

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

BPN (BPN) adalah jaringan *blogger* khusus perempuan yang didirikan pada awal 2015. BPN merupakan buah ide dari tiga perempuan dengan keahlian masing-masing di dunia *online*. Ketiganya disatukan oleh tiga persamaan yaitu perempuan, jatuh cinta dengan dunia *online*, dan memiliki keinginan memajukan kedudukan *blogger* perempuan asal Indonesia.

Istilah blog sendiri berasal dari kata “*weblog*”, yang pertama kali diperkenalkan oleh Jorn Berger pada 1997 merujuk pada jurnal pribadi online (Nasrullah, 2014: 29). Sementara itu, kegiatan menghasilkan sebuah konten tulisan dalam *blog* disebut dengan “*blogging*”, sedangkan pelakunya disebut “*blogger*”. Seorang *blogger*, tidak hanya memproduksi konten dari blog nya saja, tetapi juga memberikan komentar, kritik hingga saran kepada *blogger* lainnya. Selain itu, seorang *blogger* juga kemudian membagikan konten milik *blogger* lain. Inilah kemudian yang menimbulkan interaksi antar *blogger*. Sehingga, munculah keterikatan di antara mereka, meskipun mungkin mereka bahkan belum pernah bertatap muka langsung.

Ada beberapa fasilitas yang ditawarkan Komunitas BPN dalam upaya semakin memberdayakan keberadaan *blogger* perempuan asal Indonesia. Baik pemula hingga yang sudah menjadi *blogger* profesional dapat bergabung dengan komunitas ini. Untuk pemula, *bloggerperempuan.co.id* menyediakan

fasilitas “*Freebies*” yang menawarkan ide untuk membuat resolusi apa yang ingin dicapai dalam pengembangan blognya, selain itu mereka juga memberikan tips-tips dalam memilih *web hosting* yang baik, hingga bagaimana cara mempercantik tampilan blog dengan desain *template* yang menarik, juga penggunaan foto ilustrasi yang *high definition*. Situs *bloggerperempuan.co.id* juga menjadi jembatan untuk mengantarkan para pengunjunnya maupun member komunitas tersebut, menuju artikel-artikel yang sebenarnya juga berasal dari para anggotanya yang merupakan *blogger*. Siapa pun yang sudah mendaftarkan diri menjadi member Komunitas BPN pada situs tersebut, diberikan fasilitas untuk dapat *submit blog post* bagi anggotanya yang aktif di *blog* pribadinya hingga menjadi kontributor artikel bagi mereka yang belum memiliki *blog* namun senang menulis.

Aktivitas *blogging* ini diawali dengan aktivitas konsumsi konten yang dihasilkan media. Aktivitas tersebut berupa mengkonsumsi media dalam web 3.0 hingga konten informasi yang berasal dari sosial media. Untuk itu, Komunitas BPN juga mengembangkan eksistensi keberadaan komunitas tersebut, melalui beberapa akun sosial media yang mereka miliki. Di antaranya *Facebook*, *Twitter*, hingga *Instagram*. Akun-akun inilah yang menjadi tempat bagi para anggota untuk dapat saling berinteraksi hingga akhirnya membentuk sebuah jejaring dari khalayak media sekaligus menjadi wadah berkomunitas sebagai bagian yang menunjang aktivitas *blogging* yang mereka lakukan.

Tidak sebatas pada bagaimana menghasilkan suatu konten tulisan, aktivitas *blogging* meliputi mulai dari menuangkan ide melalui tulisan,

memublikasikan, dan berkunjung ke blog lain lalu membaca konten *blogger* lain, hingga meninggalkan komentar dan/atau membalas komentar tersebut. (Elzha & Trinasari, 2018: 2 dan 8). Konten yang telah *blogger* unggah ke dalam blog memungkinkan untuk bisa ditemukan oleh siapa pun, kapan pun, dan di mana pun. Sementara itu, keberadaan fasilitas kolom komentar pada blog dapat digunakan sebagai wadah komunikasi dua arah antara pemilik blog dengan pengunjung. Komunikasi yang terjadi dapat diawali dengan perkenalan atau mengomentari isi konten yang di unggah.

