

PERGESERAN NILAI MORAL DALAM MEME “KIDS ZAMAN NOW”

Oleh: Noveria Anggraeni Fiaji
Pusat MPK Universitas Brawijaya
novafiaji@ub.ac.id

Abstrak

Tulisan ini akan mengaji pergeseran nilai/ karakter anak zaman sekarang “*kids zaman now*” dengan anak zaman dahulu “*kids zaman old*” melalui meme-meme yang telah beredar luas di media sosial. Setiap meme berisi wacana yang berisi perbandingan antara generasi zaman dahulu dan sekarang. Dari proposisi tersebut akan dilihat, dinilai, serta dibandingkan berdasarkan unsur positif dan negatif dari pesan moral yang disajikan. Hasil yang diperoleh dari kedua proposisi tersebut menjelaskan bahwasannya pergeseran nilai moral terjadi secara signifikan antara generasi dulu dan sekarang. Unsur moral negatif selalu berada pada proposisi “*kids zaman now*” dan unsur positif selalu ditekankan pada “*kids zaman old*”. Dari sebagian banyak *meme* yang digunakan sebagai data, salah satu faktor yang menyebabkan pergeseran nilai moral tersebut adalah teknologi modern (gawai).

Kata Kunci: Teknologi, Pergeseran Nilai Moral, “Kids Jaman Now”

Abstract: This paper will examine the shift in the values / character of children of today's "kids zaman now" with the ancient children "kids zaman old" through memes that have been widely circulated in social media. Each meme contains a discourse that compares between generations past and present. From the proposition will be seen, assessed, and compared based on the positive and negative elements of the moral message presented. The results obtained from both propositions explain that the shift in moral values occurs significantly between generations past and present. Negative moral elements always lie in the proposition of "kids of the times" and positive elements are always emphasized on "kids age old". Of the many memes used as data, one of the factors that led to the shift in moral values is modern technology (gawai).

Keywords: Technology, Moral Value Shift, "Kids Now"

PENDAHULUAN

“*Kids Zaman Now*” sedang menjadi istilah yang sangat populer di masyarakat akhir-akhir ini, lucunya meskipun dari segi ejaan bahasa Indonesia terdapat kesalahan, tetapi ejaan ini tetap digunakan hingga saat ini. Menurut ejaan bahasa Indonesia kata “jaman” seharusnya menjadi “jaman”. Kata *kids* seperti yang kita ketahui merupakan kata dari bahasa Inggris yang apabila diartikan ke dalam bahasa Indonesia merujuk pada anak-anak, bocah, atau anak muda. Oleh karena itu, arti kata “*Kids Zaman Now*” dimaksudkan oleh masyarakat untuk menyebut anak muda zaman sekarang dan merupakan sebuah guyonan terhadap segala tingkah dan perilaku mereka. Adanya julukan tersebut muncul dari salah satu akun yang mengaku-ngaku sebagai Seto Mulyadi yang diketahui merupakan pemerhati dan psikolog anak yang juga menjabat sebagai ketua Komisi Nasional Perlindungan Anak yang kala itu diminta untuk mengkritisi perilaku anak di era modern saat ini. Setelah “*Kids Zaman Now*” viral, beredarlah meme-meme yang kemudian membandingkan antara kehidupan atau perilaku “*Kids Zaman Now*”

dengan “*Kids Zaman Old*”. Ironisnya, generasi zaman sekarang tidak merasakan bahwasannya istilah tersebut terkesan sarkasme untuk digunakan sebagai meme di media sosial.

Media sosial sendiri merupakan produk dari perkembangan teknologi dan salah satu sarana yang paling efektif untuk menyebarluaskan berbagai macam kreativitas masyarakat. Salah satu kreativitas yang sangat populer di masyarakat adalah meme. Kata *meme* sangat populer di dunia maya, menurut KBBI, *meme* merupakan cuplikan gambar dari acara televisi, film, dsb. atau gambar-gambar buatan sendiri yang dimodifikasi dengan menambahkan kata-kata atau tulisan-tulisan untuk tujuan melucu atau menghibur. Berkaitan dengan beredar luasnya meme dan kritik masyarakat terhadap realitas sosial yang terjadi pada anak muda zaman sekarang. Artikel ini akan melihat nilai moral apa saja yang mulai mengalami perubahan pada anak muda zaman sekarang sehingga dapat menciptakan nilai karakter tertentu dengan dibandingkan dengan anak muda zaman dahulu.

