



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebelum adanya personal komputer, perangkat tersebut hanya berada di dalam instansi-instansi pemerintah dan kantor-kantor bisnis yang mempunyai reputasi besar. Komputer dan internet dulunya hanya terbatas pada jenis-jenis tertentu seperti *Computer mini* dan *Computer Mainframe*. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh sebagian orang pada saat itu untuk mengembangkan teknologi agar lebih pesat.. Komunitas *hacker* mempunyai peran yang sangat vital dalam perkembangan teknologi saat ini. Ada sebuah komunitas, budaya, terdiri dari para programmer mahir dan ahli jaringan, yang sejarahnya bermula dari dekade minikomputer pertama yang memiliki time-sharing dan zaman eksperimen awal ARPAnet. Dari anggota budaya inilah muncul istilah '*hacker*'. *Hacker*lah yang membangun internet, sistem operasi komputer, *Usenet* dan *World Wide Web*.

Hacker menjadi suatu kultur yang dianggap menyimpang dalam masyarakat. Penilaian ini dapat terjadi berawal dari semangat memberontak dan anti kemapanan. Kemapanan adalah hal yang menjadi tujuan hidup dalam masyarakat industri. Pemberontakan ini mengakibatkan adanya anggapan dari masyarakat modern yang biasanya hidup dikawasan perkotaan dan tidak lepas dari kehidupan industrialisasi bahwa budaya *hacking* adalah budaya yang menyimpang. Dari sini akan timbul suatu bentuk *delinquent subculture* yang muncul di masyarakat.

Namun, di sisi lain ternyata terdapat aktivitas-aktivitas *hacker* yang mencerminkan bahwa aktivitas itu merupakan kegiatan yang mengarah kepada pembentukan subkultur anak muda. Seiring dengan kemunculan peran orang dewasa dalam masyarakat kapitalis yang terspesialisasi, universal dan rasional menurut pekerjaan masing-masing, ada satu diskontinuitas antara keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yang perlu diisi oleh suatu masa transisi dan pelatihan

bagi orang-orang berusia muda. Hal ini bukan hanya menandai kategori anak muda, namun juga suatu moratorium dari 'ketakbertanggungjawaban yang terstruktur' antara kanak-kanak dengan orang dewasa yang memungkinkan budaya anak muda muncul dan fungsi dasarnya adalah untuk bersosialisasi. Karena subkultur, maka *hacker* merupakan kelompok anak muda yang mengembangkan aktivitas-aktivitas bersosialisasi di dunia maya. Sehingga subkultur yang terbentuk adalah subkultur komunitas *virtual*. Studi ini bukan mengkaji tentang kriminalitas. Studi ini akan mengkaji lebih dalam mengenai subkultur anak muda pada komunitas *hacker* untuk melawan hegemoni yang terjadi dikalangan masyarakat.

Salah satu pembentukan sebuah kelompok dalam dunia maya yang biasa disebut komunitas *virtual*.¹ Internet telah mengkonstruksi dunia maya, yang dalam praktiknya menjadi dunia tanpa batas, dunia kebebasan, yang bisa dimasuki dan dimanfaatkan oleh siapapun. Semakin banyak orang yang menggunakan internet, semakin banyak fasilitas yang diciptakan. Fenomena komunitas di internet sangat bervariasi mulai dari kegemaran dan hobi yang sama. Internet telah menghadirkan realitas. Kehidupan baru kepada umat manusia. Internet telah mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas. Adanya internet, manusia dapat melakukan transaksi bisnis, ngobrol, belanja, belajar, dan berbagai aktivitas lain layaknya dalam kehidupan nyata.

Salah satu komunitas *virtual* yang muncul di era internet ini adalah *hacker*. Keberadaan *hacker* ini tidak lain dipengaruhi oleh pemerintah yang ingin mengembangkan internet di Indonesia. Adanya internet memicu perkembangan *hacker*. Cukup mengejutkan ketika Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mematok jumlah pengguna Internet di Indonesia. Menurut Direktur Jenderal Aplikasi dan Teknologi Informatika Kemenkominfo Bambang Heru Tjahjono, berharap di akhir tahun 2015 jumlah pengguna Internet di

¹ Rahma Suhihartati. 2014. Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer. Jakarta : Kencana. Hlm 72

Indonesia mencapai angka 150 juta orang, atau sekitar 61% dari total penduduk Indonesia. Kemenkominfo mengklaim bahwa saat ini jumlah pengguna Internet di Indonesia sudah mencapai 57% penduduk, atau kasarnya mencapai hampir 137 juta pengguna. Angka yang cukup fantastis mengingat awal tahun ini APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet) mencatat jumlah pengguna Internet di tanah air baru berkisar di angka 71 juta dan perkiraan banyak pihak akhir tahun ini jumlahnya baru mencapai kisaran 80-an juta pengguna.²

Pergantian pemerintahan tentu saja membawa optimisme baru. Salah satunya adalah isyarat Menkominfo Rudiantara yang menantang operator seluler untuk uji coba 4G/FDD-LTE. Izin pengelolaan LTE memang belum turun dari pemerintah karena lambatnya perampungan regulasi. Sebagai negara *mobile-first*, sangat wajar jika pembangunan infrastruktur seluler menjadi ujung tombak dalam perluasan akses Internet ke seluruh pelosok Indonesia.

Kemajuan teknologi mengakibatkan timbulnya berbagai kelompok-kelompok anak-anak muda di dunia maya, salah satunya adalah *hacker*. *Hacker* sering dicap banyak orang sebagai penjahat, beridentitas nakal, suka mencuri, dan membobol jaringan.³ Setiap ada pemberitaan isu-isu pembobolan dan pengrusakan terhadap situs, selalu dikaitkan dengan *hacker*. Pada kenyataannya, tidak semua *hacker* adalah pelaku kejahatan.

Fandy merupakan salah satu contoh *hacker* muda yang berprestasi di Indonesia. Berawal dari game, kemudian jatuh hati pada kegiatan *hacking*. Begitulah awal mula Fandy panggilan akrab Fandy Winata, menyukai dunia maya dan berhasil menjadi juara termuda *Cyber Defence Competition*, sebuah

² Amir Karimuddin. 2014. *Kemenkominfo Targetkan Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2015 Capai 150 Juta Orang*. (Tersedia di <https://dailysocial.net/post/kemenkominfo-targetkan-pengguna-internet-di-indonesia-tahun-2015-capai-150-juta-orang/>. Diakses pada hari jum'at tanggal 3 april 2015, pukul 08.00)

³ Farid Aulia Tanjung. 2015. *Mengintip Fenomena Dunia Hacker Di Indonesia*. (Tersedia di <https://www.maxmanroe.com/mengintip-fenomena-dunia-hacker-di-indonesia.html>. Diakses pada hari kamis 3 september 2015, pukul 16.00)

kompetensi bergengsi antar *programmer* Indonesia pada usia 15 tahun ⁴. Fandy tidak pernah membayangkan akan menjadi seorang peretas (*hacker*) ketertarikannya pada dunia *cyber* terfokus pada game online yang dikenalkan abangnya saat masih duduk di kelas III SD. Pelajar kelas IX di SMP Sutomo II Medan ini memenangkan lomba tersebut bersama timnya O'r Republic. Bermula belajar dari komunitas *hacker* newbie, dan bersama para *hacker* pemula membuat komunitas baru, Indonesia Security Down (ISD) yang sempat booming juga, masuk berita di Rusia pas ada *cyber war* antara Indonesia dan Israel. Lalu kenal dengan *hacker* asal Irlandia, Syria, Eropa chatting - chatting turkar ilmu tentang perang *cyber*. Kini Fandy Winata jadi juara *Hacker* termuda Indonesia.

