

ANALISIS WACANA PARTISIPASI POLITIK PADA PETISI “TOLAK RUU PILKADA” DAN PETISI “TOLAK REVISI RUU MD3” DALAM WEBSITE WWW.CHANGE.ORG

Oleh: Fajrin Marhaendra Bakti (071115014) – AB
mail@marhaendrafajr.in

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada reproduksi partisipasi politik pada *website* www.change.org, dengan mengeskplorasi wacana mengenai partisipasi politik menggunakan analisis wacana Norman Fairclough. Partisipasi politik merupakan usaha keikutsertaan masyarakat dalam berbagai proses politik. Sebagai sebuah konstruksi, partisipasi politik dapat direproduksi ke *cyberspace*, salah satunya melalui medium *website* www.change.org. Reproduksi partisipasi politik pada [change.org](http://www.change.org) menghasilkan sesuatu yang berbeda dari yang terjadi pada dunia ‘nyata’. Penandatanganan petisi pada *website* ini menunjukkan hasil reproduksinya dalam hal pemanfaatan ruang publik, partisipasi, ikatan, agensi, serta bentuk tindakan yang terjadi. Kesimpulan tersebut didapat dari analisis yang dilakukan terhadap mekanisme dan wacana yang terkandung dalam teks pada *website* tersebut selama durasi waktu penelitian. Berdasarkan hasil analisis, penulis menemukan bahwa partisipasi politik pada *website* www.change.org: telah mengalami pergeseran makna. [Change.org](http://www.change.org) juga membangkitkan semangat demokrasi partisan serta menghasilkan agensi subyek. Teks-teks yang diproduksi oleh pengguna menciptakan tindakan kolektif dengan membangun kedekatan dan kesamaan nasib antar pengguna merupakan indikasi nasionalisme.

Kata kunci: partisipasi politik, *cyberdemocracy*, ruang publik, analisis wacana, [change.org](http://www.change.org)

PENDAHULUAN

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](http://www.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](http://www.change.org) menggunakan metode analisis tekstual. [Change.org](http://www.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, keikutsertaan 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), 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*. 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.

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.

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). 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). Change.org merupakan *platform* petisi *online* informal yang dikelola oleh organisasi swasta berbentuk *social enterprise* atau kewirausahaan sosial.

Kemampuan petisi *online* untuk memfasilitasi permintaan perubahan kebijakan publik dan menghubungkan masyarakat dengan pembuat kebijakan menunjukkan bahwa petisi *online* bisa dimanfaatkan sebagai sarana meningkatkan partisipasi politik individu maupun kelompok. Petisi *online* menjalankan fungsi dasar petisi tradisional dan dalam menjalankan fungsinya tersebut petisi *online* didukung oleh media sosial. Change.org memanfaatkan media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Youtube untuk mendukung fungsi petisi. Panagiotopoulos dkk (2010) menjelaskan bagaimana kelompok jejaring sosial muncul untuk mendukung proses pengajuan petisi *online*. Saebo dkk (2009, dalam Panagiotopoulos dkk, 2010) mengamati peran jejaring sosial dan peningkatan potensi partisipasi *online* dimana jejaring sosial memungkinkan penyebaran ide dan isu serta mencoba memengaruhi *agenda setting* politik.

Partisipasi politik melalui internet di Indonesia merupakan satu hal yang menjadi fenomena menarik dewasa ini, ketika warga melancarkan desakan 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. Sehingga, 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.

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).

Petisi *online* menunjukkan adanya partisipasi dan keterlibatan publik dalam proses pembuatan kebijakan melalui pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi.

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. 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 (1989). 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.

PEMBAHASAN

Wacana reproduksi partisipasi politik pada *change.org* bisa dilihat dalam petisi “Tolak RUU Pilkada” dan “Tolak Revisi RUU MD3”. Kedua pembuat petisi Nampak ingin memberikan sebuah *trigger* kepada masyarakat luas terkait partisipasi politik. Reproduksi sendiri menurut *Oxford Dictionariesonline* 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).

