



# Jurnal GALUNGGUNG

Program Pasca Sarjana STH Galunggung Tasikmalaya - ISSN : 2089-9548

KAJIAN YURIDIS PRAKTEK PENGANGKATAN ANAK  
TERLANTAR PADA YAYASAN SOSIAL DI YOGYAKARTA

*Aris Dwi Muladi, SH, MH.*

POLITIK HUKUM PIDANA DALAM ATURAN TENTANG  
PEMBERANTASAN TINDAK PIDANA KORUPSI

*Guse Prayudi, SH, MH.*

FUNGSI LEGISLASI DPRD DALAM MELAKSANAKAN  
OTONOMI DAERAH

*Epi Mulyana*

RISET SOSIAL DAN BUDAYA DALAM KONTEKS  
DUNIA CYBER

*Ahmad Ibrahim*

PELAKSANAAN PEMBINAAN DAN PENGAWASAN  
PENGELOLAAN ANGGARAN PENDAPATAN  
DAN BELANJA DAERAH (APBD) DALAM  
PENYELENGGARAAN OTONOMI DAERAH

*Dede Yuda Wahyu Nurhuda, SH, MH.*

PROFESIONAL BIROKRASI PEMERINTAH DALAM  
PELAYANAN PUBLIK

*M. Tarmidi Mukti, SH, MSi*

# **JURNAL HUKUM**

**PASCASARJANA SEKOLAH TINGGI HUKUM  
GALUNGGUNG TASIKMALAYA**

---

**Volume III Nomor 6 Agustus 2014**

**ISSN: 2089-9548**

---

**SUSUNAN REDAKSI**  
**JURNAL PASCASARJANA STH GALUNGGUNG**  
**TASIKMALAYA**

---

**Pelindung**

Prof. Dr. Hj. Mien Rukmini, SH, MH.

**Penasehat**

Prof. Dr. H. Rukmana Amanwinata, SH, MH.

**Penanggungjawab**

Dr. Asril Sitompul, SH, LL.M.

**Penyunting**

Dr. Syamsuharya Bethan, SH, MH.

**Penyunting Pelaksana**

Dr. H. Imam Santoso, S.H, MH.

Ahmad Ibrahim Badry, S.Fil, M.Hum.

**Sekretaris**

Aris Dwi Muladi, SH, MH.

**Bendahara**

Kundang A Sudrajat, SH, MH.

**Desain Cover/Lay Out**

H. Dedi Djunaedi

---

Redaksi menerima tulisan berupa hasil penelitian, kajian ilmiah.  
Redaksi berhak merevisi, merubah tulisan dengan tidak mengurangi isi,  
maksud dan tujuan tulisan  
Tulisan dikirim ke redaksi:

Program Pascasarjana Sekolah Tinggi Hukum Galunggung  
Jl. KH. Lukmanul Hakim No. 17 Tasikmalaya  
Tlp. (0265) 330092 Fax (0265) 330092  
Email: sth\_galunggung@yahoo.co.id

---

## DAFTAR ISI

---

KAJIAN YURIDIS PRAKTEK PENGANGKATAN ANAK TERLANTAR PADA YAYASAN SOSIAL DI YOGYAKARTA <i>Aris Dwi Muladi, SH, MH.</i> .....	1
POLITIK HUKUM PIDANA DALAM ATURAN TENTANG PEMBERANTASAN TINDAK PIDANA KORUPSI <i>Guse Prayudi, SH, MH.</i> .....	35
FUNGSI LEGISLASI DPRD DALAM MELAKSANAKAN OTONOMI DAERAH <i>Epi Mulyana,</i> .....	55
RISET SOSIAL DAN BUDAYA DALAM KONTEKS DUNIA <i>CYBER</i> <i>Ahmad Ibrahim,</i> .....	75
PELAKSANAAN PEMBINAAN DAN PENGAWASAN PENGELOLAAN ANGGARAN PENDAPATAN DAN BELANJA DAERAH (APBD) DALAM PENYELENGGARAAN OTONOMI DAERAH <i>Dede Yuda Wahyu Nurhuda, SH, MH</i> .....	91
PROFESIONAL BIROKRASI PEMERINTAH DALAM PELAYANAN PUBLIK <i>M. Tarmidi Mukti, SH, MSi,</i> .....	104

# RISET SOSIAL DAN BUDAYA DALAM KONTEKS DUNIA *CYBER*

Oleh Ahmad Ibrahim Badry

## Pendahuluan

Dalam satu dasa warsa ini, apa yang terjadi dalam kehidupan manusia sungguh bergerak ke arah globalisasi dengan infrastruktur teknologis yang sangat mendukung. Perkembangan yang terjadi dalam teknologi Informasi dan Komunikasi (atau sering disebut ICT, *Information and Communication Technology*) membuat manusia terkoneksi satu sama lain dengan cara yang sangat mudah dan menyenangkan. Orang dapat menghubungi saudaranya yang ada di benua lain dengan hanya menggunakan fasilitas VoIP (*Voice over Internet Protocol*) atau telepon berbasis Internet yang dikenal sangat murah dan terjangkau. Begitu juga, untuk orang-orang yang sangat sibuk dan sering bergerak kemana-mana, perangkat *mobile* membantu mereka untuk menjadwal, melakukan konfirmasi, mengakses data, hingga mengontak orang yang dibutuhkan hanya dari satu piranti kecil saja.

