

## **BERITA**

---

# **TANTANGAN ANTROPOLOG(I) MENGHADAPI RUANG MAYA: SEBUAH INTISARI DISKUSI<sup>1</sup>**

*Dian Ajeng Pangestu, Muhammad Ichsan Rahmanto, Nur Rosyid<sup>2</sup>*

Kehadiran jejaring sosial dalam dunia maya ditengarai membawa berbagai dampak signifikan dalam relasi antar manusia atau komunitas belakangan ini. Orang sekarang tidak perlu menghadirkan tubuhnya secara langsung untuk bertatap muka dan berkomunikasi. Jejaring sosial seperti Facebook dan Twitter telah menyediakan fasilitas untuk tidak hadirnya tubuh dalam berelasi itu. Di sana orang bisa berteriak, *curhat*, bercanda, *nggombal*, dan mengumpat sesukanya. Tidak hanya itu saja, ada berbagai persoalan baru yang muncul dari perubahan cara orang berkomunikasi.

Tulisan hasil diskusi ini hendak memberikan beberapa gambaran baru mengenai *social network* (jejaring sosial) dalam kacamata antropologi. Sehingga ke depannya para (calon) antropolog bisa mengembangkan penelitian dan etnografi ke sana.

### **Jejaring Sosial sebagai Ruang Sosial Baru**

Sebelum kita memahami lebih lanjut mengenai bagaimana kultur yang terkonstruksi dari tumbuhnya jejaring sosial yang baru itu, Muhammad Zamzam Fauzanafi menjelaskan, dunia internet termasuk rumit untuk dipahami daripada organisasi sosial yang nyata, seperti masyarakat, komunitas, atau kelas tertentu. Dunia internet harus dipahami ke dalam tiga hal yang membangunnya, yakni manusia, media, dan teks. Pertama, manusia yang menggunakan internet harus dibedakan dengan “penonton” (*audience*). Penonton di sini mempunyai dua arti: penonton yang pasif sebagai pemirsa dan penonton interaktif sebagaimana yang ada ketika pertunjukan sedang berlangsung. Kemudian ada konsep lain yang disebut sebagai “pengguna” (*user*). Pengguna ini sifatnya lebih interaktif dari

- 1 Diskusi bertemakan “Budaya Digital dan Netnografi” diselenggarakan pada tanggal 7 Desember 2011 pukul 15.00 WIB di Perpustakaan Jurusan Antropologi dengan menghadirkan pemantik Muhammad Zamzam Fauzanafi, S.Ant., M.A., Staf Pengajar Jurusan Antropologi Budaya, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- 2 Tim Divisi Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa (PSDM) Keluarga Mahasiswa Antropologi (KEMANT) Periode 2011/2012, Jurusan Antropologi Budaya, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta. Tim ini mencatat/merekam hasil diskusi dan menuliskan kembali dalam bentuk artikel utuh. PSDM rutin menyelenggarakan diskusi terbuka setiap bulan..

penonton jenis kedua. Mereka mempunyai posisi yang sentral dalam membangun jejaring sosial tersebut.

Kedua adalah “teks”. Teks ini ditulis oleh *user*, dibaca dan dikomentari oleh *user* itu sendiri. Singkatnya, *user* itulah yang membangun wacana. Akan tetapi, wacana yang dibangun di jejaring sosial satu dengan yang lain, antara di Facebook dengan Twitter misalnya, itu berbeda. Salah satunya terlihat dari bentuk *curhatan* di Facebook yang berbeda dengan Twitter. Hal ini salah satunya dikarenakan karakter yang disediakan berbeda. Sehingga “bangunan” media jejaring sosial ikut menentukan kecenderungan wacana yang dibangun. Antara *user*, wacana (teks, audio dan/atau visual), dan media merupakan tiga elemen dari jejaring sosial.

## Jejaring Sosial dan Isu Perubahan Sosial

Ada beberapa informasi dari hasil penelitian yang pernah dilakukan terkait dengan hadirnya jejaring sosial, seperti contohnya: internet menyebabkan identitas ganda (*multiple identity*) pada *user*, revolusi di negara-negara Arab, gerakan Facebookers “Koin Untuk Prita”, relawan *twit* untuk korban Merapi, dan sebagainya. Inti dari penelitian-penelitian itu mengindikasikan, jejaring sosial mendorong terjadinya perubahan sosial-budaya, ekonomi, dan politik. Asumsi ini berawal dari gagasan bahwa sebelum lahirnya jejaring sosial, belum pernah ada gerakan-gerakan sosial yang masif dan berpengaruh.

Fauzanafi pertama-tama menjelaskan kasus *multiple identity*. Beberapa peneliti berasumsi, “semenjak ada internet dan orang mempunyai akun Facebook, mereka lebih banyak meninggalkan dunia nyatanya. Mereka lebih suka *curhat* di dunia maya. Mereka lebih suka menggunakan akun yang lain dari namanya dan kadang tidak jelas”. Fenomena ini memang menarik untuk diteliti. Apa memang benar orang meninggalkan dunia nyata? Apa dunia maya berbeda dengan dunia nyata? Apa konektornya?

Dosen alumni University of Manchester ini menjelaskan, pernah ada seorang temannya meneliti fenomena “relawan Twitter” ketika erupsi Merapi berlangsung. Peneliti menemukan bahwa kejadian meningkatnya aktivitas erupsi berbarengan dengan meningkatnya pemberitaan erupsi di Twitter atau “aktivitas *nge-twit*”. Selain itu, orang-orang juga semakin ramai menjadi relawan. Cara menelitinya sangat sederhana dengan menggunakan metode kuantitatif.

