

## Transformasi Peranan Aktor Dalam Virtual Movement (Studi Kasus Petisi #sayaKPK melalui change.org)

Sih Natalia Sukmi

### **Abstract**

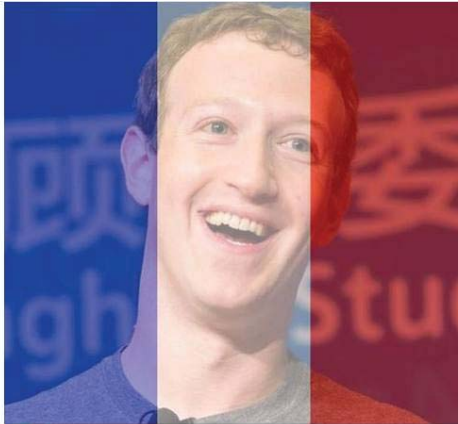
*New media provide opportunities of new interaction patterns in raising collective action. This study seeks to explain how actors play a role in the movement of the virtual movement to create the success of the movement. Actor Network Theory Perspective be used as a paradigm of thinking. The method used is qualitative case study #sayaKPK uploaded petition through change.org. Results of the study revealed that ANT applied in such cases. This perspective suggests that the actor who plays the movement is not only meant as a human being, but also material and texts are interconnected in a network that hyperconnected.*


**Keywords:** *Virtual, Movement, ANT*

### **A. Latar Belakang**

**PARIS, KOMPAS.com** - Sebuah bom meledak di luar Stade de France, tempat laga persahabatan antara Perancis dan Jerman, Jumat (13/11/2015) malam atau Sabtu dini hari WIB. Teror di Paris itu bermula dari penembakan yang terjadi di Distrik 11. Tak lama setelah itu, seperti diberitakan **BBC**, ada tiga ledakan di bar dekat Stade de France (<http://bola.kompas.com>).

Tulisan di atas merupakan sebuah penggalan berita yang menggemparkan dunia karena kasus pengeboman yang terjadi di Perancis. Bukan hanya satu titik, pengeboman yang tampak terencana tersebut telah mencederai bahkan membunuh banyak korban. Dari kejadian tersebut, aksi simpatipun berdatangan dari dalam maupun dari luar Perancis. Bukan hanya dukungan fisik untuk melawan teroris, dukungan moralpun lahir dari berbagai kalangan, salah satunya adalah gerakan sosial yang dibuat dan di-*viralisasi* oleh agen media sosial Facebook. Media baru yang memiliki pengikut jutaan orang tersebut membuat gerakan sosial dengan menciptakan simbol dalam bentuk



 Ubah foto profil untuk menunjukkan dukungan Anda terhadap Prancis dan masyarakat Paris.

transparansi bendera Perancis pada foto profil setiap pengikutnya. Seperti tertera pada gambar di samping ini “Ubah foto profil untuk menunjukkan dukungan Anda terhadap Prancis dan masyarakat Paris”.

Gerakan sosial di atas hanyalah satu dari banyaknya gerakan sosial baru yang tercipta karena masifnya penggunaan internet. Gerakan yang melahirkan *people power* yang lain adalah kasus Bibit-Chandra Cicak vs Buaya, Koin untuk Prita,

#savesatinah, #savearu, #savekpk dan banyak gerakan lagi. Internet bukan barang mewah lagi, siapa saja dapat mengakses kapan dan dimanapun. Data Kepkominfo menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 82 juta orang. Sementara survey Puskakom UI dengan APJII menunjukkan bahwa hingga akhir tahun 2014 jumlah pengguna internet sebanyak 88,1 juta jiwa dari 252.4 juta jiwa, sehingga penetrasi pengguna internet mencapai 34.9%. Aksesibilitas yang terjangkau memudahkan seseorang untuk terlibat dalam diskursus isu yang tengah menjadi bahan perbincangan di media baru, sekalipun isu tersebut tidak memiliki *proximity* dengan pengguna internet. Demikian kekhasan media ini, ia dapat mendekatkan yang jauh namun juga dapat menjauhkan yang dekat.