Namun demikian, bukan cuma kemudahan yang didapatkan dari semua fasilitas yang didukung oleh ICT. Ada banyak problem yang juga muncul seiring dengan perubahan struktur sosial dan juga lapisan masyarakat yang sudah mengadopsi ICT tersebut. Sebab, aspek-aspek bermasyarakat dan problematikanya ternyata sangat berbeda dengan masa sebelumnya. Masyarakat kontemporer terbelah menjadi masyarakat riil dengan masyarakat *virtual*, begitu juga individu yang terbelah menjadi diri yang riil dengan diri sebagai *avatar* (atau identitas diri maya). Selain itu, muncul kegiatan kriminal yang sangat khas dalam menggunakan ICT, dari mulai pencurian Kartu Kredit lewat transaksi online hingga pelecehan seksual melalui kata-kata atas Avatar yang dianggap berjenis kelamin perempuan.

Fenomena yang sangat menarik ini tentu saja mengandaikan suatu bahan untuk riset sosial dan budaya yang kaya dan berbeda dengan konteks masa sebelumnya. Meskipun begitu, kajian atas semuanya ini tentunya mengimplikasikan suatu pendekatan yang berbeda dan tidaklah tepat bila memaksakan metode yang sudah konvensional dalam riset pada konteks sosial dan budaya di dunia *cyber*. Seperti apakah kiranya pendekatan tersebut dan apakah yang kita hadapi dalam riset di dunia *cyber*?

### **Karakteristik dan Perkembangan Terbaru di Dunia *Cyber***

Dunia *Cyber*, jika kita komparasikan dengan dunia nyata, memiliki banyak perbedaan yang cukup signifikan. Meski ia mengambil *locus*-nya pada dunia nyata, ia pun memiliki *locus* spesifik yang dibangun atas fondasi ICT. Kita dapat mengatakannya sebagai “ruang dalam ruang”. Dalam telaah yang pernah penulis lakukan, dunia *cyber* dapat dipilah dan terdiri dari dua dimensi/matra berdasarkan jenis intensionalitas komunikasinya. Pertama, ada yang disebut dengan *cyberspace*. Di matra ini, intensionalitas komunikasi terjadi antara manusia dengan mesin. (Ibrahim A, 2003) Artinya, manusia sedang dan hendak melakukan pengontrolan atas mesin melalui infrastruktur ICT. Contoh yang paling sederhana dalam konteks ini adalah ketika manusia mengetik di depan laptop. Ia dapat memerintah komputer untuk melakukan fungsi pengetikan melalui *Graphical User Interface* (GUI) berupa ikon atau gambar yang disediakan di layar.

Sedangkan kategori kedua, matranya ini dinamakan dengan *cybersphere*. Dalam matra kedua ini, aspek intensionalitasnya bertitik berat pada komunikasi manusia dengan manusia *via* mesin. Pada sisi ini, dapat dikatakan kalau *cybersphere* ada karena *cyberspace*. Ini adalah *locus* lanjut dari *cyberspace*. Dalam kaitannya dengan dunia nyata, *cybersphere* memiliki relasi yang bersifat mikro dengan *public sphere*. Ini karena *virtual community* (VC) berdiri di atas *locus cybersphere*. Sementara itu, VC itu sendiri adalah salah satu model dari wujud *public sphere* yang berbasis pada ICT. (Ibrahim A, 2003)

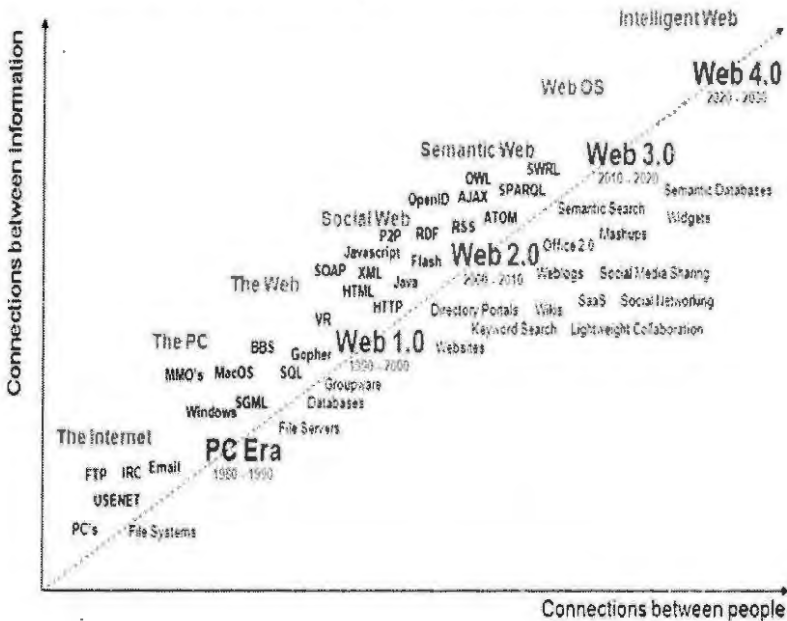
Lebih jauh, bila menilik pada dua matra di atas ini, pembagian dunia *cyber* menjadi demikian ternyata lebih fleksibel bila dibandingkan harus memetakan seluruh infrastruktur dan konten yang menyokong maupun yang ada di dalam dunia *cyber*. Meskipun begitu, beberapa penulis lain sudah melakukan usaha serupa ini. Hal tersebut ditunjukkan dalam karya yang berjudul *Mapping Cyberspace* oleh Martin Dodge dan Rob Kitchin, atau karya *The Knowledge Landscapes of Cyberspace* oleh David Hakken. (Kitchin R, 2003) Apa yang mereka sudah paparkan sangat berharga sebenarnya. Namun, catatan kritis penulis atas dua karya ini terletak pada aspek aktualitasnya. Dunia *cyber* yang mereka analisis saat itu sudah banyak berubah dari apa yang mereka paparkan. Hal yang terutama sekali belum ada dalam analisis mereka adalah *Facebook Factor* (FF).

