

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini merupakan penelitian analisis wacana (*discourse analysis*) partisipasi politik pada petisi “Tolak RUU Pilkada” dan petisi “Tolak Revisi RUU MD3” di *website* www.change.org Indonesia (selanjutnya peneliti menyebut dengan *change.org*). Asumsi bahwa media *cyber* dapat membuka ruang kemungkinan-kemungkinan baru terkait demokrasi dan fenomena-fenomena komunikasi yang menyertainya, menjadi signifikansi penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana partisipasi politik diwacanakan dan direproduksi melalui petisi “Tolak RUU Pilkada” dan petisi “Tolak Revisi RUU MD3” di *change.org* menggunakan metode analisis tekstual. *Change.org* dipilih dengan alasan peneliti yang menganggap bahwa *website* ini mampu memberikan alternatif pemaknaan tentang demokrasi, khususnya partisipasi politik, atau *cyberdemocracy* yang dewasa ini marak sejak munculnya media sosial.

Sebagian besar akademisi menganggap bahwa partisipasi politik merupakan inti dari demokrasi. Ramlan Surbakti (1992) berpendapat jika partisipasi politik ialah keikutsertaan warga negara biasa dalam menentukan segala keputusan menyangkut atau mempengaruhi hidupnya. Partisipasi politik berarti keikutsertaan warga negara biasa (yang tidak mempunyai kewenangan) dalam mempengaruhi proses pembuatan dan pelaksanaan keputusan politik (*ibid*). Bentuk-bentuk aksi partisipasi politik warga negara sudah sering kita jumpai di

Indonesia, aksi demonstrasi, keikursertaan dalam pemilihan umum sampai penandatanganan petisi adalah sebuah aksi nyata partisipasi politik yang pernah tercatat dalam sejarah. Melihat fenomena ini, seolah mengingatkan kita bahwa partisipasi politik merupakan sebuah bentuk komunikasi antara warga negara dengan elit politik. Bahkan menurut Alwi Dahlan (1999, dalam Alatas 2014), komunikasi adalah tulang punggung demokrasi; seluruh proses demokrasi dilangsungkan dengan komunikasi.

Kehadiran media *cyber* dipandang sebagai bentuk cara berkomunikasi baru. Gillmor (2004) menyatakan, bahwa jika selama ini pola komunikasi terdiri dari *one-to-many* atau dari satu sumber ke banyak *audience* (seperti buku, radio dan televisi), dan pola dari satu sumber ke satu *audience* atau *one-to-one* (seperti telepon dan surat), maka pola komunikasi yang ada di media *cyber* bisa menjadi *many-to-many* dan *few-to-few*. Komunikasi yang terjadi ini pada intinya terjadi karena ada koneksi perangkat komputer dengan perangkat komputer lain; dari penjelasan inilah kata internet itu muncul (ibid). Menurut John Vivian (2008; 262-264), keberadaan media baru seperti internet bisa melampaui pola penyebaran pesan media tradisional; sifat internet yang bisa berinteraksi mengaburkan batas geografis, kapasitas interaksi, dan yang terpenting bisa dilakukan secara *real time* (Nasrullah, 2014).

Kata *cyber* banyak digunakan untuk menjelaskan realitas media baru. William Gibson pada 1984 melalui novelnya *Neuromancer* memperkenalkan istilah "*cyberspace*" untuk menjelaskan bahwa ada tempat dimana ia tidak nyata tapi keberadaannya dapat dirasakan (Nasrullah 2012, p.19). *Cyberspace*

digambarkan oleh Gibson jauh sebelum teknologi internet berkembang dan untuk menjelaskan gambaran *“eonsensual hallucination”* atau seolah-olah ruang atau sesuatu itu ada (Bell, 2001: 23). Sedangkan Perry Barlow memiliki definisi yang berbeda, ia menyatakan bahwa *cyberspace* merupakan *term* yang digunakan untuk *“networked computing”* (Bell, 2007: 16-18). Namun kedua definisi ini mencoba menjelaskan bagaimana realitas di dunia *cyber* itu pada kenyataannya, yaitu nyata di benak individu. Interaksi yang dilakukan lewat komentar di media sosial seperti *twitter*, meski diantara yang berkomentar tidak berada di ruang yang sama atau *asynchronous*, tetapi seolah-olah komentar itu merupakan percakapan yang dilakukan sehari-hari sehingga siapapun bisa merasa bahagia atau sedih ketika membacanya (Nasrullah, 2014).

Inilah mengapa Shawn Wilbur (1997) menjelaskan bahwa melalui fasilitas *web* memungkinkan adanya kontak yang halus (*eternal contact*), bahwa seseorang akan menemukan efek dalam kehidupan mereka ketika berhubungan dengan *cyberspace*. Dapat dikatakan bahwa hubungan antar-individu di dunia virtual bukanlah sekedar hubungan yang dikatakan sebagai *“substanceless hallucination”* semata, pada dasarnya hubungan itu terjadi secara nyata, memiliki arti dan juga berdampak/ berlanjut pada kehidupan sesungguhnya.

Dalam konteks politik, perkembangan teknologi media *cyber* sebagai *new media* menghasilkan perubahan besar dalam pengalaman politik masyarakat (Alatas, 2014). Media *cyber* yang dirancang untuk meningkatkan jangkauan, kecepatan dan efisiensi komunikasi manusia, memiliki potensi untuk memperkuat dan meningkatkan mutu demokrasi. Kemajuan teknologi yang sangat cepat akhir-

akhir ini telah mendorong globalisasi informasi, yang pada gilirannya membawa tekanan yang intens terhadap negara berkembang untuk reformasi ke arah demokrasi barat. Teknologi media baru, menurut Dahlan (1999, dalam Alatas 2014), makin banyak diterapkan dalam proses demokrasi di Asia – meskipun tidak selalu berhasil baik dan kadang-kadang dapat juga menimbulkan akibat yang justru tidak membantu pertumbuhan demokrasi.

Internet atau media digital memiliki potensi untuk meningkatkan komunikasi publik dan memperkaya (*enrich*) demokrasi (Coleman and Blumler, 2009). Bahkan Aeron Davis (2010: 746), menyatakan jika potensi media *cyber* untuk membentuk kembali demokrasi sangat dipengaruhi oleh karya Habermas. Dia berpendapat bahwa teknologi Komunikasi dan Informasi (ICT) menawarkan perangkat untuk menerapkan teori tentang demokrasi dan ruang publik, khususnya mengenai partisipasi masyarakat yang lebih inklusif antara warga negara biasa dan elit politik.

Di Indonesia, mahasiswa dan para aktivis pro-demokrasi pernah memanfaatkan internet sebagai alat utama untuk menjatuhkan rezim orde baru. Setidaknya untuk dua tahun terakhir kepemimpinan Soeharto, kelompok oposisi dari golongan menengah menggunakan internet sebagai media untuk berkomunikasi agar luput dari pemberedelan (Sen & Hill, 2000). Cara ini terbukti sukses, untuk membantu para aktivis mengukur dukungan internasional terkait demonstrasi secara nasional yang berujung dengan kemunduran Soeharto sebagai presiden Indonesia.

Namun, setelah era-reformasi, semangat untuk andil dalam setiap kebijakan elit politik di Indonesia sempat mengalami penurunan. Hal ini bisa diukur melalui tingkat partisipasi politik dalam setiap pemilihan umum pasca reformasi. Menurut statistik yang dikeluarkan oleh Litbang Kompas pada Oktober 2013 yaitu jumlah golongan putih (golput) yang di dominasi anak muda terus meningkat dari pemilu ke pemilu. Pada pemilu tahun 1999, jumlah golput mencapai 10,21 persen dari jumlah Daftar Pemilih Tetap. Pada tahun 2004 angkanya meningkat menjadi 23,34 persen, dan pada tahun 2009 mencapai angka yang mengkhawatirkan, mencapai 39,10 persen (Kompas, 2014). Karena kecenderungan ini, partisipasi pada pemilu selanjutnya bisa jadi akan semakin terkikis, belum lagi jika ditambah kekecewaan masyarakat terhadap para elit politik di negeri ini. Berangkat dari asumsi tersebut, secara umum sistem demokrasi yang diterapkan di Indonesia hanya melibatkan elit politik saja, partisipasi warga negara, yang merupakan inti dari sebuah proses demokrasi, sangat minim terjadi. Jika kita menilik sejarah negara Indonesia, bentuk-bentuk partisipasi politik masih berkuat masalah pemilu saja, partisipasi politik berupa demonstrasi baru terjadi akhir periode 1990, setelah rezim orde baru tumbang. Sebelumnya, aksi demonstrasi tidak terakomodir dengan baik dan kerap mengalami represi dari negara. Sedangkan, bentuk partisipasi melalui pembuatan petisi, baru populer pasca reformasi, bisa dikatakan *change.org* menjadi salah satu *pioneer* dalam mempopulerkan bentuk partisipasi politik melalui petisi. Lindner dan Riehm (2011:3) mendefinisikan petisi sebagai permintaan kepada otoritas publik, biasanya institusi pemerintahan atau parlemen. Petisi memiliki tujuan

antara lain untuk mengubah kebijakan publik atau mendorong tindakan tertentu oleh institusi publik (Lindner dan Riehm, 2011:3). Petisi memberikan ruang bagi masyarakat untuk menyampaikan aspirasi dan tuntutan mereka terkait kebijakan tertentu.

Memasuki era media sosial, seperti saat ini, harapan akan meningkatnya partisipasi politik warga negara di Indonesia menemui titik puncaknya, berbagai macam media sosial seperti Facebook, Twitter, YouTube atau yang lebih dulu hadir seperti Blog, telah berperan menciptakan partisipasi politik masyarakat khususnya kaum muda melalui internet meningkat pesat. Partisipasi politik melalui internet di Indonesia merupakan satu hal yang menjadi fenomena menarik dewasa ini, ketika warga melancarkan desakkan politik dan memobilisasi opini publik secara *online*. Meskipun gerakan politik tersebut tidak selalu berhasil dalam mengusung isu-isu politik tertentu untuk menekan pemerintah, namun tidak jarang gerakan melalui internet dan sosial media berhasil mendesak pemerintah untuk mengubah kebijakan-kebijakan yang kontroversial tersebut. Dengan demikian, secara teoritis, media *cyber* yang dalam penelitian ini diwakili oleh *change.org* memiliki potensi untuk pembaharuan dan pengembangan partisipasi politik warga negara. Reproduksi kegiatan politik ini tidak hanya terbatas dikotomi maya dan nyata, perbedaannya hanya pada pertemuan tidak saling tatap muka. Bentuk-bentuk partisipasi lewat menuangkan ide melalui sebuah *posting* di internet merupakan kegiatan yang dapat dilihat secara langsung.