Kedekatan terhadap isu juga dapat muncul melalui berbagai alasan. Salah satunya menyangkut persoalan kemanusiaan. Koin untuk Prita dan petisi untuk Trian Anggara mungkin adalah contoh yang tepat untuk menggambarannya. Selain terkait dengan isu, *collective action* terwujud melalui isu yang dapat membawa dampak bagi banyak orang. Isu korupsi adalah isu yang senantiasa hangat untuk dibicarakan. Bukan karena kebaruannya, namun efek yang ditimbulkan dari perilaku ini berdampak pada banyak orang. Masyarakat merasa isu itu dapat pula menimpa dirinya, sehingga dia bersimpati dan memberi dukungan.

Media baru kini memberi wadah tersalurkannya *virtual movement* yang menciptakan *collective action*. Media baru menurut Flew (2005: 2) merupakan bentuk media yang mengintegrasikan tiga C yang merupakan gabungan dari *computing and information technology (IT)*, *communication network*, dan *convergence* (media digital dan konten informasi). Ciri khas

media baru secara informasi mudah dimanipulasi, warga penggunaanya memiliki hubungan jejaring, padat, lentur dan seolah tidak memiliki pemilik. Media baru terdiri dari berbagai bentuk seperti website, blog hingga media sosial. Sependapat dengan Flew, Mayfield (2008) mengungkapkan media baru memiliki ciri khas sebagai media yang dapat memberi ruang kontribusi dan *feedback* secara langsung, bersifat terbuka, dapat berkomunikasi dua arah, membangun komunitas dan terkoneksi satu dengan yang lain.

Media baru memiliki karakteristik yang berbeda dengan media konvensional (Sparks, 2001). Isi media konvensional memiliki keterbatasan dalam memberi ruang. Proses *gatekeeping* juga sangat kuat dan disesuaikan dengan kepentingan pemilik media, tema-tema lokal menjadi diskursus yang dominan di media konvensional. Sementara di media baru, ruang begitu luas dan longgar, isu-isu global menjadi diskusi antar anggotanya, memiliki kecenderungan bebas dan cepat dalam pembaruan informasi. Aspek orientasi fungsi juga berbeda. Media konvensional mementingkan kelas atas dan mengabaikan kelas bawah, sementara media baru dapat diakses oleh siapa saja. Institusi di media konvensional cenderung terpusat, dikendalikan oleh pemilik dan membutuhkan modal besar, sementara media baru lebih merata penyebarannya, anonim dan modal yang dibutuhkan hanyalah kemampuan mengakses. Aspek publik di media konvensional lebih rendah dan satu arah sementara di media baru cenderung luas, multi arah, interaktif, viral dan setara.

*Collective action* di Indonesia dipicu karena munculnya fenomena *cyberactivism*. Aksi ini menjadi lebih *boom* tatkala Indonesia nyatanya memiliki peringkat atas dalam penggunaan internet. Keberhasilan *virtual movement* ini bukan hanya dalam dunia maya, namun menjadi gerakan nyata hingga mampu merubah kebijakan yang telah dibuat. Kasus Koin untuk Pritta pada tahun 2009 tidak hanya sekedar aksi dukungan mereka di dunia maya namun kampanye ini kemudian menyebar ke berbagai penjuru sampai akhirnya terhimpun sumbangan untuk Pritta sebesar Rp 825 juta (Rahmawati, 2014: 72-73). Pritta, seseorang yang sebelumnya tak dikenal oleh publik, mendadak bak selebriti yang menjadi diskusi masyarakat karena keberaniannya mengkritik satu rumah sakit internasional dengan mengunggah isi hatinya kepada publik melalui Facebook. Sementara, pada media sosial Twitter memiliki cerita berbeda pula dengan salah satu kasusnya #savesatinah merupakan gerakan sosial yang sukses tahun 2014. Selain itu, muncul tagar lain

yaitu #KoinUntukAustralia juga membangun banyak dukungan sebagai pernyataan sikap masyarakat Indonesia atas pernyataan dan kebijakan pemerintah Australia pada Februari 2015.

Selain Facebook dan Twitter, berbagai media baru lahir memfasilitasi *digital movement* di Indonesia. Salah satu yang sedang sibuk dengan berbagai petisinya adalah Change.org. Situs petisi ini lahir di Indonesia bulan Juni 2012. Sistem kerja Change.org adalah menghimpun tanda tangan dan pendapat melalui jejaring sosial digital. Setiap dukungan yang terkumpul akan mengirimkan petisi ke alamat email pihak yang menjadi tujuan tuntutan petisi. Change.org sendiri adalah suatu *platform* petisi terbesar di dunia yang memperkuat siapa saja dan di mana saja untuk menciptakan perubahan yang ingin mereka lihat (<http://www.change.org>).

