

BUKU NEW MEDIA DAN
DISKURSUS_Cyberprotes Media Baru,
Perlawanan Baru.pdf

New Media

Diskursus Sosial, Budaya, Politik,
dan Ekonomi dalam Ruang Virtual

Teknologi itu diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia, namun seiring dengan waktu teknologi berkembang sangat cepat dan pesat, bahkan menembus ruang dan waktu memecah jarak geografis dan bahkan sekat teknologi itu sendiri. Kehadiran *New Media* membuat ruang publik semakin semarak dan lintasan-lintasan bidang kehidupan diperbincangkan dalam *New Media*. Sehingga hampir semua bidang kehidupan termasuk politik, budaya dan ekonomi menghiasi dan berjejal dalam semua konteks dengan ragam variannya.

Buku ini berupaya membuka tabir realitas yang selama ini masih jarang terungkap. Semisal persoalan *cyberbullying*, *cyberprotest*, *cyberporn*, *lifestyle* dalam ruang *social media*, fenomena surat terbuka *online*, komunikasi politik dalam ruang virtual hingga optimalisasi tata kelola NGO yang mengoptimalkan ruang virtual sebagai alat pendukung gerakan-gerakannya.

Melalui buku ini, para penulis tidak hanya memaparkan persoalan-persoalan secara gamblang melainkan juga berupaya memberikan catatan-catatan kritis dan reflektif atas permasalahan yang terjadi. Buku ini dapat dijadikan referensi, tidak hanya bagi para mahasiswa atau akademisi melainkan juga dapat dimanfaatkan untuk para orang tua, pengampu kebijakan dibidang komunikasi serta masyarakat luas secara umum yang tertarik dengan telaah-telaah mengenai ruang virtual.

Semoga buku ini dapat menambah cakrawala ilmu pengetahuan khususnya dalam kajian-kajian yang berkaitan dengan media baru dan ruang virtual. "Tempatkan teknologi sesuai dengan fungsinya, sebab sebaik-baiknya kita adalah yang tidak zalim pada ciptaan Allah SWT". Akhir kata, selamat membaca!



Melipit RI 11121.07 53 17
Jember
Telp. 0274-388293, 0273-607140
bukulitera@gmail.com, bukulitera_media@yahoo.com

New Media

Diskursus Sosial, Budaya, Politik & Ekonomi dalam Ruang Virtual

Penulis :

Christiany Juditha, Devi Purnamasari, Mutia Rahmi Pratiwi, Kheyene Molekandelia Boer,
Amida Yusriana, Ressi Dwiana, Arif Kusumawardhani, Puri Kusuma Dwi Putri,
Nita Andrianti, Didik Haryadi Santoso

Kata Pengantar :

Dr. Heri Budianto S.Sos, M.Si

New Media

Diskursus Sosial, Budaya, Politik,
dan Ekonomi dalam Ruang Virtual



³ New Media

Diskursus Sosial, Budaya, Politik
dan Ekonomi dalam Ruang virtual

Penulis :

Christiany Juditha, Devi Purnamasari, Mutia Rahmi Pratiwi,
Kheyene Molekandella Boer, Amida Yusriana, Ressi Dwiana,
Arif Kusumawardhani, Puri Kusuma Dwi Putri,
Nita Andrianti, Didik Haryadi Santoso

² Pengantar :

Dr. Heri Budianto S.Sos, M.Si

3

New Media

Diskursus Sosial, Budaya, Politik dan Ekonomi dalam Ruang virtual

©penulis

6

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

All Rights Reserved

Cetakan Pertama, 2015

vi + 190 hal, 15,5 cm x 23,5 cm

ISBN: 978-6027-636-84-2

Penulis

Christiany Juditha, Devi Purnamasari, Mutia Rahmi Pratiwi, Kheyene Molekandella Boer,
Amida Yusriana, Ressi Dwiana, Arif Kusumawardhani, Puri Kusuma Dwi Putri,
Nita Andrianti, Didik Haryadi Santoso

2

Pengantar

Dr. Heri Budianto S.Sos, M.Si

Editor

Perancang Sampul dan penata letak

Ibnu T.W

2

Diterbitkan oleh :

Buku Litera Yogyakarta,

Minggiran MJ II/ 1378 RT. 63/17

Kel. Suryodiningratan, Mantrijeron, Yogyakarta

Telp. 0274-388895, 081 7940 7446

E-mail: bukulitera@gmail.com, matapadi_media@yahoo.com

Dicetak oleh :

Mata Padi Presindo,

Minggiran MJ II/ 1378 Rt. 63/17, Kel. Suryodiningratan,

Mantrijeron, Yogyakarta

Telp. 0274-388895, 081 7940 7446

E-mail: bukulitera@gmail.com, matapadi_media@yahoo.com

2 Kata Pengantar

Oleh:

Dr. Heri Budianto S.Sos, M.Si

1
Direktur Eksekutif Political Communication (Polcomm) Institute
Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi & Multimedia Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Pertama-tama sebagai seorang hamba Allah yang tidak memiliki kekuatan apapun selain pertolongan dari-NYA, mengucapkan rasa syukur yang atas Rahmat dan Karunia-NYA yang selalu dilimpahkan kepada kita umat manusia. Ucapan terimakasih saya ucapkan kepada para penulis yang telah meminta saya memberikan pengantar buku ini. Sebagai orang yang saat ini menggeluti bidang keilmuan komunikasi, media dan politik, saya sangat senang diberikan kesempatan oleh penulis.

Teknologi itu diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia, namun seiring dengan waktu teknologi berkembang sangat cepat dan pesat, bahkan menembus ruang dan waktu memecah jarak geografis dan bahkan sekat teknologi itu sendiri. Kehadiran *New Media* membuat ruang publik semakin semarak dan lintasan-lintasan bidang kehidupan diperbincangkan dalam *New Media*. Sehingga hampir semua bidang kehidupan termasuk politik, budaya dan ekonomi menghiasi dan berjejal dalam semua konteks dengan ragam variannya.