Keberadaan komunitas *blogger* menjadi sarana bagi para *blogger* untuk dapat semakin meluaskan jejaring pembaca blog pmereka. Ketika seorang *blogger* memutuskan untuk menjadi bagian dari suatu komunitas, maka semakin besar kemungkinan blog tersebut akan semakin banyak di akses.

Dalam pemilihan komunitas, *blogger* bisa menyesuaikan dengan latar belakang serta tujuan yang diinginkan. Sejalan dengan pengertian Komunitas, dikutip dari Park dalam Nasrullah, 2014:

“Komunitas terbentuk karena adanya ikatan yang menyamakan mereka. Ikatan tersebut bisa saja karena lokasi tinggal, kesamaan ketertarikan akan sesuatu, atau adanya pengalaman yang secara langsung maupun tidak langsung membentuk perasaan saling memiliki/keterikatan,” (Park dalam Nasrullah, 2014: 148).

Keberadan komunitas virtual ini tidak dapat dilepaskan dari perkembangan Internet yang amat pesat. Anggota komunitas virtual merupakan bagian jaringan luas dari persebaran khalayak media. Berkembangnya teknologi pada media baru membuktikan bahwa telah

terbentuk suatu tipe khalayak yang berbeda. Yaitu tipe khalayak yang sudah mengalami transisi sebagai reaksi dari membanjirnya arus informasi yang terjadi saat ini. Kondisi yang membuat khalayak memiliki keinginan untuk juga dapat menghasilkan konten informasinya sendiri.

Di era internet, khalayak aktif berkembang bukan hanya sebatas pada memilih media, tetapi juga terlibat dalam mengolah, mengubah dan menciptakan isi media yang baru, sebagaimana yang dilakukan dalam aktivitas *blogging*. Fenomena ini Henry Jenkins sebut sebagai “budaya partisipasi”. Yaitu, suatu bentuk budaya yang terjadi di dunia siber. Di mana khalayak telah dilibatkan dan menjadi bagian dari produksi sampai pada penyebaran konten atau disebut dengan *audience participation* (Nasrullah, 2018:94).

Pola komunikasi yang terjadi diantara *blogger-blogger* melalui aktivitas *blogging* ini memunculkan suatu bentuk pertukaran nilai antar anggotanya yang berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda. Keberadaan komunitas virtual membuktikan, bahwa dari proses pertukaran nilai tersebut menghasilkan satu nilai yang kemudian disepakati bersama, baik secara langsung maupun tidak langsung, menjadi sebuah kebiasaan yang terus-menerus dilakukan hingga menjadi suatu kebudayaan dalam kelompok tersebut seperti halnya budaya partisipasi.

Keberadaan jenis budaya ini muncul seiring dengan perkembangan media teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, hingga lahirnya media baru terutama media sosial. Kekuatan besar media baru ini telah lebih

banyak memberikan akses kemudahan dan kesempatan interaksi yang semakin luas sekaligus cepat untuk membangun jejaring sosial, sarana berekspresi, berbagi gagasan dan pendapat. Sebagaimana diungkapkan Livingstone, 2002:

“Media baru membuka kesempatan bagi partisipasi demokratis dan komunitas untuk berkreaitivitas, ekspresi diri dan tak terbatasnya pengetahuan dapat mendukung keberagaman, perbedaan dan debat yang sehat,” (Livingstone, 2002: 2).

Dalam Komunitas BPN, mereka menggunakan situs *bloggerperempuan.co.id* sebagai wadah untuk melakukan aktivitas *blogging* sebagai bentuk budaya partisipasi tersebut. Melalui berbagai jenis konten yang diciptakan oleh masing-masing anggota komunitas baik yang merupakan bagian dari blog pribadi anggota, maupun yang merupakan kontribusi artikel langsung pada situs tersebut. Dikutip dari Nasrullah, dalam buku *Teori dan Riset Media Siber*, Situs adalah halaman yang merupakan suatu alamat domain yang berisi informasi, data, visual, audio, memuat aplikasi, hingga tautan dari halaman-halaman web lainnya.

Sementara itu ,terdapatnya teks yang menautkan kepada teks di situs lainnya menurut Mitra dan Cohen dalam Nasrullah, 2018 disebut dengan istilah *Intertextuality*.

