

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi<sup>1</sup> berlangsung cepat. Internet, sebagai sebuah produk dari teknologi informasi dan telekomunikasi, menjadi sebuah hal baru yang makin membiasa dalam masyarakat dunia. Sejak kehadirannya di Indonesia hampir dua windu yang silam<sup>2</sup>, meski masih belum menjangkau mayoritas penduduk, namun kian hari makin bertambah banyak pemakainya. Berdasarkan data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), perkiraan jumlah pemakai internet di Indonesia pada tahun 2007 adalah 25 juta orang. Berikut ini data lengkapnya sejak tahun 1998<sup>3</sup>:

Tahun	Jumlah Pemakai	Jumlah Pemakai
1998	134.000	512.000
1999	256.000	1.000.000
2000	400.000	1.900.000
2001	581.000	4.200.000
2002	667.002	4.500.000
2003	865.706	8.080.534
2004	1.087.428	11.226.143
2005	1.500.000	16.000.000
2006	1.700.000	20.000.000
2007	2.000.000	25.000.000

Tabel 1.1. Data Statistik Pengguna Internet Dari Tahun ke Tahun

Pengenalan suatu sistem teknologi baru ke dalam sistem masyarakat Indonesia yang multikultur tentu memungkinkan terjadinya peluang ragam perubahan sosial dan budaya. Memungkinkannya tiap pengguna internet bertemu

<sup>1</sup> Istilah yang umum dipakai yaitu *Information and Communication Technology* (ICT), sebagian besar yang lain menggunakan istilah *Information Technology* (IT). Di Indonesia, lebih jamak dipakai istilah IT.

<sup>2</sup> Berdasarkan buku *Islam Virtual*, Syarif Hidayatullah dan Zulfikar Dharmawan mengutip pendapat pakar internet Onno W Purbo, bahwa perkembangan internet di Indonesia dimulai dengan adanya diskusi oleh mahasiswa-mahasiswa Indonesia yang berada di luar negeri pada sekitar tahun 1989-1990. Mereka berdiskusi pada [Indonesians@janus.berkeley.edu](mailto:Indonesians@janus.berkeley.edu). Setelahnya, bermunculanlah banyak *mailing list* (milist) yang lain, utamanya yang di host melalui server ITB dan egroups.com (sekarang jadi yahoogroups setelah Yahoo! Membeli perusahaan tersebut). Indonesia sendiri resmi bergabung ke Internet sejak tahun 1993 dengan didapatkannya ccTLD (*Country Top Level Domain*) ID sebagai pengenalan situs di Internet.

<sup>3</sup> Data diambil berdasarkan rilis dari situs resmi APJII di <http://www.apjii.co.id>. Keseluruhan data lengkapnya dapat dilihat pada situs tersebut.

dan berinteraksi tanpa perlu batasan geografis dan batasan fisik lainnya, memunculkan jejaring baru masyarakat yang memiliki sifat khasnya masing-masing. Rheingold (1993) menyebut kemunculan fenomena masyarakat baru dalam interaksi melalui wahana internet sebagai masyarakat virtual<sup>4</sup> (*virtual community*)<sup>5</sup>. Setelahnya, studi tentang masyarakat virtual berkembang dalam ragam definisi dan perspektif.

Jika di awal adanya internet hanya dimungkinkan melakukan transfer data secara sederhana pada segelintir orang tertentu yang memiliki akses internet dengan tampilan grafis masih berupa layar *monochrom*<sup>6</sup> pada monitor komputer, lain halnya dengan kondisi saat ini, dimana internet telah bermetamorfosis menjadi kebutuhan banyak orang dengan ragam bentuk informasi yang tersaji secara indah, canggih, dan menawarkan hal-hal baru, yang dalam banyak hal tampak berbeda dengan dunia konvensional.

Dalam waktu singkat, banyak orang sudah terbiasa dengan *electronic mail* yang kerap disingkat *email* sebagai salah satu fitur generasi pertama sejak kemunculan internet. Kemunculan *email* ini telah menyebabkan terbentuknya banyaknya komunitas dunia maya yang tertuang dalam bentuk *mailing list*<sup>7</sup> sebagai ajang diskusi saling menukar informasi dan pengetahuan atas banyak hal, dari yang bersifat sepele hingga sangat serius.