Maraknya penggunaan internet berbanding lurus dengan meningkatnya jumlah pengguna Change.org. Pada bulan Desember 2014, 83.846.908 orang ikut berpartisipasi dalam perubahan dan masih terus bertambah setiap harinya. Berbagai kategori petisi ditulis oleh masyarakat di *new media* ini seperti permasalahan kesejahteraan satwa, lingkungan, hak asasi manusia, kesehatan, kebudayaan, serta berbagai isu lain yang terjadi di Indonesia. Mekanisme digital yang diciptakan oleh Change.org dilakukan melalui partisipasi user dalam penandatanganan petisi atas isu yang menjadi perhatiannya. Petisi dibuat oleh user yang ingin memperjuangkan gerakan tertentu. Selain penandatanganan dan membuat petisi, user juga dapat mengakses secara langsung list kemenangan. *List* kemenangan merupakan salah satu fitur yang dibuat oleh pihak Change.org untuk melihat perubahan yang sudah terjadi. Suatu kemenangan terwujud apabila terjadi perubahan atas orang atau kelompok yang dipetisi.

Salah satu isu yang belum terselesaikan dan hangat dibicarakan di situs petisi *online* Change.org pada awal tahun 2015 adalah Perseteruan KPK VS Polri. Isu tersebut tidak hanya mewarnai media massa dan elektronik, akan tetapi juga banyak dibicarakan di media sosial. Pada tanggal 23 Januari 2015, seseorang bernama John Muhammad resmi mengunggah petisi di Change.org tentang "Hentikan Kriminalisasi KPK! Batalkan Pelantikan BG! #SayaKPK". Desita Murni selaku Direktur Komunikasi Change.org Indonesia mengungkapkan bahwa petisi tersebut berhasil memecahkan rekor tandatangan terbanyak dan tercepat dalam waktu kurang dari 48 jam. Tanggapan masyarakat yang sangat cepat membuat petisi tersebut mendapatkan jumlah dukungan

sebanyak 36.413 pendukung (<http://www.solopos.com>). Bukan hanya John Muhammad yang menulis petisi tentang kisruhnya KPK VS Polri. Sebelumnya, Anita Wahid juga menulis petisi “Serahkan Kasus Korupsi Polri ke KPK! Hentikan Pelemahan KPK!”. Petisi Anita Wahid memperoleh kemenangan pada tanggal 18 Oktober 2012 dengan dukungan sebanyak 15.013 pendukung (<https://www.change.org>).

Kemenangan dalam situs petisi tersebut mencerminkan kepedulian masyarakat Indonesia tentang isu-isu yang berkembang di sekitar mereka. Dengan kata lain bibit demokrasi Indonesia tersemai subur melalui keterlibatan masyarakat dengan fenomena sosial yang ada. Tentu media massa memberi andil bagi mereka untuk memahami isu tersebut, namun jelas, keterlibatan seseorang untuk bergabung mendukung gerakan sosial kini lebih mudah dengan adanya media baru. Hal Kesadaran politik masyarakat Indonesia dapat dilihat pada Pemilihan Presiden (Pilpres) 2014. Secara kualitas, partisipasi masyarakat untuk mengawal Pemilu mengalami peningkatan dibanding Pemilu 2009 (<http://nasional.kompas.com>).

Penelitian sejenis tentang *virtual movement* melalui Change.org pernah dikaji penulis bersama dengan Laurentius Adi dengan pendekatan Christakis and Fowler. Penelitian terdahulu menghasilkan temuan bahwa empat asumsi Christakis and Fowler tentang *enormity*, *communality*, *specificity*, dan *virtuality* yang diterapkan dalam proses berdemokrasi di Amerika Serikat pada waktu pemilihan presiden Barack Obama selaras dengan petisi #sayaKPK di Change.org. Namun dalam penelitian terdahulu, belum dipahami secara mendalam bagaimana peran aktor dalam keberhasilan *virtual movement*, penelitian terdahulu lebih melihat proses *virtual movement* serta persamaan dan perbedaan aplikasi yang terjadi di Amerika dan di Indonesia.