Moral berasal dari bahasa latin *mos* (jamak: *mores*) yang berarti:

kebiasaan, adat (Bertenz 2007:4). Tindakan moral yaitu kemampuan untuk melakukan keputusan dan perasaan moral ke dalam perilaku-perilaku nyata. Tindakan moral ini perlu difasilitasi melalui lingkungan sosial yang kondusif dan pembinaan moral, agar tercipta perkembangan moral dalam pergaulan sehari-hari (Budiningsih, 2008:7). Kemampuan untuk melakukan keputusan dan perasaan moral ke dalam perilaku masyarakat perlu adanya karakter kuat dalam diri manusia untuk mampu melakukan semuanya dengan penuh kesadaran, bukan dengan paksaan. Sehingga artikel ini ditulis untuk mengetahui perbandingan anak muda zaman sekarang dan dahulu setelah adanya gawai yang memungkinkan terjadinya pergeseran nilai moral dan karakter pada anak muda masa kini.

METODOLOGI

Data dalam penelitian ini adalah wacana meme yang di dalamnya terdapat perbandingan tulisan “jaman dulu” dan “jaman sekarang”. Data diperoleh dari hasil menyimak meme di media sosial yaitu Instagram dalam rentang kurun waktu selama tahun 2017 ketika meme tersebut sedang

menjadi viral di masyarakat. Data dikumpulkan dari berbagai media sosial yang terdapat tanda perbandingan “jaman dulu” dan “jaman sekarang” hingga jenuh. Data kemudian di klasifikasi berdasarkan tema untuk mempermudah analisis.

Metode analisis data yang digunakan adalah metode padan pragmatik, yaitu metode yang alat penentunya adalah mitra bicara (Sudaryanto, 2015). Adapun peneliti memosisikan diri sebagai penerima tutur yang menginterpretasikan meme-meme “jaman dulu-jaman sekarang”. Peneliti mencermati setiap meme kemudian mengelompokkan meme-meme tersebut ke dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat. Setelah itu, peneliti menginterpretasikan citra masyarakat yang tercermin dalam perbandingan nilai perilaku yang digambarkan dalam meme. Membongkar representasi perlu menggunakan pendekatan analisis wacana kritis karena representasi terkait dengan bagaimana seseorang atau sesuatu ditampilkan dalam wacana (Eriyanto, 2012).

Model analisis wacana yang digunakan adalah analisis wacana model kognisi sosial yang dikenalkan oleh van Dijk (2009) yang menjelas-

kan bahwa wacana terbentuk dari hubungan antara teks, kognisi, dan masyarakat. Menurut van Dijk kognisi penutur (dalam hal ini pembuat meme) terkonstruksi secara dinamis oleh nilai, norma, dan gambaran dalam sebuah kelompok sosial dan terwujud dalam wacana atau teks (Sudarsono, 2017:22). Teks tersebut pastilah mengandung ideologi. Ideologi sendiri merupakan struktur mental yang menyatakan kognisi sosial dan sikap kelompok masyarakat dan lembaga-lembaga sosial. Tolak ukur moral yang digunakan adalah norma-norma yang tumbuh dan berkembang di masyarakat berdasarkan ideologi yang akan disampaikan melalui kognisi penutur.