Sebuah fenomena menarik tentang upaya menyuarakan pendapat melalui media sosial, sebagai bentuk partisipasi politik ditunjukkan oleh Sherlita

Stephanie alias Lita, ia membuat sebuah *tweet* mengenai upaya polisi menjebak dirinya dalam operasi Cipta Kondisi 2012 Selasa 19 Juni 2012 dinihari WIB. Polisi membantah hal tersebut, tapi sayangnya di twitter sudah terlanjur ramai mengutuk dan memberi simpati pada yang terjadi pada Lita, akibatnya memaksa Kapolri, Timur Pradopo, meminta maaf ke publik. Lebih jauh, simpati publik atas sebuah kasus yang menyeruak di media sosial dimulai saat gerakan “Koin untuk Prita” dimulai sebagai bentuk dukungan publik atas tuntutan Rumah Sakit Internasional Omni Alam Sutera yang ditujukan kepada Prita Mulyasari. Fenomena ini seolah membuka sebuah ruang interaksi yang dapat dimanfaatkan setiap warga negara untuk ikut berpartisipasi dalam proses demokrasi.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi menghasilkan petisi *online* sebagai bentuk baru dari petisi tradisional. Kehadiran petisi *online* ini tidak mengubah fungsi petisi tradisional, tetapi menawarkan jangkauan akses yang lebih luas dalam periode waktu yang lebih singkat. Petisi *online* dalam penelitian ini dapat digolongkan sebagai *e-petitions* atau *electronic petitions*. Petisi *online* atau *e-petitions* dikategorikan menjadi tipe formal dan informal (Mosca dan Santucci dalam Lindner dan Riehm, 2009:3). Petisi *online* formal mengacu pada sistem petisi yang dioperasikan oleh lembaga publik, sedangkan petisi *online* informal mengacu pada sistem petisi yang dibuat dan diatur oleh organisasi nonpemerintah atau swasta (Lindner dan Riehm, 2009). Petisi *online* informal biasanya disampaikan kepada lembaga publik oleh pengelola setelah mengumpulkan sejumlah tanda tangan dan petisi *online* informal dapat dibedakan menjadi petisi *online* yang diinisiasi oleh LSM sebagai bagian dari kampanye

politik dan petisi *online* yang dioperasikan oleh organisasi swasta baik komersial maupun *nonprofit* yang menyediakan infrastruktur berbasis internet untuk memulai petisi *online* dan mengumpulkan tanda tangan *online* (Lindner dan Riehm, 2009:3). Berdasarkan kategori tersebut, change.org merupakan *platform* petisi *online* informal yang dikelola oleh organisasi swasta berbentuk *social enterprise* atau kewirausahaan sosial.

Petisi *online* merupakan aktivitas *online* yang menarik volume partisipasi warga negara (Chadwick dalam Panagiotopoulos dan Al-Debei, 2010:3). Partisipasi warga negara ini bisa berupa partisipasi sosial dan politik. Petisi biasanya mencakup isu yang luas, mulai dari pengaduan individu hingga permintaan untuk mengubah kebijakan publik (Lindner dan Riehm, 2011:4). Petisi *online* meningkatkan proses demokrasi, menghubungkan warga Negara dengan pemerintah, dan memfasilitasi keterlibatan warga negara (Panagiotopoulos dan Al-Debei, 2010:3). Kemampuan petisi *online* untuk memfasilitasi permintaan perubahan kebijakan publik dan menghubungkan masyarakat dengan pembuat kebijakan menunjukkan bahwa petisi *online* bisa dimanfaatkan sebagai alat advokasi kebijakan.

Petisi *online* adalah salah satu bentuk aksi kolektif yang muncul dari pengguna internet melalui *mailing lists* atau website dan secara teknis website petisi *online* memuat ruang digital dimana pengguna dapat memulai atau menandatangani petisi serta melacak perkembangan petisi yang sudah ada (Panagiotopoulos dan Al-Debei, 2010:5). Adanya ruang digital membuat petisi *online* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan petisi tradisional. Kelebihan

tersebut antara lain masyarakat dapat memperoleh latar belakang informasi, membuat komentar tentang isu, menandatangani *online*, dan menerima *feedback* tentang perkembangan petisi (Macintosh, Malina, dan Farrel, 2002:8). Petisi *online* menunjukkan adanya partisipasi dan keterlibatan publik dalam proses pembuatan kebijakan melalui pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi.

Hal ini tentu saja berimplikasi terhadap dinamika partisipasi politik dalam proses demokrasi di Indonesia yang semakin beragam, pemanfaatan media sosial sebagai alat penggalangan dukungan menjadi pemicu, hingga munculnya sebuah gerakan penggalangan petisi secara *online*. Berdasarkan fenomena diatas, penulis ingin meneliti fenomena partisipasi politik yang dilakukan di *cyberspace* dalam konteks Indonesia. Penulis membatasi lingkup penelitian pada partisipasi politik di *website* change.org.



Gambar I.1 Halaman Muka *Website* Change.org
Sumber: Change.org, 2015. <https://www.change.org/>.

Change.org adalah *platform* petisi terbesar di dunia (change.org, 2015).

Pada halaman “Tentang Kami”, tertulis:

“Sekarang ini memungkinkan bagi siapa saja untuk memulai sebuah kampanye dan segera menggalang ratusan orang lainnya secara lokal atau ratusan ribu di seluruh dunia, membuat pemerintah dan perusahaan lebih responsif dan akuntabel.”(Change.org, 2015)

Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *website* ini memang dibuat untuk meningkatkan partisipasi politik seseorang dalam skala lokal maupun global. Dengan tujuan menciptakan sebuah komunikasi berupa kampanye-kampanye kepada pemerintah maupun perusahaan-perusahaan agar tercipta sebuah perubahan yaitu lebih responsif dan akuntabel. Dengan demikian *website* tersebut telah memenuhi isu yang ingin diteliti penulis yakni berkaitan dengan partisipasi politik.

Sebagai sebuah *platform* penyedia ruang partisipasi politik melalui penandatanganan petisi, terdapat lebih dari 90 juta pengguna change.org di 196 negara. Berdasarkan pengamatan penulis, isu yang beredar dalam change.org cukup beragam, baik isu yang melibatkan pemerintah maupun pihak swasta yang sedang berkonflik. Orang menggunakan change.org untuk mentransformasi komunitas mereka - secara lokal, nasional dan global. Apakah itu perjuangan seorang ibu melawan *bullying* di sekolah putrinya, pelanggan yang mendesak bank untuk membatalkan biaya yang tidak adil, atau warga negara yang menuntut pejabat korup bertanggungjawab (change.org, 2015).

Kemudahan dari mekanisme yang ditawarkan change.org membuat jumlah *internet user* yang terdaftar dalam situs ini pada 2014 mencapai 900.000 *user* di

negara Indonesia dan 98.561.223 *user* di seluruh dunia. Selama periode tahun 2014, change.org telah mengumpulkan tak kurang dari 218.375 pengguna yang terlibat dalam semua petisi yang ada (houseofinfographics.com, 2015). Kategori petisi yang paling banyak mendapatkan perhatian dan tanda tangan adalah kategori/ bertema demokrasi dengan 239.911 tanda tangan, dilanjutkan dengan isu tentang satwa 129.191 tanda tangan, dan petisi yang berkaitan dengan Lingkungan mengikuti dengan 117.406 tanda tangan. Fenomena menarik terjadi ketika terdapat fakta bahwa lima peringkat teratas dalam target petisi diisi oleh jajaran lembaga dan pejabat negara. Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) Republik Indonesia menjadi yang teratas, diikuti dengan Mahkamah Konstitusi, Susilo Bambang Yudhoyono (Mantan Presiden Republik Indonesia periode 2004-2014), Joko Widodo (Presiden RI terpilih periode 2014-2019), dan Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia.

Petisi terpopuler selama tahun 2014 adalah petisi “Tolak RUU Pilkada”, hal ini merujuk tuntutan pembuat petisi terhadap keputusan Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) Republik Indonesia yang akan mengesahkan sistem pemilihan umum kepala daerah tak langsung (houseofinfographics.com, 2015). Petisi yang dibuat oleh akun atas nama organisasi *Perludem* (Perkumpulan untuk Pemilu dan Demokrasi) ini mendapatkan dukungan 118.934 tanda tangan pada tahun 2014 saja. Petisi yang dibuat pada awal september 2014 ini membutuhkan waktu hingga 20 Januari 2015 sampai dinyatakan “menang” oleh change.org karena tuntutan berkaitan dengan petisi telah dikabulkan pimpinan DPR (change.org, 2015). Berikut adalah halaman petisi “Tolak RUU Pilkada” yang digalang Perludem:



Gambar I. 2 Halaman Petisi ‘Tolak RUU Pilkada’ oleh Perludem
 Sumber: change.org, 2015. <https://www.change.org/p/pilkada-langsung-berlanjut-selamat-rakyat-indonesia-dukungpilkadalangsung>

Sedangkan petisi ‘Tolak Revisi RUU MD3’ pada tahun 2014 berhasil mengumpulkan 78.632 tanda tangan dan menempati posisi ke empat petisi terpopuler. Pemilik akun *Melany Tedja* adalah pencetus petisi yang bertujuan untuk menolak Revisi RUU MD3 yang dilakukan Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) Republik Indonesia. Petisi ini tidak terkonfirmasi mendapatkan kemenangan, sehingga sampai sekarang petisi tersebut masih bisa ditandatangani oleh siapa saja yang ingin berkontribusi. Namun, pemilik petisi melakukan pembaharuan terhadap isi petisi pada 25 Juli 2014, termasuk waktu yang lama untuk sebuah petisi jika dibandingkan dengan petisi lain di change.org. Seperti pada gambar di bawah ini:

change.org | Mulai petisi | Telusuri | Marhaendra Fajrin

Mempetisi Fraksi-Fraksi dan Pimpinan DPR.

Tolak Revisi RUU MD3! Ajukan Judicial Review ke Mahkamah Konstitusi.