Di Indonesia sendiri, *hacker* sudah ada sejak abad 20 saat tanah air menjadi ladang subur perkembangan internet.⁵ Beberapa kelompok *hacker* di Indonesia saat itu cukup banyak, di antaranya Sidoarjo *hacker Link*, *anti-hackerLink*, *kecoa elektronik*, Surabaya Hacker Link, *X-Code*, dan *echo*. *Hacker* di Indonesia mencapai masa keemasan pada kisaran tahun 2000, yaitu Anti *Hacker Link*. Pihaknya mampu membobol puluhan situs internet kala itu baik dari dalam dan luar negeri. Uniknya, pendiri dari Anti *Hacker Link* ini adalah seorang anak yang belum genap berumur 17 tahun bernama Wenas Agustiawan yang biasa dikenal dengan nama hC (hantu Crew).

Namun akhirnya dia tertangkap basah saat melakukan aksi pembobolan pada sebuah situs di Singapura di dalam apartemennya. Dengan penangkapan itu, hC membuat rekor sebagai *hacker* Indonesia pertama yang diproses secara hukum.

⁴ Melisa, Hana. 2015. Kecil Kecil Jadi *Hacker* Berprestasi. (Tersedia di <http://www.googletrendsindonesia.com/2015/05/kecil-kecil-jadi-hacker-berprestasi.html#0>. Diakses pada hari sabtu 10 oktober, pukul 07.00

⁵ Yoga Tri Priyanto. 2013. Sejarah *hacker* di Indonesia (Tersedia di <http://www.merdeka.com/teknologi/sejarah-hacker-di-indonesia-tekmatris.html>. Diakses pada hari minggu 11 oktober 2015, pukul 22.00)

Sebenarnya, hC tidak bisa lolos dari jerat hukum yang ada di Singapura. Akan tetapi karena dia masih di bawah umur, sehingga dia hanya didenda sebesar Rp 150.000,- saja. Apabila pengadilan Singapura menunggu proses pengadilan selama 1 minggu saja, hC bisa dipenjarakan, sebab setelah seminggu hC yang berasal dari Malang, Jawa Timur tersebut sudah genap berumur 17 tahun. Namun pihak pengadilan tidak ingin menunda proses pengadilan terhadap hC.

Dari kasus tersebut, kini *hacker* di Indonesia telah tumbuh dengan pesat dan sudah berjumlah jutaan di tiap daerah seluruh Indonesia. Tidak heran jika dalam hitungan beberapa tahun belakangan, jumlah *hacker* dari amatir hingga profesional di Indonesia bertambah cukup signifikan. Hal ini berdasarkan data dari ketua *Indonesia Security Incident Response Team* pada tahun 2014, Indonesia menempati urutan pertama jumlah *hacker* dengan persentase sebesar 38%. Nilai ini tentu lebih besar bila dibandingkan dengan negara-negara lain seperti China dengan persentase 33%, Amerika Serikat 6.9%, Taiwan 2.5%, Turki 2.4%, India 2% dan Rusia 1.7%.⁶ Indonesia tiap tahunnya mengalami 1.227.578 serangan atau 42.000 serangan per hari. Uniknyanya lagi, hasil tersebut membuktikan bahwa Indonesia sebagai peretas dan pelindung internet terbesar di dunia. Ibaratnya, Indonesia mampu menyerang sistem dan mampu menahan gempuran serangan dari luar secara seimbang.

Nilai tersebut tentu terbilang fantastis dan mampu melampaui jumlah *hacker* dari negara-negara maju seperti China, Amerika Serikat dan Rusia. Hal ini secara tidak langsung membuktikan bahwa *hacker* di Indonesia mempunyai potensi yang besar disamping menjadi tantangan yang tidak mudah juga.

Seseorang yang dikatakan *White hat hacker* tidak akan merusak ataupun mengapus sistem komputer yang dikunjunginya. *White hat* secara umum lebih memfokuskan aksinya kepada bagaimana melindungi sebuah sistem, dimana bertentangan dengan *black hat* yang lebih memfokuskan aksinya kepada

⁶ *ibid.*, hlm. 15

bagaimana menerobos sistem tersebut.⁷ Topi putih atau peretas putih adalah pahlawan atau orang baik, terutama dalam bidang komputer, dimana ia menyebut etika *hacker* atau penetrasi pengujian yang berfokus pada mengamankan dan melindungi IT sistem.

Peretas topi putih atau peretas suci, juga dikenal sebagai "*good hacker*," ahli keamanan komputer, yang berspesialisasi dalam penetrasi pengujian, dan pengujian metodologi lain, untuk memastikan bahwa perusahaan sistem informasi yang aman.⁸ Pakar keamanan ini dapat memanfaatkan berbagai metode untuk melaksanakan uji coba mereka, termasuk rekayasa sosial taktik, penggunaan alat-alat *hacking*, dan upaya untuk menghindari keamanan untuk mendapatkan masuk ke daerah aman.

Contoh anak muda yang berprestasi di bidang *hacker* adalah Linus Benedict Torvalds adalah rekayasawan perangkat lunak Finlandia yang dikenal sebagai perintis pengembangan kernel Linux. Linus Benedict Torvalds sekarang bertindak sebagai koordinator proyek tersebut.⁹ Linux terinspirasi oleh Minix (suatu sistem operasi yang dikembangkan oleh Andrew S. Tanenbaum) untuk mengembangkan suatu sistem operasi mirip *Unix (Unix-like)* yang dapat dijalankan pada suatu PC. Linux sekarang dapat dijalankan pada berbagai arsitektur lain. Ketika Linus Torvalds, seorang mahasiswa Finlandia pendiam membagi-bagikan kode sumber (*source code*) kernel Linux seukuran disket via internet di tahun 1991, dia sama sekali tidak menduga bahwa apa yang dimulainya melahirkan sebuah bisnis bernilai milyaran dolar di kemudian hari. Dia bahkan tidak menduga Linux kemudian menjadi sistem operasi paling menjanjikan, yang bisa dibenamkan ke dalam server, komputer desktop, tablet

⁷ Akbar Kaelola. 2010. *Black Hacker VS White Hacker*. Jakarta : MediaKom. Hlm 80

⁸ Utdirartatmo, Frrar. 2005. *Ancaman Internet Hacking dan Trik Menanganinya*. Yogyakarta : Andi Offset

⁹ Akbar Kaelola, op. cit. hlm 60

PC, PDA, *handphone*, GPS, robot, mobil hingga pesawat ulang alik buatan NASA.