FF menjadi semacam “gelombang kejut” dalam dunia *cyber* kontemporer terutama semenjak 2008. FF-lah yang menjadi efek pendorong persebaran dan penggunaan ICT secara meluas di seluruh dunia. Banyak pengguna awam, yang semula adalah PONA (*Person of No Account*), berubah statusnya menjadi pengguna internet aktif karena mereka ingin tahu *Facebook*. Ini seperti *meme* yang aktif menyebar kemana-mana. *Facebook*, sebagai salah satu generasi kedua *social media* setelah *Friendster* berhasil menyedot jutaan orang untuk menjadi anggota VC terbesar di seluruh dunia. FF ini berbeda sekali dengan apa yang telah dikemukakan oleh Howard Rheingold dulu dalam bukunya, *Virtual Community* (1995), yang merupakan sekelompok orang pengguna email sebagai basis komunikasinya dan masih belum dapat menggunakan fasilitas *chat* di antara mereka. (Rheingold H, 1995:110-44)

Meski demikian, dalam perkembangan terbaru riset terkait soal VC ini, Ben Kei Daniel telah mencoba meringkaskannya dalam suatu grafik kronologis yang menarik. Ia, dalam buku yang disuntingnya, memberikan suatu gambaran bahwa apa yang disebut Rheingold masih berada dalam tahap perkembangan teknologi Web 1.0 karena contoh teknologinya adalah BBS (*Bulletin Board System*) dan VR (*Virtual Reality*). Sekarang ini, FF sudah masuk dalam masuk dalam ranah baru

yang menapaki perkembangan teknologi Web 2.0 karena FF masuk dalam kategori *Social Media Sharing* dan *Social Networking*. Sehingga, analisis yang berhubungan dengan hal ini tentunya akan jauh berbeda dengan apa yang telah dikaji pada riset-riset terdahulu. Pada gambar di bawah ini, hal tersebut nampak dengan jelas gambaran perkembangannya. (Daniel (Ed), 2011:2-3)

Gambar I. Perkembangan ICT dan Kreasi Sosialnya



Dari apa yang disampaikan Ben Kei Daniel ini, karakteristik perkembangan terbaru dari penemuan teknologis ICT sangat mempengaruhi seperti apa jalannya dunia *cyber*. Oleh karenanya, kategori rigid yang dibuat atasnya nampak akan menjadi usang bila tidak mengantisipasi semua perkembangan ini. Hal serupa berlaku untuk kategori yang penulis buat, yaitu *cyberspace* dan *cybersphere*. Dua kategori ini akan usang saat teknologi yang melandasi perkembangan dunia *cyber* bergerak dari ICT ke arah *nanoconvergence* atau teknologi gabungan yang terdiri dari ICT, Bioteknologi, Nanoteknologi, dan Ilmu Kognitif.

Namun demikian, oleh karena terbatasnya ruang pembahasan atas soal perkembangan dunia *cyber* ini, penulis akan lebih memfokuskan diri pada aspek-aspek problematis dan kemungkinan jenis riset yang



mungkin dilaksanakan dalam konteks dunia *cyber* berbasis ICT saja. Berikut ini, pembahasan atas problematika dunia *cyber* tersebut dalam kerangka yang lebih terpetakan.

### **Domain dalam *Cybersphere* dan Problematika yang Menyertainya**

Pada dunia *cyber*, matra terpenting yang menjadi sorotan dalam kajian sosial budaya adalah *cybersphere*. Di sinilah terletak berbagai domain yang terbentuk karena sifat interaktif dari komunikasi antar manusia itu sendiri. Di antara domain terpenting yang berada di bawah *cybersphere*, kalau disederhanakan, hal ini terdiri dari *Virtual Community* (VC) dan *Virtual Workplace* (VW).

VC adalah domain yang mencakup banyak macam, di antaranya adalah: *Virtual Learning Communities* dan *Distributed Communities of Practice* (Ben Kei Daniel, 2011: 4-5). Namun demikian, agak berbeda dengan yang diungkapkan Kei Daniel, kita juga dapat membaginya berdasarkan basis kepentingan yang mendasari pembentukan satu jenis VC. Kepentingan tersebut yang dapat diidentifikasi adalah: (1) kepentingan untuk menyuarakan diri dan orang lain (eksistensi), semisal situs [twitter.com](https://twitter.com) dan [change.org](https://change.org); (2) kepentingan untuk bersosial (pertemanan), semisal situs [facebook.com](https://facebook.com) dan [google +](https://google.com); (3) kepentingan untuk menyalurkan ketertarikan (peminatan), semisal situs [pinterest.com](https://pinterest.com) dan [instagram.com](https://instagram.com); (4) kepentingan untuk mengembangkan bakat (keahlian), semisal [academia.edu](https://academia.edu) dan [linkedin.com](https://linkedin.com); dan (5) kepentingan untuk mendapatkan keuntungan (komersial), semisal situs [market.envato.com](https://market.envato.com) dan [ebay.com](https://ebay.com). Yang disebutkan oleh Ben Kei Daniel di atas, keduanya justru masuk dalam kategori ke-4 saja. Sehingga, apabila kita menggunakan 2 kategori yang disebutkannya, VC menjadi sesuatu yang sempit pembahasannya.