ANALISIS

Meme dalam “*kids jaman now*” berisi wacana dengan struktur perbandingan nilai moral antara anak muda zaman sekarang dan anak muda zaman dulu. Bagian “zaman dulu” berupa pernyataan yang akan dinilai nilai moralnya. Sementara itu, “zaman sekarang” mengimplikasikan bahwa nilai moral yang diungkapkan dalam proposisi pernyataan bisa jadi merupakan hal berbeda dengan keadaan zaman dulu. Pergeseran moral tersebut yang akan diungkap melalui simpulan. Berikut merupakan sampel analisis dari sebagian data meme “*kids jaman now*”



<p>Wacana dalam contoh meme (1) dapat dianalisis menjadi dua bagian, yaitu perbandingan anak muda zaman dulu dan sekarang. Pemuda jaman dahulu (1945) saat berjuang untuk kemerdekaan digambarkan sedang beramai-ramai untuk memegang tiang bendera Indonesia, sedangkan pemuda zaman millennial (2015) digambarkan sedang beramai-ramai memegang “tongsis” tongkat narsis. Dengan demikian, proposisi positif yang tercermin dalam bagian pernyataan adalah anak muda zaman dahulu bergotong-royong, berkumpul, berasama-sama untuk memperjuangkan kemerdekaan, namun adanya “zaman sekarang” mengubah proposisi positif menjadi negatif, yaitu anak muda zaman sekarang bergotong-royong, bersama, dan berkumpul untuk mencapai satu tujuan yaitu narsis bersama.</p>	<p>Wacana dalam contoh meme (2) seolah-olah menjadi bukti pendukung wacana dalam contoh meme (1). Seperti halnya wacana dalam contoh meme (1), wacana dalam contoh meme (2) akan dibagi menjadi dua bagian, yaitu perbandingan anak muda zaman dulu dan sekarang. Anak muda zaman dulu ketika akan makan berdoa terlebih dahulu. Akan tetapi, pada gambar kedua, menggambarkan kontradiksi yang berbeda. Anak zaman sekarang sebelum makan terbiasa untuk memfoto makanannya terlebih dahulu daripada berdoa. Hal tersebut menandakan adanya proposisi nilai moral positif yang dilakukan oleh anak dahulu, sedangkan terkesan negatif untuk anak pada zaman sekarang yang mengubah kebiasaan berdoa sebelum makan menjadi memfoto makanannya dulu sebelum makan.</p>
<p>Hasil dari kedua wacana meme (1) dan (2) menunjukkan adanya kecenderungan anak zaman sekarang terlalu narsisme (mencintai diri sendiri) melalui media sosial dibandingkan dengan dengan anak zaman dahulu. Lebih lanjut menurut Sadarjoen (2005) ada lima penyebab kemunculan narsis pada remaja, yaitu adanya kecenderungan mengharapkan perlakuan khusus, kurang bisa berempati dengan orang lain, sulit memberikan kasih sayang, belum mempunyai kontrol moral yang kuat dan kurang rasional. Melihat dari hal tersebut, ternyata sifat narsis yang berlebih berpeluang lebih besar untuk merubah moral serta nilai karakter dalam diri manusia menjadi kurang baik.</p>	

3.

Anak jaman sekarang



Anak jaman dulu



Cafetari

4.



Sebagaimana pada contoh wacana sebelumnya, wacana pada meme (3) dibagi menjadi dua bagian, yaitu perbandingan anak zaman dulu dan sekarang. Anak kecil zaman dahulu digambarkan dengan nilai proposisi positif yaitu sedang beramai-ramai memainkan permainan tradisional saling berinteraksi dan bekerjasama, sedangkan anak kecil zaman sekarang digambarkan dengan proposisi negatif, sedang bersama-sama bermain akan tetapi sedang memegang gawainya masing-masing tanpa adanya interaksi satu dan lainnya.

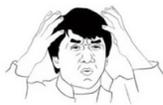
Pada contoh wacana (3) terindikasi bawasannya anak muda zaman sekarang lebih menggandrungi permainan modern melalui teknologi canggih, berupa aplikasi yang terdapat dalam gawai atau komputer. Hal ini senada dengan contoh meme wacana pada meme (4) perlakuan yang berbeda terjadi ketika anak zaman dahulu dan sekarang diberi uang. Anak muda zaman dulu mendapat nilai proposisi positif yaitu menggunakan uangnya untuk membeli kue, sedangkan proposisi negatif ditujukan kepada anak zaman sekarang yang ketika mendapat uang akan digunakan untuk bermain game di warnet atau membeli pulsa.