Dalam penggunaan umum, peretas adalah seseorang yang menerobos masuk ke dalam komputer, biasanya dengan memperoleh akses ke kontrol administratif. Menurut suhemi (1991), *Black Hat Hacker* digambarkan sebagai orang yang menerobos masuk ke dalam komputer dengan cara menerobos sistem keamanannya.¹⁰ Komunitas *hacker* ini adalah komunitas orang yang memiliki minat besar dalam pemrograman komputer, sering menciptakan perangkat lunak open source. Orang-orang ini sekarang mengacu pada *cyber-criminal hacker* sebagai "cracker".

Kini tindakan *Hacking* sudah berkembang menjadi salah satu bentuk protes ala anak muda. Ketika manusia tidak menyukai seseorang, mereka memilih untuk memukul orang tersebut. Namun lain halnya dengan anak muda masa kini. Bentuk kritik atau ketidaksukaan terhadap sesuatu lebih sering diwujudkan dengan cara membuat aplikasi atau merusak sistem teknologi. Ketika merasakan kekecewaan terhadap seseorang atau pihak tertentu, maka meretas dan merusak sistem teknologi milik orang atau pihak tersebut dipandang sebagai suatu solusi yang aman dan tidak rentan diketahui orang banyak.

Pada tahun 2011, dua orang remaja Inggris menjadi perhatian luas dari publik. Mereka adalah Ryan Cleary yang saat itu baru berusia 20 tahun serta Jake Davis yang baru berumur 19 tahun.¹¹

Keduanya melancarkan aksi serangan ke *website* papan atas. Termasuk *website CIA*, Pentagon, *Sony* dan *Nintendo* yang sempat mengalami gangguan akibat serangan tersebut. Mereka juga berhasil membobol *website* media ternama

¹⁰ Suheimi, 1991. *Kejahatan Komputer*. Yogyakarta : Andi Offset. Hlm 76

¹¹ Melisa Hana. 2015. Inilah 10 *Hacker* Paling Berbahaya di Dunia. (Tersedia di <https://jalantikus.com/tips/10-hacker-paling-berbahaya-di-dunia/>. Diakses pada hari kamis 3 september 2015, pukul 17.00)

Inggris, *The Sun*. *Headline The Sun* mereka ganti yang mengabarkan berita hoax bahwa pemilik media itu, Rupert Murdoch, meninggal dunia.

Jake dan Ryan adalah anggota Lulzsec, sebuah kelompok *hacker* yang kerap melakukan serangan ke lembaga terkenal secara sporadis. Mereka sempat menantang otoritas untuk menemukan dan melakukan penangkapan. Kepolisian Inggris Scotland Yard dan FBI bekerja sama untuk memburu keduanya. Akhirnya, keduanya berhasil ditangkap dan sudah dijatuhi hukuman. Cleary diganjar 32 bulan penjara dan Davis dua tahun penjara.

Meskipun perilaku tindak kejahatan didunia *cyber* tersebut tergolong dalam tindak pidana yang melanggar sebuah ketentuan hukum, peneliti tidak melakukan penelitian dalam perspektif hukum. Peneliti mengadakan riset dari sudut perspektif subkultur anak muda dalam hal ini yaitu kegiatan yang ada kaitannya dengan perilaku *hacking*. Penelitian ini akan menjadi hal yang sangat menarik, dikarenakan peneliti akan menguak seluruh fenomena tentang komunitas *hacker* didunia *cyber* tersebut secara mendalam.

1.2 Fokus Penelitian

1. Bagaimana perilaku para *hacker* yang terjadi dikalangan remaja kota Surabaya?
2. Bagaimana subkultur dikembangkan dalam kalangan anggota komunitas *hacker*?
3. Bagaimana tipologi hacker dalam membentuk subkultur?

1.3 Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian dilakukan karena mempunyai tujuan dan signifikasi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk :

1. Untuk mengetahui perilaku para *hacker* dikalangan remaja kota Surabaya..

2. Untuk mengetahui subkultur yang dikembangkan dalam komunitas *hacker*.
3. Untuk mengetahui tipologi *hacker* dalam membentuk subkultur.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Akademis

Penelitian *hacker* saat ini sudah banyak dilakukan dengan mengambil sudut tema hukum, teknologi, dan sosial. Peneliti di sini ingin melakukan penelitian berdasarkan kehidupan anak muda yang mempunyai kesenangan di bidang *hacker* yang jarang diketahui oleh masyarakat awam. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan dunia *hacker*, khususnya masalah budaya subkultur anak di dunia maya sebagai komunitasnya.

1.4.2 Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi berupa saran yang dapat dijadikan masukan pada pihak-pihak terkait mulai dari lingkungan Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, perpustakaan universitas. Masyarakat luas dapat mengetahui kegiatan anak-anak muda yang melakukan *hacking*.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Perlawanan Hegemoni dikalangan *Hacker* dari Sudut Pandang Antonio Gramsci

Dalam masyarakat ada kegiatan yang mendominasi, sementara kekuatan sub ordinat selalu bertindak melakukan perlawanan. Hal ini bukan memperlakukan menang atau kalah. Melainkan, Ini merupakan arena pertarungan yang tidak bisa dipilih siapa yang menang dan kalah. Tapi ini merupakan merupakan proses yang terus berlangsung di dalam masyarakat. Dalam masyarakat ada orang yang berinisiatif ingin berkuasa

melakukan dominasi pada kelas - kelas sub ordinat. Sub ordinat ini selalu melakukan bentuk-bentuk perlawanan. Dari hal tersebut maka muncullah kaum-kaum intelektual. Kaum intelektual organik yang biasanya bersifat melawan seperti *hacker*. *Hacker* ini muncul karena selalu melawan sistem.

Hal ini berkaitan dengan teori yang dikemukakan oleh Antonio Gramsci yaitu hegemoni. Hegemoni dalam bahasa Yunani kuno disebut 'eugemonia'.¹² Menurut Gramsci, keberhasilan rezim fasis menyebarkan kekuasaan pengaruh yang hegemonik karena didukung oleh organisasi-organisasi infrastruktur terkait, yang di dalamnya diandaikan terjadi kepatuhan para intelektual karena faktor kultural atau sesuatu yang dominan.

Sederhananya, terjadi perlawanan intelektual atas sikap dan visi filosofis yang selalu dijunjung tinggi yaitu kebebasan. Dalam konteks ini dapat dikatakan bahwa seseorang *hacker* ingin mengikuti visi dan misi sesuai etika *hacker*. Etika *hacker* disini yang dimaksud adalah melawan sikap pemimpin cenderung untuk mengambil kebijakan dapat merugikan rakyatnya. Dengan gejala seperti itu, sangat tidak mungkin untuk menciptakan prakondisi bagi revolusi pembebasan menuju masyarakat tanpa kelas seperti yang dibayangkan oleh para Marxian.