Selanjutnya, kita beralih pada VW. Ini merupakan istilah yang dipakai untuk penyebutan jenis ranah *cybersphere* yang digunakan sebagai tempat untuk bekerja. Istilah lain yang mendekati atau sepadan adalah *Virtual Workspace* atau *Virtual Office*. Untuk contoh riil dari kasus ini, sekarang bisa ditemui dalam produk yang dikeluarkan oleh Google dengan produk Google Docs, Google Drive, dan Google Mail-

nya secara gratis. Sementara itu, untuk yang berbayar, Microsoft menyediakan layanan *Virtual Office* melalui Microsoft Office 365. Contoh lainnya adalah perusahaan-perusahaan yang sudah membangun *Virtual Office*-nya sendiri, seperti yang dikembangkan oleh Cisco.

Dari dua contoh ini, kita dapat membagi VW menjadi 3 macam, yaitu: (1) *Full Autonomous-based VW*, yaitu jenis VW yang seluruh sistem dan infrastruktur-nya mandiri. Infrastruktur yang dipakai untuk menopang VW jenis ini adalah jaringan *Wide Area Network* (WAN) yang dapat menghubungkan seluruh jaringan mereka di satu negara. Biasanya, VW ini akan dimiliki oleh perusahaan penyedia telekomunikasi dan internet; (2) *Semi Autonomous-based VW*, yaitu jenis VW yang sebagian sistem dan infrastrukturnya ditopang oleh sistem lain. Jaringan untuk VW jenis ini adalah dapat menggunakan *Metropolitan Area Network* (MAN) atau WAN ditambah jaringan Internet. Biasanya, VW jenis ini akan digunakan oleh perusahaan multinasional dan perusahaan nasional yang intensitas aktivitasnya membutuhkan banyak interaksi dengan cabang di tempat lain/pihak luar; (3) *Non Autonomous-based VW*, yaitu jenis VW yang seluruh sistem dan infrastrukturnya menggunakan kepemilikan pihak ketiga/penyedia jasa VW. VW jenis ini biasanya dipakai oleh perusahaan kecil maupun besar yang tidak ingin mengeluarkan investasi besar dalam pengembangan sistem dan infrastruktur VW.

Setelah memahami seperti apa kemungkinan yang bisa kita kategorisasikan dalam konteks VC dan VW, kita kini akan mengidentifikasi persoalan yang sekiranya dapat muncul pada kedua domain dari *cybersphere* ini. Yang pertama-tama tentunya adalah konsekuensi sosial budaya dari dua domain ini. VC memang akan membuka perspektif baru dan juga jenis komitmen baru yang terkait tentang bagaimana relasi sosial dan implikasi budaya akan diberlakukan/terbentuk sesuai jenis VC-nya. Unsur keterikatan sosial boleh jadi akan semakin menguat ketika basis kepentingan merupakan daya pengikat VC. Namun demikian, konflik juga akan membayang seiiring terjadinya perbenturan kepentingan yang tidak dapat didamaikan/ dikompromikan. Pada titik ini, kita dapat menerapkan

semua jenis analisis sosial budaya yang mungkin pada konteks VC. Tentunya, analisis sosial budaya tersebut akan mengalami modifikasi dan penyesuaian seiring berkembangnya karakteristik VC itu sendiri yang bersifat dinamis.

Bila dibandingkan dengan VC yang lebih rumit dan dinamis kemungkinan problematis-nya, aspek problematik yang ada dalam VW lebih terbatas sifatnya. Ini karena para anggota VW tidak banyak memiliki kebebasan dan keleluasaan seperti yang ada di dalam VC berdasarkan pada statusnya yang pekerja. Meski demikian, situasi dan kondisi yang ada pada relasi buruh dan majikan menjadi sesuatu khas dalam VW. Bagi yang terbiasa dengan analisis relasi buruh dan majikan, analisis model Marxian boleh jadi dapat diterapkan. Namun, hal ini perlu diubah dan disesuaikan dengan karakteristik VW itu sendiri.

Secara umum, kita sebenarnya dapat mengatakan kalau problematika dalam VC dan VW tidak banyak berbeda dengan yang ada pada kehidupan nyata. Hal yang paling membedakan adalah karakteristik *virtual*-nya itu sendiri. Bahwa dalam VC dan VW karakteristik ruang-waktu-nya berbeda, bahwa ada kemungkinan bisa memiliki beragam identitas atau malah penyembunyian identitas (anonimitas), bahwa ada keberanian yang tumbuh untuk menyuarakan sesuatu karena merasa aman dan nyaman, semuanya ini dapat menjadi karakteristik yang membentuk VC dan VW menjadi berbeda dengan kehidupan nyata dan tentu saja akan berdampak pada jenis problematika yang muncul karena hal tersebut.

Demikian, meski belum terlalu mengeksplorasi kemungkinan seluruh problematika yang dapat muncul pada VC dan VW, hal problematis terpenting sudah dapat diidentifikasi. Kini, persoalan yang berikutnya adalah bagaimana menganalisis problematika tersebut dengan cara yang tepat. Di seksi selanjutnya, penulis akan meringkaskan beberapa macam analisis sosial budaya yang sudah diusahakan dan diterapkan pada konteks VC dan VW.