Bentuk gerakan sosial baru memantik optimisme, logika dan idealisme baru dalam menyuarakan keberpihakan seseorang atau kelompok sosial terhadap fenomena yang terjadi. *Hyperconnected*, meminjam istilah Christakis dan Fowler, merupakan gambaran pola interaksi jejaring yang begitu kuat kini hingga seseorang yang telah terlilit dalam jejaring secara otomatis akan dibanjiri dengan informasi, isu, dan berbagai tren yang tengah marak didiskusikan. Tak berhenti sampai disitu, *hyperconnected* menjamin viralitas tinggi karena masyarakat terbiasa untuk memiliki dan tergabung dengan lebih dari satu media sosial.

Keberhasilan *virtual movement* pada dasarnya tidak dapat lepas

dari actor dibalik gerakan sosial yang dilakukan. Dalam perspektif Actor Network Theory (ANT), setiap aktan baik *human being* atau *nonhuman* merupakan elemen yang mendukung terwujudnya keberhasilan sebuah gerakan. Penelitian ini berupaya untuk mengkaji bagaimana peran aktor dalam perspektif ANT bekerja melalui petisi #sayaKPK dalam Change.org. Petisi ini dipilih karena memecahkan rekor dengan tanda tangan terbanyak dalam kurun waktu kurang dari 48 jam yaitu 36.000 tandatangan.

## **B. Kajian Teori**

### ***Teori Jaringan Aktor***

Teori Jaringan Aktor atau *Actor-Network-Theory* merupakan sebuah pendekatan yang memandang bahwa segala sesuatu hidup dalam sebuah jaringan. Tidak ada sesuatu yang berdiri sendiri. Teori ini bersifat multidisipliner antara ilmu-ilmu sosial dan studi teknologi. Perkembangan media lokal di Indonesia mungkin dapat menjadi contoh dari perspektif ini. Pertanyaannya yang muncul adalah mengapa TV lokal tidak dapat berkembang? Dalam pendekatan ANT persoalan yang mungkin menjadi penyebabnya adalah ketertindasan aktor (pemilik media lokal) atas berkuasanya aktan.

*Actor-Network-Theory* lahir dari pemikiran Bruno Latour (lahir 1947), seorang sosiolog dan antropolog Perancis. ANT berpandangan masyarakat tidak hanya terdiri dari individu-individu dan norma-norma sosial namun juga hidup dalam sebuah jaringan, sehingga masyarakat bukan hanya relasi antar subyek yang hidup saja, namun hasil sebuah interaksi yang saling mempengaruhi antara subyek yang hidup maupun yang mati. Dalam teori ini ada beberapa posisi sentral yang dibahas; 1. Aktor. Aktor dipahami sebagai pelaku. Aktor dalam melakukan sebuah aksi tidak dapat lepas dari peranan aktor lain. 2. Jaringan Aktor/Pelaku. Jaringan adalah jala atau rangkaian. Misal admin kampus, dosen, atau mahasiswa semua akan menggunakan prosesor. Semua faktor akan menjadi sebuah jaringan yang terhubung satu dengan yang lain. Ketika ada proses belajar mengajar semua faktor tersebut akan terkait satu dengan yang lain dan disebut jaringan aktor. Jaringan aktor terdiri dari berbagai elemen, baik teknis maupun non teknis. 3. Aktan. Aktan adalah aktor pengendali, atau aktor yang dapat mengendalikan aktor yang lain.

ANT tidak berupaya mencoba untuk menjawab pertanyaan mengapa ada sebuah jaringan. Namun lebih fokus pada infrastrukturnya. Prinsip yang dipakai ANT adalah *Principle of Generated Symetry*, prinsip



yang beranggapan bahwa manusia dan bukan manusia akan digabungkan dalam *framework* konseptual yang sama. Sehingga baik manusia atau bukan dapat berdiri sebagai aktan. Latour juga berpendapat bahwa untuk memahami ANT perlu paham asal muasal dari realita, karena realita akan dipengaruhi oleh interaksi sosial yang dialaminya. *Lataour* dan *John Law* dalam Teori Jaringan Aktor (Maanen, 2009) menyebut 4 paku untuk membentuk peti ANT, yaitu pendekatan: (1) aktor, (2) jaringan/*network*, (3) teori, dan (4) *Hypens* atau hubungan antara aktor dan jaringan.

ANT merupakan batasan konseptual untuk mengeksplorasi *collective sociotechnical processes*, dimana komunikatornya memiliki atensi khusus terhadap aktivitas keilmuan dan teknologi.

