masing mengembangkan sekelompok penonton, dan terdapat persahabatan serta politik diantara orang-orang yang menjalankan aktivitas *weblog*; mereka terhubung satu sama lain dalam segala jenis bentuk struktur, grafik, *loop*, dan seterusnya.³¹

Dari beberapa pengertian diatas, secara umum dapatlah diambil kesimpulan bahwa sesuatu yang dinamakan *blog* memiliki beberapa karakteristik;

1. Merupakan sebuah *website* (situs)
2. Terdapat *link-link* yang menunjuk kepada situs lain
3. Posting bersifat urutan kronologis yang terbalik (*reverse chronological order*)
4. Terdapat komentar-komentar atas *link* dan posting secara bebas
5. Dapat bersifat aktual (catatan atau reaksi atas suatu kejadian saat itu)
6. Merupakan pemikiran, ide, atau refleksi yang bersifat personal dan dituangkan secara bebas
7. Dapat disertai bentuk material lain misalnya grafik, musik, audio, dan video

Blog, dengan demikian, secara asalnya merupakan sebuah kata benda. Adapun orang yang menjadi editor bagi sebuah *blog* disebut *blogger*. *Blog* dan *blogger* tidak dapat dipisahkan satu sama lain. *Blog* adalah 'benda'-nya, *blogger* adalah *brainware*-nya³², sedangkan medianya adalah internet yang memungkinkan ditampilkannya sebuah *blog*.

Dalam perkembangannya, *blog* yang pada awalnya merupakan sebuah situs yang disertai *link-link* situs lainnya yang dianggap menarik oleh pemiliknya, menjadi jauh lebih menarik lantaran adanya penyertaan komentar-komentar bebas terkait situs-situs tersebut. Dapatlah dikatakan bahwa *blog* merupakan sebuah catatan keseharian *online* seorang *blogger*.

³¹ <http://newhome.weblogs.com/historyOfWeblogs>

³² Brainware adalah pihak pelaksana untuk mengoperasikan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT). Dalam hal ini manusialah sebagai brainware. Istilah *brainware* sangat jamak dipakai dalam dunia computer, dimana termasuk dari tiga komponen utama sebagai syarat agar computer dapat berfungsi selaiian *hardware* (misalnya monitor, kabel) dan *software* (misalnya sistem operasi dan program aplikasi)

Karena *blog* adalah sebagai sebuah situs, maka semua pengguna internet dimungkinkan untuk mengakses buka *blog* seseorang. *Blog* tidak hanya menjadi sekadar lebih menarik, namun juga interaktif, sebab memungkinkan para pembaca *blog* menyampaikan komentar dan pendapat subyektifnya atas sebuah *blog* dan tetap ditampilkan pula kepada khalayak. Dengan begitu, para pengakses *blog* pada dasarnya sedang melihat perkembangan dinamika keseharian seorang *blogger*, yang kemudian menjadi sebuah wahana yang baik untuk melihat bagaimana kepribadian dan perilaku *blogger* tersebut.

Kombinasi domain personal yang subyektif dengan domain publik, menjadikan *blog* menjadi sesuatu yang khas. Scott Rosenberg, seorang kolumnis yang menulis di majalah *Salon* pada tahun 1999 menyatakan bahwa *blog* berada pada batasan *website* yang lebih bernyawa daripada sekedar kumpulan *link* tapi kurang instrospektif dari sekedar sebuah diari yang disimpan di internet.³³ Menjadi unik lantaran personalitas seorang *blogger* dengan sengaja disajikannya kepada publik untuk saling berbagi informasi tentang apapun yang dikehendakinya tanpa kuatir disensor oleh pihak manapun, dengan sebuah penyajian desain dan *content blog* yang cenderung tampak sengaja memang untuk tujuan dinikmati oleh para pembacanya.

3.2. Sejarah Perkembangan *Blog*

Seperti halnya sesuatu hal yang baru, pada awalnya para *blogger* tidak memberikan nama terhadap apa yang mereka lakukan. Aktivitas yang mereka lakukan tersebut sudah ada seiring perkembangan internet. Namun, sebelum internet berkembang sangat pesat ke seluruh dunia, Tim Berner-Lee dari CERN tercatat telah membuat *list* situs-situs baru setiap kali dia *online*. Selanjutnya, bulan Juni 1993, NCSA mengarsipkan situs-situs baru pada menu *What's New* di situsnyanya. Di bulan yang sama, Netscape juga mengarsipkan hal serupa pada situsnyanya.³⁴ Sementara itu, ada yang mengatakan bahwa sebelum Netscape dan

³³ Pendapat Rosenberg diambil dari sumbernya langsung secara *online*, namun terjemahan dalam bahasa Indonesia-nya mengambil pada terjemahan dari Enda Nasution dalam *blognya* di <http://www.goblogmedia.com>

³⁴ Merujuk pada situs http://www.blockstar.com/blog/blog_timeline.html. Versi sejarah *blog* dari situs tersebut menganggap Tim Berner-Lee sebagai pencikal bakal aktivitas *blogger*.