Melany Tedja Jakarta, Indonesia

TANDA TANGAN **PETISI** **SEBAR LIAS**

- DPR harus kewajiban publik laporan ke publik evaluasi kinerja anggota
- DPR tidak lagi wajib laporan pengelolaan anggaran kasusnya di laporan kinerja tahunan
- DPR memperkalahkan syarat-syaratnya berlangsung tertutup
- Kewenangan MPR dan Anggaran belanja, sebagian besar untuk kegiatan sosialisasi
- Hukusnya pemilihan DPR tidak keadilan dan melanggar prinsip keterwakilan
- Dibentuknya ketertarikan keterampilan perempuan pada hal penjahat terus terus
- Untuk memilih DPR untuk tidak pidana tertentu pada izin Mahkamah Kehormatan yang adalah anggota DPR - jadi tidak independen dan konflik kepentingan
- DPR bisa usul program "Pembangunan Digital" dan minta stekel data terus
- Hilangnya Badan Akuntabilitas Keuangan
- butuh s/d 30 hari untuk dapat lain menyidik DPR - waktu yang bisa dipakai untuk kabar akan

Dimalam sebelum PEMILU, saat kita semua sedang menanti-nanti hari

Tandatangan petisi ini

78.730 tandatangan

Perlu 77.263 untuk mencapai 150.000

Marhaendra Fajrin
SIDARJO, Indonesia

Saya menandatangani ini karena
(Silakan pilih)

Berbagi dengan teman Facebook

Tandatangan

Gambar I. 3 Halaman Petisi ‘Tolak Revisi RUU MD3’ oleh Melany Tedja
Sumber: Change.org, 2015. <https://www.change.org/p/tolak-revisi-ruu-md3-ajukan-judicial-review-ke-mahkamah-konstitusi>

Penulis juga menemukan beberapa hal menarik di petisi ini yaitu penggunaan pengantar petisi pada petisi ‘Tolak Revisi RUU MD3’ dan petisi ‘Tolak RUU Pilkada’. Pengantar yang ditaruh pada awal petisi berisi tentang alasan berkaitan dengan dibuatnya petisi. Hal ini tentu saja menjadi salah satu bentuk pendidikan politik agar masyarakat mampu berpartisipasi secara aktif dan cerdas. Penulis merasa hal ini menarik untuk diteliti. Selain itu, dengan banyaknya anggota yang terlibat dalam petisi ini (yakni mencapai 197.566 terhitung sampai tahun 2014), peneliti berasumsi interaksi di dalamnya akan kaya, sehingga diharapkan dapat mempermudah peneliti untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

Berangkat dari statistik di atas, mengungkapkan kehadiran *platform* petisi *online* membawa dampak positif terhadap tingkat partisipasi politik masyarakat khususnya kaum muda. Change.org membuat partisipasi politik dalam ranah

demokrasi lebih mudah untuk dimobilisasi. Meskipun gerakan politik tersebut tidak selalu berhasil dalam mengusung isu-isu politik tertentu untuk menekan pembuat kebijakan, namun tidak jarang gerakan melalui *change.org* berhasil mendesak pembuat kebijakan untuk mengubah kebijakan-kebijakan yang kontroversial tersebut. Seperti misalkan dalam kasus pengesahan RUU Pilkada dan pengesahan RUU KUHP/ KUHAP.

Namun demikian, dalam pandangan Towner (2013), hubungan harmonis antara pengguna internet dan tingkat partisipasi politik masih menjadi bahan perdebatan di kalangan para ahli. Howard Rheingold (dalam Thorburn and Jenkins, 2003), seorang wartawan yang mempopulerkan kata “komunitas virtual”, menyatakan jika partisipasi politik di dunia virtual sangat jauh dari ideal, dan tak lebih hanya merupakan apa yang ia sebut sebagai utopia teknologi. Sedangkan Julian Dibbel (dalam Jenkins, 2003) menyatakan bahwa beberapa ahli masih menganggap bahwa partisipasi politik virtual lebih sebagai pengerdilan atas partisipasi aktif warga negara di dunia nyata.

Perdebatan mengenai pemaknaan partisipasi politik dan demokrasi mungkin akan menjadi hal yang wajar jika dikembalikan pada pengertian tentang demokrasi yang sangat kompleks. Henry Jenkins dan David Thorburn (2003) juga memiliki pandangan yang sama, bahwa demokrasi adalah istilah yang masih sering diperdebatkan. Apakah demokrasi merupakan struktur tertentu dari pemerintahan, budaya kewarganegaraan atau gabungan dari keduanya? Berapa banyak kekuasaan harus berpindah kepada para pemilih untuk meyakinkan

argumen bahwa masyarakat lebih demokratis? Berapa banyak pemahaman tentang demokrasi berhubungan erat dengan konsep *“informed citizen”*?

Untuk melihat hubungan antara partisipasi politik dalam demokrasi di change.org peneliti akan menghubungkan kajian ini dengan nilai-nilai normatif ruang publik (*public sphere*) dari Jurgen Habermas. Hal ini dianggap penting karena change.org dianggap penulis sebagai perwujudan ruang publik yang mampu menghadirkan diskursus berkaitan dengan partisipasi politik dan demokrasi. Terminologi ruang publik sebenarnya berbicara tentang seluruh isu-isu yang sedang ada di publik serta hubungan antar isu tersebut. Ruang publik berada pada ranah komunikasi, rangkaian pembicaraan dan perdebatan banyak orang terhadap suatu isu sehingga berfungsi sebagai perantara integrasi sosial. Di jaman yang semakin modern dengan kemajuan teknologi komunikasi yang semakin cepat, beberapa ilmuwan menilai ruang publik tidak hanya sebuah ‘ruang’ yang terdapat kontak fisik secara langsung. Ruang publik juga terdapat pada ruang non fisik seperti media massa; televisi, radio, dan media cetak. Tak luput pula internet menjadi salah satu ruang publik yang ada di masyarakat.

Saat internet berjalan dinamis dan menjadi tempat diskusi, maka dengan sendirinya telah membentuk *virtual public sphere*, yang sama pentingnya dengan *public sphere* di kehidupan yang fisik. Bahkan, bisa jadi melahirkan fenomena modern yang lebih dahsyat, mengingat internet memiliki karakteristik multimedia dan interaktivitas serta mampu melampaui batas-batas geografis, teritorial dan hambatan-hambatan fisik lainnya. Belum lagi, identitas seseorang atau kelompok tidak lagi bisa dikarakterisasi dengan penanda-penanda tradisional

seperti kelas atau okupasi, karena di *cyberspace*, *netizen* (bentuk baru dari *citizen*) dianggap setara. Identitas yang *fluid*, *hybrid*, dan *omnipresent* di dunia maya membuat kelas dan okupasi tidak lagi menjadi penanda-penanda yang dapat digunakan untuk mengkarakterisasi identitas seseorang atau kelompok. Alih-alih, persamaan pandangan, ideologi dan tujuan lah yang membentuk sebuah gerakan pro-demokrasi yang terjadi di *cyberspace* kini.

Penulis menggunakan metode analisis wacana dalam upaya menjawab rumusan masalah penelitian mengenai bagaimana partisipasi politik dan demokrasi diwacanakan dalam situs *change.org*. Hal ini karena selain menganalisis teks pada situs tersebut, penulis juga menganalisis konteks sosial dan politik yang melingkupinya. Dalam hal ini penulis memilih metode analisis wacana yang ditawarkan oleh Norman Fairclough. Dimana analisis wacana tersebut berbicara mengenai analisis teks yang tidak bisa dilepaskan dari institusi dan praktik-praktik diskursif (Fairclough 1995, p.9). Pada praktiknya, hal tersebut berkaitan dengan penggunaan bahasa yang menjadi bagian dari praktik sosiokultural.

Fairclough menyediakan kerangka analitis yang terdiri dari tiga dimensi yang saling terkait yakni teks, praktik diskursif, dan praktik sosiokultural, yang menurut penulis dapat membantu untuk menjawab rumusan masalah terkait wacana konsep demokrasi pada *change.org*. Teks yang diteliti akan dianalisa dengan didasarkan pada tiga komponen: deskripsi (analisis teks), interpretasi (analisis proses), dan penjelasan (analisis konteks sosial).

Untuk melihat wacana berkaitan dengan partisipasi politik yang terbentuk dalam change.org, penelitian ini akan menghubungkan dengan konsep ruang publik (*public sphere*) yang dikemukakan oleh Jurgen Habermas. Hal ini penting untuk melihat fungsi ruang publik secara normatif dalam pembentukan demokrasi melalui internet. Serta untuk mengukur ruang publik yang utuh dan benar-benar otonom dari imperatif-imperatif pasar dan negara. Mengingat demokrasi selalu mengandaikan kebebasan untuk berpikir, berbicara dan berkomunikasi tanpa diskriminasi, manipulasi dan represi (Hardiman, 2010).

I.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana partisipasi politik direproduksi melalui petisi “Tolak RUU Pilkada” dan petisi “Tolak Revisi RUU MD3” di change.org?

I.3. Tujuan

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana konsep partisipasi politik dan demokrasi diwacanakan dalam change.org. change.org dipilih karena dianggap sebagai sebuah media alternatif baru yang menawarkan mekanisme baru dalam penyaluran partisipasi politik dalam media *online*.

I.4. Manfaat

Nilai manfaat dari penelitian ini adalah bagi *internet user* dalam memaknai aktivitas di dunia *cyber* sebagai sesuatu yang tidak lepas dari kepentingan sekelompok orang. Mekanisme yang dibentuk mempengaruhi apa yang akan kita produksi dalam media yang disediakan. Hal ini penting agar *internet user* lebih kritis dalam memaknai sebuah *platform* yang tersedia untuk segala macam

kegiatan di dunia *cyber* atau *cyberactivism*. Selain bagi *internet user*, penelitian ini juga diharapkan dapat menyediakan rujukan akademik dalam bidang *cultural studies* berkaitan dengan demokrasi.

I.5. Kajian Pustaka

I.5.1. *New Media; Perkembangan Teknologi Media yang Membentuk Keberagaman Media dan Tatanan Masyarakat dari Cyberspace, Cyberculture hingga Cyberdemocracy*

Teknologi pada dasarnya memiliki kontribusi dalam menciptakan keberagaman media dan tatanan masyarakat yang ada. Teknologi serta dampaknya dalam perkembangan media dirangkum dalam sebuah konsep *Technological Determinism* oleh Marshall McLuhan (Littlejohn, 1999), dimana perkembangan komunikasi dibagi menjadi empat bagian, *Tribal age*, *Literate Age*, *Print Age*, dan *Electronic Age*. Pada periode pertama dan kedua, komunikasi lebih ditekankan pada aspek pendengaran dan visualisasi. Sedangkan pada periode ketiga, penyebaran informasi secara masal diawali oleh peristiwa ditemukannya mesin cetak dan revolusi industri di Eropa. McLuhan menganggap bahwa periode puncak dari pencapaian teknologi komunikasi adalah saat *Electronic Age*. Komunikasi dalam masa ini diwakili dengan munculnya bentuk komunikasi melalui kabel dan memunculkan bentuk-bentuk teknologi baru seperti telepon, komputer dan internet. Teknologi pada masa ini dipercaya oleh McLuhan akan terus maju dan berinovasi menjawab tantangan jaman.

Hal ini senada dengan yang dikatakan oleh John Vivian (2008), keberadaan *new media* bisa melampaui pola penyebaran pesan media tradisional. Hal ini dikarenakan sifat *new media* atau *cyber* yang sangat memungkinkan komunikasi yang menembus dan mengaburkan batas geografis, kapasitas interaksi dan sangat cepat.