Internet, tidak hanya memungkinkan para penggunanya saling berkomunikasi dan *sharing* informasi satu sama lain secara asinkron<sup>8</sup> seperti

---

<sup>4</sup> Kahardityo dalam skripsinya menterjemahkan *virtual community* sebagai Komunitas Virtual. Saya sendiri lebih memilih menggunakan terjemahan masyarakat virtual lantaran cakupannya lebih luas. Dalam pembahasan definisi dan pengertian umum *virtual community* pada bagian berikutnya, dengan mempertimbangkan ragam perspektif yang telah disajikan, memperkuat pilihan istilah yang dipakai merujuk kepada Masyarakat Virtual.

<sup>5</sup> Terminologi masyarakat virtual berawal dari Howard Rheingold dalam bukunya *The Virtual Community: Homesteading 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*'. Pembahasan lebih detail dapat dilihat pada pembahasan berikutnya pada kerangka konseptual.

<sup>6</sup> *Monochrom*, yaitu layar satu warna. Biasanya berlatar belakang hitam atau biru.

<sup>7</sup> *Mailing list* adalah semacam komunitas berbasis *email* para pengguna internet. *Mailing list* biasa disingkat menjadi milis, dimana setting terhadap suatu milis bervariasi, misalnya keanggotaannya terbuka atau bersyarat. Milis dimoderatori oleh seorang yang disebut moderator, yang memiliki hak-hak khusus untuk melakukan setting pada milis.

<sup>8</sup> Asinkron, merujuk pada suatu interaksi yang tidak real time pada saat yang sama.

halnya *email*. Namun, internet juga memungkinkan dilakukannya interaksi dan komunikasi secara sinkron<sup>9</sup> yang lebih menarik bagi sebagian pengguna internet.

Adapun setelah *email*, teknologi pada internet berkembang hingga dimungkinkannya muncul wahana-wahana lain, misalnya melalui *chatting*<sup>10</sup>, forum, *bulletin board*, dan situs jejaring sosial<sup>11</sup>. Perkembangan jenis-jenis wahana di internet tersebut telah melahirkan bentuk masyarakat virtual yang khas dan beragam, yang memiliki perangkat kulturalnya masing-masing. Masyarakat virtual semisal melalui *mailing list*, *chatting*, *forum*, *website*, *blog*, telah mengembangkan dirinya sendiri dalam sebuah dinamika tertentu yang menjadikannya dapat membesar dan eksis. Meski wahana yang digunakan pada internet sama, namun karena segala sistem budaya pengguna wahana tersebut berbeda-beda dan terkonsentrasi dalam ruang-ruang virtual baru yang cenderung tidak terikat secara geografis, maka adalah menarik untuk mencermati bagaimana pengguna internet Indonesia yang multikultur berdinamika dalam ruang-ruang virtual yang berujung pada terbentuknya masyarakat virtual Indonesia yang beragam.

Luasnya cakupan ragam masyarakat virtual yang terbentuk dan cepat berkembangnya pada masing-masing bentuk masyarakat virtual itu, menjadikan telaah terhadapnya lebih difokuskan pada salah satu bentuk masyarakat virtual. Adalah *blog*, dalam beberapa tahun belakangan telah dan sedang menjadi fenomena virtual baru masyarakat Indonesia.

Secara singkat<sup>12</sup>, istilah *blog* sendiri berasal dari kata *weblog*, yang pertama kali diperkenalkan oleh Jorn Barger pada tahun 1997<sup>13</sup>, yang merupakan suatu bentuk *website* yang berisi kumpulan *link-link* ke situs-situs lain di internet yang diperbaharui setiap harinya. Adapun orang-orang yang memiliki *blog* dan

---

<sup>9</sup> Kebalikan dari asinkron. Pada internet contohnya *chatting* via *instant messenger*.