Menghadapi fenomena demikian, Gramsci menawarkan adanya blok solidaritas untuk melawan rezim fasis. Mekanismenya adalah menggalang seluas mungkin munculnya kekuatan intelektual yang memiliki visi dan sikap dalam mendukung kebebasan. Penggalangan tersebut yaitu membentuk sebanyak mungkin komunitas *hacker* untuk mendukung sesuatu kebebasan. Di sini Antonio Gramsci membedakan dua corak intelektual yaitu tradisional dan organik. Dalam konteks penelitian ini, *hacker* dikaitkan dengan kalangan intelektual organik. Kaum

¹² Nezar Patria dan Andi Arief. 2015. Antonio Gramsci : Negara & Hegemoni. Yogyakarta, Pustaka Pelajar. Hlm 21

intelektual organik ini mempunyai sifat perlawanan karena selalu melawan sistem yang ada. Salah satu komunitas yang selalu memunculkan perlawanan yaitu *hacker* karena berani melawan sistem

Menurut Gramsci ketika intelektual organik ini mengembangkan kegiatan yang produktif dan dalam pengertian ini aktivitas mereka tetap dalam dunia kebutuhan pada klas kapitalis, Ciri-ciri dari kelompok kaum intelektual organik adalah yang pertama, mereka menjadi suatu kategori pada waktu sejarah yang sama sebagai suatu klas baru yang menciptakan dan mengembangkan dirinya. Dalam konteks ini muncul sejarah *hacker* yang muncul pada saat jaringan dan komputer sekitar tahun 1960. Kedua, intelektual organik memberikan klas ini homogenitas dan suatu kesadaran akan fungsinya sendiri bukan pada ekonomi saja, namun juga pada lapangan sosial dan politik. Saat ini dan untuk kedepannya peran *hacker* di kalangan masyarakat akan sangat dibutuhkan,

Tipe intelektual organik ini, mengakui hubungan mereka dengan kelompok sosial tertentu dan memberikannya homogenitas serta kesadaran tentang fungsinya, seperti di bidang *hacker*. Intelektual organik adalah intelektual yang berasal dari klas tertentu yang bersifat melawan. Kelompok ini berpenetrasi sampai ke kelompok masyarakat. Mereka menghegemoni sebuah pandangan dunia yang baru terhadap masyarakat dan menciptakan kesatuan yang melawan ideologi pada umumnya. Hal ini tidak berarti bahwa sebuah kebudayaan baru muncul saja dari produksi, melainkan harus menentang *common sense* dari cara-cara kelompok masyarakat berfikir yang mempunyai intelektual tradisional.

“kebutuhan kontak antar kaum intelektual dan bersahaja bukan untuk membatasi aktivitas ilmiah dan mempertahankan kesatuan pada tingkat massa yang rendah, tetapi justru untuk membangun suatu blok intelektual moral yang memungkinkan kemajuan intelektual massa, bukan intelektual kecil (dikutip dalam bellamy, 1990;199) “

Maksud dari pernyataan di atas adalah bahwa meskipun ada perbedaan prinsip antara kaum intelektual organik dan tradisional, kedua hal tersebut masih mempunyai kaitan yang sama. Seperti contohnya jika dikaitkan dengan penelitian ini, bahwa komunitas *hacker* yang merupakan kelas melawan dominasi, dapat membangun atau merubah pemikiran para kaum tradisional bahwa intelektual organik tidak seperti yang mereka pikirkan.

Fungsi profetis kaum intelektual organik adalah membentuk budaya perlawanan masyarakat dengan membangkitkan kesadaran kritisnya agar sanggup merebut posisi-posisi vital tanpa harus terjebak pada perlawanan terbuka dengan hubungan di luar dunia *hacker*. Selain tidak strategis, *hacker* nantinya juga akan segera ditumpas keberadaannya dengan jalan hukum.

Tatanan hegemonis menurut Gramsci, tidak perlu masuk ke dalam institusi (lembaga) ataupun praktik liberal sebab hegemoni pada dasarnya merupakan suatu totalitarianism dalam arti ketat. Contohnya komunitas *hacker* yang tidak memiliki kaitannya dengan institusi.

Gramsci menangkap 3 kategori penyesuaian yang berbeda yaitu rasa takut, karena terbiasa, dan karena kesadaran atau persetujuan¹³.

1. Anak muda menyesuaikan diri karena takut akan konsekuensi-konsekuensi bila ia tidak menyesuaikan, Di sini konformitas ditempuh melalui penekanan dan sanksi-sanksi yang menakutkan.
2. Anak muda menyesuaikan diri mungkin karena terbiasa mengikuti cara-cara tertentu. Konformitas dalam hal ini merupakan soal partisipasi yang tidak terefleksikan dalam hal

¹³ Nezar Patria dan Andi Arief. 2015. Antonio Gramsci : Negara & Hegemoni. Yogyakarta, Pustaka Pelajar. Hlm 60.

bentuk aktivitas yang tetap, sebab orang menganut pola-pola tingkah laku tertentu dan jarang dimungkinkan untuk menolak.

3. Konformitas yang muncul dari tingkah laku mempunyai tingkat-tingkat kesadaran dan persetujuan dengan unsur tertentu dalam masyarakat anggota komunitas.

Bagi Gramsci, hegemoni melalui konsensus muncul melalui komitmen aktif atas kelas sosial yang secara historis lahir dalam hubungan produksi. Untuk itu, Gramsci mengatakan secara tak langsung konsensus sebagai “komitmen aktif” yang didasarkan pada adanya pandangan bahwa posisi tinggi yang ada sah. *Hacker* ini muncul karena adanya prestasi yang berkembang dalam produksi teknologi. Pandangan ini sependapat oleh Gramsci yang mengatakan, konsensus ini secara historis “lahir” (disebabkan oleh) karena prestasi yang berkembang dalam dunia produksi.

Sebuah konsensus yang diterima oleh kelas pekerja bagi Gramsci pada dasarnya bersifat pasif. Kemunculan konsensus bukan karena kelas yang terhegemoni menganggap struktur sosial yang ada itu sebagai keinginan mereka. Justru sebaliknya, hal tersebut terjadi karena mereka kekurangan basis konseptual, sehingga membentuk kesadaran yang memungkinkan mereka memahami realitas sosial secara efektif.

Gramsci Menekankan bahwa pertentangan kelas itu secara efektif dinetralisasikan dalam masyarakat kapitalis lanjut. Sebab dengan pengawasan yang ketat dari kaum Borjuis, pertentangan itu melemah dan menjadi keinginan akan gaji atau upah yang lebih baik. Pertentangan tinggallah sebuah ilusi. Ini menurut Gramsci merupakan “konsensus” terselubung dan hanya memperkuat hegemoni Borjuis dengan mengaburkan sifat-sifat yang sesungguhnya. Inilah kemudian yang menurut Gramsci disebut gejala integrasi budaya.

Ada dua hal mendasar menurut Gramsci menjadi biang keladi integrasi budaya ini. Pertama pendidikan di satu pihak dan mekanisme

kelembagaan di lain pihak. Gramsci mengatakan bahwa pendidikan sekarang tidak pernah menyediakan kemungkinan membangkitkan kemampuan untuk berfikir secara kritis dan sistematis bagi kaum buruh. Di lain pihak, mekanisme kelembagaan seperti komunitas *hacker* menjadi tangan-tangan kelompok yang berkuasa untuk menentukan ideologi yang mendominasi. Bahasa menjadi sarana penting untuk melayani fungsi hegemonis itu. Konflik sosial yang ada dibatasi baik intensitas maupun ruang lingkungannya, karena ideologi yang ada membentuk keinginan-keinginan, nilai-nilai dan harapan menurut sistem yang telah ditentukan.

Ada tiga tingkatan hegemoni yang dikemukakan Gramsci, yaitu hegemoni total (*integral*), hegemoni yang merosot (*decadent*) dan hegemoni yang minimum¹⁴.