Kata *cyber* banyak digunakan untuk menjelaskan realitas media baru. William Gibson pada 1984 melalui novelnya *Neuromancer* memperkenalkan istilah “*cyberspace*” untuk menjelaskan bahwa ada tempat dimana ia tidak nyata tapi keberadaannya dapat dirasakan (Nasrullah 2012, p.19). *Cyberspace* digambarkan oleh Gibson jauh sebelum teknologi internet berkembang dan untuk menjelaskan gambaran “*eonsensual hallucination*” atau seolah-olah ruang atau sesuatu itu ada (Bell, 2001: 23). Sedangkan Perry Barlow memiliki definisi yang berbeda, ia menyatakan bahwa *cyberspace* merupakan term yang digunakan untuk “*networked computing*” (Bell, 2005: 16-18). Namun kedua definisi ini mencoba menjelaskan bagaimana realitas di dunia *cyber* itu pada kenyataannya, yaitu nyata di benak individu. Interaksi yang dilakukan lewat komentar di media sosial seperti *twitter*, meski diantara yang berkomentar tidak berada di ruang yang sama atau *asynchronous*, tetapi seolah-olah komentar itu merupakan percakapan yang dilakukan sehari-hari sehingga siapapun bisa merasa bahagia atau sedih ketika membacanya (Nasrullah, 2014).

Bell (2005) mencoba mendefinisikan cyberspace dan cyberculture dalam sebuah perumpamaan:

Cyberspace is, I think, something to be understood as it is lived. At one level, thinking of cyberspace as culture emphasizes this point: it is lived culture, made from people, machines and stories in everyday life. That's why I often turn to stories of my own and others' experiences with cyberspace." (Bell, 2005)

Cyberculture dan *cyberspace* tidak bisa dijadikan dikotomi. Keduanya merupakan hibrida. Namun untuk mempermudah, *cyberculture* dapat didefinisikan sebagai *the new locale for society to explore the age-old concerns relating to appearance and reality*. *'Space'* dalam *cyberspace* bukan merupakan ruang fisik yang nampak secara nyata, melainkan lebih merupakan *space of interaction*—ruang dimana terjadi interaksi.

Interactivity menjadi modal utama *new media* untuk membedakannya dengan media yang dianggap lama yang lebih bersifat *broadcast* (Holmes, 2005). Hal ini yang menyebabkan pergeseran makna tentang khalayak atau subyek dari media dalam *new media*. Dalam lingkungan *new media* atau yang lebih dikenal dengan *cyberspace*, khalayak lebih bersifat aktif daripada dalam pola media konvensional yang lebih pasif terhadap pesan yang ada. Sehingga muncul istilah *prosumer* (*produsen and consumer*), merujuk pada peran khalayak dalam *cyberspace* yang bisa bertindak sebagai *produsen* dan *consumer* pesan secara bersamaan.

Hal ini senada dengan ungkapan Barlow, dalam Pilliang (2005);

“Cyberspace adalah setiap ruang informasi, tetapi ia adalah ruang informasi interaktif yang diciptakan oleh media yang begitu padat sehingga di sana ada kesadaran tentang kehadiran orang lain. Anda dapat juga mengatakan bahwa cyberspace juga merupakan ruang yang muncul ketika Anda membaca buku. Perbedaannya adalah bahwa kemampuan untuk berinteraksi secara real time dengan pengarang tidak mungkin.” (Barlow dalam Pilliang, 2005)

Dari definisi tersebut, *cyberspace* diibaratkan sebuah ruang imajiner yang menyediakan tempat untuk berinteraksi secara bebas. Lebih lanjut, Barlow mengungkapkan bahwa pemerintah tidak memiliki otoritas terhadap komunitas *online*. Hal ini tentu sejalan dengan asas demokrasi, meskipun dalam perkembangannya, berbagai perdebatan mengiringi keberadaan teknologi komunikasi dan demokrasi. Sistem demokrasi pada suatu titik tertentu akan sangat tergantung pada teknologi. Sebaliknya, perkembangan teknologi akan sangat bergantung pada bentuk-bentuk demokrasi.

Sehingga, jika dihubungkan dengan demokrasi, akan tercipta sebuah ruang publik yang seolah-olah dipindahkan ke ruang-ruang maya, di mana setiap orang dapat melakukan dan melontarkan ide apa saja secara bebas dan interaktif (Alatas, 2014). Ruang gerak di dunia *cyber* memungkinkan adanya perluasan dalam *public sphere*, hal ini menciptakan sebuah iklim demokratis karena masyarakat dapat secara simultan mengajukan pandangan mereka mengenai berbagai hal tanpa harus melalui batas-batas birokratif pemerintah. Sehingga semakin membukanya proses demokrasi di dunia *cyber*, yang mengakibatkan

munculnya istilah *cyberdemocracy*. Hal inilah kemudian yang menjadi rujukan dari pengguna change.org.

Cyberdemocracy dengan segala macam utopianya bukanlah tanpa kritik. Paul Virilio, seorang teoritikus budaya dari Prancis, adalah yang salah satu yang melihat *cyberdemocracy* dengan cara pandang yang bertolak belakang, dia bahkan menilai mereka para “pembela” *cyberdemocracy* sebagai orang yang terlalu optimis. Dalam Pandangan Virilio (dalam Alatas, 2014) ide mengenai kemungkinan menggunakan teknologi untuk meningkatkan demokrasi adalah hal yang keliru. Teknologi media baru, yang memiliki karakteristik interaktif dan kecepatan arus informasi, dalam pandangan Virilio memiliki sejumlah konsekuensi : *Pertama*, kecepatan menghancurkan pemikiran dan kemungkinan musyawarah demokratis. Kecepatan teknologi menghasilkan budaya di mana komunikasi digunakan untuk mengkondisikan tanggapan dari masyarakat. *Kedua*, penyebaran global teknologi komunikasi dan informasi menciptakan terbentuknya “*terminal citizen*”. Dengan menghancurkan hubungan temporal antara dekat dan jauh, manusia menjadi lebih peduli dengan realitas layar daripada realitas fisik. *Ketiga*, paradoks masyarakat informasi adalah bahwa peningkatan mobilitas virtual disatu sisi, namun menyebabkan kelemahan fisik disisi lain. “*terminal citizen*” tidak perlu bergerak, sehingga tidak begitu banyak kemungkinan aksi publik, tapi yang terjadi adalah “*intensiveness of sensations*”. Keempat, mempercepat “*realitas*” secara *real time* memiliki

dampak individualistis dimana informasi menjadi semakin terfokus pada diri. Proses ini, ditambah dengan penggantian realitas “real” menjadi “virtual”, membuat manusia kurang memperhatikan lingkungan nyata yang mendukung semua bentuk kehidupan.

Pandangan skeptis terhadap konsep *cyberdemocracy* juga muncul ketika penulis melihatnya bukan lagi sebagai ruang bebas untuk berbicara, tetapi perpanjangan institusi yang sudah ada di dunia nyata. Dalam perspektif ekonomi dan politik marxis, *cyberdemocracy* dianggap masih belum bisa membebaskan dirinya dari dominasi kapitalis dan praktiknya. Menurut Lievrow dan Livingstone (2002):

“New media system and services tend to reinforce the economic and political power of existing systems and institutions. In effect, the information society is argued as the latest stage of industrial capitalism, not a radical departure from the past”. (Lievrow and Livingstone, 2002)

Ruang yang awalnya dianggap sebagai wadah untuk bebas berbicara, dijadikan sebagai kekuatan oleh kaum tertentu dengan cara mendominasi opini-opini sehingga menghasilkan opini publik. Habermas (1998) mengatakan bahwa “opini kelompok dapat disebut ‘publik’ ketika secara subjektif kelompok tersebut berhasil menjadi kelompok dominan”. Selain itu opini publik juga dapat didominasi oleh kaum-kaum tertentu yang memiliki popularitas atau ketenaran. Disini kata ‘siapa’ menjadi penting. Individu akan lebih mudah dipengaruhi atau lebih percaya dengan orang-orang yang sebelumnya sudah memiliki popularitas. Padahal Habermas (1989) mengatakan bahwa bahwa ketenaran atau penghargaan

yang membentuk opini publik tersebut merupakan antitesis bagi jenis rasionalitas yang diklaim oleh opini publik.

Menilik segala pemaparan diatas, *cyberculture* menjadi sebuah ranah dengan nilai kebaruan yang banyak dikaji para peneliti. Menariknya, kebaruan yang dimiliki *cyberculture* sebagai sebuah ladang penelitian masih sangat luas sehingga tak jarang menimbulkan banyak perdepatan di kalangan peneliti.

I.5.2. Komunitas Virtual (*Virtual Community*) dan Transformasi Ruang Publik (*Public Sphere*) menjadi Ruang Publik Virtual (*Virtual Public Sphere*)

Konsep komunitas dan masyarakat saling tumpang tindih. Istilah masyarakat adalah istilah yang umum bagi satu kesatuan hidup manusia, karena itu bersifat lebih luas dari pada istilah komunitas. Koentjaraningrat mengungkapkan arti komunitas merupakan suatu kesatuan hidup manusia yang menempati suatu wilayah yang nyata dan yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat, serta yang terikat oleh suatu rasa identitas komunitas. (Koentjaraningrat, 1965: 65)

Komunitas memiliki makna yang lebih khusus karena ciri tambahan ikatan lokasi dan kesadaran wilayah. Sedangkan menurut Fernback definisi tentang komunitas juga memiliki definisi yang bersifat fungsional dan simbolik. Kita sering mengelompokkan diri kita ke dalam bagian wilayah secara fisik yang disebut dengan komunitas urban,

pedesaan, suburban, dan juga kita sering mengelompokkan diri kita secara simbolik berdasarkan gaya hidup identitas atau karakter yang pada perkembangan berikutnya kita sebut juga dengan komunitas. Sehingga berdasarkan fungsi dan gaya hidup itu kita bisa menemukan komunitas agama, komunitas hobi, komunitas filosof atau bahkan komunitas virtual. (Jones, 1999: 203).

Konsep komunitas / masyarakat (community) menurut Connolly (dalam Maret dan El Morr, 2011) merupakan konsep yang selalu diperdebatkan dan tak pernah tuntas. Namun, Tonnies (1887) menyatakan jika hubungan antar anggota masyarakat yang pada awalnya didasarkan pada hubungan kekerabatan dan kedekatan fisik, berubah berdasarkan struktur organisasi formal dan jarak fisik. Durkheim (1893) lebih lugas menyebut bahwa organisasi formal yang dimaksud tonnies adalah tak lain birokrasi dan industri besar. Bahkan dalam perkembangan demokrasi barat yang sebagian besar dibangun atas gagasan kaum liberal menyatakan bahwa komunitas tidak lebih dari jumlah individu, agar sebuah komunitas mampu melayani individu, bukan sebaliknya. Namun, dalam beberapa dekade belakangan, Alisdair Macintyre (1981) dan Michael Walzer (1983) telah membuat pembaruan definisi komunitas / masyarakat bersamaan dengan kemunculan internet. Keduanya sepakat bahwa pendefinisian komunitas didasarkan pada pengakuan identitas, kesamaan rasa dan kepemilikan bersama dalam skala yang lebih kecil dan memiliki agenda politik yang sama (Maret dan El Morr, 2011).