## **Model Analisis dan Metode Riset pada Konteks *Cybersphere***

Setelah kita melihat dasar-dasar karakteristik VC dan VW beserta kemungkinan problematis yang menyertainya, kita akan menjajagi model analisis seperti apa yang mungkin diterapkan, pula jenis riset macam apa yang tentunya cocok untuk dilaksanakan dalam konteks VC dan VW. Ini menjadi penting dicatat mengingat kita seringkali memaksakan metode yang sudah kita ketahui untuk bidang baru yang sebenarnya tidak pas untuk model analisisnya dan jenis risetnya karena keterbatasan pengetahuan kita sendiri.

Pertama-tama, untuk kajian VC, apa yang disampaikan oleh para kolega Kei Daniel menarik untuk disimak karena mereka menawarkan berbagai macam model analisis dan jenis riset yang mungkin dilaksanakan. Meski demikian, kita perlu mencermati penjelasan tentang apa itu VC dari Kei Daniel. Sebagian kritik sudah penulis sampaikan dengan mengembangkan berbagai domain yang mungkin berada di bawah VC. Sehingga, alternatif untuk memahami variasi lebih banyak tentang bagaimana VC akan dianalisis terbuka lebih lebar.

Kembali kepada soal metodologi, pada buku HVC yang disunting Kei Daniel, ada beberapa hal yang dapat menjadi contoh pengkajian. Yang paling menarik dimulai dari seksi kedua karena di bagian ini dibahas tentang bagaimana pengambilan data dalam konteks jaringan sosial. Seksi ketiga lebih teknis dan mungkin lebih cocok untuk perusahaan yang bergerak dalam pengembangan VC karena ia berisi materi tentang perangkat dan teknik untuk menganalisis dan membuat VC itu sendiri. Meski bersifat teknis juga, seksi keempat menjadi penting untuk dipelajari mengingat hal yang berkaitan dengan pengguna VC beserta datanya dibahas dengan cukup baik. Pada seksi kelima, aspek metodologis menjadi perhatian utama dan ini cocok untuk kebutuhan penjelasan yang terkait dengan apa yang hendak penulis bahas. Di seksi terakhir, kita disuguhkan kasus-kasus khusus yang berkenaan dengan VC sehingga dapat menginspirasi pengembangan riset yang mungkin akan kita lakukan.

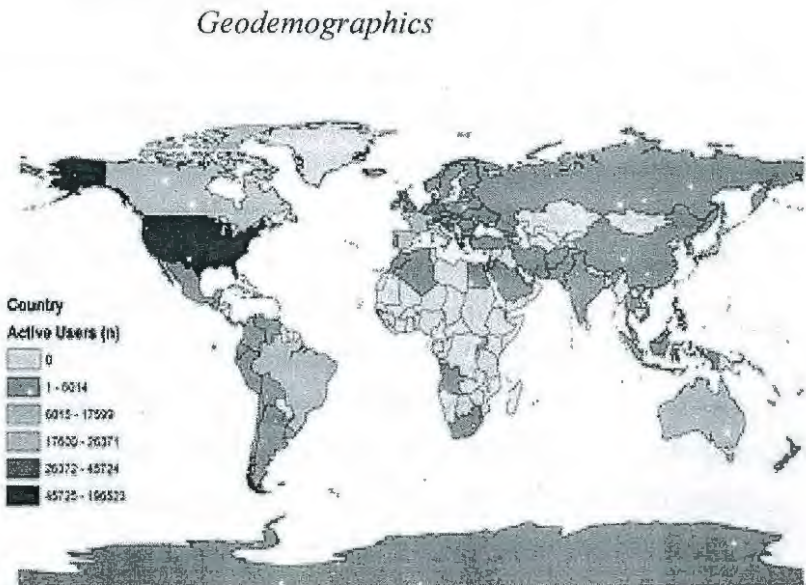
Berdasarkan pada gambaran yang telah diberikan oleh buku HVC di bagian kelima, pembicaraan soal metodologi pengkajian VC

mengetengahkan beberapa metode yang menarik dan dapat diterapkan dengan baik. Metode-metode tersebut bervariasi, dari mulai yang sifatnya teknologis karena terkait dengan pengembangan infrastruktur, hingga yang bersifat umum dalam kategori kuantitatif, kualitatif, maupun campuran dari keduanya untuk memahami dinamika VC. Di antara metode-metode yang telah dibahas, berikut ini adalah uraian singkat yang mencoba merangkum jenis-jenis metode tersebut yang sekiranya cocok untuk pengkajian sosial budaya.

(1) *Virtual Geodemographics*.