Lahir dan hadirnya media baru memunculkan berbagai ragam persoalan, positif-negatif, *plus-minus*. Namun persoalan tersebut tentu tidak melulu terletak pada teknologi melainkan juga pada *user* atau penggunanya. Sebagai teknologi, media baru berada pada posisi netral. Teknologi media baru ini dapat dianalogikan sebagaimana pisau, disatu sisi dapat berpeluang melahirkan cita rasa masakan yang lezat, namun disisi yang lain justru menjadi awal mula tertusuknya perut seseorang.

1
Kemampuan dan kelebihan dari media baru ini dapat diakui bersama. Mengenai daya jangkau misalnya, daya jangkau *new media* tidak hanya dapat menembus lintas batas ruang namun juga memangkas waktu. Ia mampu melakukan mediasi ulang terhadap ragam dimensi-dimensi kehidupan. Dalam terminologi David Bolter dikenal istilah *remediation*, saat dimana realitas empirik dimediasi ulang oleh teknologi hingga melahirkan sebuah realitas baru. Realitas empirik bergeser menjadi realitas virtual, identitas

empirik berubah bentuk menjadi identitas virtual. Identitas tidak lagi berbentuk kesatuan melainkan bergeser menjadi *liquid identity*, sebuah identitas yang cair sebagaimana yang diutarakan oleh Antony Giddens. Hal ini terjadi melalui proses re-mediiasi yang diperantarai oleh perangkat-perangkat digital.

Remediiasi digital melalui *new media* mengantarkan kita pada perubahan-perubahan dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Saat dimana komunitas tidak lagi berbasis fisik kesatuan namun bergeser pada komunitas berbasis virtual. Komunikasi *face to face* bergeser pada tipe komunikasi yang termediiasi hingga perubahan dari *mass society* atau masyarakat massa menuju *network society*, masyarakat jaringan sebagaimana yang dipaparkan oleh Jan Van Dijk.

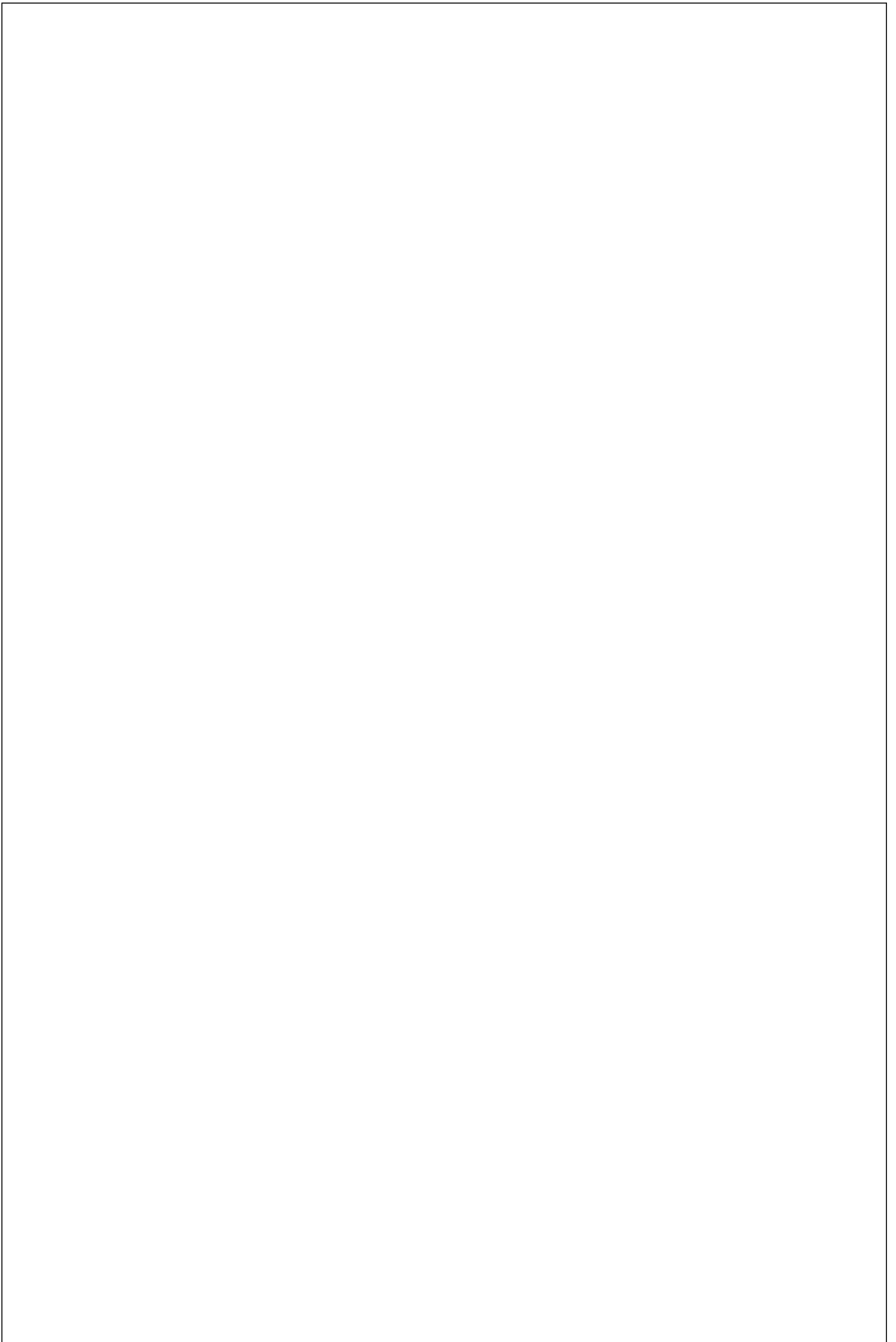
Namun demikian, semua perubahan tersebut tidak bebas dan lepas dari ragam permasalahan yang muncul baik pada tataran realitas empirik maupun realitas virtual. Ragam persoalan ini kian hari kian rumit. Mulai dari peraturan yang belum cukup kuat untuk melindungi pengguna, ketidaksiapan pengguna hingga kelalaian pengguna. Kasus *cyberbullying*, *cyberprotest*, *cybercrime*, *cyberporn* termasuk deretan kasus yang semakin hari semakin marak terjadi di sekitar kita. Belum lagi silang sengkabut dunia politik yang terjadi didalam ruang virtual. Tidak sedikit contoh-contoh kasus yang dapat dijadikan catatan-catatan kritis, tidak hanya untuk para pengelola negara melainkan juga para pengguna.