Sebagai sebuah *platform* yang membentuk sebuah *virtual community* di *cyberspace*, *change.org* memiliki karakteristik tersendiri yang pada gilirannya mempengaruhi praktik partisipasi politik yang terjadi di dalamnya. Fitur pembuatan petisi adalah fitur utama dalam

platform ini. Setiap pengguna yang sudah terdaftar atau memiliki akun di Change.org berhak membuat petisi yang diinginkan. Seperti ditunjukkan gambar di bawah ini:



Gambar 1. Fitur Pembuatan Petisi dan Tombol “Mulai Petisi”

Kemudahan ini menjadikan pengguna berada dalam posisi yang sama. Tidak ada yang bertindak sebagai pengatur individu boleh menciptakan sebuah petisi atau tidak. Hanya saja, dalam pernyataan terpisah, Usman Hamid selaku direktur kampanye Change.org Indonesia, menyatakan petisi yang dianggap menyinggung hal-hal berkaitan dengan Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan (SARA) akan disadur terlebih dahulu.

Hal ini tentu sangat disayangkan, mengingat wacana seputar pelarangan pembahasan mengenai isu-isu SARA pernah tercatat dalam sejarah Republik Indonesia ketika Indonesia berada pada era pemerintahan orde baru. Melalui Kementerian Penerangan, rezim orde baru mencoba mengontrol isi, dengan memberlakukan sistem sensor yang ketat, dari televisi swasta untuk mensosialisasikan ideologi orde baru (Sen dan Hill, 2005). Peraturan yang tertuang pada Keputusan Menteri Penerangan tahun 1990 dengan tegas mengatur program televisi swasta harus mendukung UUD 1945 dan ideologi negara, Pancasila, untuk menghindari masalah yang memungkinkan terjadinya konflik horizontal karena pembahasan ethnicity (Suku), religion (Agama), race (Ras) or between social groups or classes (Antar golongan)(Ibid). Dalam hal ini, change.org punya peran dalam menghidupkan kembali diskursus tentang pembelengguan kebebasan berpendapat di era orde baru. Tentu saja hal ini sangat kontradiktif dengan apa yang menjadi semangat change.org sebagai wadah pembangunan masyarakat demokrasi.

Penggunaan mekanisme baru yang berbeda dengan format media sosial lain seperti twitter, facebook dan lainnya, Change.org diharapkan bisa menjadi sebuah ruang publik yang benar-benar bebas dari otonomi dan bisa menjadi ruang bagi para individu untuk

menggunakan rasio dan dialognya sendiri. Namun, alih-alih menjadikan change.org sebagai sebuah tempat penggodokan sebuah isu yang diskursif, fakta menarik terlihat dalam beberapa kolom “alasan penandatanganan” petisi, dapat ditemukan ketidaksesuaian antara narasi yang ada dalam petisi dan alasan penandatanganan, seperti pada gambar:



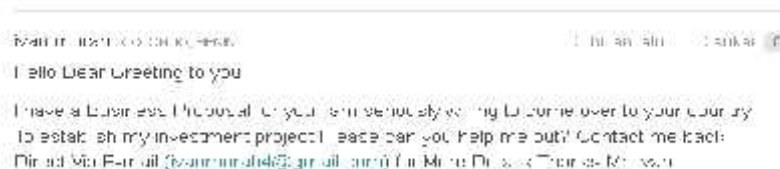
Gambar 2. Respon Petisi “Tolak RUU Pilkada” dengan Alasan yang tidak koheren dengan isi petisi

Keterangan:

1. Beni Tamarin, Indonesia, 5 bulan lalu:
“Beni”
2. verdi verdinand, Indonesia, 5 bulan lalu:
“karena tidak setuju”
3. Alfred Kompudu, Indonesia, 5 bulan lalu:
“AK”

Pada gambar tersebut terlihat pengguna yang menandatangani petisi “Tolak RUU Pilkada” atas nama Beni Tamarin (Beni) mengisi kolom alasan penandatanganan dengan kata “Beni”, hal ini merujuk pada nama depannya. Hal serupa juga dilakukan oleh Alfred Kompudu (Alfred), dimana dia menulis “AK” yang merupakan inisial namanya. Sedangkan verdi verdinand (verdi) hanya menyatakan alasan yang tidak berbobot dan cenderung sekenanya. Jawaban “karena tidak setuju” yang dikemukakan verdi menjadi indikasi bahwa verdi tidak sepenuhnya menggunakan alasan rasionalnya untuk mengemukakan pendapatnya tentang isu tersebut. Padahal, sebuah ruang yang dianggap sebagai ruang publik menurut (Rättilä, 2000) sebagai ‘...a social space opened up between social actors when they engage in a dialogue’. Verdi sebagai aktor di ruang publik, lewat pesan yang disampaikan, tidak berusaha menciptakan sebuah dialog dengan pembuat petisi.