*ANT privileges neither natural (realism) nor cultural (social constructivism) accounts of scientific production, asserting instead that science is a process of heterogeneous engineering in which the social, technical, conceptual, and textual are puzzled together (or juxtaposed) and transformed (or translated) (Ritzer Encyclopedia, 2004:1)*

ANT tidak membedakan pengetahuan (*knowledge*) dan teknologi (artifact).

*Similarly, proponents do not subscribe to the division between society and nature, truth and falsehood, agency and structure, context and content, human and nonhuman, microlevel phenomenon and macrolevel phenomenon, or knowledge and power. Nature and society, subjectivity and structure, and fact and fiction are all effects of collective activity (Ritzer Encyclopedia, 2004:1)*

### ***Teori Collective Actions dalam Gerakan Sosial Baru***

Gerakan Sosial lama melibatkan kelompok orang-orang yang berkepentingan terhadap suatu ideologi tertentu seperti antikapitalisme, revolusi kelas, dan pertentangan kelas. Sementara gerakan sosial baru ("*new*" *social movement*) cenderung mempertahankan esensi dan proteksi kondisi-kondisi yang mendukung kehidupan kemanusiaan yang lebih baik (Singh, 2001:96). Sependapat dengan Singh, Haleli menjelaskan bahwa gerakan sosial baru berupaya untuk mempengaruhi dan memobilisasi *civil society* dalam menciptakan arena baru dalam terciptanya tujuan-tujuan tertentu (Haleli, 2000: 470). Cohen dalam Manalu (2009: 35) mengungkapkan bahwa "*They target the social domain of the civil society rather than economy or state, raising issues concerned with the demoralization of the structure of everyday life and*

*focusing on forms of communication and collective identity.*” Gerakan sosial baru merupakan respon masyarakat sipil terhadap ketidakpuasan atas penyelesaian isu-isu mereka.

*Collective actions* adalah sebuah konsep kritis untuk memahami perilaku kolektif dan gerakan sosial. Postmes dan Brunsting memahami *collective actions* sebagai aksi-aksi yang dilakukan oleh individu-individu atau kelompok-kelompok untuk sebuah tujuan kolektif, seperti memajukan ideologi atau ide-ide atau memperjuangkan kepentingan politis terhadap kelompok yang lain. Sejarah teori ini bermula dari pendapat Mansur Olson bahwa partisipasi individu dalam *collective actions* merupakan perilaku ekonomi dan rasional. Secara sederhana dipahami bahwa seseorang tidak akan terlibat dalam *collective actions* jika dia tidak mendapatkan keuntungan di dalamnya. Konsep kunci dari teori ini adalah teori pilihan rasional yang membingkai pemahaman tentang model sosial dan perilaku ekonomi.

Teori gerakan sosial muncul pada tahun 1970an dan 1980an. Salah satu pendekatan paling awal atas gerakan sosial berakar dari pendekatan perilaku kolektif. Secara umum, pendekatan perilaku kolektif memandang gerakan sosial sebagai gejala dan manifestasi penyakit masyarakat yang mengasumsikan bahwa kesehatan masyarakat tidak memerlukan gerakan sosial tetapi merupakan politik yang kondisional dan partisipasi sosial.

### **C. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berbentuk studi kasus. Bogdon dan Taylor 1975 (Moleong, 2011) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan.

Studi kasus merupakan penyelidikan mendalam (*indepth study*) mengenai suatu unit sosial sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambaran yang terorganisasikan dengan baik dan lengkap mengenai unit sosial tersebut. Cakupan studi kasus dapat meliputi keseluruhan siklus kehidupan atau dapat pula meliputi segmen-segmen tertentu saja. Dapat terpusat pada beberapa faktor yang spesifik dan dapat pula



memperhatikan keseluruhan elemen atau peristiwa (Azwar, 2010).