Dalam studi kependudukan, ada suatu analisis yang digunakan untuk memahami persebaran penduduk atau tingkat densitas kependudukan di satu wilayah tertentu. Ini disebut dengan demografi. Pada konteks dunia *cyber*, Alex D. Singleton telah mencoba mengembangkan apa yang disebutnya sebagai *virtual geodemographics*. Dengan metode ini, ia telah melakukan pemetaan, salah satunya, tentang pengguna internet aktif dan persebarannya di seluruh dunia berdasarkan pada data tahun 2008 yang disediakan oleh Linden Labs. Hasil pemetaan dari Singleton dapat dilihat pada gambar berikut ini: (Alex D. Singleton, 373)

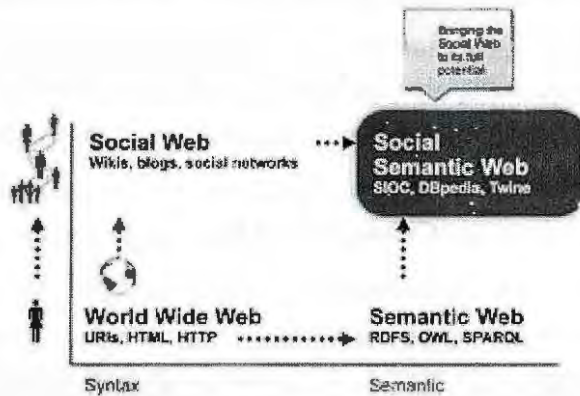
Gambar II. Pengguna Internet Aktif dalam Analisis *Virtual*



(2) *Semantic Web Analysis.*

Analisis kedua yang dapat dipakai untuk konteks dunia *cyber* adalah *Semantic Web Analysis*. Bagi yang awam dalam dunia ICT, analisis ini cukup rumit dan mengandaikan pemahaman atas kategorisasi berjenjang dari penataan banyak informasi ke dalam suatu pola yang dapat diidentifikasi secara baik oleh mesin. Proses pengkategorisasian data itu sendiri dalam suatu pola diberi nama Ontologi. Sehingga, dengan suatu model ontologis yang telah dibuat, mesin akan dapat membedakan “Yogyakarta” itu nama tempat atau nama orang berdasarkan kategori yang diterapkan atasnya. Ini menjadi penting mengingat anggota VC dapat memiliki data berupa nama, gender, sekolah, alamat, hingga hobi yang perlu dipetakan dengan baik agar data tersebut berguna untuk keperluan analitis. Berikut, skema sederhana dari penerapan *semantic web analysis* untuk VC. (Alexandre P, dkk, 437)

Gambar III. Skema Penerapan Semantic Web Analysis



(3) *Online Ethnographic Methods* atau *Virtual Ethnography.*

Jenis ketiga, analisisnya bersentuhan dengan metode yang seringkali digunakan oleh para Antropolog. Ini disebut dengan etnografi *online* atau etnografi *virtual*. Pada etnografi *online*, metode etnografinya secara umum tidak jauh berbeda dengan etnografi tradisional. Namun demikian, perbedaan terpenting adalah bagaimana seorang periset dapat masuk ke VC, itu yang menjadi sorotan utama. Sebab, tidak semua VC dapat dimasuki periset. Periset membutuhkan izin *approval* dari administrator VC

sekaligus penjaga VC itu sendiri. Selain itu, jenis data yang didapat tidak bersifat langsung sebagaimana periset dapatkan dalam wawancara di dunia nyata meski sama-sama *real-time*.

Selanjutnya, meski sama-sama menyanggah nama etnografi, metode etnografi *virtual* memiliki ciri khasnya yang berbeda dengan etnografi *online*. Ini karena jenis VC yang dianalisis adalah VC yang memiliki dunia *virtual*. Maksudnya, di dalam etnografi *online*, jenis VC-nya tidak memiliki dunia dalam dunia, atau kegiatan orang di dalamnya lebih berupa komunikasi saja berbasis VC itu sendiri. Pada jenis VC yang memiliki dunia *virtual*, anggota VC dapat memiliki *avatar* yang dapat menjelajah hingga mengkreasi sesuatu di dunia dalam dunia yang telah dibangun *platform*-nya. Mereka tidak hanya berkomunikasi semata, tetapi juga “hidup” dalam dunia *virtual* tersebut. Contoh VC jenis ini adalah VC yang terbentuk/dibentuk oleh komunitas pemain game online berjenis *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPGs) atau *Massively Multiplayer Online Learning Environments* (MMOLEs). (Hine, 2001:63)

(4) *Participant-Observation* atau *Participatory Design*.

Berbeda dengan metode jenis ketiga, metode keempat ini lebih aktif dalam melibatkan anggota VC sebagai pihak yang diobservasi. Para anggota VC ini diajak turut serta dalam riset yang dilaksanakan, di mana di dalamnya periset juga aktif berinteraksi secara intens dengan mereka. Khusus untuk model riset *Participant-Observation*, dalam model penggalian datanya itu, periset menggunakan metode *focus group discussion* (FGD) yang biasa digunakan untuk *sharing* pendapat di antara anggota kelompok. Hasil riset ini pun menjadi mirip dengan hasil kerja kelompok yang biasa dilakukan untuk memecahkan masalah/menyelesaikan pekerjaan secara bersama-sama.

Meski sama-sama melibatkan anggota VC secara aktif, dalam model *Participatory Design*, tujuan akhirnya adalah pengembangan kapasitas anggota VC yang terlibat dan juga tercapainya tujuan dari desain riset tersebut. Artinya, riset dilaksanakan dalam

suatu lingkungan yang telah dirancang khusus untuk melihat arah beserta dinamika perkembangan perilaku para partisipan dalam menanggapi lingkungan tersebut.

(5) *Online Multi-Contextual Analysis*.

Berikutnya, ada metode baru yang ditawarkan untuk menganalisis aktivitas anggota VC sehingga diperoleh suatu pemahaman tentang karakteristik anggota VC tersebut. Datanya berasal dari perilaku, persepsi, dan pendapat yang diperlihatkan oleh para anggota VC itu sendiri ketika mereka berinteraksi dalam VC. Tujuan yang utama adalah untuk mendapatkan pengetahuan bagaimana suatu VC dapat mempengaruhi anggota VC tersebut secara sosial. Metode baru ini disebut dengan *online multi-contextual analysis* (OMCA). Pendekatannya sendiri bersifat kuantitatif.