<sup>10</sup> Percakapan *online* secara *real time*, biasanya difasilitasi menggunakan *software* tertentu dengan fitur yang ditawarkannya masing-masing, misalnya *chatting* via *Internet Relay Chat (IRC)* dan *Yahoo! Messenger*.

<sup>11</sup> Situs jejaring sosial memungkinkan pengguna internet memiliki jejaring sosialnya masing-masing yang satu sama lain secara keseluruhannya saling terhubung. Di Indonesia, salah satu situs jejaring sosial yang paling populer adalah *Friendster*.

<sup>12</sup> Pembahasan detail yang lebih lengkap pada bab-bab berikutnya.

<sup>13</sup> Lihat selengkapnya di <http://www.wordiq.com>, <http://www.enda.goblogmedia.com>, atau pada tulisan Rebecca Blod; *Weblogs: A History and Perspective*, Rebecca's Pocket. 07 September 2000. <[http://www.rebeccablood.net/essays/weblog\\_history.html](http://www.rebeccablood.net/essays/weblog_history.html)>

menjadi editor buat *blog*nya sendiri disebut sebagai *blogger*. Lama kelamaan, *blog* mulai berkembang menjadi sebuah *website* yang tidak sekadar berisi *link-link* situs saja, namun disertai komentar oleh sang pemilik terkait topik yang dianggapnya menarik secara singkat. Hingga akhirnya, bentuk *blog* semakin berkembang seperti yang terlihat sekarang, dimana *blog* menjadi tempat penuangan ide-ide pribadi seseorang, curhat, cerita-cerita, dan sebagainya yang ditulis secara bebas oleh pemilik *blog* tanpa khawatir akan disensor oleh siapapun. Tidak sekadar itu saja, namun tampilan dari suatu *blog* menjadi semakin interaktif dengan desain yang juga apik, misalnya dengan adanya *commenting system* dan *shoutbox* yang dapat memperkenankan para pengunjungnya untuk meninggalkan komentar atas isi dari tulisan yang dipublikasikan.

Secara fungsional, keumuman yang terjadi pada masyarakat barat, *blog* berkembang hingga setidaknya secara kasar dapatlah terkategoriisasi atas kepemilikan fungsi yang sangat beragam, dari sebuah catatan harian, media publikasi dalam sebuah kampanye politik, sampai dengan program-program media dan perusahaan-perusahaan. Tidak semua *blog* hanya dimiliki oleh seorang penulis tunggal, namun banyak juga pada *blog* lainnya dimiliki oleh sekelompok penulis.

Pada masyarakat virtual di Indonesia, dimana penetrasi internet yang dapat dikatakan belum begitu lama, serta kehadiran *blog* yang juga masih segar, maka akan menjadi menantang untuk mencermati bagaimana perkembangannya sejak nol hingga menjadi seperti apa yang ada saat ini.

Dapat dikatakan, penelitian ini akan memfokuskan pada masyarakat virtual yang terbentuk melalui wahana internet berupa *blog*. Struktur dan dinamika yang terjadi, menarik untuk dicermati, akan sebab, agregat interaksi antar mereka telah menimbulkan kecenderungan kultural baru yang sekilas nampak relatif berbeda dari masyarakat konvensional. Arah kajian tentang fenomena sosial di ruang virtual yang selama ini cenderung menitikberatkan pada kajian budaya atau kajian psikologi sosial, pada kesempatan penelitian ini akan diarahkan pada kajian sistem sosial. Tentunya titik kajian tersebut akan bersinggungan dengan ragam perspektif lain yang mendukung pada kajian inti sistem sosial.