Metode pengumpulan data merupakan suatu cara yang ditempuh oleh peneliti untuk memperoleh data yang akan diteliti. Adapun metode dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu (Mulyana, 2008). Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara mendalam (*indepth interview*), yaitu teknik pengumpulan data yang didasarkan pada percakapan secara intensif dengan tujuan tertentu. Atau dapat dikatakan sebagai bentuk komunikasi verbal yang bertujuan memperoleh informasi (Mulyana, 2008). Peneliti menggunakan metode wawancara semi terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara. Pedoman ini berisi tentang pokok-pokok pertanyaan yang akan digali oleh peneliti, sifatnya tidak kaku atau ketat dan penyampaiannya dapat disesuaikan dengan kondisi informan. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada John Muhammad, dia adalah orang yang mengunggah petisi #sayaKPK di change.org pada hari Jumat, 8 Mei 2015. Selain itu wawancara juga dilakukan dengan Dhenok Pratiwi akun dan penggagas Change.org pada hari Sabtu, 9 Mei 2015 di Kantor Change.org Jakarta Selatan.

b. Observasi

Sutrisno Hadi, 1986 (dalam Sugiyono, 2011) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Susan Stainback, 1988 (dalam Sugiyono, 2008) menyatakan "*in participant observation, the researcher observes what the people do, listen to what they say, and participates in their activities*". Dalam observasi partisipatif, peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka.

#### **D. Analisis Petisi #sayaKPK dalam Change.org dengan ANT**

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara dengan John Muhammad (Pembuat Petisi KPK VS Polri) pada tanggal 8 Mei

2015. Dalam wawancara yang dilakukan Muhammad terungkap bahwa motivasi seseorang untuk melakukan gerakan sosial baru dipengaruhi oleh isu yang dia rasa berdampak pada banyak orang.

*“Mungkin sebabnya begini, karena dugaan saya pasti itu peristiwa yang mengagetkan oleh banyak orang ditengah-tengah kita lagi berharap tentang penegakkan korupsi, orang yang kita lambangkan merepresentasi sebagai orang yang memperjuangkan kasus penuntasan korupsi itu ditahan yaitu mas BW. Jadi menurut saya mungkin pada saat itu menunjukkan public peduli banget sama issue korupsi. Jadi kenapa bisa jadi cepat, dugaan saya itu publik percaya banget sama perubahan-perubahan yang sekarang ini terjadi hanya melalui perkembangan perangkat yang nikmati saat ini dan salah satunya adalah issue pemberantasan korupsi. Mereka memberikan perhatian lebih kepada Mas BW pada saat itu.”*

Namun bagi peneliti, selain isu, latar belakang dan siapa aktor (*human being*) yang mengunggah petisi melalui Change.org juga berpengaruh. John Muhammad adalah sorang aktivis yang aktif menyuarakan persoalan-persoalan sosial. Dia adalah aktivis HAM kasus Munir, kasus Muhdi, dan juga aktif dalam gerakan sosial 1998. Latar belakang dia sebagai Ketua Senat Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Trisakti membuatnya diminta untuk menjadi Sekretaris Jendral Advokasi penuntasan kasus Trisakti. Tahun 2012 bergabung dengan Public Virtue dan menjadi wakil direktur Public Virtue di tahun 2013. Hal serupa juga sama dengan kasus #savearu lewat change.org. Keberhasilan petisi ini mampu merubah kebijakan tentang pembukaan lahan baru di Aru yang mempengaruhi ekosistem disana. Glenn Fredly adalah penggagas petisi ini, popularitas dia memicu keberpihakan kolektif untuk kemudian mengklik dukungan mereka. Selain Glenn Fredly, Melanie Subono juga pernah membuat petisi dan mendapat banyak dukungan pula. Sehingga dapat dikatakan bahwa latar belakang siapa pembuat petisi juga penting dalam keberhasilan *virtual movement*. Selain pengaruh dari ketokohan, lazimnya popularitas pengunggah petisi berdampak pada pengikut dia yang kemudian juga merasa penting untuk mendukung. Hal tersebut diungkapkan oleh Dhenok Pratiwi salah satu penggagas dan juga admin dari Change.org dalam wawancara pada hari Sabtu, 9 Mei 2015 di Kantor Change.org Jakarta Selatan.

*“Ada petisi-petisi yang didukung oleh buzzer. Buzzer itu bisa organisasi bisa public figure atau instansi atau sosial media. Ada juga petisi yang memang bikin orang gemes banget jadi mereka*

*tanpa buzzer pun mereka udah banyak tersebar luas misalnya kasus bubarkan DPRD kasus save Ahok itu. Trus ada petisi stop tayangan YKS, itu juga tanpa buzzer mereka udah ini, tanpa organisasi yang mensupport. Biasanya kan kalo petisi-petisi ada juga kalangan NGO yang support petisi itu.”*

Selain latar belakang aktor *human being*, John Muhammad juga mengakui bahwa keberhasilan sebuah gerakan sangat terkait dengan aktor *non human*, seperti dalam pemahaman ANT bahwa jaringan aktor *human* dan *non human* akan berelasi satu dengan yang lain dan tidak dapat dinafikan. Dalam petisi #sayaKPK, Muhammad menyadari benar bahwa kekuatan media baru untuk menyebarkan gagasan serta menghimpun gerakan sangat berpengaruh.