Kehadiran *cyberspace* tidak hanya menghubungkan individu-individu yang ada pada dunia virtual, tetapi juga interaksi antar komunitas-komunitas virtual. Seperti apa yang diungkap Wellman dan Gulia (1999):

“Online public interaction involves participation in virtual communities: cyber-groups based upon people connecting with others who share similar values, interests and concerns in order to exchange information, gain companionship and provide emotional support”. (Wellman and Gulia, 1999)

Dalam *cyberspace* kita juga dihadapkan pada kesulitan dalam memberikan definisi tentang cyber community atau virtual community. Howard Rheingold mendefinisikan komunitas virtual sebagai agregasi sosial yang muncul dari bersih ketika cukup banyak orang melakukan diskusi publik yang cukup lama, dengan perasaan manusia yang memadai untuk membentuk jaringan dari hubungan pribadi (Rheingold, 1993: 5). Rheingold melihat masyarakat sebagai perluasan dari interaksi virtual berkepanjangan. Dengan kemajuan ini datang gagasan bahwa definisi masyarakat dalam hal komunikasi online jauh lebih luas dari itu yang diterapkan dalam masyarakat tatap muka (Whittle, 1998: 241). Fernback memberikan tiga konsep definisi tentang *virtual community* yakni:

I.5.2.1. *Community as Place*, hal ini didasarkan pada pengertian bahwa *cyberspace* merupakan sebuah tempat di mana komunitas dibangun dan bertahan, di mana hubungan sosial ekonomi baru dibentuk dan di mana horison baru bisa tercapai. Ide ini secara mendalam merupakan cerminan dari adanya unsur kejiwaan dan tradisi yang bisa kita dapatkan ketika mengidentifikasi komunitas berdasarkan tempat.

I.5.2.2. *Community as Symbol*, seperti halnya komunitas pada umumnya komunitas virtual juga memiliki simbol-simbol tertentu dimana simbol-simbol yang ada dapat diinterpretasikan. Cakupan simbol disini menekankan pada “substansi yang dibentuk”. Komunitas berusaha untuk merekonstruksi simbol-simbol sebagai hasil dari kumpulan kode-kode yang bersifat normatif dan nilai-nilai yang dihasilkan bersama oleh anggota komunitas sebagai bentuk identitas mereka. Penekanannya disini lebih pada “makna” daripada “struktur”.

I.5.2.3. *Community as Virtual*, artinya komunitas ini secara maya dalam ruang *cyber* dengan meninggalkan identitas fisik penggunanya. *Virtual community* memiliki sistem nilai bersama, norma-norma, aturan-aturan dan identitas bersama yang ditunjukkan dari komitmen atau kepentingan diantara komunitas lainnya. (Jones, 1999:207-213)

Setiap komunitas menurut Pavlik (2003) memberikan gambaran peranan komunitas-komunitas tertentu dalam sebuah jaringan virtual. Pada dasarnya mereka membangun isu-isu tertentu dalam sebuah jaringan virtual, membagi dan menuangkan perasaan mereka mengenai isu yang tengah diperbincangkan (Pavlik, 2003).

Anggapan bahwa *leadership* dan koordinasi tidak terlalu penting pada komunitas virtual (karena teknologi memungkinkan mereka untuk

berpartisipasi secara bersamaan) ditentang oleh Dijk (dalam Shima, 2014). Menurutnya, sebagaimana yang juga diajukan oleh riset sosiopsikologis yang ia bahas dalam bukunya, diskusi dan interaksi elektronis justru lebih butuh organisasi dan koordinasi dibandingkan dengan diskusi antarmuka (ibid). Dijk kemudian menggarisbawahi satu-satunya hal yang menjadi kesamaan dari para anggota komunitas virtual, yakni minat atau kepentingan yang menyatukan mereka (ibid). Keberadaan individu di *cyberspace*, dalam hal ini komunitas virtual di change.org, diwakili oleh narasi yang mereka ciptakan dalam interaksinya dengan anggota lain.

Narasi sendiri merupakan sebuah produk sejarah, dimana Bassett (2007) menegaskan bahwa narasi terbentuk dari persimpangan antara teknologi informasi, budaya dan masyarakat. Selanjutnya, karena narasi selalu terikat pada situasi dan setting waktu, maka Bruner (dalam Suwito 2010, p.15) menambahkan bahwa selalu terdapat agensi dalam narasi, karena agensi menggambarkan pilihan aksi yang dapat dilakukan subjek, yang merupakan kebebasan baginya. Sehingga penyampaian narasi akan selalu tergantung pada agensi subjek serta spesifikasi medium yang membawanya. Bentuk-bentuk narasi sendiri hampir tidak terbatas, serta hadir di masa, tempat dan masyarakat manapun (Barthes, 1982).

Komunitas Virtual dan Komunitas Organik memiliki sebuah kesamaan dimana keduanya bisa diartikan sebagai sebuah ruang publik. Dalam pembahasan mengenai ruang publik, perlu dibedakan antara *public sphere* dan *public space*. *Public space* disini hanyalah merujuk pada

sebuah lingkungan fisik yang diasosiasikan dengan fungsi dan pengertian publik. Jürgen Habermas dianggap sebagai penggagas munculnya ide ruang publik (*public sphere*) melalui bukunya yang berjudul *The structural of Transformation of The Public Sphere* pada tahun 1962. *Public sphere* mempunyai konsep yang lebih luas, sebagai latar dimana warga Negara dapat berpartisipasi aktif secara politis dan demokratis yang mencakup semua kegiatan, tempat, dan aktivitas yang menyusun dimensi publik dari kehidupan manusia (Ghirardo, 1996). Konsep *public sphere* harus dibedakan dari *public space* yang dimana *public sphere* mencakup *public space*. Jürgen Habermas mendefinisikan ruang publik sebagai :

—A domain of our social life where such a thing as public opinion can be formed (where) citizens.... deal with matters of general interest without being subject to coercion... (to) express and publicize their views”.
(Habermas, 1997: 105 dalam Alan McKee, 2005: 4)

Habermas memandang bahwa ruang publik berperan penting dalam proses terwujudnya kehidupan yang demokratis. Ruang publik adalah ruang demokratis atau wahana diskursus bagi masyarakat, yang mana warga negara/setiap orang dapat menyatakan opini-opini, ide, kepentingan dan kebutuhan mereka secara diskursif. Namun, perlu dipahami bahwa ruang publik dalam hal ini bukan hanya sekedar fisik, dan harus bersifat bebas, terbuka, transparan, dan tidak ada intervensi otonom di dalamnya. Sehingga, diharapkan ruang publik menjadi forum yang ideal tempat berbagai gagasan didiskusikan secara terbuka. Sehingga, dapat membentuk sebuah opini yang mampu mengubah berbagai bentuk hubungan dan struktur sosial di masyarakat. ruang publik merupakan wilayah yang bebas

dari dominasi negara, tempat publik berpartisipasi dalam debat publik berdasarkan prinsip kebersamaan (Hidayat, 2002). Dalam sebuah ruang publik, manusia-manusia privat yang terlibat dalam perdebatan rasional kritis, yang kemudian disebut oleh Hegel sebagai ‘Opini publik’. Opini Publik dianggap sebagai sebuah universalitas empiris, yang kemudian jadi landasan pemikiran dan opini mayoritas (Habermas, 1989).

Menurut Habermas, dalam ruang publik, “*private persons*” bergabung untuk mendiskusikan hal-hal yang menjadi perhatian publik atau kepentingan bersama. Ruang publik ini ditujukan sebagai mediasi antara masyarakat dan negara, sehingga negara bertanggung jawab untuk menyediakan informasi-informasi mengenai negara agar mudah dikritisi dan menjadi opini publik. Pada tahap ini, ruang publik dirancang untuk sebuah mekanisme institusi untuk merasionalisasikan dominasi politik dengan memberikan tanggung jawab negara pada warga negara. Sehingga, di jaman yang semakin modern dengan kemajuan teknologi komunikasi yang semakin cepat, ruang publik tidak hanya sebuah ‘ruang’ yang terdapat kontak fisik secara langsung. Ruang publik juga terdapat pada ruang non fisik seperti media massa; televisi, radio, dan media cetak. Tak luput pula internet menjadi salah satu ruang publik yang ada di masyarakat.

Pada masa sekarang kita memang melihat bahwa, politik dimediasikan oleh media massa, pers, media elektronik dan komputer. Menurut Papacharissi (2002), sebagai sebuah ruang publik (*public sphere*)

internet dapat memfasilitasi sebuah diskusi yang mendukung adanya pertukaran ide dan opini demokratis di masyarakat. Dalam pandangan, Sastrapredja, Media politik ini telah membawa dunia publik ke dalam “layar kaca” bahkan “layar sentuh”. M. Sastrapredja (dalam Alatas, 2014) mendefinisikan ini sebagai “*domestication of public sphere*”. Terjadi pergeseran ruang publik ke ruang privat. Media komunikasi, menurut Sastrapredja, telah menjadi media dialog.

Fungsi ruang publik dipahami sebagai konstelasi ruang komunikatif dalam masyarakat. Ruang ini, di mana internet sebagai media baru memainkan perannya, juga berfungsi untuk memfasilitasi hubungan komunikatif antara warga dan pemegang kekuasaan masyarakat (Dahlgren, 2005). Dalam konteks ini, internet dengan fitur interaktifnya menjadi wadah bagi warganegara untuk berdialog, baik mengenai isu tentang kebijakan publik dan isu-isu politik kontemporer. Inilah yang dapat kita sebut sebagai ruang publik didunia maya.