## 1.2. Perumusan Masalah

Hingga saat ini, ketiadaan riset yang komprehensif tentang masyarakat virtual Indonesia khususnya keberadaan *blog* dan para *blogger*, menggiring penulis untuk merumuskan permasalahan pada hal-hal yang fundamental. Berikut ini rumusan masalah yang akan diangkat untuk dijawab dalam penelitian:

1. Bagaimanakah proses terbentuknya masyarakat *blogger* Indonesia sebagai sebuah jenis masyarakat virtual?
2. Bagaimana struktur, mekanisme, dan dinamika yang berlangsung dalam sistem masyarakat *blogger* sehingga menyebabkannya semakin berkembang?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Mengacu pada perumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini tidaklah dapat terlepas dari ketiga poin yang telah disebut sebelumnya:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses terbentuknya proses terbentuknya masyarakat *blogger* Indonesia sebagai sebuah jenis masyarakat virtual
2. Untuk menelaah dan memahami struktur, mekanisme, dan dinamika yang berlangsung dalam sistem masyarakat *blogger* sehingga menyebabkannya semakin berkembang

## 1.4. Signifikansi Penelitian

Beberapa hal yang diharapkan menjadi signifikansi penelitian ini, setidaknya dapat dikategori menjadi tiga;

1. Signifikansi Teoretis
  - Dimungkinkannya penerapan pendekatan sistem Niklas Luhmann dalam telaah masyarakat virtual
  - Pengetahuan baru yang bersifat mendasar terkait pemahaman masyarakat virtual Indonesia, khususnya yang berbasis *blog*
2. Signifikansi Metode
  - Dimungkinkannya penerapan metode-metode alternatif yang digunakan, sekaligus peluang-peluang pengembangannya, khususnya dalam konteks keindonesiaan.

### 3. Signifikansi Praktis

- Hasil penelitian ini akan menjadi sebetulnya pemahaman dasar yang sangat baik untuk menentukan variasi tindakan yang bermanfaat, misalnya saja untuk pengembangan bisnis *online*, terapi *online*, dan propaganda politik. Tentu saja hasil-hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi para *blogger* untuk dapat lebih memahami perilaku dan tindakannya masing-masing dalam ruang virtual.

## 1.5. Prosedur Penelitian

### 1.5.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan cara pandang fundamental yang disebut Luhmann dengan *operative constructivism* ((Luhmann 2000 dalam Connell:2003). Pendekatan ini mengkonstruksi dunia sosial dari operasinya dalam suatu observasi kesamaan dan perbedaan. Epistemologi *operative constructivist* telah mengubah cara pandang observasi generasi pertama (*first order*) yang sangat normatif dan empirik dalam melihat fenomena sosial. *Operative constructivism* kerap disebut sebagai observasi generasi kedua (*second-order*) yang meng-include-kan pengamat ke dalam objek yang diamati, dan ikut mempengaruhi observasi sistem.

Dengan kata lain, kita tidak sedang mencoba memahami masyarakat sebagai objek yang diobservasi, melainkan memahaminya sebagai kemungkinan dari masyarakat yang menyertakan pengamat dalam domain observasi. Telaah terkait makna yang diperoleh, mengacu pada perbedaan yang dibuat sistem dalam relasinya dengan lingkungan. Tidak ada makna pada sistem tanpa relasinya dengan lingkungan, dan sebaliknya.

Inti dari *operative constructivism* ialah memfokuskan pada operasi penggambaran batas-batas mana yang kemudian disebut sistem dan mana yang non-sistem yang mengacu pada selektivitas dari sistem yang bersifat *self-referential*.

### 1.5.2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pemilihan metode penelitian kualitatif, merujuk pada Cresswell (2003), terkait dengan karakteristik masalah penelitian kualitatif yaitu; (a) konsepnya 'tidak/belum matang' karena kurangnya teori dan penelitian terdahulu, (b) pandangan bahwa teori yang sudah ada mungkin tidak tepat, tidak memadai, tidak benar, atau rancu, (c) kebutuhan untuk mendalami dan menjelaskan fenomena dan untuk mengembangkan teori, atau (d) hakikat fenomenanya mungkin tidak cocok dengan ukuran-ukuran kuantitatif.

Lebih lanjut Cresswell (2003) mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial atau masalah manusia, berdasarkan pada penciptaan gambaran holistik lengkap yang dibentuk dengan kata-kata; melaporkan pandangan informan secara terperinci, dan disusun dalam sebuah latar alamiah. Sementara Borgotta & Borgotta (1992) mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai cara mempelajari kualitas kehidupan sehari-hari, dari tindakan sosial dan narasi hingga segala tanda-tanda, lingkungan sekitar, dan perasaan terhadap realitasnya.