(6) *Quantitative Content Analysis*.

Terakhir, metode yang dapat penulis rangkumkan adalah metode *quantitative content analysis*. Modelnya ini sendiri sebenarnya diambil dari *content analysis* yang biasa diterapkan untuk menganalisis isi media massa atau suatu percakapan tertentu. Perbedaan terpenting adalah penekanan sisi kuantitatif-nya karena VC mengandaikan arsip “percakapan” yang dapat dikuantifikasi untuk diskusi-diskusi yang terjadi. Meski demikian, untuk mengklarifikasi problem metodologis yang masih hangat diperdebatkan dalam penggunaan *quantitative content analysis* pada konteks VC, Seng-Chee Tan dkk. telah membahas hal tersebut dengan cara yang seksama sehingga kita dapat memiliki pertimbangan yang baik dalam menerapkannya.

Demikian, beberapa model analisis sosial budaya terpenting yang telah coba diterapkan dalam konteks VC sudah terangkum dalam uraian di atas ini. Lalu, bagaimana dalam konteks VW? Akan seperti apakah model analisisnya?

Khusus untuk konteks VW, eksplorasi yang dilakukan masih cukup jarang mengingat kesulitan teknis yang tinggi karena untuk masuk dalam suatu VW harus mendapat izin *approval* dari lembaga/perusahaan yang menyediakan VW itu sendiri. Namun demikian, kita



masih dapat mengkaji dengan baik contoh-contoh riset pada konteks VW dalam buku yang disunting oleh Pavel Zemliansky dan Kirk St. Amant. Mereka telah menyajikan begitu banyak perspektif dan variasi riset yang dapat kita terapkan pada konteks VW sesuai dengan minat kita. (Aman (Eds), 2008)

Pada buku HVW ini, kalau kita baca seksama, aspek metodologis bukan sesuatu yang secara khusus dibahas. Sehingga, untuk mendalami aspek metodologisnya tersebut, kita perlu menyelami satu per satu artikel yang disajikan. Meski demikian, kita dapat melihat pembagian yang sangat sistematis dalam menuntun kita untuk melaksanakan riset pada konteks VW. Bagian pertama bukunya ini adalah berbicara mengenai dasar-dasar VW itu sendiri dan aspek-aspek lain yang terkait. Selanjutnya, bagian kedua langsung membicarakan masalah pendidikan dan pelatihan dalam konteks VW. Masuk pada bagian ketiga, hal lebih teknis muncul, yaitu pembahasan mengenai perangkat dan lingkungan ideal yang diperlukan untuk VW. Pada bagian keempat, aspek kerja sama antar profesional dan lintas disiplin menjadi pembahasan yang menutup buku ini.

Terkait dengan apa yang kita bahas dalam tulisan ini, tema-tema riset dalam HVW dapat dikategorikan dalam riset tentang bahasa (retorika), komunikasi (untuk kerja sama antar tim), pertukaran pengetahuan, pengelolaan SDM dalam momen-momen perjumpaannya, implikasi budaya yang ditimbulkan, tingkat stress yang dapat terjadi karena VW, aspek organisasional yang ada dalam virtualitas, masalah privasi pekerja, hingga soal disabilitas. Dari tema-tema tersebut, setelah melakukan pembacaan sekilas, tidak ada metode khusus yang ditawarkan. Kebanyakan periset masih menggunakan metode lama dan ini sedikit berbeda dari apa yang ditawarkan dalam riset mengenai VC.

Meskipun begitu, kalau kita perhatikan dalam bagian kedua dari buku HVW ini, aspek metodologisnya mendekati apa yang disampaikan dalam metode (4) dalam konteks VC. Misalnya, dalam bab 22, Kalyani Chatterjea menyampaikan suatu riset mengenai *Virtual Learning Place* untuk para siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan

belajar jarak jauh dan menggunakan *Virtual Lab*. Apa yang dilakukannya ini persis dengan model riset no (4) yaitu *participatory design*.

Dalam bagian ketiga, ada satu artikel yang secara metodologis mirip dengan metode (6) pada konteks VC. Artikel ini membahas bagaimana kemelekan atas Instant Messaging (IM) dalam konteks VW bisa sangat membantu dan mengembangkan kapasitas seseorang dalam bekerja di lingkungan VW. Beth L. Hewett & Russell J. Hewett menunjukkan kepentingan soal ini secara argumentatif. Oleh karenanya, mereka menyarankan kalau pelatihan atas penggunaan IM harus menjadi fokus dari praktek pelatihan yang diadakan dalam VW.

Selebihnya, artikel-artikel dalam buku HVW banyak berbicara pada soal yang terkait dengan bisnis itu sendiri dan pengembangan VW. Hal tersebut tentunya berada di luar ranah kajian sosial budaya yang dimaksud dalam artikel ini. Apa yang mungkin menjadi banyak konsen dari kajian sosial budaya yang bersifat kritis, khususnya model Marxian, belum banyak ditemukan/diterapkan berkenaan dengan kendala utama yang disampaikan.