Dalam pandangan Habermas (dalam Sastrapredja, 2010), sekelompok orang menjadi suatu publik sesudah mereka menggunakan rasionya dan dialog sendiri merupakan suatu proses —~~men~~gunakan rasio”. Peter Dahlgren (2005), menjelaskan bahwa ada tiga dimensi konstitutif yang dapat kita gunakan untuk menganalisis ruang publik dalam media baru, dimensi tersebut adalah : *structures, representation, and interaction*. Dimensi Struktural berhubungan dengan fitur kelembagaan formal. Dimensi struktural, mengarahkan perhatian kita seperti masalah demokrasi

klasik sebagai kebebasan berbicara, akses, dan dinamika inklusi / eksklusif (Alatas, 2014). Di luar organisasi media itu sendiri, dimensi struktural juga menunjukkan institusi politik masyarakat, yang berfungsi sebagai semacam "ekologi politik" untuk media dan batas-batas yang ditetapkan untuk sifat informasi maupun cara-cara berekspresi (ibid). Sebuah masyarakat dimana kecenderungan demokrasi yang lemah tidak akan menimbulkan struktur kelembagaan yang sehat untuk ruang publik, yang pada gilirannya berarti bahwa dimensi representasi akan memadai (ibid).

Sementara itu dimensi representasi mengacu pada output dari media, media massa serta "minimedia" yang menargetkan kelompok-kelompok kecil tertentu melalui, misalnya, newsletter atau promosi bahan kampanye (Alatas, 2014). Sehingga, meningkatnya "massifikasi" komunikasi di Internet, representasi menjadi sangat relevan untuk konteks *online* ranah publik (ibid). Dimensi terakhir, interaksi, berkaitan dengan pendapat Habermas bahwa "publik harus dikonseptualisasikan sebagai sesuatu yang berbeda dari sekadar *media audiens*" (ibid). Dengan demikian dimensi interaksi mengingatkan kita akan premis klasik bahwa "demokrasi pada akhirnya berada pada warga yang terlibat dialog satu sama lain" (ibid). Dengan munculnya internet, interaksi warga dengan cara *online* dan karakter luas dari ruang publik semakin ditekankan. Dengan demikian, ketiga dimensi struktural tersebut, dapat memberikan titik awal analisis terhadap ruang publik dari suatu masyarakat tertentu atau untuk menganalisis kontribusi yang diberikan oleh teknologi komunikasi (ibid).

I.5.3. Partisipasi Politik dan Reproduksi Partisipasi Politik dalam *Cyberspace*

Sebagian besar akademisi menganggap bahwa partisipasi politik merupakan inti dari demokrasi. Ramlan Surbakti (1992) berpendapat jika partisipasi politik ialah keikutsertaan warga negara biasa dalam menentukan segala keputusan menyangkut atau mempengaruhi hidupnya. Partisipasi politik berarti keikutsertaan warga negara biasa (yang tidak mempunyai kewenangan) dalam mempengaruhi proses pembuatan dan pelaksanaan keputusan politik (ibid).

Kevin R. Hardwick (dalam Faturohman, 2002) menambahkan bahwa partisipasi politik memberi perhatian pada cara-cara warga negara berinteraksi dengan pemerintah, menyampaikan kepentingannya terhadap pejabat publik agar mampu mewujudkan kepentingan-kepentingan tersebut. Dengan demikian fungsi-fungsi yang dijalankan oleh kelompok kepentingan, partai politik dan yang lainnya dalam infrastruktur politik, merupakan wujud dari keikutsertaan rakyat dalam proses politik dalam suatu sistem politik.

Berdasarkan riset-riset tentang partisipasi politik yang dilakukan di beberapa negara, Huntington dan Nelson menemukan lima bentuk kegiatan utama yang dipraktikkan dalam partisipasi politik. bentuk-bentuk ini masing-masing memiliki tindakan dan pelaku yang berbeda, namun memiliki tujuan yang sama, yaitu berkenaan dengan keikutsertaan warga negara untuk mempengaruhi proses-proses politik, diantaranya: Kegiatan

Pemilihan, *Lobbying*, Kegiatan Organisasi, Mencari Koneksi (*contacting*), dan Tindakan Kekerasan (*violence*) (Dalam Faturohman, 1984). Sedangkan di tingkat individu, secara lebih spesifik Milbrath M.L. Goel(1984) mengidentifikasi tujuh bentuk partisipasi politik individual:

- a. *Apathetic Inactives*,
- b. *Passive Supporters*,
- c. *Contact Specialist*,
- d. *Communicators*,
- e. *Party and campaign workers*,
- f. *Community activists*, dan
- g. *Protesters*.

Untuk menganalisis tingkat-tingkat partisipasi politik, Huntington dan Nelson (1984) mengajukan dua kriteria penjas. Pertama, dilihat dari ruang lingkup dari suatu kategori warga negara yang melibatkan diri dalam kegiatan-kegiatan politik. kedua, intensitasnya, atau ukuran, lamanya, dan arti penting dari kegiatan khusus itu bagi sistem politik.

Tingkatan partisipasi politik, mencerminkan kapasitas partisipan dalam berpartisipasi politik. Semakin tinggi tingkatan yang ditempati, maka semakin tinggi pula tingkatan partisipasi politiknya. Dalam lingkup partisipasi politiknya, jika semakin tinggi maka semakin sedikit (semakin mengerucut pada jumlah tertentu).

Sedangkan Voting (Huntington dan Nelson, 1984) merupakan tingkatan partisipasi politik terendah, yang membedakan satu tingkat di

atas orang yang apatis total, sementara di atasnya terdapat orang atau sekelompok orang yang sering terlibat dalam diskusi-diskusi politik informal, yang proporsinya lebih rendah, namun intensitasnya lebih tinggi.

Partisipasi politik mungkin tampak terlihat sederhana, yaitu bagaimana warga negara mengambil bagian dalam proses perumusan dan penerapan kebijakan publik (Alatas, 2014). Pandangan tersebut berguna untuk menunjukkan persyaratan bahwa partisipasi politik harus melibatkan beberapa derajat efektivitas dan intensionalitas minimal dalam memberikan kontribusi bagi pembuatan kebijakan publik (ibid). Namun demikian, dalam pandangan Moyser (2003), aktivitas politik yang dimobilisasi oleh elit politik, seperti yang dapat terjadi dengan aksi politik dan demonstrasi, tidak dapat dianggap sebagai partisipasi politik. Peran warga negara dalam partisipasi politik sebenarnya telah menjadi perdebatan, apakah yang sebenarnya disebut sebagai "partisipasi politik"? Bagaimana individu telah dianggap ikut terlibat dalam partisipasi politik?

Tidak ada jawaban yang mudah untuk pertanyaan-pertanyaan tersebut, para ahli yang berbeda memiliki kesimpulan yang berbeda-beda mengenai apa yang disebut sebagai partisipasi politik, di Amerika partisipasi bahkan dikaitkan dengan peningkatan tingkat pengetahuan politik (Alatas, 2014). Namun demikian mengikuti pandangan George Moyser (2003), untuk menjawab persoalan mengenai apakah yang dapat digolongkan sebagai partisipasi politik dapat dijawab pada dua tingkatan (*level*) :

(a) Apa yang disebut partisipasi politik selalu melibatkan informasi yang baik yang digunakan oleh warga negara yang bertanggung jawab dan terbuka untuk kepentingan bersama. Dalam konteks ini, partisipasi politik hanya – dan hanya – terjadi jika dilakukan secara bertanggung jawab untuk menghasilkan informasi yang baik. Dengan demikian, partisipasi berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan pengetahuan politik (*political knowledge*).

(b) Berkaitan dengan dampak yang muncul dari partisipasi politik terhadap pengambilan kebijakan publik. Mungkin agak sulit untuk mengukur dampak yang muncul dari partisipasi politik, mengingat kita menganut sistem demokrasi perwakilan. Namun demikian, setidaknya kita dapat membuat semacam batasan minimal, bahwa partisipasi politik harus memiliki dampak, setidaknya untuk meningkatkan kesadaran politik dan serta memberikan pengetahuan kepada publik.

Penulis berpendapat bahwa dengan mengandalkan sifat utamanya yaitu *open* dan *interactive*, *cyberspace* merupakan bentuk baru dari sebuah tindakan partisipasi politik. Bahkan memiliki potensi dalam meningkatkan partisipasi politik yang lebih besar dalam sistem politik yang demokratis. Hal ini tentu perlu didukung oleh ketersediaan informasi perihal politik yang cukup, lebih-lebih terhadap informasi yang lebih menuntut partisipasi secara aktif.

Menarik kemudian untuk meneliti reproduksi partisipasi politik di ranah *cyberspace* sebagai konsekuensi dari dipergunakannya media internet sebagai medium pembawanya. Dengan segala keterbatasannya, partisipasi politik tentu memerlukan *platform*, dimana ketika dibawa ke ranah *cyber*, dengan karakteristik yang berbeda, akan tercipta bentuk partisipasi politik yang berbeda pula.

Reproduksi sendiri menurut Oxford Dictionaries *online* didefinisikan sebagai proses penciptaan ulang sesuatu hal khususnya pada medium atau konteks yang berbeda. Penulis juga merujuk pada konsep sistem representasi milik Stuart Hall, dimana ia menawarkan teori komunikasi 4 tahap, antara lain: produksi, sirkulasi, distribusi/konsumsi, dan reproduksi, yakni perwujudan kembali sesuatu yang berasal dari satu konteks ketika dibawa ke konteks lainnya (Daring n.d., p.90).

Sejalan dengan pendapat Boyd, Rodgers (2003 dalam Wall 2007, p.262) dan Smith dan Smythe (2001a dalam Wall 2007, p.262) menyatakan bahwa internet menjadi kunci dalam aktivitas aktor-aktor *non-state* yang tergabung dalam pergerakan global. Dulu, para aktor pergerakan beraksi dalam isolasi. Namun sekarang, teknologi komputer memungkinkan mereka untuk membangun jaringan global. Teknologi baru memungkinkan kelompok-kelompok non-pemerintah untuk berkomunikasi antar negara dalam usahanya untuk menentang kekuasaan pemerintah maupun pasar (Kahn dan Kellner, 2004; Rodgers, 2003; dalam Wall 2007,

p.262). Dengan demikian, teknologi komunikasi bisa dikatakan mampu merubah kemampuan partisipasi politik.

I.5.4. *Cyber-textual*: Interaktivitas teks-teks *online* dalam Change.org sebagai bagian dari teknologi *new media*

Teks (simbol) menjadi medium yang mewakili proses komunikasi melalui internet (Nasrullah 2012, p. 99). Menilik fasilitas komunikasi antar-entitas yang pertama kali muncul yakni mIRC, komunikasi yang terjadi di ruang interaksi tersebut memiliki sifat “*synchronous, multi-user, text-based technology*” (Thurlow *et.al* 2004 dalam Nasrullah 2012, p.99). Berawal dari dasar itu, teks-teks di internet mengalami perkembangan.