Pada umumnya, metode penelitian kualitatif berkaitan dengan pendekatan interpretive dalam mengkonstruksi dunia sosial. Tujuannya adalah untuk mengembangkan sebuah pemahaman dari kehidupan sosial dan menemukan bagaimana manusia mengkonstruksi makna dari setting alamiahnya (Neuman: 2003: 76). Bagi penganut pendekatan positivistik, dikatakan bahwa kehidupan sosial 'berada di luar sana' (*out there*), independen dari kesadaran manusia (Neuman, 2003: 77).

Meski *operative constructivism* berakar dari pendekatan konstruktivisme yang digunakan ilmuwan eksakta dan sosial, namun karakteristik metode yang dicirikan oleh pendekatan *operative constructivism* dapat merujuk pada digunakannya metode penelitian kualitatif. Sebab, pendekatan *operative constructivism* menjadikan pengamat terlibat dalam sistem dan ada tujuan makna yang ingin diperoleh, namun dengan mengacu pada mekanisme pembedaan sistem dan lingkungan.

### **1.5.3. Pengumpulan Data**

#### **1.5.3.1. Subjek Penelitian**

Neuman (1997:206), memberi pertimbangan yakni:

1. Peneliti dapat memilih kasus yang unik yang di dalamnya terdapat informasi yang khusus
2. Peneliti dapat memilih anggota yang sulit untuk dijangkau, dalam sebuah populasi yang khusus
3. Dapat digunakan manakala peneliti menginginkan tipe keterangan atau fakta atas kasus melalui investigasi

Kebingungan menjadi muncul jika mentah-mentah mengacu pada saran Neuman tersebut. Sebab, jika merujuk kembali pada pendekatan yang dipakai, maka tidak ada individu atau kelompok yang dijadikan subjek penelitian. Subjek yang harus diobservasi ialah sistem-sistem yang bekerja, dalam hal ini sistem psikis para *blogger* dan sistem sosial masyarakat *blogger*. Unit analisisnya adalah komunikasi (Leydesdorff:1996), karena elemen dasar dari masyarakat adalah komunikasi.

#### **1.5.3.2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian menyesuaikan dengan subjek penelitian. Artinya, dimana dapat ditemui sistem psikis *blogger* dan sistem sosial masyarakat *blogger*, disanalah lokasi penelitian bertempat. Secara fisik, hal itu bisa diterjemahkan; (1) di ruang virtual, (2) di ruang nyata dimanapun selama seorang individu *blogger* hadir dapat hadir secara langsung.

#### **1.5.3.3. Bentuk Pengumpulan Data**

Bentuk pengumpulan data mengacu pada konsep awal sistem-sistem yang menjadi subjek penelitian. Sistem psikis memiliki representasi konseptual dapat dalam bentuk bahasa. Sistem sosial memiliki elemen dasar komunikasi (Luhmann:1995). Dengan begitu, bentuk pengumpulan data yang dilakukan penulis dapat berupa:

1. Observasi

Berdasarkan rujukan Creswell (2003), jenis observasi berupa pengamatan penuh dimana peneliti mengamati topik tanpa berpartisipasi, akan berguna

dalam menggali yang bagi informan sulit untuk dibahas atau tidak menyenangkan. Secara konvensional, metode ini akan dipadukan dengan pengalaman subyektif peneliti selama setahun menjadi *blogger* aktif (2004-2006), dimana peneliti berpartisipasi penuh dalam aktivitas per-*blogger*-an. Menurut Creswell (2003), bentuk pengamatan melalui partisipasi penuh, maka peneliti menyembunyikan peran. Keuntungannya peneliti mendapat informasi langsung dari informan. Observasi akan dilakukan secara *online* melalui ruang virtual internet, yang meliputi segala dinamika tentang dunia *blogger* berikut beberapa pengalaman dan pengetahuan informan yang menjadi *blogger*.