NCSA, *Browser* mosaic yang dibuat oleh Marc Andersen sudah lebih dulu aktif *blogging* dengan hadirnya menu *What's New* pada situsnya.³⁵

Blog dalam pengertian yang lebih baru berasal dari semacam *online diary* dimana seseorang menuliskan tentang catatan pribadinya. Pada tahun 1994, seorang mahasiswa yang berkuliah di Swarthmore College Pennsylvania, Justin Hall, membuat sebuah situs pribadi *Justin's Homepage*, yang kemudian diubahnya menjadi *Links From Underground*. Justin Hall kemudian dianggap sebagai pionir *blogger* dan penulis diari *online* paling awal. Bagi Hall, tidak ada sesuatu yang terlalu memalukan dan personal untuk ditulis, termasuk dengan disertai foto dan *link*. Dari bercerita tentang hubungan yang romantic hingga tragedi pembunuhan terhadap ayahnya, semuanya Hall ceritakan dengan *fair* kepada para pembaca *blog*nya yang mencapai ribuan orang setiap harinya.³⁶

Berselang tiga tahun setelahnya, tepatnya pada bulan April 1997, Dave Winer meluncurkan situsnya, *Scripting News*, yang berupa seperti *blog* yang dikenal sekarang. *Scripting News* dianggap sebagai *blog* tertua dan terlama yang pernah ada. Sementara itu perusahaan miliknya, UserLand Software, menghadirkan Frontier, Manila, dan Radio Userland, yang ketiganya merupakan situs sekaligus *blog* tentang *software content*. Perkembangan selanjutnya ialah pada September 1997, Slashdot meluncurkan berita-berita berbentuk *blog* untuk orang-orang aneh.

Pada tanggal 17 Desember 1997, seorang penulis dan editor di Robot Wisdom, Jorn Barger, tercatat sebagai orang yang pertama kali menamakan *Weblog* untuk menyebutkan situs yang digunakan untuk aktivitas *blogging* seperti yang dikenal sekarang ini. Menurut Rebecca Blood dalam sebuah artikel di *blog*nya³⁷, di tahun 1998, jumlah *weblog* masih dapat dihitung pakai jari. Lebih lanjut Blood mengatakan bahwa saat itu, Jesse James Garret, seorang editor di Infoshift, mulai mengumpulkan 'situs lain yang sepertinya' tatkala ia menjelajah

³⁵ Merujuk pada situs <http://www.enda.goblogmedia.com>, diunduh tanggal 22 Oktober 2004

³⁶ Reyhan Harmanci, *chronicle staff writer* dari San Francisco Gate, menuliskan artikel khusus tentang Hall yang berjudul 'Time to get a life -- pioneer *blogger* Justin Hall bows out at 31'. Tulisan selengkapnya dapat dilihat pada *link* situs berikut ini; <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/c/a/2005/02/20/MNGBKBEJO01.DTL>

³⁷ Rebecca's Pocket; *blog* milik Rebecca Blod, esainya berjudul *Weblog: A History and Perspective*, yang dituliskannya pada 7 September 2000, memberikan gambaran naratif tentang historisitas *blog* sejak era setelah Jorn Barger menamai *weblog* di akhir tahun 1997. Dokumen diunduh pada 22 Oktober 2004.

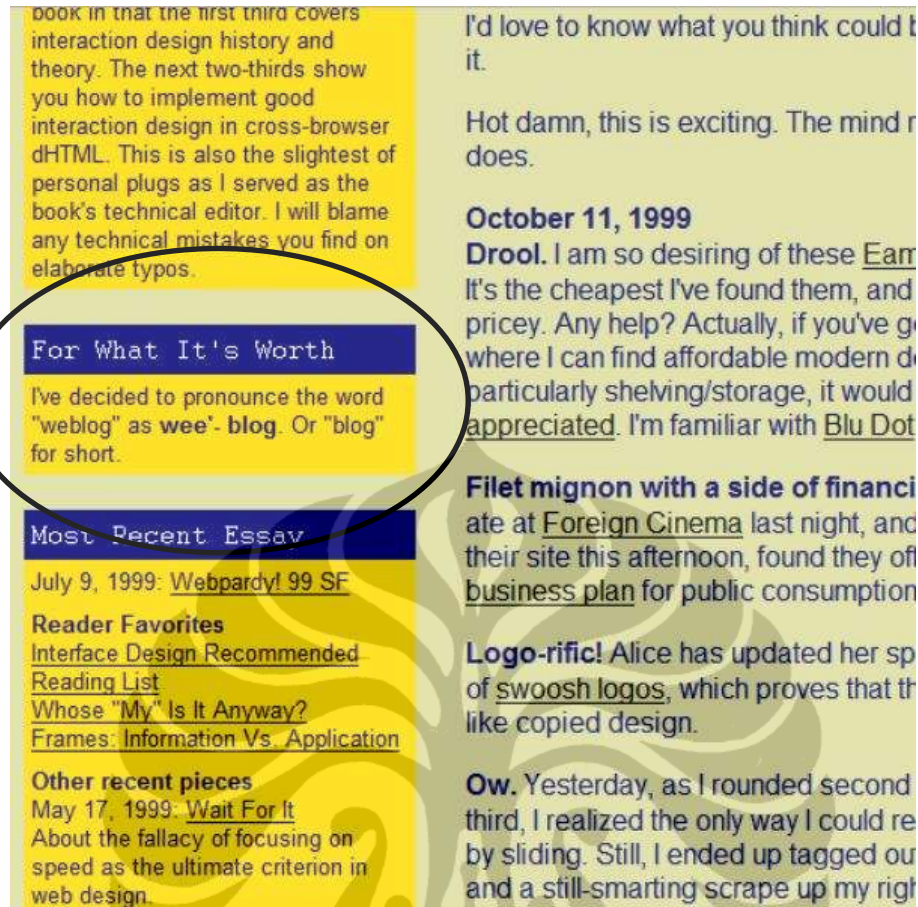
dunia web. Pada bulan November 1998, Garret mengirimkan *list* tersebut kepada Cameron Barrett, yang kemudian Barret publikasikan *list* tersebut dalam sebuah situs Camworld. Kemudian, orang lain mulai mengelola situs-situs sejenis dan mengirimkan URL mereka kepada Barrett untuk kemudian ikut dalam *list*. *Page of Only Weblogs*, *blog* milik Jesse Garret baru me-*list* sebanyak 23 buah situs yang eksis pada permulaan tahun 1999. Dengan adanya *listing* yang disajikan pada situs Camworld, menjadikan pengguna internet dengan mudah membaca isi seluruh *list* situs tersebut. Disinilah kemudian secara tiba-tiba komunitas menjadi marak.