Teks-teks yang dihasilkan di media *online*, salah satunya Change.org, memiliki interaktivitas yang berbeda dari teks yang berasal dari media konvensional seperti buku maupun koran. Interaktivitas teks tersebut sudah menjadi properti yang melekat pada *new media*. Kajian mengenai interaktivitas teks tersebut digolongkan ke dalam kajian *cyber-textual*. Konsep tersebut sebenarnya bukan konsep baru, karena menurut Aarseth (1997 dalam Ainurrahmah 2012), *cybertext* bukan bentuk revolusioner sebuah teks. Kemampuan teks berinteraksi dengan penggunanya muncul disebabkan karena perkembangan teknologi komunikasi, berupa komputer dan jaringannya (internet). Pemaknaan terhadap teks tersebut juga menjadi semakin *fluid*, tergantung pada interaksi antar teks yang ada.

Mitra dan Cohen (dalam Bell 2001, p.193) menggarisbawahi 6 fitur utama teks dalam *web*:

- *intertextuality*; intertekstualitas halaman-halaman *web*, sejauh mana sebuah teks membuat referensi terhadap teks lain, dimanifestasikan melalui *hyperlink*. *Hyperlink* juga menjadi faktor penentu hampir semua karakter lain di bawah ini.
- *nonlinearity*; halaman-halaman itu juga nonlinear, karena *hyperlink* membuat awal dan akhir dari teks menjadi tidak terdefinisi. Teks tersebut lalu menjadi terbuka, bahkan mungkin tak berujung. Fenomena ini disebut *ergodic*, berasal dari istilah Yunani yakni *ergon* dan *hodos* yang berarti "berkerja" dan "jalur".
- *a blurring of the reader/writer distinction*; pengaburan batas tersebut terjadi karena: 1.) siapa saja yang memiliki keahlian teknis dapat membuat situsnya sendiri (Cheung 2000, dalam Bell 2001, p.193) dan 2.) setiap pembaca dapat mengkonstruksi teks tersebut melalui penggunaan *link*, dengan pola yang berbeda masing-masing individu, dimana si pembuat halaman itu sendiri tidak memiliki kontrol atas kemana arah pembaca akan menelusuri *link* yang ada.
- *multimediality*; konvergensi teks, suara dan gambar di *web* memberi karakter *multimedia* dan membuat definisi baru bagaimana individu berinteraksi dengan informasi di *cyberspace* (Wise 2000 dalam Bell 2001, p.193).

- *globalness*; kemampuan *link* untuk lalu-lalang di seluruh dunia secara terpisah membuat teks memiliki beragam makna.
- *ephemerality*; halaman *web* dapat muncul dan hilang tanpa peringatan, membuat *web* menjadi sesuatu yang tidak stabil, yang pada gilirannya membuat *teks* yang kita ciptakan di dalamnya juga tidak stabil dan tidak tahan lama (bisa hilang sewaktu-waktu).

Karakter-karakter tersebut berbeda dengan teks pada media konvensional, sehingga kemudian alat-alat yang digunakan untuk menganalisis teks menurut teori semiotik tradisional, menjadi tidak cukup (Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K., 2009 dalam Ainurrahmah 2012). Sebelumnya fokus terdapat pada hubungan antara pencipta teks, teks, dan pembaca. Fokus lalu berpindah kepada hubungan antara partisipan yang beraneka ragam dalam sebuah mesin tekstual (Ainurrahmah 2012).

Lebih lanjut menurutnya, pemaknaan pembaca pada teks-teks konvensional hanya berada di kepala mereka. Sedangkan pemaknaan terhadap *cybertext* juga muncul pada area *extranomatic sense*. Selama proses *cybertextual*, pembaca akan memiliki *semiotic sequence*. Proses pemilihan arah pembacaan tersebut merupakan bagian dari konstruksi psikis yang tidak terjadi pada pembacaan teks-teks yang bersifat konvensional. Pembacaan terhadap teks tidak lagi linear karena pembaca memiliki kuasa untuk menentukan awal dan akhir dari sebuah teks.

Intertekstualitas itu juga berlaku di Change.org. Di media tersebut, pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lain melalui fitur *message*. Pengguna juga dapat menautkan gambar, halaman lain, maupun video. Hal itu merupakan salah satu karakteristik media baru yakni *hypertextuality*. Di sini, audiens bukan lagi penonton belaka, melainkan pengguna aktif. Mereka memiliki kuasa untuk memilih aksi yang akan mereka lakukan di *new media*. Fitur *multimediality* turut membuat pengguna merasa ‘berhak’ untuk mengintervensi secara aktif diskusi yang ada. Intervensi inilah yang berupa aksi dan reaksi, yang kemudian menjadi ide dasar tentang interaksi. Hal ini seperti pendapat Dijk (2006 dalam Ainurrahmah 2012) “... *interactivity is a sequence of action and reaction*”. Interaktivitas di Change.org pun dimungkinkan dengan adanya fitur –fitur yang disediakan oleh situs tersebut.

I.5.5. *Nation, Nationalism, State* dan Teknologi Informasi: Fenomena Munculnya *Digital Citizenship*

Dalam sebuah negara (*state*), teknologi menjadi bagian integral yang memegang peran penting. Peran tersebut tidak dapat dilepaskan dari variabel-variabel lainnya seperti politik, ekonomi dan sosial. Pengaplikasian teknologi juga sarat dengan praktik kepentingan dan *power*. Di Indonesia, sebagai negara yang menganut demokrasi, peran teknologi komunikasi menjadi krusial sebagai media untuk menyuarakan

sekaligus mendiskusikan berbagai macam kepentingan masyarakat dan penguasa.

Indonesia sebagai sebuah bangsa (*nation*) yang besar memiliki sejarah yang panjang hingga bisa mencapai titik demokrasi yang sekarang. Selama perjalanannya, perkembangan teknologi informasi dan media massa tak bisa dipungkiri jasanya menjadi wadah penyuaran serta kontestasi mengenai bangsa Indonesia beserta kebangsaan (*nationalism*)-nya tersebut, terutama selepas masa Orde Baru. Pencabutan Peraturan Menteri Penerangan di era Soeharto berkenaan tentang sensor dan pengaturan media massa yang sangat ketat yang digantikan oleh pengesahan Undang-Undang Pers di era Presiden B.J. Habibie, menjadi angin segar bagi media massa untuk memproduksi konten secara merdeka, dalam artian tanpa khawatir dengan represi yang akan dilakukan negara. Seperti yang diungkapkan oleh Hill & Sen (2005): *“The removal of a host of inoperable and repressive censorship and licensing laws transformed Indonesia’s print and broadcast media into one of the freest in the region.”*

Nation (bangsa) dan *nationalism* (nasionalisme) sendiri menurut Anderson (2006) merupakan sesuatu yang diciptakan dan hidup di dalam imajinasi manusia. Ide-ide dasar mengenai negara diolah di dalam pikiran bapak-bapak bangsa, dan disukseskan oleh rakyat—juga dalam pikiran mereka. *Nation-ness* memang secara universal merupakan nilai paling memiliki legitimasi dalam kehidupan politik seseorang. Meskipun

demikian, penjelasan mengenai *nation*, *nationality* dan *nationalism* terbukti sulit untuk didefinisikan, apalagi dianalisis.

Bertrand (2004) menyumbangkan pemikirannya untuk memahami *nations*, yang ia definisikan sebagai *—diverse and representative of a variety of common bonds—*. Batas-batas negara dan institusi menyuarakan nilai-nilai dan identitas yang dimiliki oleh masyarakat yang hidup di bawah yurisdiksi tersebut. Menurut Bertrand, *nations* dapat juga diartikan sebagai sebuah kelompok yang saling berbagi rasa saling memiliki, berbagi pengalaman yang sama, dan juga ciri-ciri budaya yang sama. Meminjam istilah Anderson, Bertrand mengatakan *nations* adalah *—imagined communities— of citizens sharing common characteristics that differentiate them from other such communities.*” Sebuah komunitas sendiri mengharuskan adanya seperangkat karakteristik umum yang dapat menciptakan ikatan emosional, membuatnya unik dan membedakannya dari komunitas lain. Dalam kehidupan bernegara, negosiasi mungkin terjadi, dengan itikad damai, apabila sistem politik dibekali dengan saluran yang tepat untuk menyuarakan keluhan serta menekan kelompok dominan. Kelompok-kelompok masyarakat dalam negara yang berdemokrasi, melalui bantuan teknologi komunikasi, dimungkinkan untuk menyatakan dan mewujudkan kepentingannya melalui institusi formal semisal representatif di badan legislatif, maupun dengan cara sangat informal, seperti melayangkan kritik terbuka melalui media, bahkan melalui aksi protes damai.

Sementara itu, Anderson sendiri mengajukan titik tolak untuk mendefinisikan ketiganya. Menurutnya, konsep *nation*, *nationality* dan *nationalism* sama-sama merupakan artefak budaya. Untuk dapat memahaminya secara benar, perlu dipelajari beberapa hal berikut: bagaimana sejarah kemunculannya; bagaimana makna ketiganya berubah seiring waktu; serta mengapa kini ketiganya membawa legitimasi dan keterikatan emosional yang begitu mendalam. Anderson berargumen bahwa penciptaan artefak-artefak tersebut pada akhir abad ke-18 tersebut merupakan proses ‘penyulingan’ spontan dari bermacam-macam kekuatan historis yang kompleks dan saling bersimpangan. Namun meskipun hanya secara spontan, begitu terbentuk, ketiganya menjadi semacam ‘modul’ (yang dapat ditransplantasi ke dalam berbagai lahan sosial, serta dapat digabungkan dengan bermacam konstelasi politis maupun ideologis).

Meskipun berkekuatan politis sangat kuat, nasionalisme, tidak seperti –isme lainnya, tidak memiliki *grand thinkers* karena rumitnya ia untuk didefinisikan. Anderson (2006) lalu mengajukan sebuah definisi, yakni bahwa nasionalisme merupakan komunitas politik yang berada dalam imajinasi—serta dimajinasikan memiliki batas (*limited*) dan kedaulatan (*sovereign*). Seton-Watson (dalam Anderson 2006) menambahkan, *–All that I can find to say is that a nation exists when a significant number of people in a community consider themselves to form a nation, or behave as if they formed one.’*

Dikatakan sebuah komunitas yang dimajinasikan, karena meskipun seluruh anggota dari bangsa tidak akan pernah bisa mengenal, bertemu, atau mendengar mengenai hampir seluruh anggota lainnya, namun di dalam pikiran mereka terdapat bayangan mengenai semua anggota itu berkomunikasi. Bahkan menurut Anderson (2006), seluruh komunitas yang berskala lebih besar dari desa *primordial* (yang masih berkontak secara tatap muka) hanya berada dalam imajinasi.