*“Karena saya merasa bahwa diantara yang lain (change.org) yang paling fiturnya mudah, gampang, dan bisa berinteraksi dengan masing-masing member dari penandatanganan petisi ya change.org. Jadi saya lebih kepada kemudahan dalam membuat petisinya. Selain itu mendaftarnya juga gampang hanya dengan klik menggunakan facebook dan atau email sudah selesai. Sehingga jika mendaftar dengan facebook nantinya akan sudah otomatis terkoneksi dengan change.org.”*

Selain memperoleh kemudahan akses melalui Change.org, jaringan sebagai aktor dalam penghimpunan *collective action* menjadi lebih cepat karena Change.org terkait dengan akun-akun media sosial yang lain, seperti twitter dan facebook. *Virtual movement* disokong viralitas yang cepat dalam waktu relatif singkat.

*“Partisipasi saya hanya menyebarkan melalui akun twitter saya karena akun twitter saya sudah terhubung dengan facebook. Jadi upaya untuk memperluas informasi, pertama ya lewat twitter yang sudah otomatis dengan facebook jadi langsung dua medsos langsung dapet. Kemudian share lewat whatsapp yang tergabung dalam grup. Ada 4 atau 5 grup yang saya kirimin. Grup temen SMA, temen SMP, kuliah saya gunakan semuanya dan rata-rata responnya bagus “John gue udah tandatangan”. Ada juga grup family yang komentarnya berbeda juga ada misalnya “kita belum tau siapa yang salah, jangan ada yang tandatangan dulu” gue juga ga masalah seperti itu.”*

Jaringan adalah unsur yang sangat penting dalam pola interaksi yang terjadi dalam perspektif ANT. Media baru memberi peluang seseorang,

siapa saja, dapat terlibat dalam memberi dukungan untuk tema-tema yang menurutnya perlu. Dalam gerakan sosial lama, waktu dan ruang begitu penting untuk diwujudkan, karena eksistensi fisik menjadi syarat untuk menambah kuantitas massa pendukung. Kehadiran fisik menjadi sangat penting. Berbeda dengan gerakan sosial baru yang termediasi melalui internet. Jaringan nodal-nodal tetap terikat kuat dengan cepat tak terbatas ruang dan waktu dengan catatan kita dapat meretas dalam jaringan tersebut. Muhammad juga menyadari hal tersebut, pada waktu kasus BW berlangsung, dia tidak dapat hadir karena sakit. Dia tidak dapat bergabung dengan orasi perlawanan dalam demo secara fisik namun kemudian dia menginisiasi untuk membuat *virtual movement* yang membuatnya leluasa berorasi dan mendapat banyak klik keberpihakan di dunia maya.

*“Ya saya sendiri tidak ada tekanan sama sekali. Tetapi saya melihat misalnya beberapa teman pada saat itu enerjinya memang digunakan untuk bikin aksi, mencari informasi yang betul karena pada saat itu BW beritanya banyak banget seperti ditahan, ditangkap, dipukulin dan masih banyak lagi. Tetapi saat teman-teman saya ikut berkontribusi membela BW, saya sedang sakit cacar dan tidak bisa ikut ke lapangan. Jadi salah satu caranya agar tetap bias ikut kontribusi dalam aksi ini adalah dengan cara membuat petisi di change.org.”*

Selain jaringan, aktor lain dalam *virtual movement* Change.org yang ikut berperan kuat adalah pihak Change.org itu sendiri. Admin petisi gerakan yang bersifat internasional dengan mengangkat isu-isu lokal khas negara masing-masing ini ikut berperan aktif dalam keberhasilan gerakan.