Buku ini berupaya membuka tabir realitas yang selama ini masih jarang terungkap. Semisal persoalan *cyberbulling*, *cyberprotest*, *cyberporn*, *lifestyle* dalam ruang *social media*, fenomena surat terbuka online, komunikasi politik dalam ruang virtual hingga optimalisasi tata kelola NGO yang mengoptimalkan ruang virtual sebagai alat pendukung gerakan-gerakannya.

Melalui buku ini, para penulis tidak hanya memaparkan persoalan-persoalan secara gamblang melainkan juga berupaya memberikan catatan-catatan kritis dan reflektif atas permasalahan yang terjadi. Buku ini dapat dijadikan referensi, tidak hanya bagi para mahasiswa atau akademisi melainkan juga dapat dimanfaatkan untuk para orang tua, pengampu kebijakan dibidang komunikasi serta masyarakat luas secara umum yang tertarik dengan telaah-telaah mengenai ruang virtual. Semoga buku ini dapat menambah cakrawala ilmu pengetahuan khususnya dalam kajian-kajian yang berkaitan dengan media baru dan ruang virtual. “Tempatkan

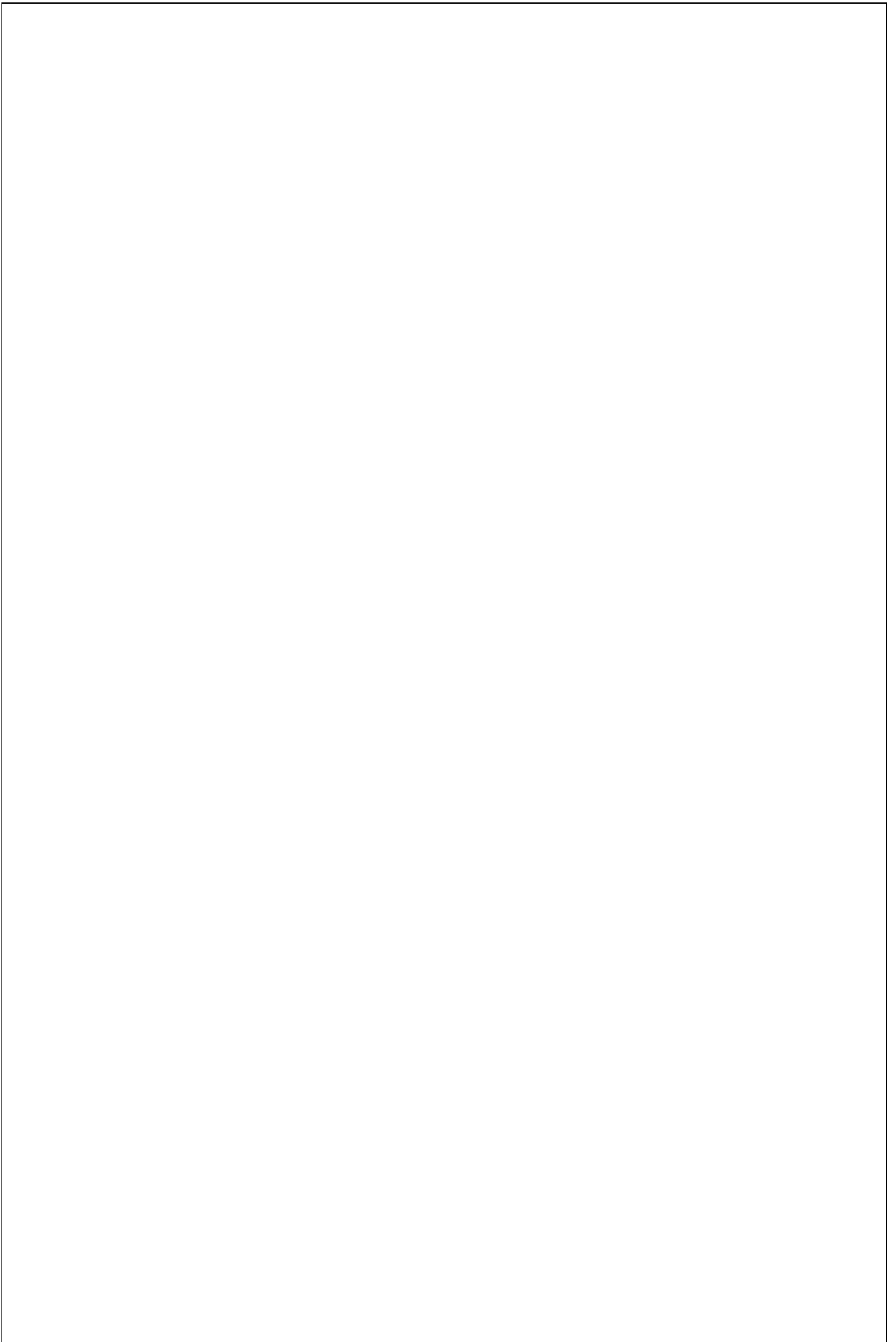
teknologi sesuai dengan fungsinya, sebab sebaik-baiknya kita adalah yang tidak zalim pada ciptaan Allah SWT”. Akhir kata, selamat membaca!