Peneliti tersebut menghitung frekuensi aktivitas erupsi Merapi bersamaan dengan aktivitas orang mengabarkan berita erupsi itu melalui Twitter. Ternyata kedua hal ini menunjukkan grafik frekuensi yang ekuivalen. Merapi meletus ini merupakan kejadian alam dan Twitter adalah kejadian media. Seorang teoritikus

dari Israel pernah menyatakan bahwa hal ini disebut sebagai gejala *media event*. Seperti halnya kasus “Koin Untuk Prita”, kasus ini sama-sama dikompromi oleh gerakan kolektif. Dalam bencana Merapi, ketika Merapi meletus, frekuensi pemberitaan kejadian melalui Twitter meningkat, ada orang beramai-ramai menjadi relawan. Jika dihubungkan, ada tiga ruang yang terbentuk: Merapi meletus adalah kejadian alam, Twitter adalah media kultural, dan relawan adalah kejadian di dunia nyata (sehari-hari). Bagaimana hubungan ketiga hal tersebut? Relasi antara tiga ruang ini merupakan fenomena yang menarik untuk dikaji lebih lanjut dengan pendekatan antropologis.

Sebelum solidaritas “Koin Untuk Prita” tersebut terbentuk sebenarnya sudah ada penggalangan solidaritas yang sejenis untuk korban Lapindo melalui jejaring sosial. Ada asumsi dari sebuah penelitian yang mengatakan, “jejaring sosial atau internet bisa memancing solidaritas”. Menurut Fauzanafi, “jika memang demikian, mengapa hasil kasus Prita dengan kasus Lapindo berbeda?”. Penggalangan dana untuk Prita yang sukses ini harus diakui bukan karena jejaring sosial, tetapi ada syarat-syarat dasarnya: konteks. Kasus Prita jelas berbeda dengan Lapindo. Prita adalah seorang pribadi yang teraniaya, ia berasal dari kelas menengah yang kebetulan mengakses sebuah rumah sakit elit. Ini berarti ketika kita bersimpati kepada Prita lalu meng-*klik* tombol dukungan, maka tidak akan beresiko apa-apa. Sedangkan Lapindo adalah kasus yang berspektrum luas, ada unsur kekerasan, ekonomi, dan bahkan politik. Sudah jelas ini cukup beresiko. Sehingga dalam memahami suatu gejala sosial-budaya, harus dikembalikan kepada konteksnya. Di sinilah antropologi mempunyai peran yang potensial.

Kesimpulan lain yang bisa kita petik dari hal di atas adalah hadirnya jejaring sosial bukan merupakan penyebab tumbuhnya solidaritas. jejaring sosial berperan hanya sebatas memfasilitasi berbagai solidaritas itu.

### **Jejaring Sosial sebagai Lapangan Baru bagi Kerja Antropolog(i)**

Salah satu kunci dari penelitian antropologi untuk memahami kelompok-kelompok manusia tertentu adalah merasakan langsung dan hadir di dunia mereka. Kerja lapangan ini perlu dilakukan agar kontekstualitas suatu fenomena tidak hilang dalam memahaminya.

Apa yang pertama-tama dilakukan antropolog dalam menghadapi dunia maya, adalah mengenali “bangunan” jejaring sosial dan bahasa-bahasa yang dipakai di sana. Tanpa pengetahuan akan dua elemen itu, kita belum bisa memaksimalkan pemahaman kita mengenai konstruksi kultur baru dalam ruang maya. Selanjutnya yang membedakan penelitian antropologi dengan disiplin ilmu lain ialah terletak pada penggunaan kata tanya “bagaimana” dalam menyusun

permasalahannya, bukan “mengapa”, “kapan”, atau yang lainnya.

Seorang antropolog bisa mengembangkan penelitiannya pada tiga elemen atau hanya salah satunya saja, kemudian diwacanakan ke aspek lain, apakah ekologi, politik, ekonomi, gender, aktivitas *user* di luar dunia maya, teks atau perbincangan yang di-*share*-kan, dan lain sebagainya. Seorang peneliti harus memahami sejauh mana gejala di ruang maya itu berhubungan dengan penggunanya. Sebagai contoh, kalau seseorang hendak memahami *user* lewat lingkungannya, akan tidak jauh berbeda dengan seseorang yang meneliti petani dengan sawahnya. Selain itu relasi manusia dengan media internet dan jejaring sosialnya bukan hanya apa yang diterima *user* dari media itu, tetapi bagaimana benda atau media itu digunakan.

Di era digital ini, kalau antropologi ingin tetap diakui dalam memberikan sumbangsih pada pengetahuan maka kerja lapangan harus tetap dijalankan. Bisa dikatakan lapangan yang dipakai sudah berubah, tidak selalu di desa atau kota yang batas-batasnya sudah tidak tampak lagi. Dunia maya sangat potensial untuk digarap karena alasan-alasan di atas.

Pada akhirnya, jika ingin meneliti sesuatu, maka fokuslah pada apa yang ingin diketahui. Jangan berpatok pada tema yang ditentukan, apakah itu netnografi atau tema lainnya. Sekarang yang mesti dipikirkan adalah apa yang ingin peneliti ketahui, sementara masalah istilah itu belakangan. Fokus dan pegangan awal yang jelas yakni: “aku ingin meneliti yang berhubungan dengan internet”. Begitu[.]