*“Mereka membantu sekali. Kita diperlakukan seperti client. Jadi nanti kita itu nanti dijelasin untuk bikin update petisi dan ada tindak lanjut seperti nanti ada acara di kepolisian, sebagai pembuat petisi juga diundang untuk menghadiri acara tersebut. Jadi temen-temen change.org sangat memfasilitasi para pembuat petisi untuk kemudian mengembangkan petisinya untuk jauh lebih bagus”.*

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan paparan analisa di atas perspektif ANT tampaknya selaras dengan fenomena sosial tentang *virtual movement*, khususnya dalam konteks ini adalah petisi #sayaKPK yang diunggah John Muhammad melalui Change.org. Aktor, jaringan atau *network*, serta

hubungan antara aktor dan jaringan sangat kuat berpengaruh satu dengan yang lain. Masing-masing terkoneksi dan tak dapat dipisahkan. Seperti pemahaman *hyperconnected*, demikian hubungan antar aktor saling mempengaruhi. ANT menyadari bahwa aktor *non human* yang sering diabaikan oleh perspektif yang lain, justru memberi *impact* yang kuat terhadap keberhasilan gerakan.

Bentuk gerakan sosial baru yang termediasi media baru/ internet membentuk pola interaksi dan tatanan baru. Ruang dan waktu menjadi mampat. Jaringan adalah kunci dari segalanya. Aktor *human* tidak dapat menggunakan petisi tanpa ada akses dengan media baru Change.org, dia juga tidak dapat berhasil jika tidak terikat dengan pengikut atau orang-orang yang peduli dengan isu yang sama. Orang-orang pendukung tidak dapat menyuarakan keberpihakan mereka jika tidak ada aktor yang membuat petisi, dia juga tidak dapat bergabung jika tidak punya akses untuk masuk ke Change.org. Sementara disisi lain akun Change.org juga tidak akan menjadi wadah dan menjadi tidak berfungsi jika tidak ada aktor yang memanfaatkan dan mengaksesnya. Ia dapat menjadi alat perubahan jika masyarakat menggunakannya sebagai bagian dari proses pergerakan. Inilah jejaring dan layaknya siklus yang tak terputus, mereka akan menjadi kesatuan yang utuh dan saling mempengaruhi.

Bagi para penganut ANT, ke'sukses'an keilmuan tergantung pada kemampuan jaringan untuk menekan entitas melewati batasan-batasan keilmuan itu sendiri. ANT sangat memperhatikan penerjemahan materi, aktor-aktor juga teks-teks ke dalam *inscriptions* (pahatan-pahatan) yang terkait satu dengan yang lain.

### **Daftar Pustaka**

- Azwar, Saifuddin, 2010. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Flew, Terry. 2005. *New Media, An Introduction, second edition*. Australia: Oxford University Press.
- Haleli, Abigail. 2000. "Social Movements", dalam Gary Browning, et.al., (eds.), *Understanding Contemporary Society: Theories of the Present*, London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications.
- Manalu, Dimpos. 2009. Gerakan Sosial dan Perubahan Kebijakan Politik. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

- Mayfield, Anthony. 2008. What is Social Media? Diakses dari: <http://www.iCrossing.com/ebooks>. Diunduh pada 14 November 2015.
- Moleong, Lexy JJ, 2011. Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung, Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2008. Metodologi Penelitian Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ritzer *Encyclopedia, Actor Network Theory*.2004.
- Singh, Rajendra. 2001. Social Movements, Old and New: A Postmodernist Critique. New Delhi/London: Sage Publications.
- Sparks, Colin. 2001. “*The Internet and The Global Public Sphere*” dalam Bennett, W. Lance dan Entman, Robert M. (eds). “*Mediated Politics: Communication in The Future of Democracy*”. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta
- Medina, Miguel. Bom Meledak saat Perancis Duel Lawan Jerman. Diakses dari <http://bola.kompas.com/read/2015/11/14/05423988/Bom.Meledak.saat.Perancis.Duel.Lawan.Jerman>. Diunduh pada 14 November 2015.
- <http://www.change.org/id/tentang?lang=id>, akses 22 Desember 2014 jam 18:53 WIB
- <https://www.change.org/p/serahkan-kasus-korupsi-polri-ke-kpk-hentikan-pelemahan-kpk>, akses 19 Februari 2015 jam 23:56 WIB.
- <https://www.change.org/p/serahkan-kasus-korupsi-polri-ke-kpk-hentikan-pelemahan-kpk>, akses 19 Februari 2015 jam 23:56 WIB.
- <http://nasional.kompas.com/read/2014/07/23/16270771/Ternyata.Tingkat.Partisipasi.dalam.Pilpres.Menurun.Dibandingkan.Pileg>, akses 19 Februari 2015 jam 23:55 WIB.