Dari wacana (3) dan (4) meme tersebut ada dua hal yang bisa disimpulkan. Pertama, anak zaman sekarang lebih memilih untuk memainkan permainan di gawai, daripada bermain permainan tradisional. Kedua, Anak zaman sekarang lebih intens berhubungan dengan gawai, bahkan tidak sedikit anak kecil zaman sekarang yang tidak bisa lepas dari gawai, sehingga sosialisasi dan interaksi mereka dengan teman sebayanya berkurang. Proposisi menggunakan uang untuk jajan lebih positif daripada menggunakan uang untuk bermain game atau membeli pulsa karena terkadang bermain game atau membeli pulsa membuat anak sekarang kurang menghargai waktu. Menurut Chusna (2017: 319) penggunaan gawai yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Sehingga dimungkinkan anak-anak yang memiliki kecanduan gawai akan mempunyai nilai moral yang demikian.

<p style="text-align: center;">5.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Lagu Anak Jadoel</p>  <p>1990</p> <p>Papa Uca.com</p> <p>Kuambil Buluh sebatang Kupotong sama panjang Kuraut dan kuikat dengan benang Kujadikan layang-layang... (1990)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Lagu Anak Sekarang</p>  <p>2015</p> <p>Kuambil Tongsis sebatang Kutarik panjang panjang Kuangkat dan kufoto ulang ulang Photo Selfie sama ayank... (2015)</p> </div> </div>	<p style="text-align: center;">6.</p> <p style="text-align: center;">BEDANYA</p> <p>ya penyanyi anak jaman dulu dan sekarang&Dan damp</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Jaman Dulu</p>  <p>Dari lirik 1.berpendidikan 2.anak anak banget contoh lirik "Diobok obok airnya di obok obok" Hasil nya biasanya anak sd & smp jaman dulu tuh jarang cinta cinta an ga kaya anak jaman sekarang terus selalu menggunakan bahasa yang baik dan benar</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Jaman Sekarang</p>  <p>Isi lirik 1.cinta cinta an 2.rebut rebutan pacar 3.alay Contoh lirik "Kau bidadari jatuh dari surga di hadapan ku Eeeee Hasilnya anak SD&SMP jaman sekarang dikit dikit PDKT- Pacaran -putus-langsung galau terus kalo sesan tuh bahanya "eeeee" atau "cmungudh"</p> </div> </div>
<p>Wacana meme (5) menggambarkan anak zaman sekarang lebih terbuka dalam hal percintaan daripada anak zaman dahulu. Dari wacana di atas menunjukkan adanya kritik melalui perubahan lagu yang membandingkan anak zaman dahulu dan sekarang. Proposisi positif ditujukan kepada</p>	<p>Meme pada wacana (6) juga menunjukkan adanya penegasan kembali wacana yang terindikasi pada meme (5). Pada wacana (6) proposisi positif ditujukan untuk anak zaman dahulu yaitu dari segi lirik-lirik lagu yang dinyayikan memang sesuai dengan usia anak kecil dan jauh dari unsur percintaan. Sedangkan</p>

<p>anak zaman dahulu yang memilih bermain layang-layang sebagai sarana hiburan, maka berbeda lagi halnya dengan anak zaman sekarang yang mendapat proposisi negatif, yaitu lebih memilih tongsis untuk berselfie bersama pacarnya sebagai hal yang sepertinya sudah lazim dilakukan oleh generasi muda masa kini.</p>	<p>proposisi negatif ditujukan untuk anak zaman sekarang yang lebih suka mendengarkan atau menyayikan lagu-lagu orang dewasa atau lagu-lagu yang liriknya bertema percintaan. Ironisnya, lagu yang bertema anak-anak pada zaman sekarang justru kalah laku dibanding lagu pop dewasa.</p>
---	---