Yogyakarta, 27 Maret 2016



Daftar Isi

| | |
|---|------------|
| Kata Pengantar | iii |
| Daftar Isi | vii |
| Media Sosial & <i>Cyberbullying</i> (Antara Kebebasan Berpendapat dan Praktik <i>Bullying</i>) | |
| Christiany Juditha | 1 |
| <i>Cyberbullying</i> : Efek Bumerang Jejaring Sosial Bagi Anak | |
| Devi Purnamasari..... | 27 |
| “Membaca” Instagram dan Film Hijab | |
| Mutia Rahmi Pratiwi..... | 43 |
| Potret Etika Demokrasi Indonesia Pilpres 2014 dalam Ruang <i>Social Media</i> | |
| Kheyene Molekandella Boer | 61 |
| Menghidupkan Kembali Era 90an dengan Media Sosial | 77 |
| Amida Yusriana | 77 |
| NGO dalam Ruang <i>Social Media</i>: Pemanfaatan Jejaring Sosial Facebook oleh NGO di Sumatera Utara | |
| Ressi Dwiana..... | 99 |
| Silang Sengkarut Surat Terbuka di Era Sosial Media | |
| Arif Kusumawardhani | 127 |
| <i>Cyberporn</i>: Melihat Praktik Kapitalisme di Dunia Maya | |
| Puri Kusuma Dwi Putri | 145 |
| Dinamika Komunikasi Politik Era Virtualitas | |
| Nita Andrianti..... | 155 |
| <i>Cyberprotest</i>: Media Baru, Perlawanan Baru | |
| Didik Haryadi Santoso | 171 |
| Biodata Penulis..... | 183 |



Cyberprotest: Media Baru, Perlawanan Baru

Didik Haryadi Santoso

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Pendahuluan

Perlawanan antar masyarakat dengan Negara selalu identik dengan aksi massa berbentuk fisik. Aksi massa demonstran yang turun kejalan, membakar ban, melempar batu dan lain sebagainya. Kali ini, perlawanan itu bergeser tidak hanya berupa fisik melainkan juga virtual. Aksi massa virtual ini menawarkan sebuah cara baru dalam menyampaikan ketidaksetujuan, pandangan dan pendapat. Semua golongan, tua, muda, kaya, miskin dapat dengan mudah menyatakan pandangannya tanpa rasa khawatir. Kekuatan *klik* menjadi daya tawar tersendiri baik bagi masyarakat atau kelompok yang ingin melakukan protes atas berbagai macam masalah sosial, politik, budaya, ekonomi, lingkungan dan lain sebagainya. Praktik *cyberprotest* ini kemudian menjadi topik tersendiri dalam kajian *new media*.

Di beberapa negara, praktik *cyberprotest* banyak menuai tanggapan, negatif dan positif, optimis dan pesimis. Di Korea Utara, Arab Saudi dan Kongo misalnya, praktik *cyberprotest* dihadapkan dengan Negara yang bermuara pada pemblokiran situs-situs jejaring sosial bagi masyarakatnya. Praktik perlawanan virtual dianggap dapat mengancam stabilitas politik nasional yang dapat berujung pada lengsernya pemerintahan atau minimal melunturkan legitimasi pemerintahan dimata rakyatnya.

Lain halnya dengan praktik *cyberprotest* di Indonesia. Di Indonesia, audien virtual diberi keleluasaan dalam menyatakan pendapatnya. Meskipun, dalam beberapa kasus, protes rakyat dalam ruang virtual harus berujung dalam ruang persidangan. Kasus Florence di Yogyakarta, kasus Dinda di dalam gerbong kereta api, dan masih banyak contoh kasus lainnya. Praktik *cyberprotest* ini tidak jarang menuai pro dan kontra. Penulis pun sepakat bahwa pernyataan pendapat dalam ruang virtual tetap diberikan ruang namun juga memperhatikan dimensi kebebasan yang mengerti batas.

Di Indonesia, terdapat banyak website-website termasuk situs-situs jejaring sosial yang berupaya memediasi ulang persoalan-persoalan empirik melalui ruang virtual. Gerakan pada jejaring sosial facebook tentang koin untuk prita, save KPK bibit samad rianto merupakan salah satu contoh dari sekian banyak praktik *cyberprotest* di Indonesia.

Website lainnya yang cukup berpengaruh yaitu www.change.org. Website ini merupakan salah satu wadah virtual bagi warga masyarakat yang ingin menyampaikan ketidaksetujuan. Kasus reklamasi bali, protes warga atas pelayanan buruk salah satu bank swasta nasional menjadi contoh konkret praktik *cyberprotest*. Termasuk kasus beberapa waktu yang lalu tentang haji lulung. Daya dukung baik terhadap pemerintahan DKI Jakarta maupun DPRD DKI berlangsung tidak hanya empirik melainkan juga virtual. Pro dan kontra mengalir deras dalam ruang virtual. Banyak yang mendukung salah satu diantara keduanya, namun tidak sedikit yang turut mencemooh bahkan menghina satu sama lain dengan pusaran *hashtag* “save”, #savehajilulung dan lain sebagainya.

Berbagai macam titik perbedaan pola gerakan, termasuk cara menggalang massa. Baik massa empirik maupun massa virtual. Menarik untuk dikaji lebih jauh mengingat praktik *cyberprotest* merupakan cara baru dalam menggalang massa dan menyatakan pendapat. Selain itu praktik *cyberprotest* di Indonesia belum berlangsung terlalu lama mengingat akses *new media* bagi warga masyarakat Indonesia belum optimal. Hal ini tentu menarik untuk dikaji lebih jauh tentang bagaimana praktik *cyberprotest* yang terjadi di Indonesia.