Fenomena serupa juga terjadi pada petisi “Tolak Revisi RUU MD3”. Gambar di bawah ini adalah salah satu contoh pesan/ komentar yang tidak sesuai dengan maksud dan isi petisi:



Gambar 1. Salah satu tanggapan pada petisi “Tolak Revisi RUU MD3” yang Tidak Sesuai dengan Isu yang Sedang Dibahas

Ivan Morah (Ivan) justru meninggalkan pesan yang disebutnya sebagai “Business Proposal”. Ketika konten dalam change.org sudah banyak dimasuki oleh hal semacam ini, yang tidak relevan dengan pembahasan seputar isu yang dimaksudkan dalam petisi, akan membuat ruang publik “terdistorsi” oleh kepentingan-kepentingan kelompok maupun *market*. Kelompok disini berarti kelompok yang memiliki maksud untuk membuat diskursus yang sedang dibicarakan menjadi terhambat dan menurun kualitasnya. Sedangkan *market*, merujuk kepada kelompok atau individu yang memanfaatkan celah ruang publik sebagai tempat komodifikasi. Hal ini menurut Habermas (1989) membuat batas antara ruang publik dan ruang privat menjadi buram.

Meskipun mampu menjadi sebuah wadah alternatif penyaluran partisipasi politik di *cyberspace*, dibuktikan dengan semakin banyaknya pengguna yang bergabung, namun mekanisme yang diterapkan oleh change.org pada dasarnya hanya mampu mengakomodir partisipasi politik hanya sebatas penandatanganan dan penyampaian pesan saja. Diskusi-diskusi rasional kritis tidak terjadi dalam change.org. Mekanisme change.org tersebut lantas mengakibatkan terjadinya pergeseran pemaknaan ruang publik yang dikemukakan Habermas (1989). Dimana terjadi pemanfaatan ruang publik untuk mengatur dan mengarahkan opini publik dan sebagai tempat pertukaran komoditas.

Selain itu, pemilihan dan penempatan isu dalam konten *website* nya, melalui penentuan petisi populer yang tidak terukur dan tidak terkonfirmasi, membuat change.org tidak lagi menjadi tempat netral untuk pertukaran ide dalam masyarakat demokratis. Bahkan, penulis memprediksikan change.org bisa jadi akan menjadi lembaga ‘pengontrol opini publik’ dan membuat change.org menciptakan sebuah tatanan masyarakat yang hanya menjadi ‘Penonton Demokrasi’. Change.org mengarahkan pengguna hanya pada isu-isu ‘penting’ versi mereka. Bukan tidak mungkin jika change.org justru menempatkan fokus pada ‘mengendalikan pikiran publik’, bukannya menginformasikan sesuatu yang menjadi hak publik atas informasi.

Fenomena ini membuat maksud dari dibuatnya petisi tidak tercapai. Hal tersebut didukung karakteristik *new media* yang mengandalkan kecepatan, seperti disampaikan oleh Virilio (dalam Stevenson, 2002), membuat ide berupa pemikiran dan musyawarah demokratis

menjadi tidak ada. Sehingga, pengguna hanya melakukan kegiatan apa yang dimaksudkan Micah White (dalam *The Guardian*, 2010) sebagai fenomena yang populer dengan istilah *clicktivism*. Hal ini dikarenakan mekanisme yang dibentuk oleh Change.org untuk menandatangani sebuah petisi sangat mudah. Pengguna yang ingin menandatangani petisi bisa langsung menekan tombol “Tandatangani” dengan pilihan alasan penandatanganan boleh diisi atau tidak. Selain kemudahan, pengguna juga tidak dituntut, dengan tidak mewajibkan pengguna, untuk memberikan sebuah ide berupa ungkapan alasan penandatanganan agar tercipta sebuah keberagaman pemikiran. Hal ini sejalan dengan apa yang dimaksudkan Virilio (dalam Stevenson, 2002), bahwa kecepatan teknologi menghasilkan budaya dimana komunikasi digunakan untuk mengkondisikan tanggapan dari masyarakat.