Disadari atau tidak, di zaman sekarang anak-anak kecil lebih banyak mengonsumsi lagu-lagu ber lirik percintaan daripada anak zaman dahulu. Zaman dahulu, lagu anak-anak kecil tidak kalah tenarnya dibandingkan dengan lagu-lagu orang dewasa dan mendapat tempat tersendiri bagi anak-anak kecil di zaman itu. Hal yang terjadi pada generasi saat ini sebenarnya sungguh disayangkan, jangan heran dan kaget apabila anak kecil sekarang dengan usia yang masih dini sudah mengenal istilah pacaran, kemungkinan yang terjadi karena segala informasi yang mereka serap baik dari lagu yang diperdengarkan atau acara televisi tidak difilter dengan baik oleh orang di sekitarnya. Ironisnya, anak kecil yang sudah berpacaran, mendapat pemakluman dan terasa sudah biasa di zaman sekarang.

<p style="text-align: center;">7.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Anak SD jaman dulu</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Anak SD sekarang</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	<p style="text-align: center;">8.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Anak SD jaman dulu</p> <p>Lagu Anak Jadoel</p> <p>1990</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Anak SD jaman sekarang</p> <p>Lagu Anak Sekarang</p> <p>2015</p> </div> </div>
<p>Wacana pada meme ke (7) menunjukkan perbandingan dari segi gaya berpakaian seragam sekolah dan tingkah laku anak zaman sekarang dan anak zaman dulu.</p>	<p>Meme pada gambar ke (8) juga menunjukkan adanya kesamaan anak muda zaman sekarang ditingkat SD dan SMA ketika menggunakan seragam. Proposisi</p>

<p>Preposisi positif ditujukan kepada gaya berpakaian anak dahulu yang terkesan rapi. Proposisi negatif ditujukan kepada cara berpakaian anak zaman sekarang yang seolah-olah kurang rapi, kancing baju bagian atas dibuka, tidak menggunakan atribut lengkap dan berpose seksi.</p>	<p>positif masih ditujukan kepada anak muda zaman dulu dengan penggunaan seragam sekolah yang masih terkesan sopan, sedangkan proposisi negatif ditujukan kepada anak muda zaman sekarang yang menggunakan seragam sekolah secara urakan.</p>
--	---

Dalam gawai terdapat banyak fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi, dan agama (Chusna, 2017; 321). Dalam wacana di atas bisa jadi perubahan gaya berseragam anak zaman sekarang dipengaruhi oleh hal-hal yang mereka lihat pada media sosial. Mereka melakukan hal tersebut bukan tanpa alasan, kecenderungan anak muda zaman sekarang adalah menjadi follower/ pengikut. Sehingga apabila ada sesuatu yang viral atau yang sedang ramai dan hitz mereka akan mengikuti hal tersebut agar terlihat keren. Seperti contoh di atas, akhir-akhir ini seragam sekolah disulap menjada baju yang sangat ketat dan memperlihatkan bentuk tubuh. Selain itu, baju sekolah yang dikeluarkan, pendek dan ketat sedang menjadi trend sendiri di kalangan remaja zaman sekarang. Hal itu pasti bertentangan dengan baju seragam remaja zaman dahulu yang terkesan sopan. Selanjutnya, kedisiplinan pada seragam anak SD tidak terlihat pada wacana tersebut yaitu dengan tidak menggunakan atribut lengkap seperti dasi dan baju yang mulai dikeluarkan layaknya anak di bangku sekolah SMA. Hal tersebut menjadi indikasi bahwa masalah kedisiplinan, sopan santun, dan beretika sudah mulai berkurang pada generasi zaman sekarang. Menurut Fitriyani, terdapat 10 bahaya penggunaan gawai pada anak, yaitu mengganggu pertumbuhan otak, tumbuh kembang yang lambat, obesitas, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif, kecanduan, pikun digital, radiasi emisi, dan proses belajar yang tidak berkelanjutan (Kompas).

9.



10.