Pertama, hegemoni *integral*. Hegemoni *integral* ditandai dengan afiliasi massa yang mendekati totalitas. *Hacker* menunjukkan tingkat kesatuan moral dan intelektual yang kokoh. Hal ini tampak dalam hubungan antara *hacker*. Hubungan tersebut tidak diliputi dengan kontraktasi dan antagonism baik secara sosial maupun etis.

Kedua, hegemoni yang merosot (*decadent hegemony*). Dalam masyarakat kapitalis modern, dominasi ekonomis borjuis menghadapi tantangan berat. *Hacker* menunjukkan adanya potensi disintegrasi di dalam sebuah komunitas. Dengan sifat potensial ini dimaksudkan bahwa disintegrasi itu tampak dalam konflik yang tersembunyi. “di bawah permukaan kenyataan sosial”. Artinya sekalipun sistem yang ada telah mencapai kebutuhan atau sasarannya, namun “mentalitas” massa tidak sungguh-sungguh selaras dengan pemikiran yang dominan dari subjek hegemoni. Karena itu, integrasi budaya maupun politik mudah runtuh. Situasi demikianlah yang disebut *decadent hegemony*.

¹⁴ Nezar Patria dan Andi Arief. 2015. Antonio Gramsci : Negara & Hegemoni. Yogyakarta, Pustaka Pelajar. Hlm 33.

Ketiga, Hegemoni minimum (*minimal hegemony*). Bentuk ketiga ini merupakan bentuk hegemoni yang paling rendah dibanding dua bentuk di atas. Hegemoni bersandar pada kesatuan ideologis antara elit intelektual *hacker* yang berlangsung bersamaan dengan keengganan terhadap setiap campur tangan massa dalam hidup berkelompok atau berkomunitas. Dengan demikian, dalam komunitas *hacker* ada beberapa orang yang tidak mau menyesuaikan kepentingan dan aspirasi-aspirasi anggota satu dengan anggota lain. Para hacker berani mempertahankan keegoisannya untuk menunjukkan identitas yang kuat terhadap teman-temannya.

1.5.2 Teori Subkultur Anak Muda

Kata 'kultur' dalam subkultur menunjuk pada keseluruhan cara hidup yang bisa dimengerti oleh para anggotanya. Kata 'sub' mempunyai arti konotasi yang khusus dan perbedaan dari kebudayaan dominan atau mainstream. Subkultur bisa juga diartikan sebagai kebudayaan yang menyimpang dari nilai-nilai kebudayaan dominan.

Menurut Fitrah Hamdani dalam Zaelani Tammaka (2007) "Subkultur adalah gejala budaya dalam masyarakat industri maju yang umumnya terbentuk berdasarkan usia dan kelas. Secara simbolis diekspresikan dalam bentuk penciptaan gaya (*style*) dan bukan hanya merupakan penentangan terhadap hegemoni atau jalan keluar dari suatu ketegangan sosial". Subkultur lebih jauh menjadi bagian dari ruang bagi penganutnya untuk membentuk identitas yang memberikan otonomi dalam suatu tatanan sosial masyarakat industri yang semakin kaku dan kabur. Secara sosiologis, sebuah subkultur adalah sekelompok orang yang memiliki perilaku dan kepercayaan yang berbeda dengan kebudayaan induk mereka. Subkultur dapat terjadi karena perbedaan usia anggotanya, ras, etnisitas, kelas sosial, atau gender, dan dapat pula terjadi karena perbedaan estetika, religi, politik, dan seksual; atau kombinasi dari faktor-faktor tersebut. Anggota dari suatu subkultur biasanya menunjukkan

keanggotaan mereka dengan gaya hidup atau simbol-simbol tertentu. Karenanya, studi subkultur seringkali memasukan studi tentang simbolisme dan bagaimana simbol tersebut diinterpretasikan oleh kebudayaan induknya dalam pembelajarannya.

Subkultur merupakan suatu hal berdaya mobilitas mengkonstitusi objeknya dari suatu studi. Hal ini merupakan suatu istilah klasifikatori yang mencoba memetakan dunia sosial di dalam suatu tindakan terhadap representasi.¹⁵ Kedudukan subkultur tepatnya bukan diletakkan pada keakuratan pendefinisian, melainkan lebih pada hal sejauh mana subkultur itu mampu berfungsi dalam pemakainnya. Dengan kata lain, lebih pada menentukan makna sehingga dunia makin dapat dimengerti bagi para pengikutnya. Kata 'sub' bermakna sebagai istilah dan menunjukkan perbedaan dengan jelas terhadap arus budaya dominan yang terdapat di dalam suatu masyarakat. Subkultur dimaksudkan agar bagian masyarakat tertentu mampu memaknai hidup secara baruu sehingga dapat meinkmati kesadaran 'menjadi yang lain' dalam perbedaan terhadap budaya dominan masyarakat.

Kegemaran melakukan kegiatan *hacking* pada sebagian masyarakat di Indonesia juga mencerminkan sikap terhadap ketidakberdayaan karena perbedaan kelas struktur ekonomi sosial. Juga keinginan bermimpi untuk dapat menjadi bagian gaya hidup modern yang berakar pada tradisi budaya kapitalis dari negara asalnya. Melalui budayalah dengan pola gaya hidup Borjuasi sebagai akar strategis, negara-negara kapitalis memberdayakan keberlangsungan industri eknomoninya, dengan menghisap kekayaan negara-negara lemah, seperti Indonesia.

Chicago School mengidentifikasi bahwa reaksi subkultur lahir bukan sebagai fenomena reaksi individual, melainkan reaksi kelompok /

¹⁵ Mudj Sutrisno. et. al. 2006. Cultural studies : Tantangan Bagi Teori-Teori Besar Kebudayaan. Jakarta : Koekoesan. Hlm 32

kolektif terhadap problem kelas, *the baves and the haves not*. Anak muda yang mengikuti kegiatan *hacker* muncul karena adanya dorongan dari suatu fenomena yang sedang terjadi disekitarnya. Dorongan ini biasanya terjadi berasal dari kelompok kelas menengah. Dalam bahasa kategori Charles Wright, kelas dalam suatu struktur masyarakat dibagi ke dalam tiga bagian yaitu elit yang berkuasa (orang tua), Kerah putih (guru / pengajar) dan kerah biru (teman sebaya).¹⁶ Dalam model pembagian ini, keadaan kesejahteraan sosial dan ekonomi yang tercipta dinilai sebagai sangat tidak adil. Kelompok yang merasa dirugikan, karena struktur ciptaan sangat berperan menyebabkan kondisi ini, berusaha dengan keterbatasan yang ada tetap ingin dapat menikmati hidup dengan cara melakukan redefinisi terhadap budaya atau menjadi subkultur, sehingga merasa nyaman dengannya. Subkultur ini mempunyai sifat yang menyimpang dari para anak muda di Amerika. Dulu, di Amerika banyak kaum urban yang tidak memiliki pekerjaan dan selalu membuat kejahatan di negara tersebut. Dalam konteks ini dapat dilihat *hacker* yang mempunyai sifat menyimpang.