Pada permulaan tahun itu pula, Peter Merholz, menuliskan pada sisi *weblognya*³⁸; *I've decided to pronounce the word "weblog" as wee'-blog. Or "blog" for short*. Dengan pengumuman Merholz itu, *weblog* kemudian kerap disingkat menjadi *blog*. Sedangkan Blood menambahkan bahwa orang yang menjadi editor *weblog* atau *blog* disebut sebagai *blogger*. Maka berduyun-duyunlah orang-orang membuat *blog*, hingga tiap *blogger* sudah mulai sulit mengikuti semua *blog* yang ada untuk dikunjungi dan dibaca. Begitu pula yang terjadi pada *blog* Cameron Barrett yang *list* situs pada *blognya* menjadi semakin membengkak, sehingga ia hanya memasukkan *list* situs yang dia ikuti saja.

Mengutip Rebecca Blood, masih juga di awal tahun yang sama, Brigitte Eaton mengumpulkan sekumpulan data *blog* yang dia ketahui dan kemudian membuat sebuah portal yang dinamakannya Eatonweb Portal. Brigitte Eaton mengevaluasi semua *list* dengan memberikan criteria sederhana bagi sebuah *blog*, bahwa *blog* terdiri dari entri yang bertanggal, para *blogger* lantas berdebat terkait apa yang *blog* dan apa yang bukan *blog*. Namun demikian, lantaran Eatonweb portal menampilkan *list weblog* terlengkap yang ada, maka definisi eksklusif-nya Brigitte dapat diterima³⁹.

³⁸ Alamat *blognya* di www.peterme.com

³⁹ Op.cit.



Gambar 3.1. Situs Peter Merholz terkait istilah penyebutan blog

Sebuah perusahaan yang bernama Pitas, pada bulan Juli 1999 meluncurkan layanan membuat *blog online* sendiri. Meski kehadiran Pitas menambah kuantitas *blogger* baru sebanyak ratusan, namun ledakan pertumbuhannya tidaklah sedahsyat akibat PyraLab yang meluncurkan *Blogger.com* di bulan Juli 1999. Kehadiran *blogger.com* memungkinkan siapapun dengan keterbatasan pengetahuan tentang pemrograman HTML⁴⁰ dapat membuat sendiri dengan mudah dan cepat *blog*-nya, plus tanpa dipungut biaya; semudah dan secepat pembuatan email. *Blogger.com* juga telah menyebabkan semakin populernya kata *blog*. Pada bulan Maret tahun 2003, *Oxford English Dictionary* memperkaya

⁴⁰ HTML adalah kependekan dari Hypertext Markup Language, sebuah bahasa pemrograman yang mendasar untuk pembuatan sebuah halaman situs. Sebelum perusahaan penyedia layanan *blog* bermunculan yang memungkinkan dibuatnya sebuah *blog* secara instan, tiap *blogger* harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang bahasa HTML ini sehingga dapat membangun dan mengelola *blog*-nya secara mandiri. Itulah mengapa sebelum tahun 1999, jumlah *blog* dan *blogger* masih dapat dihitung dengan jari seperti yang diutarakan Rebecca Blood.

kosakata di dalamnya dengan memasukkan istilah *weblog*, *weblogging*, dan *weblogger*⁴¹.

Hingga selanjutnya, ribuan *blog* kemudian bermunculan dan berkembang dengan beragam variasi, sekaligus menyebabkan tidak mungkin lagi menjelajah semua *blog* yang ada. Tiap-tiap *blog* memiliki cara, standar, dan gayanya masing-masing, yang menyebabkan tiap *blog* memiliki penggemarnya masing-masing pula. Semakin banyak orang yang terlibat menjadi *blogger* dan berinteraksi satu sama lain, semakin memunculkan banyak fenomena baru yang menarik untuk diamati, khususnya yang berkaitan dengan aspek ilmu-ilmu sosial dan humaniora.