Walaupun dalam imajinasi, sebuah bangsa juga memiliki batas (*limited*), karena kesadaran mengenai adanya bangsa lain. Tidak ada satupun bangsa yang membayangkan dirinya terdiri dari seluruh umat manusia di dunia. Sedangkan alasan mengapa ia diimajinasikan sebagai komunitas (*community*) adalah karena sebuah bangsa selalu dirasa sebagai perkawanan horisontal yang mendalam, terlepas dari ketidakseimbangan maupun eksploitasi yang selalu dapat terjadi di dalamnya. Alasan mendasar tentang fraternalitas inilah yang memungkinkan jutaan manusia rela mati hanya untuk sebuah imajinasi—nasionalisme menciptakan pengorbanan massal yang dahsyat. Karena itu, Anderson (2006) menyarankan untuk memahami nasionalisme dengan menyandingkan dan mendiskusikannya, bukan dengan ideologi politik suatu negara, melainkan dengan sistem kultural yang ada sebelum dan ketika nasionalisme itu lahir.

Sebuah bangsa juga menurut Anderson (2006) dilihat sebagai komunitas solid yang terus bergerak simultan sepanjang sejarah, sesuai kalender, dalam ruang waktu yang sama dan hampa. Seorang individu

dalam suatu bangsa tidak akan pernah bertemu dengan, apalagi mengetahui satu per satu nama, ratusan juta kaum sebangsanya. Namun, meskipun ia tidak akan pernah bisa mengetahui satu per satu apa yang sedang mereka lakukan, namun ia yakin terhadap aktivitas mereka yang stabil, anonim, dan simultan.

Dalam sebuah negara (state), teknologi menjadi bagian integral yang memegang peran penting. Peran tersebut tidak dapat dilepaskan dari variabel-variabel lainnya seperti politik, ekonomi dan sosial. Pengaplikasian teknologi juga sarat dengan praktik kepentingan dan power. Di Indonesia, sebagai negara yang menganut demokrasi, peran teknologi komunikasi menjadi krusial sebagai media untuk menyuarakan sekaligus mendiskusikan berbagai macam kepentingan masyarakat dan penguasa.

Teknologi informasi (ICT) memiliki banyak aspek yang disebut sebagai *“positive externalities”*, yaitu manfaat sosial *“sampingan”* yang didapat oleh individu yang menggunakan teknologi. Fenomena ini dapat mendorong terjadinya partisipasi politik jika informasi yang tersedia secara *online* membantu warga mendapatkan lebih banyak informasi tentang politik dan lebih cenderung untuk berpartisipasi, dan masyarakat mendapatkan keuntungan dari partisipasi deliberatif yang lebih luas dalam proses demokrasi (Mossberger dkk, 2008).

Partisipasi di dunia maya inilah yang kemudian menciptakan terciptanya *“warga digital”* (*digital citizenship*), yang oleh Karen

Mossberger dkk (2008), didefinisikan sebagai kemampuan untuk berpartisipasi dalam masyarakat *online*. Secara lebih luas dapat juga dikatakan bahwa “warga digital” mereka yang sering menggunakan teknologi, yang menggunakan teknologi untuk informasi politik untuk memenuhi kewajiban mereka sebagai warga negara, dan yang menggunakan teknologi di tempat kerja untuk keuntungan ekonomi. Dengan demikian apa yang disebut partisipasi politik *online* mencakup diskusi politik melalui email grup, dan posting komentar di Blog. Sementara itu, change.org sebagai sebuah media sosial juga dinilai penulis mampu menjadi sarana partisipasi politik.

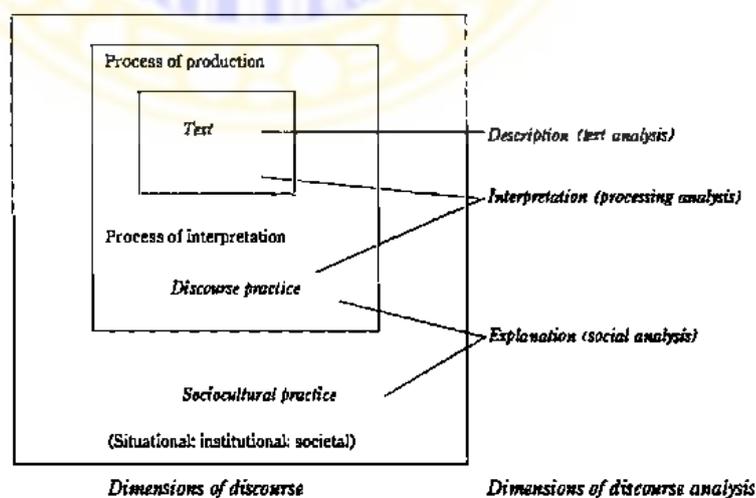
I.5.6. Analisis Wacana

Untuk menjawab rumusan masalah yang ada, penulis akan menggunakan metode analisis wacana. Hal ini karena selain menganalisis teks pada situs tersebut, penulis juga akan menganalisis konteks sosial dan politik yang melingkupinya. Metode analisis wacana yang ditawarkan Norman Fairclough dianggap penulis mampu mengungkap permasalahan yang ada. Fairclough (1995) dalam bukunya *Critical Discourse Analysis*, menggunakan perantara dalam menghubungkan antara teks dan konteks, yakni melalui praktik wacana. Pendekatan analisis wacana kritis model Fairclough mengklasifikasikan tiga dimensi wacana yang terdiri atas teks, praktik wacana dan praktik sosiokultural.

Dimensi teks secara bersamaan memiliki tiga fungsi, yakni representasi, relasi, dan identitas. Fungsi representasi berkaitan erat

dengan bagaimana realitas sosial ditampilkan dalam bentuk teks, termasuk teks digital. Pada tataran ini, dilakukan analisis isi dan bentuk bahasa. Yang dimaksud Fairclough termasuk analisis fonologi, grammar, kosakata, semantik, serta kohesi dan pengambilan giliran percakapan (Islami 2012, p.I-30).

Dimensi kedua yakni praktik diskursif, dimana analisisnya yakni mengenai hubungan antara teks dan praktik sosial. Pada taraf ini dapat dilakukan praktik diskursif atau analisa terhadap hubungan antara teks dengan konteks yang melingkupinya. Praktik diskursif berkaitan dengan aspek sosio-kognitif produksi dan interpretasi teks. Menurut Fairclough, analisis praktik diskursif mencakup penjelasan tentang cara produksi dan interpretasi teks dalam suatu interaksi, serta hubungan peristiwa diskursif dengan tatanan wacana (interdiskursivitas). Sedangkan dimensi ketiga yakni praktik sosiokultural dimana di dalamnya dibahas mengenai proses relasi kuasa, ideologi, konteks sosial yang meliputi teks.



Gambar I.5.5.1. Bagan *dimension of discourse* Norman Fairclough
Sumber: Fairclough, 1995.

Ketiga dimensi diskursus tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan cara yang menurut Fairclough didasarkan pada tiga komponen: deskripsi (analisis teks), interpretasi (analisis proses), dan penjelasan (analisis konteks sosial). Dimana adanya hubungan antara teks dengan praktik diskursif tersebut menjadi ciri khas metode analisis wacana.

I.6. Metode Penelitian

I.6.1. Pendekatan dan Fokus Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana peneliti ingin menekankan pemahaman mengenai fenomena sosial pada kondisi realitas yang kompleks. Dalam hal ini peneliti ingin memperoleh pemahaman mengenai hadirnya fenomena perkawinan internet dan demokrasi dalam bentuk digital, yang berfokus pada wacana tentang demokrasi pada situs change.org.

I.6.2. Tipe Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan yang sifatnya eksploratif. Peneliti melakukan eksplorasi atau menghubungkan atau mencari sebab akibat antara dua atau lebih konsep yang akan diteliti mengenai wacana yang muncul berkaitan dengan fenomena demokrasi pada change.org.

I.6.3. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk ranah kajian *cultural studies in cyberspace* atau kajian *cyberculture*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode

analisis wacana (*discourse analysis*). Dimana peneliti bermaksud lebih difokuskan untuk melihat pada “bagaimana” (how) fenomena tersebut berlangsung, yaitu bagaimana mekanisme yang diciptakan oleh change.org mempengaruhi bentuk demokrasi yang diwacanakan.

I.6.4. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini berupa teks (tulisan dan gambar) yang menjadi konten di dalam situs change.org. Teks tersebut dianalisis untuk diketahui bagaimana dan apa wacana yang dibentuk mengenai demokrasi melalui mekanisme yang diterapkan oleh change.org.

I.6.5. Unit Analisis

Unit analisis pada penelitian ini adalah teks-teks baik berupa tulisan, audio, visual maupun audio visual yang terdapat dalam situs change.org Hal ini berarti *link* yang diunggah dalam *post* di akun tersebut juga akan diteliti, sebagai data sekunder, karena peneliti ingin mengaitkan wacana demokrasi yang dilakukan dengan wacana lain yang muncul dalam fenomena tersebut. Namun mengingat sifat *hypertextual* internet, peneliti hanya akan menelusuri link yang dibagikan di situs change.org, sedangkan jika di link tersebut dibagikan link lain, peneliti tidak akan menelitinya.

I.6.6. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan beberapa proses dalam penghimpunan data. Proses pertama adalah pengumpulan data. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah teks yang menjadi konten dalam situs change.org. Peneliti belum menentukan jumlah data yang akan

diambil karena akan menyesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Ketika sudah ditemukan kejenuhan dalam hasil analisis data, maka data dianggap cukup dan dapat mewakili penelitian. Selanjutnya, keseluruhan data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan metode analisis wacana kritis Norman Fairclough.

I.6.7. Teknik Analisis Data

Analisa terhadap data penelitian dilakukan secara induktif menggunakan analisis *discourse (discourse analysis)* Norman Fairclough. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

I.6.7.1. Diseleksi

Peneliti akan menyeleksi teks-teks baik berupa tulisan, audio, visual, maupun audio visual dari topik di change.org, sehingga peneliti dapat menemukan teks mana yang akan digunakan dan teks mana yang tidak digunakan.

I.6.7.2. Diklasifikasi

Setelah diseleksi, peneliti akan mengklasifikasikan teks mana yang relevan untuk menjawab rumusan permasalahan mengenai wacana demokrasi di *cyberspace*.

I.6.7.3. Dianalisis

Peneliti akan menganalisis teks tersebut menggunakan metode analisis *discourse* milik Norman Fairclough dengan menganalisis teks dengan didasarkan pada tiga komponen: deskripsi (analisis teks), interpretasi (analisis proses), dan

penjelasan (analisis konteks sosial). Dimana adanya hubungan antara teks dengan praktik diskursif tersebut menjadi ciri khas metode analisis wacana.

I.6.7.4. Diinterpretasi

Setelah itu, peneliti akan menginterpretasikan hasil analisis tersebut dengan menjelaskan mengenai wacana demokrasi pada change.org dan menjelaskannya dalam laporan tertulis.

I.6.7.5. Ditarik Kesimpulan

Dari hasil analisis akan dibuat kesimpulan mengenai wacana demokrasi pada situs change.org.