Dalam konteks ini, berbagai skenario diajukan terkait dengan karakter “penyimpangan” yang diantaranya adalah¹⁷ :

1. Suatu penolakan dari inversi nilai-nilai kerja, kesuksesan dan uang pada kelas menengah yang ditetapkan oleh orang-orang usia muda dari kelas pekerja untuk mengatasi berbagai kecacatan dalam konteks tersebut (Cohen : 1955)
2. Penetapan dan penekanan pada nilai-nilai bawah tanah dari kelas pekerja, khususnya nilai-nilai waktu luang, hanyalah penyimpangan

¹⁶ Ibid., hlm 41

¹⁷ Barker Chris. 2005. Cultural Studies : Teori dan praktik. Yogyakarta : PT. Bintang Pustaka, hlm 40

dari perspektif pengendali kelas sosial kelas menengah (Matza dan Sykes, 1961; Miller, 1958)

3. Usaha orang-orang muda kelas pekerja untuk menetapkan nilai-nilai kesuksesan, kekayaan dan kekuasaan (Merton, 1938) dan atau nilai-nilai hiburan dan hedonisme (Cloward dan Olin, 1960) melalui jalur alternatif yang disepakati secara sosial, namun terhalangi oleh struktur kelas.

Teori subkultur sebenarnya dipengaruhi kondisi intelektual (*intellectual heritage*) aliran *Chicago*, konsep Anomie Robert K. Merton dan Solomon Kobrin yang melakukan pengujian terhadap hubungan antara gang jalanan dengan laki-laki yang berasal dari komunitas kelas bawah (*lower class*).

Hasil pengujiannya menunjukkan bahwa ada ikatan antara hierarki politis dan kejahatan terorganisir. Karena ikatan tersebut begitu kuat sehingga Kobrin mengacu kepada "Kelompok Pengontrol Tunggal" (*single controlling group*) yang melahirkan konsep komunitas integrasi yaitu *hacker*. Dalam kepustakaan kriminologi dikenal dua teori *sub-culture*, yaitu:

1. Teori *delinquent sub-culture*

Teori ini dikemukakan Albert K. Cohen dalam bukunya *delinquent boys* (1955) yang berusaha memecahkan masalah bagaimana kenakalan subkultur dimulai dengan menggabungkan perspektif teori Disorganisasi Sosial dari Shaw dan McKay, teori *Differential Association* dari Edwin H. Sutherland dan teori Anomie Albert K. Konklusi dasarnya menyebutkan bahwa perilaku *delinkuen* di kalangan remaja, merupakan cermin ketidakpuasan terhadap norma dan nilai kelompok kelas menengah yang mendominasi kultur.

Kondisi demikian mendorong adanya konflik budaya yang oleh Albert K. Cohen disebut sebagai “*Status Frustration*”. Akibatnya, timbul keterlibatan lebih lanjut anak-anak muda dan berperilaku menyimpang yang bersifat “*nonutilitarian, malicious and negativistic* (tidak berfaedah, dengki dan jahat)”. Konsekuensi logis dari konteks diatas, karena tidak adanya kesempatan yang sama dalam mencari status sosial pada struktur sosial maka para remaja kelas bawah akan mengalami problem status di kalangan remaja.

2. Teori *differential opportunity*

Teori perbedaan kesempatan (*differential opportunity*) dikemukakan Richard A. Cloward dan Leyod E. Ohlin dalam bukunya *Delinquency and Opportunity: a Theory of Delinquent Gang* (1960) yang membahas perilaku delinkuen kalangan remaja (gang) di Amerika dengan perspektif Shaw dan McKay serta Sutherland. Pada dasarnya, teori *Differential Opportunity* berorientasi dan membahas penyimpangan di wilayah perkotaan dimana hacker banyak bermunculan pada pemukiman ini. Penyimpangan tersebut merupakan fungsi perbedaan kesempatan yang dimiliki anak-anak untuk mencapai tujuan *legal* maupun *illegal*. Untuk itu, Cloward dan Ohlin mengemukakan 3 (tiga) tipe kenakalan Subkultur, yaitu :

(a) *Criminal Sub-culture*, bilamana masyarakat secara penuh berintegrasi. Hal tersebut akan berlaku jika kelompok para remaja yang belajar dari orang dewasa. Aspek itu berkorelasi dengan organisasi kriminal. Kriminal subkultur menekankan aktivitas yang menghasilkan keuntungan materi, uang atau harta benda dan berusaha menghindari penggunaan kekerasan.

(b) *Retreatist Sub-culture*, dimana remaja yang melakukan *hacking* tidak memiliki struktur kesempatan dan lebih banyak melakukan perilaku menyimpang.

(c) *Conflict Sub-culture*, terdapat dalam suatu masyarakat yang tidak terintegrasi, sehingga suatu organisasi menjadi lemah. Kelompok *sub-culture* demikian ini cenderung memperlihatkan perilaku yang bebas. Dalam konteks ini ada sebagian individu *hacker* yang melakukan aktivitas *hacking*-nya di luar komunitas sehingga tidak terkontrol oleh organisasinya, sehingga melakukan sesuai dengan kemauan mereka sendiri secara bebas.

Bersamaan dengan perkembangan penelitian, ada tradisi dari Inggris yaitu *mazhab Birmingham*. Menurut *mazhab* dari Inggris tersebut, subkultur tidak selalu menyimpang dan berbuat jahat, melainkan menunjukkan identitas yang berbeda dengan yang lain. *Hacker* yang mengerti akan etika berinternet dan menggunakan teknologi secara baik dan benar termasuk *Mazhab Birmingham*. Kajian mengenai subkultur ini telah dipelopori oleh *Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCG)* di Universitas Birmingham pada tahun 1970-an, yang memandang subkultur sebagai budaya perlawanan yang harus diberi tempat

Di Indonesia, perbedaan kelompok yang mengenal IT dan gagap teknologi masih sangat terlihat secara jelas. Hal ini disebabkan oleh rendahnya nasionalisme terutama para pemimpin / pejabat, yang mengakibatkan tidak terciptanya politik yang sehat, kebobrokan hukum yang justru menyebarkan ketiakadilan dengan melakukan edukasi kepada bangsa, kemelaratan dan keputusan yang dapat merugikan rakyatnya. Solusi terhadap perbedaan kelas ekonomi sosial yang tidak adil tersebut hingga kini belum dapat memanfaatkan variabel-variabel kepribadian, jadi diri dan budaya bangsa karena individu-individu kaum muda berkepribadian terbelakang, maka terjadilah dominasi konsumsi gaya hidup yang mengimpor dari bangsa-bangsa maju.