3.3. Anatomi Blog

Blog memiliki tampilan yang beragam tergantung pada selera masing-masing *blogger*. Namun secara umum, setidaknya dapat dikenali bagian-bagian dari sebuah *blog*, yang disebut sebagai anatomi *blog*.

- a. *Header*, adalah kepala dari sebuah *blog*. Pada *header* tersebut biasanya dicantumkan *Banner headline* dan *Description*.
- b. *Banner Headline*, adalah judul yang dicantumkan pada sebuah *blog*. Ibarat sebuah buku yang memiliki judul, demikian pula dengan *blog*.
- c. *Description* (deskripsi), umumnya di bawah *banner headline* diletakkan semacam penjelasan atas *blog* kita. Bisa berupa deskripsi tentang fokus bahasan *blog*, slogan pribadi, atau sekadar penjabar dan penguat *banner headline*.
- d. *Date Header*, atau *Date of Post*, ialah tanggal pada saat tulisan diposting. *Posting* umumnya ditampilkan secara berurutan kronologis terbalik (*reverse chronological order*), dimana yang terbaru adalah yang ditampilkan paling awal pada halaman *blog*.
- e. *Posting Title*. Tiap *posting* memiliki judul yang berbeda. Ibarat sebuah buku cetak yang berupa kumpulan artikel, maka *posting title* adalah semacam judul artikelnya.

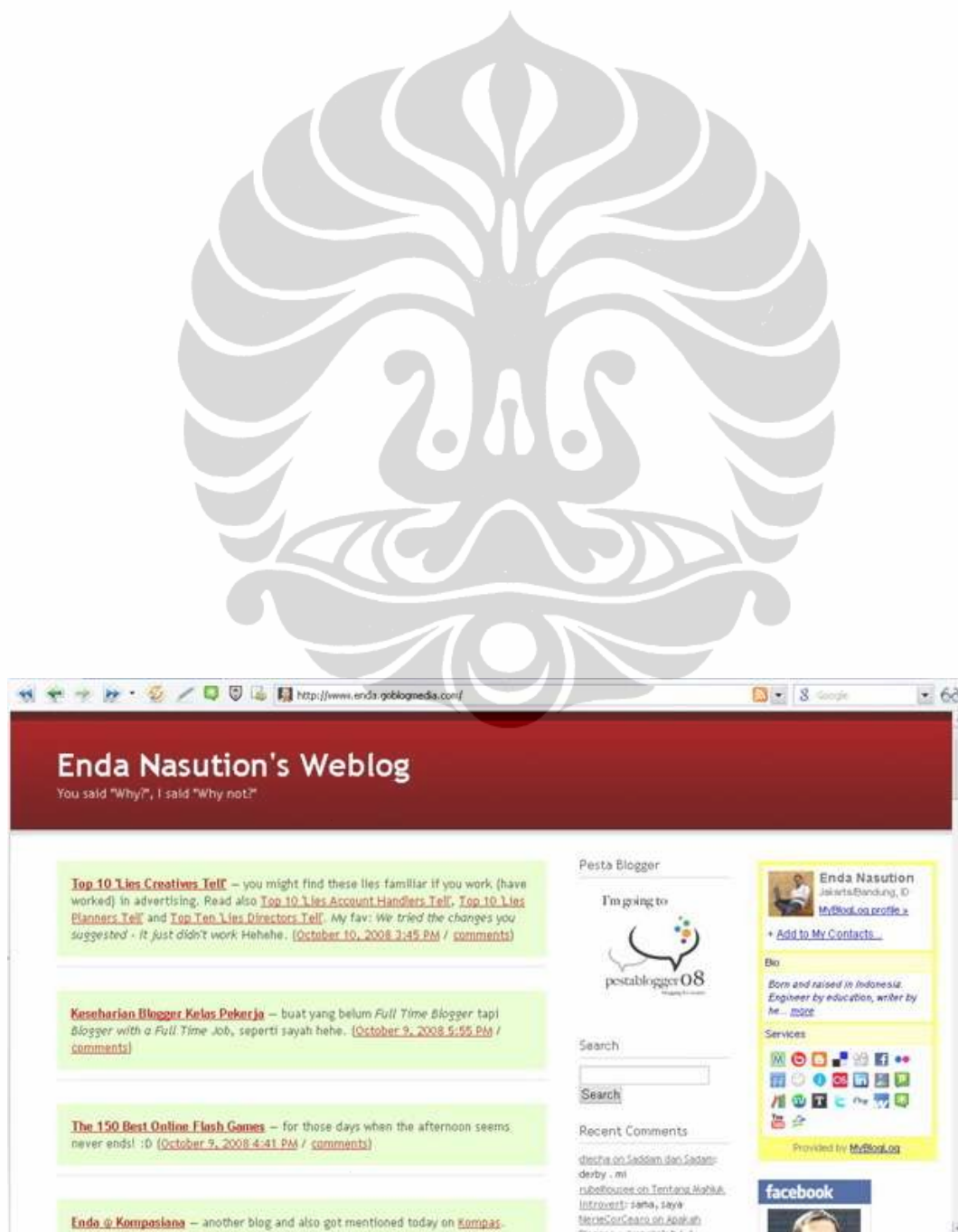
⁴¹ Merujuk pada <http://www.oed.com/help/updates/motswana-mussy.html>, diunduh pada 26 Oktober 2008