Network Society & Re-mediiasi New Media

Gerakan-gerakan protes dalam ruang virtual dijumpai oleh media baru. Gerakan-gerakan protes tingkat internasional pun didorong oleh lahir dan hadirnya teknologi digital tersebut. Berbeda dengan gerakan protes secara fisik empirik, gerakan protes secara virtual lebih memungkinkan bertemunya antar aktor lintas batas ruang dan waktu. Aktor berbeda kewarganegaraan, berbeda letak geografis dan berbeda geopolitik tidak lagi menjadi penghalang. Media baru mampu mengubah para aktor dalam *mensharingkan* ide protesnya ke berbagai penjuru dunia dengan jangkauan yang sangat luas.

Tidak hanya itu, media baru juga memungkinkan para penggunanya untuk mengubah, mengolah bahkan memodifikasi konten-konten yang

telah diproduksi dalam ruang virtual. Bagi Vincent Mosco, hal ini dimaknai sebagai transformasi komunikasi yang didalamnya terjadi perubahan-perubahan mengolah konten-konten digital. Proses digitalisasi konten pada muaranya merubah cara aktor dalam memproduksi, mengkonsumsi hingga cara aktor mendistribusikannya. Proses digitalisasi dalam media baru tersebut berbentuk suara, gambar, data, teks, dan video yang terkombinasi dan terintegrasi serta terdistribusikan secara lintas jaringan (Terry Flew, 2014: xviii)

Pola distribusi dan konsumsi konten dalam ruang virtual tersebut bermuara pada terbentuknya *network society* atau masyarakat jaringan. Mengenai masyarakat jaringan, Van Dijk mengkategorisasikan perbedaan masyarakat jaringan dan masyarakat massa. Bagi Van Dijk, masyarakat massa cenderung bergerak dalam nilai-nilai kolektivitas sedangkan masyarakat jaringan berfokus pada sisi individualitas audien virtual yang terhubung secara jejaring. Dalam kasus-kasus perlawanan yang terjadi dalam praktik *cyberprotest*, apakah nilai-nilai individualitas lebih cenderung menguasai atau justru sisi kolektivitas lah yang justru terbangun. Hal ini tentu akan diulas lebih jauh pada bagian selanjutnya.

Titik perbedaan lainnya diantaranya yaitu mengenai komunitas yang terbangun. Titik tumpu komunitas-komunitas dalam masyarakat massa tentu bertumpu pada komunitas fisik dan bergantung pada pertemuan secara empirik nyata. Lain halnya dengan tipe komunitas yang terbangun dalam masyarakat jaringan, komunitas dirintis dan dibangun berbasis virtual menjadi *virtual community* atau komunitas virtual. Tentu komunitas ini bergantung dengan kemampuan dan akses teknologi mengingat semua bentuk komunikasi dan interaksinya termediasi oleh teknologi digital sekaligus virtual. Dalam terminologi David Bolter dan Richard Grusin dikenal dengan re-mediiasi digital.

Re-mediiasi melalui perantara digital memungkinkan terjadinya konsolidasi massa virtual. Sebab, *new media* membuka jalan baru bagi terbentuknya *empowerment* atau gerakan pemberdayaan. Namun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa, konsolidasi massa virtual tersebut bergerah pada konsolidasi massa empirik nyata sebagaimana contoh-contoh yang terjadi dalam kurun waktu 5 (lima) tahun terakhir. Sebut saja, konsolidasi massa virtual pada kasus koin untuk prita, cicak *versus* buaya, dan lain sebagainya.

Re-mediiasi *new media* menjadikan kasus-kasus empirik nyata masuk

kedalam ruang virtual namun kembali masuk kedalam ruang sosial empirik yang nyata. Re-mediiasi *new media* tentu berhubung kait dengan beberapa dimensi sebagaimana yang ungkapkan oleh Jane Burns. *Pertama*, yaitu berkaitan dengan *connected and creative* atau konektivitas dan kreativitas. *Kedua*, *empowerment* atau pemberdayaan. (Jane Burns, Philippa Collin et.al, 2013:3).

Cyberprotest

Aksi protes dalam dunia nyata telah berlangsung sejak lama. Belum ada studi atau riset mendalam tentang kapan dan dimana aksi protes pertama kali dilakukan. Tentu tulisan ini tidak sedang mengkaji lebih jauh apakah Nabi Adam AS sebagai manusia pertama yang melakukan aksi protes di dunia. Pencarian tentang siapa yang melakukan protes pertama kali tentu tidak cukup penting dibanding pencarian tentang pola dan metode-metode dalam menyampaikan protes yang dari satu dekade ke dekade lainnya memiliki cukup banyak perubahan.

Dalam sebuah tulisan berjudul "*The Quadruple A; Media Strategies of Protest Movement since the 1960s*", aksi protes yang cukup besar terjadi berkisar pada tahun 1960. Aksi protes terjadi dengan latar penolakan terhadap neo liberalisme dengan fokus gerakan di eropa barat dan amerika. Bagi Dieter Rucht sebagai penulis artikel tersebut, kasus yang ia alami di eropa barat dan amerika dapat digeneralisasikan untuk kasus-kasus di berbagai tempat. Meskipun, tidak menutup kemungkinan terjadi over generalisasi.

Aksi protes lainnya terjadi menyangkut soal globalisasi. Aksi protes ini berbeda dengan aksi protes pada umumnya. Perbedaan tersebut terutama terletak pada penggunaan *new media* serta massa protes atau dalam terminologi Van De Donk disebut *protesters*. Namun demikian, kiranya terlalu panjang membahas sejarah dan dinamika protes yang terjadi di dunia terlebih kurangnya data-data yang akurat mengenai hal tersebut.