Dengan mencoba menambahkan gagasan *operative constructivism* dalam melihat sistem sosial, pengamat tidak terpisah dari apa yang sedang diamati, dan proses observasi merupakan operasi dari sebuah sistem dimana pengamat juga terlibat di dalamnya. Detail-detail hasil observasi dimaknai sebagai hasil selektivitas yang dibuat sistem dalam relasinya dengan lingkungan.

## 2. Wawancara Mendalam (*Depth Interview*)

Wawancara dilakukan guna memperjelas situasi informan yang tidak dapat diamati secara *face-to-face* fisik. Selain itu, wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi yang bersifat historis, dan memungkinkan peneliti mengendalikan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. *Depth Interview* dilakukan dengan bertemu langsung *face-to face* di dunia offline. Janji pertemuan dilakukan dengan mengkontaknya terlebih dahulu via *email* yang tertera pada *blog* miliknya. Pada *depth interview*, hasil wawancara berbentuk audio mesti di transkrip pada format tulisan untuk kemudian dianalisis. Kelebihan dari *depth interview* ini adalah peluang melihat situasi dan kondisi individual menjadi lebih kaya akan sebab bertemu secara langsung, sehingga detail detail cara bicara, mimik wajah, ekspresi tubuh, dapat diamati secara langsung. Wawancara akan dilakukan terhadap *blogger* yang dianggap pelopor pertama di Indonesia, *blogger* yang termasuk paling aktif, *blogger* koordinator komunitas-komunitas *blogger*, *blogger* dengan ragam tema yang berbeda.

### 3. *Online Chatting*

*Online Chatting* adalah berbincang via jalur fasilitas Instant Messenger dalam dunia maya. Kelebihan dari *Online chatting* ada ialah; perbincangan bisa menjadi lebih terbuka sebab ketakhadiran *face-to face* seringkali menyebabkan seseorang justru lebih terbuka. Kelebihan lain ialah tidak perlu melakukan transkrip wawancara lagi lantaran hasil wawancara sudah otomatis berbentuk teks. Kelemahan *online chatting* ialah tidak didapatkannya situasi dan kondisi yang kaya seperti halnya *depth interview*. Selain itu, perbincangannya terkadang masih ada jeda waktu lebih lama untuk berfikir dan menuliskan sesuatu, sehingga ekspresinya kurang spontan.

### 4. *Email Correspondence*

Merupakan bertanya jawab via korespondensi berbasis *email*. Seperangkat pertanyaan diajukan untuk kemudian dijawab oleh informan. Metode *email correspondence* biasanya lantaran informan sangat sibuk dan *mobile* sehingga sulit untuk ditemui secara langsung. Kekuatan dan *email correspondence* adalah peluang pemberian jawaban yang lebih baik oleh informan, sebab informan memiliki cukup waktu untuk menjawab (untuk berfikir dan menulis dengan baik). Kelemahannya ialah tidak *real time* seperti *chatting*, sehingga jika ada hal-hal yang perlu dipertanyakan kembali, harus dikirimkan *email* kembali, dan itu berarti membutuhkan waktu lebih lama lagi.

### 5. *Focus Group Discussion*

*Focus Group Discussion* merupakan diskusi kelompok secara group. Dalam hal ini dikumpulkan beberapa informan sekaligus untuk saling berdiskusi satu sama lain. Diskusi yang dipandu peneliti ini akan lebih memperkaya sekaligus lebih memperjelas pernyataan-pernyataan yang dikemukakan oleh para informan akan sebab langsung dibenturkan dengan informan yang lain saat itu juga