- f. *Time Stamp* and/or *permalink* (*permalink*: permanent *link*), yaitu detail waktu pada saat *posting* diunggah ke *blog*. *Time stamp* biasanya juga merupakan sebuah *link* yang jika di klik akan menuju halaman permanen yang eksklusif hanya untuk *posting* tersebut saja.
- g. *Posting*, merupakan sekumpulan kata, kalimat, paragraf, atau sebetuk esai yang dituliskan pada *blog*. *Posting* merupakan inti dari *blog*, dimana ide, pemikiran, atau refleksi personal kita dituangkan. Biasanya, beberapa kata kunci (*keyword*) yang dipandang penting dalam posting diberi *highlighted* atau ditebalkan (*bold*), sekaligus diberi *link* jika memang *keyword* tersebut memiliki penjelasan lengkap atau lebih lanjut pada *link* tersebut. Selain *keyword*, biasanya nama juga diperlakukan serupa, dan diberi *link* menuju *blog* atau situs pribadinya.
- h. *Author nickname*, merupakan nama kecil dari seseorang yang menuliskan sebuah *posting*, bisa berupa nama asli maupun nama samaran. Untuk *blog* yang ditulis oleh satu orang, biasanya identifikasinya berada pada salah satu sisi di halaman muka *blog*nya. Keterangan identifikasi yang diberikan secukupnya sesuai dengan kemauan penulis. Untuk *blog* yang bersifat kolaboratif, *nickname* membantu sebagai pembeda kontributor, yang sekaligus juga dapat menjadi sebuah *link* yang mengantarkan menuju semua halaman yang diposting seorang kontributor itu.
- i. *Category* (Kategori), adalah pemilihan dan pemilahan posting yang dipublikasi di *blog*. Misalnya di suatu *blog*, pemiliknya mengkategorikan tulisannya menjadi tulisan bertema politik, pribadi, dan pekerjaan.
- j. *Comments* (komentar), yang biasanya difasilitasi oleh seperangkat *commenting system*, semacam sebuah fitur *software* yang memungkinkan pembaca *blog* meninggalkan komentar dan reaksi terhadap isi posting dari pemilik *blog*
- k. *Track Back*, suatu cara bagi posting pada sebuah *blog* dihubungkan dengan posting pada sebuah *blog* yang lain.

Selain bagian-bagian tersebut diatas, seorang *blogger* kerap menambahkan aksesoris-aksesoris atau fitur lainnya pada *blog* miliknya. Aksesoris dan fitur tersebut diantaranya ialah:

- a. *Shoutbox*, ialah sebuah aksesoris pada *blog* yang berfungsi sebagai sarana komunikasi singkat antar sesama *blogger*. Biasanya berisi sapaan, salam kenal, menanyakan kabar dan sebagainya, dan diletakkan di sisi suatu *blog*.
- b. *Jam Online*, berguna sebagai penunjuk waktu seperti halnya jam di ruang nyata. Desain jam *online* tersebut dapat mempercantik tampilan sebuah *blog*.
- c. *Banner Iklan*. Pada sisi-sisi *blog* kerap dipasang banner iklan suatu produk komersil maupun non-komersil, yang sekaligus aktif sebagai *link* penghubung menuju situs tentang produk tersebut. Iklan yang ditampilkan tidak melulu produk, namun bisa juga sebuah acara kegiatan. Desain iklan yang ditampilkan ini dapat menambah cantik sebuah *blog*. Sebagian yang lain sengaja memanfaatkan ruang kosong pada sisi *blog* untuk banner iklan lantaran motif profit: misalnya perusahaan pemasang iklan akan membayar si pemilik *blog* sejumlah klik yang dilakukan pengunjung *blog*nya pada banner iklan tersebut (*pay per click / ppc*)
- d. *Banner campaign*
Pada dasarnya mirip dengan *banner* iklan. Bedanya ialah bahwa *banner campaign* berisi ajakan untuk melakukan tindakan tertentu, misalnya ajakan untuk tidak melakukan copy-paste isi posting *blog* begitu saja. *Banner* tersebut biasanya merupakan kombinasi antara slogan dan simbol gambar tertentu.
- e. *Arsip posting*, adalah daftar *posting* yang pernah dipublikasi pada suatu *blog*, biasanya disusun berdasarkan urutan bulan, dimana sejumlah *posting* seperti dibundel dalam arsip bulanan.
- f. *Kalender*, berfungsi seperti halnya kalender yang dikenal sehari-hari. Di Indonesia, bagi sebagian *blogger* muslim, disertakan pula jadwal waktu sholat lima waktu.
- g. *Search engine* sederhana, adalah sebuah mesin pencari yang bekerja hanya pada *blog* tersebut untuk memudahkan pencarian terhadap seluruh arsip posting yang ada, cukup dengan mengetikkan kata kunci seperti halnya menggunakan pada situs pencari Google.