## **Penutup**

Demikian, kita sudah mengeksplorasi bagaimana suatu riset dalam konteks *cybersphere* dilaksanakan dengan berbagai variasi model analisisnya. Hal ini tentu saja akan memperkaya wawasan riset kita dalam kajian sosial budaya. Meski belum sempurna, para pionir ini telah menunjukkan bahwa model analisis konvensional di dalam riset tradisional sangat terbatas cakupannya. Apalagi, paradigma riset tradisional yang cenderung positivistik akan menjadi sangat kaku bila diterapkan dalam konteks dunia *cyber*, lebih khusus *cybersphere*. Meski pada awalnya *cyberspace* itu dilahirkan oleh positivisme ilmu dalam dunia ICT, namun ketika ia berevolusi menjadi lingkungan artifisial yang menyertakan manusia, *cyberspace* menjadi suatu yang tidak lagi mengikuti hukum-hukum fisika belaka. *Cyberspace* sudah memiliki hukum-hukumnya sendiri yang tidak melulu mekanistik.

Berdasarkan pada kondisi tersebut, kajian sosial budaya semestinya bergerak maju untuk menemukan format baru dalam

pengkajian dunia *cyber*. Bukan semata-mata menemukan metode yang sesuai dengan konteks dunia *cyber*, tetapi juga menemukan cara untuk mengkritisnya agar arah perkembangannya tidak bergerak di luar apa yang kita kehendaki bersama. Meski ada warta bahwa perkembangan terbaru di dunia *cyber* bergerak ke arah yang “membantu kehidupan” manusia menjadi lebih baik lagi, tapi kita tahu pula bahwa itu masih ada dalam kerangka kapitalisme global. Beragam *gadget* baru telah dibuat untuk menunjang kehidupan dunia *cyber* dan itu mengandaikan perilaku konsumtif. Kita memang “cukup terbantu” dengan adanya *gadget* ini, namun tetap sekali lagi mengandaikan ketergantungan yang cukup besar atasnya.

Kesadaran kritis serupa ini dapat menjadi motor penggerak untuk kajian sosial budaya yang bersifat kritis seperti telah ditunjukkan oleh Tim Jordan. Ia berhasil memperlihatkan kekuasaan macam apa yang dapat berkembang dalam dunia *cyber*. (Tim Jordan, 2003) Meski begitu, uraian Jordan sudah mendekati “using” mengingat telaahnya itu sudah berlangsung cukup lama. Sehingga, telaah model Jordan semestinya diperbarahui dengan metode dan pendekatan terbaru sesuai dengan dinamika dunia *cyber* itu sendiri.

Demikian, sekali lagi dapat dicatat bahwa aspek kekritisian yang biasa muncul dalam kajian sosial budaya semestinya dibarengi dengan update terbaru atas data yang berkenaan dengan kondisi dunia *cyber* sekarang ini jika kita hendak melakukan pengkajian dalam konteks dunia *cyber*. Perkembangannya yang sangat cepat mengharuskan kita sigap, tanggap, serta mau belajar lebih banyak lagi. Bila tidak, telaah dan riset kita mungkin akan menjadi usang dalam hitungan bulan saja.

## Daftar Pustaka

- Ahmad Ibrahim Badry. 2003. *Konstruksi Citra dan Tanda di Dunia Cyber: Analisis Semiotik atas Kasus Bahasa Pemrograman dan Cyberspeak*. Fakultas Filsafat UGM: Yogyakarta.
- \_\_\_, 2011. *Komputasi DNA, Kegagalan, dan Kekuasaan untuk Re-Nurturasi Alam: Suatu Perspektif Foucauldian*. UI: Depok.

- Ben Kei Daniel (Ed.). 2011. *Handbook of Research on Methods and Techniques for Studying Virtual Communities: Paradigms and Phenomena*. Information Science Reference: Hershey.
- Christian Hine. 2001. *Virtual Ethnography*. SAGE Publications: London.
- David Hakken. 2005. *The Knowledge Landscapes of Cyberspace*. Taylor & Francis e-Library: London.
- Howard Rheingold. 1995. *Virtual Community*. Minerva: London.
- Martin Dodge dan Rob Kitchin. 2003. *Mapping Cyberspace*. Taylor & Francis e-Library: London.
- Pavel Zemliansky dan Kirk St. Amant (Eds.). 2008. *Handbook of Research on Virtual Workplaces and the New Nature of Business Practices*. Information Science Reference: Hershey.
- Tim Jordan. 2003. *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*. Routledge and Taylor & Francis: London.

Situs:

- Aplikasi Google Docs/Pengedit Dokumen: <<http://docs.google.com>>.
- Aplikasi Google Drive/Penyimpanan Data: <<http://drive.google.com>>.
- Aplikasi Google Mail/Berkirim Surel: <<http://mail.google.com>>.
- Layanan Virtual Office dari produk Microsoft Office 365: <<https://products.office.com/en-us/compare-microsoft-office-products>>
- Zeus Kerravala. 2012. *The Virtual Workspace, the Next Phase of VDI*. dalam alamat: <[http://www.cisco.com/c/dam/en/us/products/collateral/unified-communications/unified-communications-manager-cailmanager/virtual\\_workspace\\_whitepaper.pdf](http://www.cisco.com/c/dam/en/us/products/collateral/unified-communications/unified-communications-manager-cailmanager/virtual_workspace_whitepaper.pdf)>, diakses: 16 Juni 2015.

### **Riwayat Penulis**

**Ahmad Ibrahim Badry**, adalah Dosen tetap Sekolah Tinggi Hukum Gaiunggung Tasikmalaya.

ISSN 2089-9548



9 772089 954857