Pada gambar (9) dan (10) menunjukkan kebiasaan yang dilakukan ketika berkumpul. Proposisi positif ditujukan kepada anak zaman dahulu apabila berkumpul biasa berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Akan tetapi, proposisi negatif ditujukan untuk anak zaman sekarang yang malah sibuk dengan gawainya masing-masing. Istilah gawai mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat mungkin benar adanya. Dari gambar tersebut diindikasikan bahwasannya anak zaman sekarang kurang bisa menghargai seseorang yang berada di sekitarnya, dan lebih tertarik menggunakan gawai daripada berinteraksi atau bersosialisai dengan orang di sekitarnya, sehingga media sosial mampu membuat seseorang menjadi anti sosial.

SIMPULAN

Hasil analisis sampel data menunjukkan bahwa pergeseran nilai dalam wacana meme “*kids zaman now*” hampir semuanya dipengaruhi oleh salah satu hasil perkembangan teknologi, yaitu gawai. Persepsi masyarakat mencerminkan beberapa prasangka yang cenderung negatif terhadap anak zaman sekarang dibandingkan dengan anak zaman dahulu terutama mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan moral. Hal ini bisa disimpulkan bahwasannya anak zaman dahulu adalah anak yang belum menggunakan gawai dalam kehidupannya, dan anak zaman sekarang merupakan anak yang telah melibatkan sebagian hidupnya dengan gawai. Dari beberapa meme yang dijadikan data terdapat pergeseran moral yang terjadi pada anak zaman sekarang, misalnya anak zaman sekarang dengan adanya teknologi menjadi narsis, anak pada zaman sekarang lebih memilih permainan modern daripada tradisional, anak zaman sekarang lebih terbuka masalah

percintaan atau bisa dibilang sudah tidak malu-malu lagi memperlihatkan perasaannya di depan umum, berpakaian layaknya orang dewasa kurang disiplin dan sopan, menjadikan gawai sebagai kebutuhan primer daripada bersosialisasi dengan teman sejawatnya. Temuan data tersebut tidak bermaksud untuk memojokkan generasi zaman sekarang dengan segala unsur negatifnya, tetapi tujuan dari temuan tersebut agar dapat dijadikan pembelajaran bersama agar masyarakat Indonesia lebih peduli terhadap segala sesuatu yang dilakukan oleh generasi muda zaman sekarang. Hal itu tidak dapat terwujud dengan baik apabila lingkungan sekitar terutama generasi zaman dahulu tidak dapat menjadi contoh dan pendamping yang baik bagi mereka. Oleh sebab itu, sebaiknya mari bersama-sama menciptakan lingkungan yang berkualitas bagi pemuda zaman sekarang agar menjadi pemuda yang berkualitas tidak hanya dari segi kognitifnya saja, akan tetapi juga diimbangi dengan kemampuan afektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Bertens, K. 2007. *ETIKA*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- C. Asri Budiningsih. 2008. *Pembelajaran Moral*. Jakarta: PT Rineka. Cipta.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. Tulungagung: STIT AL-Muslihun
- Eriyanto. 2012. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Cetakan X. Yogyakarta: LKIS.
- Fitriyani. 5 Juli 2015. Penelitian: ini 10 Bahaya Gadget bagi Anak di bawah usia 12 Tahun. (Online), (<https://id.theasianparent.com/10-bahaya-penggunaan-gadget-pada-anak/>), diakses 29 April 2018
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2008. Jakarta: Pusat Bahasa
- Sadarjoen, S. 2005. *Konflik Marital Pemahaman Konseptual, Aktual, dan Alternatif Solusinya*. Bandung: PT
- Sudarsono, Sony Christian. 2017. *Representasi Masyarakat Indonesia Melalui Ketidakjujuran yang Tercermin dalam Meme "AWAS ITU HOAX"*. KOLITA: Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya 15.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistis*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Van Dijk, T.A. 2009. "Critical Discourse Studies: A Sociocognitive Approach". Dalam Wodak, R dan Mayer, M. (eds) *Methods of Critical Discourse Analysis*. Second Edition. London: Sage P