- h. *Hit Counter*, adalah penghitung kepopuleran sebuah *blog*. Biasanya *hit counter* menghitung jumlah pengunjung yang singgah pada suatu *blog*. Semakin banyak pengunjungnya, berarti semakin populer *blog* tersebut.
- i. Daftar *link blog* jejaring, adalah sekumpulan *link blog* dari relasi yang dibangun sesama *blogger*.
- j. Foto, audio, dan multimedia, merupakan material pelengkap untuk *posting content* atau untuk memperindah tampilan *blog*.



Gambar 3.2. Contoh tampilan muka sebuah *blog*⁴²



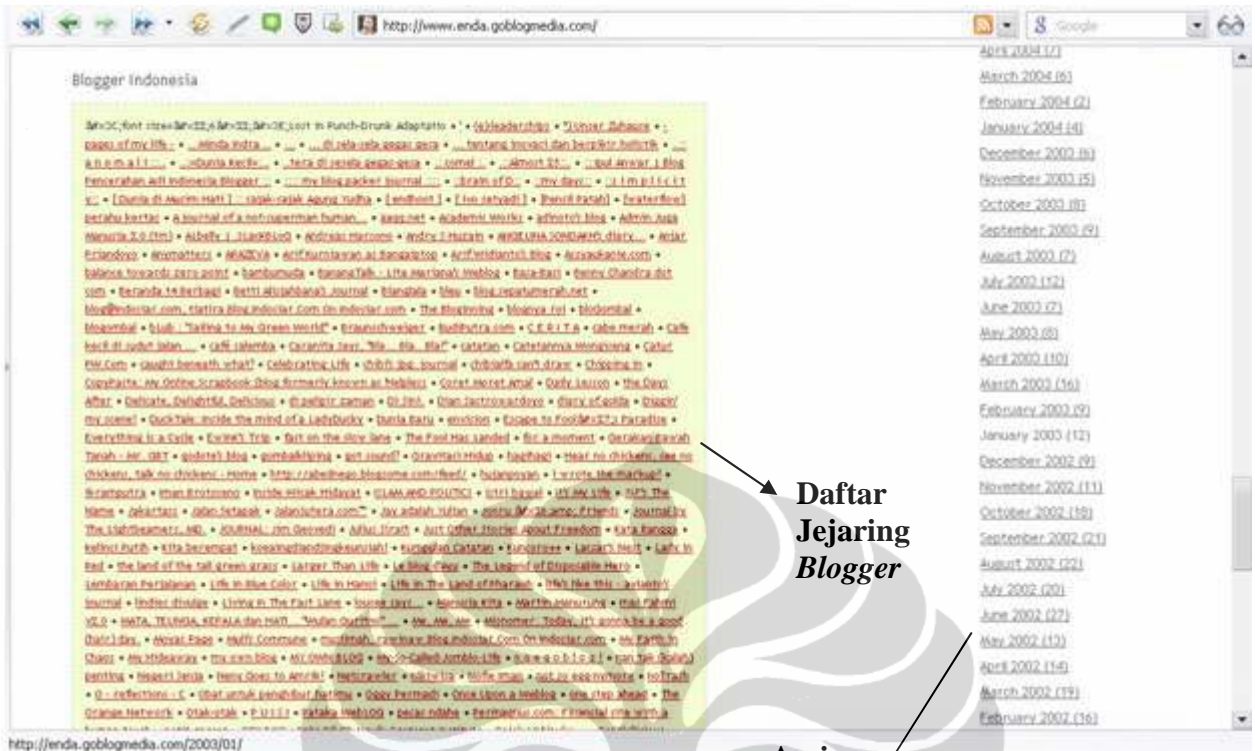
Gambar 3.3. Banner, Banner Headline, Description, dan Kalender⁴³