Kondisi tersebut membuktikan bahwa ruang siber dapat pula menjadi lapangan tempat diproduksi suatu budaya, dalam hal ini budaya siber. Sebagaimana yang dikatakan Nasrullah, dalam buku *Komunikasi Antar*

Budaya di Era Media Siber (2012), dikatakan bahwa internet merupakan ruang di mana budaya yang terjadi itu diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi.

Khalayak media pada dasarnya berjumlah banyak dan yang menyatukan di antara mereka adalah aktivitas dalam mengonsumsi konten media, (Nasrullah, 2018:38). Internet inilah yang kemudian menjadi tempat virtual dimana para individu bekerja sama dan berinteraksi, sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual (Rheingold, 1995 dalam Nasrullah, 2018:148).

Kata *Cyber* banyak digunakan untuk menjelaskan realitas media baru. Gibson memperkenalkan "*cyberspace*" untuk menjelaskan

“ Ada tempat di mana ia tidak nyata tetapi keberadaannya dapat dirasakan bahkan menjadi kenyataan dalam benak. Sementara itu kata kunci dalam definisi komunitas virtual itu sendiri adalah interaksi yang terjadi di antara mereka dan bagaimana mereka berkomunikasi dengan memanfaatkan komputer,” (Cantoni dan Tardini, 2006: 159 dalam Nasrullah, 2018).

Selain dipertemukan karena adanya ikatan dari kontinuitas yang terjadi dari interaksi antarindividu, lamanya proses hubungan antar khalayak media juga dapat semakin meningkatkan emosi yang dimiliki masing-masing individu yang kemudian melahirkan “rasa” dalam sebuah komunitas.

Sadar ataupun tidak, kondisi ini tidak terlepas dari internet yang sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari realitas kehidupan sehari-hari.

“Akses internet yang semakin mudah dan murah memberikan kontribusi tak terhingga bagi realitas virtual dari entitas atau pengguna (*user*) di ranah virtual. Seolah-olah, bisa dikatakan, entitas menjadi terikat dengan dunia virtual dan dunia *offline-online* tidak hanya terhubung secara parallel, tetapi melebur dan menyatu,” (Boellstorff, nardi, Pearce, Taylor, dalam Nasrullah, 2018:1).

Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi diakui telah mendinamisasi kehidupan manusia,” (Jurnal, Chaerul; 2012).

Realitas yang kemudian ada sebagai hasil koneksi di antara khalayak-khalayak tersebut secara terus-menerus menjadi suatu kebiasaan yang kemudian melahirkan realitas sosial-siber. Dalam bahasa sederhananya bisa disebut sebagai produk budaya dari sebuah kelompok/komunitas di internet (Nasrullah, 2018:3).

Untuk membedah realitas sosial-siber peneliti memilih landasan yang digunakan dalam melakukan riset di media siber, yaitu metode etnografi virtual. Metode ini merupakan landasan untuk melihat realitas atau fenomena yang ada di ruang siber (Gauntlett, dalam Nasrullah, 2016: XV). Metode etnografi virtual digunakan untuk mengungkap budaya dan artefak budaya dalam sebuah komunitas. Karena, meskipun apa yang terjadi dalam ruang siber merupakan bagian dari perkembangan teknologi, namun apa yang terjadi di dunia virtual merupakan artefak yang dapat dijadikan objek sekaligus subjek dalam penelitian. Seperti yang dikatakan Hine (2007) yang menyodorkan pendekatan dalam melihat realitas atau fenomena dalam ruang siber melalui dua aspek, yakni budaya dan artefak budaya.

Dengan menggunakan etnografi virtual sebagai pendekatan yang digunakan peneliti untuk melihat artefak budaya dari aktivitas *blogging* pada Komunitas BPN, yang diharapkan pada akhirnya dapat melukiskan kembali realitas sosial yang ada di tengah khalayak pengguna media siber. Sebagaimana yang diutarakan Katie J. Ward (1999: 96) bahwa penelitian etnografi virtual

memberikan akurasi yang lebih sebagai sebuah metode mengungkap komunitas virtual. Selanjutnya, metode etnografis juga tidak sekadar mendeskripsikan pola-pola kebudayaan dari sebuah kelompok semata, tetapi juga memberikan interpretasi atau penafsiran atasnya (Creswell, 2007).