6. Dokumentasi Interaktif dan Dokumentasi Pasif (Studi Pustaka)

Mengingat hakikat interaksi terhadap dokumentasi yang berbeda, maka peneliti membagi metode dokumentasi menjadi dua buah. *Pertama*, dokumentasi pasif, yaitu semua data yang bersifat sekunder yang telah didokumentasi, yang mendukung penelitian. Data tersebut dapat berasal dari buku, laporan resmi, atau hasil penelitian dari peneliti lain. Sifat interaksi peneliti dengan data tersebut pasif, dalam arti data yang ada terlepas dari pengarangnya, dan peneliti 'berkomunikasi' dengan data tersebut. Istilah dokumentasi pasif yang penulis kemukakan cenderung identik dengan studi pustaka dalam pengertian yang telah dikenal. *Kedua*, dokumentasi interaktif, yaitu bentuk data yang telah didokumentasi, namun peneliti dapat langsung berinteraksi dan berdiskusi dengan pengarang data tersebut. Dokumentasi interaktif dalam dunia maya, dipublikasikan oleh pengarangnya sendiri. Dokumentasi seperti ini misalnya laporan seorang *blogger* yang mendokumentasikan beberapa statistik tentang per-*blogger*-an dan dipublikasi pada *blog*-nya dengan cara dan metode berbasis teknologi informasi yang dimilikinya. Dokumentasi tersebut menjadi interaktif, sebab, selain ada orang lain yang bisa langsung berinteraksi untuk menanggapi hasil tersebut pada *blog*nya, peneliti dapat langsung menggabungkan dengan metode wawancara mendalam terkait hasil dokumentasinya tersebut.

Dokumentasi Pasif	Dokumentasi Interaktif
1. Lebih formal, rigid, tidak spontan	1. Dapat informal, dapat spontan, dan sangat personal
2. Pembaca berjarak dengan pengarang	2. Pembaca 'seakan-akan' langsung berkomunikasi dengan pengarang
3. Cenderung satu arah	3. Cenderung interaktif multiarah
4. Tak memungkinkan komentar massal	4. Memungkinkan komentar massal
5. Pengarang ahistoris dengan pembaca	5. Ada historisitas pengarang dan pembaca
6. Kompleksitasnya lebih kecil	6. Kompleksitasnya lebih besar

Tabel 1.2. Perbandingan dokumentasi pasif dan dokumentasi interaktif

#### 1.5.4. Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan dua cara:

1. Naratif. Pada strategi naratif, peneliti 'menghilang' dari analisis dan mempresentasikan detail-detail yang konkrit dari studi yang dilakukan dalam bentuk keteraturan kronologis jika memang studi tersebut hasil dari suatu produk yang kejadiannya berurutan. Peneliti secara sederhana hanya menceritakan apa yang terjadi (Neuman, 2003:448).

Dalam kaitan ini, penulis akan menceritakan secara naratif dalam sebuah bab tentang hasil-hasil temuan lapangan tanpa disertai analisis yang mendalam, bahkan hampir tidak ada analisis yang berkembang. Dapatlah dikatakan, tahap ini adalah tahap deskriptif

2. *Structural Coupling*

Penulis melihat bahwa, pendekatan *operative constructivism* Luhmann tentang sistem sosial, juga membawa efek terhadap metode analisis data. Istilah yang digunakan untuk mengacu pada hubungan kerja antara sistem dan lingkungannya adalah *structural coupling*. Proses pada *structural coupling* ini menghasilkan sebuah kerja simultan masing-masing sistem secara otonom (secara internal operasinya berarti tertutup), namun tetap mengizinkan aliran informasi dari lingkungan mengganggu sistem (secara struktural terbuka).

Cara pandang ini dapat digunakan untuk melakukan analisis data. Proses ini dapat dilihat sebagai proses 2 sistem *autopoietic* yang bekerja secara simultan dan saling mengganggu. Data yang sudah dikonversi menjadi senarai naratif, merupakan produk sistem psikis penulis dalam relasinya dengan sistem sosial yang diteliti.

Untuk dapat dianalisis, maka senarai naratif ini harus dibenturkan dengan sistem saintifik, dalam hal ini perangkat konsep dan teoritik Niklas Luhmann, sehingga terjadi *structural coupling*. Terjadilah aliran informasi yang saling mengganggu. Kekuatan akhir dari hasil analisis ditentukan oleh kemampuan masing-masing sistem melakukan selektivitas dari variasi yang ada. Sistem komunikasi (naratif versus teori Luhmann) kemudian secara mandiri membuat batas-batasnya dengan melihat secara keseluruhan.