Gambar 3.4. Letak *Time Stamp / Permalink*, *Comments*, dan *banner campaign*

⁴² Diambil dari halaman muka *blog* <http://www.enda.goblogmedia.com>

⁴³ Diambil dari *blog* yang beralamat di <http://www.ummufiyya.blogspot.com>



Gambar 3.5. Daftar jejaring *blogger* dan arsip *posting*

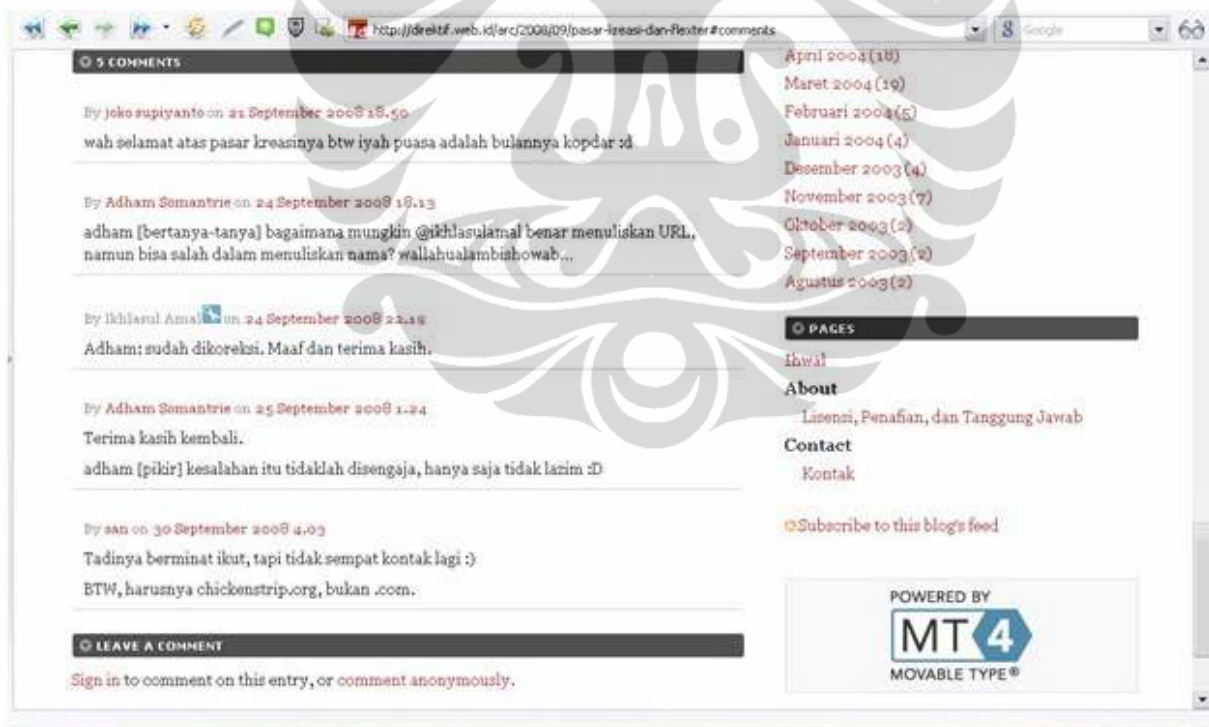


Gambar 3.6. *Posting Title*, *Foto*, *Posting*, *Kategori*⁴⁴

⁴⁴ Diambil dari blog <http://www.dirgaa.com>



Gambar 3.7. Variasi tampilan *blog* yang dilengkapi iklan pada sisi kanan *blog*⁴⁵



Gambar 3.8. Tampilan berbalas komentar⁴⁶

⁴⁵ Diambil dari *blog* milik Budiputra, <http://www.budiputra.com>

⁴⁶ Diambil dari <http://direktif.web.id>



Gambar 3.9. Contoh *posting*⁴⁷



Gambar 3.10. Contoh *hit counter* dan *banner campaign*⁴⁸

⁴⁷ Diambil dari <http://direktif.web.id>

⁴⁸ Diambil dari <http://ummufiyya.blogspot.com>



Gambar 3.11. Author nickname, date of post, dan personal identity⁴⁹



Gambar 3.12. Contoh fitur tambahan⁵⁰

⁴⁹ Diambil dari <http://nandola.blogspot.com>

⁵⁰ ibid

3.4. Tipe-Tipe *Blog*

Tipe *blog* dapat dibedakan menjadi beberapa. Pengkategorian *blog* tergantung dari sudut pandang melihatnya. Misalnya terdapat sebagian orang melihatnya dari isi dari sebuah *blog*, disisi lain ada juga yang melihatnya dari cara isi tersebut di sampaikan atau ditulis. Berikut ini secara umum, *blog* dapatlah dikategori menjadi;

A. Berdasarkan editor / pemilik / pengelola *blog*

1. Personal *blogs*

Meskipun *blog* pada awalnya memang sudah bersifat personal, namun pada perkembangannya, isi dari suatu *blog* cenderung tidak melulu catatan keseharian *online* dari si pembuat *blog* tentang jelajah *online*-nya. Isi dari sebuah *blog* banyak yang merupakan sebuah catatan privat tentang situasi kehidupan dunia nyata yang dipublikasi untuk umum melalui dunia *online*.

Pada *blog* yang bersifat personal, terkadang si pemiliknya terlalu peduli dengan seberapa banyak orang yang membacanya. Bahkan tidak dibaca seorangpun kecuali mereka sendiri juga ada yang demikian. Pada situasi tersebut, *blog* hanya dijadikan media alternatif selain moda konvensional diatas buku harian yang ditulis tangan. Disisi lain, ada juga yang memang mempublikasikan diari pribadinya karena memang bertujuan untuk dikomunikasikan dengan orang lain dan untuk saling berbagi. Hal itu menjadikan diari personalnya sebagai sebuah refleksi kehidupan atau bahkan suatu kerja seni tersendiri.

2. *Corporate blogs*

Corporate blog mengacu pada *blog* yang dimiliki oleh suatu perusahaan. *Corporate blog* memiliki beberapa fungsi yang signifikan bagi perusahaan, yaitu secara internal, dapat menjadi sebuah wahana komunikasi antar sesama karyawan dari level atas hingga level terbawah, juga dapat membentuk kultur perusahaan. Tentu saja, perusahaan yang membuat *blog* tidaklah terlepas dari tujuan bisnis sebagai jalur utamanya. Dengan begitu, *corporate blog* dapat sekaligus dijadikan sebagai sebuah wahana marketing juga, termasuk membangun citra (*branding*) dari suatu perusahaan. Keberadaan *corporate blog* ini, juga sebagai public relation

yang baik, apalagi dengan memungkinkannya para konsumen ditanggapi dengan lebih cair dan hangat oleh orang-orang yang bekerja di perusahaan yang memiliki *blog* tersebut.