Disebabkan aktivitas blogging ini dilakukan di medium pada ruang virtual, maka diperlukan analisis khusus untuk dapat membedah setiap aspek yang ada di dalamnya. Tidak sebatas pada permukaan yang terlihat saja, tetapi juga pada bentuk yang meliputi perangkat media yang digunakan dalam berinteraksi tersebut. Karena apa yang tampak pada konteks adalah berasal dari teks. Sementara teks merupakan hasil dari olahan hubungan manusia dengan teknologi. Sehingga tak hanya menarik, namun juga untuk pembahasan yang menyeluruh, maka peneliti menggunakan analisis media siber menurut Nasrullah, yang membahas media siber melalui dua sisi, yaitu konteks serta teks yang terlibat di dalamnya. Melalui unit level-level analisis media siber berupa level ruang media, level dokumen media, level objek media, dan level pengalaman media.

Berdasarkan pemahaman tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana Aktivitas *Blogging* Pada Komunitas BPN di situs *bloggerperempuan.co.id*. Dengan menggunakan pendekatan studi etnografi virtual, agar tidak hanya menjabarkan tetapi juga menginterpretasikan kehadiran artefak budaya sebagai hasil dari aktivitas *blogging* pada Komunitas BPN tersebut dan penggunaan analisis media siber (AMS) sebagai alat untuk memandu pembedahan permasalahan dalam penelitian yang dianggap sesuai

sebagaimana berbagai bentuk aktivitas pada ruang siber yang memiliki kekhasannya tersendiri.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1. Pertanyaan Makro

Bagaimana Aktivitas *Blogging* dalam komunitas BPN di situs web *bloggerperempuan.co.id*?

1.2.2 Pertanyaan Mikro

1. Bagaimana level ruang media mengenai aktivitas *blogging* pada anggota BPN di situs *bloggerperempuan.co.id*?
2. Bagaimana level dokumen media mengenai aktivitas *blogging* pada anggota BPN di situs *bloggerperempuan.co.id*?
3. Bagaimana level objek media mengenai aktivitas *blogging* pada anggota BPN di situs *bloggerperempuan.co.id*?
4. Bagaimana level pengalaman media mengenai aktivitas *blogging* pada anggota BPN di situs *bloggerperempuan.co.id*?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk mengetahui, bagaimana aktivitas *blogging* pada komunitas BPN di situs web *bloggerperempuan.co.id*. Menggunakan metode etnografi virtual, dengan menggunakan Analisis Media Siber (AMS), sebagai alat untuk membedahnya.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sebagaimana yang telah ada dalam rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana level ruang media mengenai aktivitas *blogging* pada anggota BPN di situs *bloggerperempuan.co.id*
2. Untuk mengetahui bagaimana level dokumen media mengenai aktivitas *blogging* pada anggota BPN di situs *bloggerperempuan.co.id*
3. Untuk mengetahui bagaimana level objek media mengenai aktivitas *blogging* pada anggota BPN di situs *bloggerperempuan.co.id*
4. Untuk mengetahui bagaimana level pengalaman media mengenai aktivitas *blogging* pada anggota BPN di situs *bloggerperempuan.co.id*

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian lainnya, terkait pemahaman mengenai aktivitas *blogging* yang merupakan suatu budaya di ruang siber.. Serta, bagaimana aktivitas *blogging* tersebut dilakukan dalam situs *bloggerperempuan.co.id*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan bahan pengalaman serta pengetahuan yang baru. Serta acuan bagi diri peneliti, untuk mengetahui sejauh mana peneliti sudah

dapat mempraktikkan ilmunya, dalam mengidentifikasi bentuk-bentuk budaya partisipasi di dunia siber.

2. Bagi Universitas

Dapat dijadikan bahan perbandingan maupun referensi bagi mahasiswa lain, yang kemudian juga ingin mengembangkan penelitian yang serupa dengan penelitian ini. Juga diharapkan dapat menjadikan sebuah sumbangsih yang bermanfaat bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi, di kampus. Maupun dapat penerapan ilmu yang berkaitan dengan hasil penelitian ini. Serta dapat menambah jumlah koleksi literatur bagi Universitas.