Menurut Dick Hebdige dari *Birmingham school British Cultural* dapat dikatakan bahwa *hacker* merupakan subkultur pemuda berasal dari

kelas pekerja sebagai tanggapan atas kehadiran jaringan yang awalnya dikembangkan dalam konteks phreaking selama tahun 1960. Barker bahkan mengidentifikasi adanya lima fungsi di mana subkultur mengambil bagian tugas penyelamatan yaitu¹⁸ ;

1. Memberikan solusi magis (mujarab) terhadap problematika struktur sosial. *Hacker* mampu mencari celah keamanan dan memberitahukannya kepada pemilik jaringan agar segera melakukan perbaikan. Dengan demikian, jaringan lemah yang rentan menjadi target *black hacker* dapat segera ditutupi dan mencegah *black hacker* merusak sistem yang ada.
2. Menawarkan bentuk identitas kolektif berbeda dari yang tercipta di sekolah dan tempat kerja. Dalam segi ini teknologi telah dimanfaatkan hacker untuk mengembangkannya. Dari kegiatan tersebut hacker mampu menghasilkan sebuah produk dan mendistribusikan karyanya seperti *website*, database, software, dan lain lain untuk mendapatkan keuntungan.
3. Memenangkan ruang bagi pengalaman dan naskah alternatif terhadap realitas sosial. Anak muda memiliki pengalaman berbagai macam aktivitas *hacking* yang dapat diterapkan pada kehidupan sosialnya baik itu untuk kegiatan positif.
4. Memberikan sejumlah aktivitas waktu luang bermakna, bertolak belakang dari yang terdapat di sekolah dan tempat kerja. *Hacker* membentuk suatu komunitas untuk menjaring anak muda agar mempunyai kegiatan yang bermanfaat dan jauh dari kegiatan cracking.
5. Melengkapi solusi terhadap dilema eksistensial identitas. Anak muda selalu dikaitkan dengan masa transisi dimana mereka mempunyai

¹⁸ Chris, Barker. 2005. *Cultural Studies : Teori dan praktik*. Yogyakarta : PT. Bintang Pustaka, hlm 40

hubungan sosial baik buruk dan baik kepada teman sebayanya. Untuk mengatasi hubungan sosial yang buruk, maka anak muda tersebut mempunyai identitas yang lain di dunia maya agar memperoleh simpati sosial.

Telaah lebih lanjut terhadap subkultur, menunjukkan hal ini terjadi karena peta sosial yang tidak berimbang antara kelas pekerja dewasa (*parent working class*) beserta kaum muda anak-anak mereka dengan kelas berkuasa yang mengatur (*rulling class*), sebagai konsekuensinya terciptalah budaya dominan atau hegemonik atau *the ruling class*. Tentu saja kaum muda lebih progresif dalam menanggapi keadaan tidak adil tersebut dibanding pada orang tua mereka yang berasal dari kelas pekerja biasa, maka muncullah subkultur dengan tatanan ritualitas simboliknya.

1.6 Metode Penelitian

Pada bagian ini, dijelaskan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi yang berupaya mengungkap kebudayaan subkultur anak muda *hacker* di dunia maya. Etnografi merupakan salah satu istilah yang merujuk pada penelitian kualitatif. Etnografi diartikan sebagai usaha mendeskripsikan kebudayaan dan aspek-aspeknya dengan mempertimbangkan latar belakang permasalahan secara menyeluruh (Spradley, 2007)¹⁹. Etnografi sebagai bentuk penelitian memiliki beberapa karakteristik, yaitu selalu menekankan pada penggalian alamiah fenomena sosial yang khusus; memiliki data yang terstruktur; rancangan penelitiannya bersifat terbuka; dalam melakukan penelitian, peneliti bertindak sebagai instrumen yang berupaya menggali data yang dibutuhkan terkait dengan fokus penelitian; kasus yang diteliti cenderung sedikit atau bahkan hanya satu kasus yang kemudian dikaji secara mendalam; analisis data tentang makna dan fungsi perilaku manusia ditafsirkan secara eksplisit dalam bentuk

¹⁹ James P Spradley. 2007. Metode Etnografi.. Yogyakarta : Tiara Wacana Yogya, Hlm 35

deskripsi dan penjelasan verbal; etnografi tidak menggunakan analisis statistik namun tidak berarti menolak data yang berupa angka - angka.

Penelitian ini menggunakan metode etnografi untuk mengungkapkan fakta subkultur hacker anak muda di dunia maya. Kebudayaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu momen kebudayaan yaitu tradisi *hacker* anak muda yang akan dikaji secara mendalam.

Etnografer membuat kesimpulan budaya dari tiga sumber : (1) dari yang dikatakan orang, (2) dari cara orang bertindak; dan (3) dari berbagai artefak yang digunakan orang²⁰. Mulanya, masing-masing kesimpulan budaya hanya merupakan suatu hipotesis mengenai hal yang diketahui orang. Hipotesis ini harus diuji secara berulang-ulang sampai etnografer itu merasa relatif pasti bahwa orang-orang itu sama-sama memiliki sistem makna budaya yang khusus.

Adapun fakta dalam penelitian ini adalah satuan *lingual* yang terkandung dalam tradisi *hacking* yang dilaksanakan oleh anak-anak muda. Metode etnografi yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada metode etnografi yang dikemukakan oleh Spradley (2007) yang disebut analisis maju bertahap terdiri atas lima prinsip, yaitu peneliti dianjurkan hanya menggunakan satu teknik pengumpulan data; mengenali langkah-langkah pokok dalam teknik tersebut., misalnya 12 langkah pokok dalam wawancara etnografi dari Spardley; setiap langkah pokok dijalankan secara berurutan; praktik dan latihan harus selalu dilakukan; memberikan *problem solving* sebagai tanggung jawab sosialnya. Langkah-langkah tersebut yaitu, (1) menetapkan seorang informan, (2). mewawancarai seorang informan, (3). membuat catatan etnografis, (4) mengajukan pertanyaan deskriptif, (5) melakukan analisis wawancara etnografis, (6) membuat analisis domain, (7) mengajukan pertanyaan struktural, (8) membuat analisis taksonomik, (9) mengajukan pertanyaan kontras, (10) membuat analisis komponen, (11) menemukan tema-tema budaya, (12) menulis sebuah etnografi

²⁰ *ibid.*, hlm. 40

Dimana analisis data dilakukan sejak tahap pengumpulan data dan secara bertahap terus dilakukan hingga akhir penelitian. Akhir penelitian ditentukan sepenuhnya oleh peneliti, hal ini karena dalam penelitian etnografi tidak dapat diperoleh hasil penelitian yang sempurna yang dapat melaporkan kebudayaan di wilayah penelitiannya secara utuh dan menyeluruh.

1.6.1 Tipe Penelitian

Sejalan dengan uraian diatas maka tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif yang bersifat interpretatif. Pendekatan interpretatif memandang metode penelitian ilmiah tidaklah cukup untuk dapat menjelaskan “misteri” pengalaman manusia sehingga diperlukan unsur manusiawi yang kuat dalam penelitian.

Istilah penelitian kualitatif menurut Miles pada mulanya bersumber pada pengamatan kualitatif yang dipertentangkan dengan pengamatan kuantitatif.²¹ Lalu mereka mendefinisikan bahwa metodologi kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam bahasanya dan dalam peristilahannya. Penelitian kualitatif memiliki ciri atau karakteristik yang membedakan dengan penelitian jenis lainnya.

Realitas menurut pendekatan kualitatif adalah sesuatu yang subjektif. Untuk dapat mengungkap secara mendalam pengalaman para informan, perlu suatu hubungan yang lebih dekat dengan informan. Asumsi dasar pendekatan ontologis, epistemologis, aksiologis, dan metodologis yang diuraikan oleh Creswell (2002) dapat menjelaskan argumentasi peneliti dalam menggunakan pendekatan ini.