Dalam kajian mengenai *cyberprotest*, Wim Van De Donk (2001) secara jelas merumuskan tentang gerakan protes dalam ruang virtual dengan 4 (empat) elemen; *pertama*, jaringan organisasi, *kedua*, basis identitas kolektif, *ketiga* mobilisasi massa untuk bergabung dalam gerakan dan *keempat*, hasil dan capaian sosial atau politik dari gerakan. Jaringan organisasi berkaitan dengan bagaimana mengeksplorasi audien atau *protester* dalam mengorganisir jaringan secara virtual. Selanjutnya, mengenai basis identitas

melihat bagaimana identitas bergerak dan bergeser dari identitas empirik menuju *virtual identity* atau identitas virtual.

Kontribusi *new media* atau media baru dalam membentuk identitas mencakup tentang formasi-formasi gerakan diantaranya yaitu tentang bagaimana mendefinisikan dan medeskripsikan problem sebagai basis dalam membentuk identitas, khususnya identitas kolektif. Mengenai mobilisasi audien atau partisipan, *new media* turut menjembatani dalam menggiring audien virtual kedalam lingkaran komunitas dengan isu-isu tertentu.

Cyberprotest: Masyarakat Massa & Masyarakat Jaringan

Jauh sebelum lahir dan hadirnya teknologi virtual, gerakan-gerakan protes lebih banyak bersifat fisik dan empirik. Sebuah isu yang mengarah pada tindakan protes dibahas dan diskusikan dari warung kopi satu ke warung kopi lainnya. Massa yang dirintis berjejaring namun belum berbasis virtual. Pasca lahir dan hadirnya teknologi virtual, diskusi terkait isu-isu yang mengundang gerakan protes kian mengalir dalam dunia maya. Audien yang dirintis tidak lagi mengandalkan pertemuan *face to face* melainkan termediasi oleh komputer dan perangkat-perangkat lainnya seperti internet.

Internet, sebagaimana telah diketahui bersama, memungkinkan terjadinya interaksi dan transaksi lintas ruang dan waktu. Interaksi, komunikasi dan transaksi tersebut tidak sedikit yang melahirkan perubahan-perubahan sosial. Change.org misalnya, menggunakan kekuatan *new media* untuk merintis massa yang berjejaring. Masyarakat massa empirik yang terkoneksi dalam change.org bergerak dan mengarah kedalam masyarakat berjejaring. Massa virtual ini kemudian secara terorganisir untuk memberikan dukungan petisi atau justru membuat petisi baru.

Semua audien virtual dapat menyuarakan dan melakukan petisi tanpa harus menjadi ketua atau menduduki posisi tertinggi. Hal ini dikarenakan tipe organisasi change.org bertipe infokrasi dan bukan birokrasi. Tipe infokrasi ini memungkinkan terjadinya diferensiasi horizontal dan bukan integrasi vertikal layaknya birokrasi pada umumnya. Dengan demikian, sentralisasi kekuasaan pun rendah dan bergeser menjadi sentralisasi informasi melalui petisi.

Berdasarkan data terakhir di bulan februari 2016, jumlah audien yang

berpartisipasi dalam change.org sebanyak 134.767.351 orang. Sedangkan dalam ruang *social media* mencapai satu juta seratus ribuan anggota atau tepatnya 1.110.063 audien virtual. Dengan jumlah tersebut, tidak sedikit petisi yang lahir dan sukses dalam melakukan perubahan. Audien virtual change.org tidak lain merupakan masyarakat massa namun berjejaring. Masyarakat massa ini termediasi oleh teknologi komputasi yang memungkinkan terjadinya interaksi yang meluas lintas batas nasional, regional bahkan internasional.

Namun demikian, masyarakat massa yang berjejaring tidak mungkin bersatu tanpa sebab dalam menyuarakan perubahan melainkan berangkat secara bersama-sama memperjuangkan nilai. Nilai-nilai tersebut tidak lain merupakan nilai ketidakadilan, kemanusiaan, kesewenangan dan lain sebagainya. Perjuangan nilai oleh para audien virtual change.org bermula dari kesamaan persepsi dan informasi terhadap suatu isu atau kasus tertentu. Setelah itu, terbentuk lah identitas kolektif yang bersifat virtual dan universal dengan fokus tujuan untuk melakukan perubahan-perubahan melalui petisi online.

Identitas Kolektif dalam *Cyberprotest*

Dalam masyarakat massa, *culture* yang terbangun cenderung kolektivitas. Sedangkan dalam *digital culture*, seringkali sisi kolektivitas tersebut mencair kedalam sisi-sisi individualitas. Namun tidak dengan audien virtual yang terdapat dalam change.org. Dalam wadah tersebut, audien virtual membentuk aliansi dan identitasnya masing-masing. Identitas ini tidak lagi tunggal sebagaimana kecenderungan dalam masyarakat massa, melainkan menjadi *liquid identity* atau identitas yang mencair. Artinya, identitas yang terbangun meluas sekaligus mendalam membentuk aliansi gerakannya sendiri-sendiri.

Sudah tentu, audien virtual dalam change.org tidak asal pilih isu dan topik. Demikian pula dalam membuat petisi online. Audien virtual dituntut dalam memilih dan memilah ¹² kasus-kasus atau isu-isu yang berkaitan dengan kemaslahatan massal atau segala sesuatu tentang kepentingan publik. Terdapat banyak tema yang diangkat dalam petisi online change.org. Secara garis besar tema yang diangkat oleh audien virtual diantaranya yaitu; persoalan politik atau pengelolaan negara, persoalan ketidakadilan dalam pelayanan publik, persoalan lingkungan dan lain sebagainya.

Secara keseluruhan, belum ada riset yang secara khusus membedah

isi gerakan-gerakan *cyberprotest* dengan metode analisis konten. Akan tetapi, jika dilihat secara umum, gerakan *cyberprotest* khususnya di change.org berkisar mengenai negara, pasar atau industri dan publik. Tema-tema besar tersebut kemudian menjadi basis dari terbentuk identitas-identitas kolektif dalam gerakan *cyberprotest* khususnya pada situs change.org.