3. Questions *blogs*

Questions *blog* berisikan tanya jawab. Tiap pertanyaan yang diajukan oleh pengunjung *blog*, dimasukkan dalam sebuah form pemasukan pertanyaan, atau bisa melalui email, telepon, dan VOIP (*Voice Over Internet Protocol*)⁵¹. Banyak masukan pertanyaan menggunakan sindikasi seperti RSS, yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan.

4. *Blog* Kolaborasi / *blog* komunitas

Blog kolaborasi merupakan sebuah *blog* yang diisi secara beramai-ramai (agregat dari beberapa orang). *Blogger* yang mengisi *blog* kolaborasi biasanya memiliki ketertarikan yang sama terhadap suatu hal. *Blog* kolaborasi biasanya dibuat oleh komunitas-komunitas maya, sedangkan yang mengisi *blog* tersebut adalah para *blogger* anggotanya.

B. Berdasarkan *device* yang digunakan

Aktivitas *blogging* dapat dilakukan dengan menggunakan *device* yang berbeda-beda. Salah satu yang umum digunakan, ialah dengan menggunakan *mobile device* seperti ponsel dan *Personal Digital Assistant* (PDA), yang biasa disebut *moblog*.

C. Berdasarkan *content blog*

Content dari sebuah *blog* memiliki banyak variasi. *Content* yang paling umum ialah *blog* yang berisikan teks tulisan. Adapun terdapat pula yang mengisi *blog*nya dengan video, yang disebut dengan *Vlog*. *Blog* yang terdiri dari sekumpulan sketsa-sketsa disebut *sketchblog*. *Blog* yang berisikan hanya *link-link* ke situs lain disebut *linklog*. *Blog* yang berisikan kumpulan foto disebut *photoblog*. *Blog*

⁵¹ VOIP (*Voice Over Internet Protocol*), adalah percakapan telepon via jejaring internet. Secara fisik, kabel yang digunakan untuk melakukan telepon tidak terpisah sendiri-sendiri, melainkan menggunakan kabel data yang biasa digunakan untuk jaringan computer.

dengan posting yang singkat disertai tipe *content* yang beragam disebut *tumblelogs*.

Belakangan, terdapat sebuah jenis *blog* personal yang kerap disebut dengan istilah *microblogging*, yang secara kasar dapat diartikan sebagai aktivitas *blogging* dimana isinya cenderung lebih singkat, yang menangkap momen-momen sewaktu-waktu seseorang. Situs layanan *microblogging* ini misalnya ialah Twitter dan Plurk, yang memungkinkan *blogger* untuk membagi pemikiran dan perasaannya secara instan kepada teman dan keluarga, serta jauh lebih cepat daripada menggunakan *email* atau tulisan. Bentuk *microblogging* ini, menjadikan kalangan yang dalam kesehariannya sangat sibuk, dapat terfasilitasi dan berhubungan terus (*keep in touch*) dengan banyak orang dengan cara yang lebih menarik⁵².

D. Berdasarkan tema pada *content blog*

Berdasarkan pada fokus tema yang diangkat oleh suatu *blog*, *blog* dapat dibedakan menjadi ragam kategori, misalnya *blog* politik, *blog* catatan perjalanan, *blog* fesyen, *blog* pendidikan, *blog* budaya, *blog* catatan riset. Masing-masing jenis *blog* tersebut berisikan pada seputaran tema yang diusungnya dengan tujuannya masing-masing. Contohnya, *blog* politik dapat digunakan untuk agenda kampanye dan propaganda politik, *blog* riset dapat digunakan untuk *sharing* proses riset yang sedang dikerjakan kepada publik.

3.5. Sekilas Konsekuensi *Blog*

Karakteristik *blog* yang bersifat personal dan bebas tulis tanpa khawatir disensor oleh siapapun, menjadikan *blog* sebagai sebuah media alternatif diluar media arus utama. Isu-isu yang dihantarkan oleh media massa arus utama biasanya merupakan hasil yang telah difilter. Sementara *blog*, menawarkan perspektif lain dalam melihat suatu fenomena yang diberitakan. *Blog* membuat fenomena yang diberitakan media arus utama bisa menjadi lebih kaya dan multiperspektif; atau bahkan justru bertentangan sama sekali. Fungsi pilihan atau filter atas berita yang diwartakan *blog*, diserahkan sepenuhnya kepada publik yang membacanya,

⁵² Wong, Wailin (2008-07-01). "I'm now reading a story on microblogs". Chicago Tribune. Retrieved on 2008-07-01.

apakah percaya kepada para *blogger* yang menuliskan itu atau tidak. Yang jelas, tren saat ini ialah, *blog* menjadi pesaing serius media massa arus utama. *Blog* mulai menjadi lebih populer dibandingkan media massa arus utama, akan sebab banyak orang mulai cenderung tidak percaya begitu saja dengan berita-berita dari media massa tersebut. Itulah mengapa kemudian, bahkan media massa arus utama mulai membuat *blog* masing-masing yang berisikan hal-hal yang lebih personal, segar, dan cair; melengkapi situs-situs mereka yang berisikan hal-hal yang ditulis berdasarkan atas format tulisan jurnalistik yang cukup rigid dan berita yang telah difilter.