1.6.2 Setting Sosial

²¹ Ibid., hlm 41

Penelitian ini dilakukan di Surabaya, karena sebagai tempat pemasaran yang strategis bagi inovasi teknologi serta merupakan kota metropolitan yang berkembang menuju kota “*cyber city*” dengan tingginya akan teknologi dan informasi mulai dari segi pemasaran hingga inovasi yang meningkat tiap tahunnya. Praktis, kota Surabaya menjadi potensi bertumbuhnya dan menjadi sarang komunitas *hacker*. Komunitas yang akan dipilih sebagai tempat penelitian yaitu Surabaya Hacker Link yang telah berdiri sejak tahun 2002.

1.6.3 Teknik Pengumpulan Data

1.6.3.1 Data Primer

1. Indepth Interview

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yang pertama yaitu wawancara mendalam secara terbuka, dimana informan mengetahui kehadiran pewawancara sebagai peneliti yang bertugas melakukan wawancara di lokasi penelitian. Wawancara atau interview adalah suatu bentuk komunikasi verbal semacam percakapan yang memerlukan kemampuan responden untuk merumuskan buah pikiran serta perasaannya dengan tepat. Melalui wawancara mendalam maka akan terjadi komunikasi antara pewawancara dan informan, dari sini informan dapat menceritakan pengalaman, penafsiran terhadap kejadian yang dia alami. Selain itu dari wawancara mendalam ini peneliti dapat mengetahui bagaimana suatu realitas sosial dipandang oleh objek penelitian sehingga peneliti dapat mengetahui gambaran tentang dunia objek yang diteliti. Dari wawancara ini maka peneliti dapat melihat secara objektif mengenai masalah yang diteliti. Wawancara juga berguna sebagai pelengkap metode pengumpulan data yang lainnya. Dengan wawancara peneliti memperoleh gambaran yang lebih hidup dan realistis dari cerita yang dipaparkan oleh informan.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu prosedur pengumpulan data primer yang dilakukan dengan cara melihat mengamati dan mencatat perilaku maupun pembicaraan subjek dan setting sosial penelitian dengan menggunakan pedoman observasi. Observasi dapat dilakukan bersamaan dengan wawancara namun pada umumnya observasi dilakukan terpisah dengan wawancara agar data yang dihasilkan lebih akurat dan juga peneliti dapat berfokus pada tindakan atau pembicaraan objek penelitian.

1.6.3.2 Data Sekunder

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data sekunder dari berbagai buku, dokumen dan tulisan yang relevan untuk menyusun konsep penelitian serta mengungkap obyek penelitian. Studi kepustakaan dilakukan dengan banyak melakukan telaah dan pengutipan berbagai teori yang relevan untuk menyusun konsep penelitian. Studi kepustakaan juga dilakukan untuk menggali berbagai informasi dan data faktual yang terkait atau merepresentasikan masalah-masalah yang dijadikan obyek penelitian, yaitu subkultur anak muda *hacker* di dunia maya.

1.6.4 Penentuan informan

Subyek yang dipilih dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan tertentu dengan sifat-sifat yang diketahui sebelumnya. Dalam pemilihan subyek ini, mengacu pada spradley, sebagaimana Feisal didasarkan atas pertimbangan²² : (1) mereka menguasai dan memahami sesuatu melalui proses inkulturasi, sehingga sesuatu itu bukan sekedar diketahui tapi juga dihayati (2) mereka tergolong masih berkecimpung

²² Deddy Mulyana. 2004. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya. Hlm 57

atau terlibat pada kegiatan yang diteliti. (3) mereka yang mempunyai kesempatan dan waktu memadai untuk dimintai informasi. (4) mereka yang tidak cenderung menyampaikan informasi dari kemasannya sendiri. Subyek penelitian ini adalah para *hacker* yang bergabung dalam sebuah komunitas Surabaya Hacker Link yang berada dalam dunia maya. Subyek informan tersebut merupakan anak muda yang mengikuti kegiatan *hacking*.

Dalam penelitian ini, informan dipilih menggunakan cara purposive sampling dimana informan dipilih secara sengaja untuk memenuhi kriteria tertentu. W. Laurence Neumann menyatakan bahwa *purposive sampling* yang memiliki prinsip “*get all possible cases that fit parcticular criteria, using various methods*”.²³ Hal ini dilakukan agar informan sungguh-sungguh mewakili atau bersifat representatif terhadap fenomena yang dipelajari.

Adapun subyek dalam penelitian ini memiliki kriteria yang harus dipenuhi yakni ;

1. Anggota komunitas Surabaya Hacker Link yang mampu mengoperasikan internet.
2. Paham bahasa pemrograman komputer dan dapat melakukan *hacking* maupun *cracking*.
3. Mempunyai latar belakang sosial yang berbeda-beda, tentunya dalam hal ini, nantinya peneliti dapat memperoleh data yang bervariasi dan kaya akan makna dari masing-masing informan.

Para subyek tersebut adalah ahli *hacking* dalam bidang komputer, menguasai seluk beluk dalam dunia maya, dan tergabung dalam komunitas Surabaya Hacker Link. Oleh karenanya dalam menentukan subyek penelitian dalam penelitian ini adalah sebuah komunitas *hacker* yang

²³ M Ibid., hlm. 15

jaringannya dalam dunia maya. Sehingga, mengetahui betul bagaimana seluk beluk para *hacker* melakukan tindak *hacking* dalam dunia *cyber*.

Selain data utama, peneliti juga mencari sumber-sumber data lain yang dijadikan data tambahan. Perkembangan yang sudah semakin maju pesat serta telah mampu menjawab berbagai kebutuhan masyarakat saat ini memungkinkan para akademisi untuk dapat menjadikan media online seperti internet sebagai salah satu medium atau ranah yang sangat bermanfaat bagi penelusuran berbagai informasi. Sehubungan dengan hal tersebut, metode penelusuran data online juga peneliti gunakan sebagai penambahan data. Hal ini dikarenakan selain komunitas *hacker* berhubungan erat dengan jaringan internet, peneliti juga dapat memanfaatkan data informasi online yang berupa data maupun informasi secara cepat dan akurat.

1.6.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses yang terpenting dalam suatu penelitian karena dengan adanya teknik analisis data ini dapat mempermudah kita membaca suatu hasil penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian ini merupakan kajian subkultur anak muda dengan mengamati kegiatan dan pemaknaan *hacking* bagi *hacker* yang tergabung dalam komunitas Surabaya Hacker Link. Data yang telah terkumpul nantinya akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis tema. Analisis tema meliputi pencarian hubungan di antara domain dan bagaimana domain-domain itu dihubungkan dengan budaya secara keseluruhan (Spradley, 1997)²⁴. Analisis tema atau *discovering cultural themes*, sesungguhnya merupakan upaya mencari “benang merah” yang mengintegrasikan lintas domain yang ada (Sanapiah Faisal, 1990)²⁵. Data yang diperoleh juga

²⁴ James P Spradley, op. cit. hlm 28

²⁵ Ibid, hlm 51

dibuat dalam bentuk mapping (pemetaan) hasil penelitian untuk lebih mempermudah pembaca dalam mengetahui dan memahami tentang hasil yang didapat dari lapangan untuk kemudian dapat ditarik sebuah hipotesis dari permasalahan yang diangkat.

1.6.6 Kerangka Berpikir