Gambar 1. Website www.change.org. (Diakses pada tanggal 11 Januari 2015)

Change.org: Mobilisasi Massa dalam Ruang Virtual

Cyberprotest membutuhkan prasyarat terjadinya mobilisasi sosial dalam ruang virtual. Tanpa adanya mobilisasi sosial, tentu sulit mencapai *goal* atau capaian dalam praktik *cyberprotest*. Keberhasilan mobilisasi sosial dalam ruang virtual tidak lain disebabkan tipe komunikasi yang tidak lagi mengandalkan komunikasi *face to face* melainkan komunikasi yang termediasi secara digital, atau dalam istilah lain dikenal dengan *computer mediated communication*.

Titik perbedaan tipe komunikasi tersebut didukung pula perubahan tipe komunitas. Dalam realitas empirik nyata, komunitas yang terjalin dan terbangun bersifat fisik & kesatuan. Sedangkan dalam alam maya, komunitas dapat dirintis secara virtual dengan ragam bentuk yang berbeda, sesuai dengan manfaat dan tujuan dari mobilisasi massa tersebut.

Namun demikian, dalam kenyataannya, tidak mudah melakukan mobilisasi massa dalam ruang virtual. Dituntut kemampuan dan pemahaman tentang cara kerja *new media*, pemanfaatan massa yang berjejaring dan lain sebagainya. Dalam pengalaman penulis, praktik *cyberprotest* tidak mungkin berhasil tanpa kemampuan mengolah konten dan interkoneksi jaringan massa secara virtual.

Penulis pernah membuat petisi online yaitu tentang penghapusan praktik nepotisme di salah satu perguruan tinggi di Indonesia. Tulisan tersebut lahir dan hadir ketika salah seorang kolega terkena imbas nepotisme kampus dalam pemilihan dosen. Ia terpilih dan lolos seleksi dalam pemilihan dosen, namun dalam ten¹⁵ yang singkat nama kolega tersebut diganti dengan nama baru yang tidak tercantum dalam daftar nama yang lolos seleksi. Ironisnya, pemberitahuan tersebut hanya lewat SMS (*Short Message Service*) dan bukan melalui pemberitahuan resmi dari pihak kampus.

Kemudian, kasus tersebut berkembang dalam pemberitaan surat kabar khususnya surat kabar lokal. Pada saat yang sama, penulis mencoba membuat petisi online. Petisi online tersebut ditandatangani oleh kolega-kolega yang terhubung secara e-mail (*electronic mail*) serta yang terhubung oleh *social media*. Dalam kacamata penulis, petisi online mengenai penghapusan nepotisme ini belum begitu berhasil dalam memobilisasi massa baik secara virtual maupun secara empirik. Mobilisasi massa virtual hanya terbatas kolega yang sebelumnya telah terkoneksi secara online. Sedangkan audien-audien lainnya belum terjaring secara optimal.

Dari sini, simpulan sementara yang penulis dapatkan adalah bahwa perlawanan virtual *cyberprotest* tidak sekedar penting atau menariknya isu atau tema yang diangkat, melainkan terdapat dimensi lain yang saling mendukung. Dimensi itu diantaranya yaitu kemampuan memobilisasi massa virtual bagai efek bola salju, semakin menggelinding semakin membesar. Efek bola salju dari daya dukung virtual audien ini yang kemudian mampu memberikan efek dan mengantarkan petisi online tersebut kedalam perubahan-perubahan yang cukup signifikan.

Cyberprotest: Media Baru, Perlawanan Baru

Praktik *cyberprotest* dalam *change.org* pada dasarnya didasari oleh naluri audien virtual untuk menyatakan ketidakpuasannya terhadap suatu pelayanan negara atau industri terhadap publik. Bentuk perlawanan publik ini tidak lagi secara fisik dan kesatuan namun secara virtual dan kol¹ktif persatuan. Media baru menawarkan satu bentuk perlawanan virtual yang tidak lagi *face to face* melainkan perlawanan yang termediasi secara digital.

Memasuki era digital, praktik *cyberprotest* tidak dapat dipandang sebelah mata. Pasalnya, tidak sedikit perubahan-perubahan signifikan yang terjadi di lapangan melalui petisi online ini. Petisi online yang

bersinggungan langsung dengan tokopedia, lazada dan bukalapak.com misalnya, dalam petisi online tersebut, salah seorang audien virtual menuntut ketiga website jasa perdagangan tersebut untuk berhenti menjual produk gading gajah. Dalam waktu yang tidak terlalu lama, petisi online tersebut dinyatakan sukses dan menang oleh change.org sebab tuntutan untuk memberhentikan penjualan gading gajah telah dipenuhi oleh tokopedia, lazada dan bukalapak.com.

Petisi mengenai langkanya obat bagi pasien hepatitis C di Indonesia juga turut dinyatakan sukses. Petisi online lainnya yang cukup hangat di tahun 2016 ialah tentang kemenangan petisi M.Kusrin dan rakyat Indonesia. Dalam petisi online tentang kusrin tersebut disuarakan agar Kusrin Sang Perakit Televisi, mendapatkan pembinaan dan bukan justru dibinasakan. Petisi ini ditujukan kepada 3 (tiga) instansi sekaligus yaitu Kantor Kementerian Perindustrian, Kantor Badan Standarisasi Nasional, Kejari Karanganyar. Selain itu, petisi online tentang Kusrin dan TV buaatannya juga ditujukan langsung kepada Menteri Perindustrian dan Perdagangan Saleh Husin.

Mempetisi Kantor Kementerian Perindustrian dan 3 penerima lainnya 1 TANGGAPAN

Bina Kusrin si perakit TV, bukan dibinasakan

Muhammad Izzuddin Shofar Semarang, Indonesia



Kemenangan dikonfirmasi

Petisi ini membuat perubahan dengan 27.113 pendukung!

Bagi di Facebook

Tambahkan pesan (tidak wajib)

@Kemenperin_RI, Bina Kusrin si perakit TV, bukan...

Petisi Online Berjudul “Bina Kusrin Si Perakit TV, bukan dibinasakan”

(Sumber: www.change.org. Diakses pada tanggal 9 Februari 2016)

Petisi *online* mengenai Kusrin mendapatkan tanggapan dengan jumlah yang tidak sedikit. Berdasarkan pengamatan pada change.org, petisi online tentang kusrin mencapai diatas 10.000 hanya kurang dari 24 jam. Data terakhir tertanggal 9 Februari 2016, jumlah pendukung petisi online terkait kasus Kusrin ini mencapai 27.113 pendukung.

Gerakan petisi *online* tentang Kusrin telah dikonfirmasi langsung oleh change.org dan dinyatakan menang. Petisi online tersebut telah mendapat tanggapan dari Saleh Husin sebagai Menteri Perindustrian. Dalam tanggapannya itu, Saleh Husin mendukung masyarakat virtual dalam petisi online tersebut dan bersedia memberikan Sertifikat Produk Penggunaan Tanda – Standar Nasional Indonesia (SPPT – SNI) kepada Muhammad Kusrin.

The image shows a screenshot of a Change.org petition page. The main heading is "Kemenangan" (Victory). Below it, the text reads: "19 Jan 2016 — Setelah didukung lebih dari 27 ribu orang dalam waktu kurang dari seminggu, akhirnya petisi ini menang. Pagi ini, Menteri Perindustrian Saleh Husin menyerahkan secara langsung Sertifikat Produk Penggunaan Tanda – Standar Nasional Indonesia (SPPT – SNI) kepada Muhammad Kusrin." To the right, there is a section titled "Kemenangan dikonfirmasi" (Victory confirmed) with the text "Petisi ini membuat perubahan dengan 27.113 pendukung!" (This petition made a change with 27,113 supporters!). Below that is a Facebook share button with the text "Bagi di Facebook" and "Kirim ke Facebook".

Konfirmasi Kemenangan Atas Aksi *cyberprotest* Muhammad Izzuddin Shofar tentang Kusrin & Televisi Karyanya (Sumber: www.change.org. Diakses pada tanggal 9 Februari 2016)

Sedemikian banyak kemenangan demi kemenangan petisi online ini. Daya ubah petisi online ini tidak hanya pada ruang virtual, melainkan juga dalam ruang empirik nyata. Terjadi ping-pong realitas, artinya, awal mula kasus-kasus yang terjadi pada realitas empirik, kemudian ditarik kedalam realitas virtual lalu bermuara kembali pada realitas empirik. Perubahan-perubahan tersebut dirintis dengan ragam daya dukung yang kompleks termasuk bagaimana memproduksi konten dengan isu yang menarik dan paling berkaitan dengan kepentingan publik, jaringan organisasi secara online, identitas virtual, serta mobilisasi massa virtual.

Media baru, memainkan peranan penting dalam memediasi perlawanan publik melalui ruang virtual. Perlawanan yang setiap saat dapat lahir dan hadir tanpa ada intervensi dan tekanan dari Negara atau dunia industri. Kini, publik dapat melakukan *control* sebagai *watch dog* (anjing pengawas) atau menjadi *guard dog* (anjing penjaga) yang dapat membela kepentingan publik melalui kekuatan-kekuatan gerakan virtual.

4

DAFTAR PUSTAKA

Burns Jane, Collin Philippa. 2009. *The Benefit of Sosial Networking Services*. Sydney, Literatur Review

David Bolter Jay & Grusin Richard. 2000. *Remediation; Understanding Media*. USA: MIT Press.

4

Flew Terry. 2004. *New Media An Introduction*. United Kingdom: Oxford University Press.

Hine Christine. 2000. *Virtual Etnography*. Sage Publications: London

10

Van De Donk Wim. 2004. *Cyberprotest: New Media, Citizens, Social Movement*. USA: Routledge

Van Dijk Jan. 2006. *The Network Society*. London: Sage Publication.

Internet

Website www.change.org. Diakses pada tanggal 11 Januari 2015.

BUKU NEW MEDIA DAN DISKURSUS_Cyberprotes Media Baru, Perlawanan Baru.pdf

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

| | | |
|----|--|-----------------|
| 1 | eprints.mercubuana-yogya.ac.id Internet | 126 words — 3% |
| 2 | www.scribd.com Internet | 93 words — 2% |
| 3 | fikom.mercubuana-yogya.ac.id Internet | 92 words — 2% |
| 4 | media.neliti.com Internet | 63 words — 2% |
| 5 | lppm.mercubuana-yogya.ac.id Internet | 53 words — 1% |
| 6 | 3lib.net Internet | 22 words — 1% |
| 7 | text-id.123dok.com Internet | 19 words — < 1% |
| 8 | repository.unib.ac.id Internet | 15 words — < 1% |
| 9 | banjarmasin.tribunnews.com Internet | 13 words — < 1% |
| 10 | www.springerprofessional.de Internet | 10 words — < 1% |
| 11 | nurulfirmansyah.files.wordpress.com Internet | 9 words — < 1% |
| 12 | blackthingking.blogspot.com Internet | 8 words — < 1% |
| 13 | ejournal.unida.gontor.ac.id Internet | 8 words — < 1% |

| | | |
|----|---|----------------|
| 14 | id.scribd.com Internet | 8 words — < 1% |
| 15 | m.hukumonline.com Internet | 8 words — < 1% |
| 16 | www.cekaja.com Internet | 8 words — < 1% |

EXCLUDE QUOTES OFF
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE MATCHES OFF