Mekanisme yang dibentuk oleh change.org memungkinkan terjadinya sebuah fenomena demokratisasi. Mekanisme yang diterapkan oleh change.org secara otomatis akan membentuk/ mengkonstruksikan sebuah pemaknaan tentang demokrasi. Hurwitz (dalam Thorburn dan Jenkins, 2003) mencatat, dalam sejarahnya, ada tiga model demokrasi yang biasa ditemukan yaitu model "partisan," "deliberatif," dan "monitorial." Dalam model partisan, partai sebagai lembaga politik mengatur kegiatan politik terutama untuk mendapatkan mereka calon terpilih dan kemudian mengadopsi visi partai. Model ini menarik bagi warga yang memiliki karakter loyalis partai dan pemilih. Dalam model deliberatif, sebuah kelompoklah yang mengatur isu-isu dan menawarkannya kepada masyarakat sebagai warga negara yang bersangkutan untuk mengekspresikan pandangan mereka kepada para pembuat keputusan. Terkait model yang bersifat monitorial, fungsi politik muncul ketika ada ketidakpuasan besar dengan keadaan saat ini dan menemukan ekspresi dalam gerakan politik sering ditujukan pada pejabat terpilih.

Mekanisme yang diusung change.org membangkitkan semangat model demokrasi partisan. Penandatanganan petisi yang berarti persetujuan terhadap sebuah kampanye menjadi indikator paling nyata. Artinya, untuk mengungkapkan persetujuan terhadap sebuah nilai yang diperjuangkan, pengguna change.org bisa menandatangani sebuah petisi. Apabila tidak, pengguna pun bisa mengacuhkan saja. Kata “Kemenangan” juga digunakan sebagai subjudul pada halaman muka *website*, yang menurut penulis menjadi motivasi utama dibuatnya sebuah kampanye politik. Fokus pada kemenangan kampanye, sama saja dengan kemenangan saat pemilu pada model demokrasi partisan. Hal ini yang pada akhirnya membuat petisi yang

dianggap “tidak menang” atau “tidak populer” menjadi “tenggelam”, karena dianggap tidak sesuai dengan kepentingan publik. “Penenggelaman” sebagian isu yang dianggap tidak populer tersebut, semakin memperlihatkan peran change.org tidak hanya sebatas *platform*, tetapi juga memiliki kepentingan lewat pemilihan isu yang dilakukan.

Sehingga, dalam rangka membentuk sebuah komunitas *online*, change.org menggunakan sistem *membership* untuk mengikat penggunanya. Mekanisme ini wajib dilalui oleh siapa saja yang ingin sekedar bergabung apalagi yang memiliki motif pembuatan dan penandatanganan petisi, *sign up* wajib dilakukan. *Internet user* bisa meng-klik tombol “Masuk”, pada bagian atas sebelah kanan. Setelah menekan tombol “Masuk”, calon *anggota* harus mengisi form pendaftaran, dan menekan tombol “Daftar” seperti pada gambar di bawah ini:

Gambar 4. Form pendaftaran anggota change.org

Keterangan:

Kolom yang harus diisi calon anggota change.org

1. Nama Depan
2. Nama Belakang
3. Email

Seperti yang tertulis pada form, pengguna hanya perlu mengisi empat kotak yang berisi “Nama Depan”, “Nama Belakang”, “Email”, dan “Kata Sandi”. “Nama Depan” dan “Nama Belakang” adalah identitas berupa nama akun yang akan digunakan, nama ini nanti menjadi identitas paling awal untuk mengidentifikasi akun dan ditunjukkan kepada pengguna lain. Setelah itu calon *anggota* harus mempunyai *email* untuk memastikan keberadaan dan eksistensi pengguna. Selain itu, *email* juga berfungsi sebagai media klarifikasi dan

pengiriman-pengiriman petisi yang sesuai keinginan pengguna. Terakhir, calon *anggota* wajib memiliki kata sandi guna menjaga keamanan akun yang dimiliki. *Email* dan kata sandi juga berfungsi untuk mengisi form *log in* saat kita akan membuat atau menandatangani sebuah petisi. Setelah pengisian form selesai, tahap terakhir adalah meng-klik tombol “Daftar”.

Untuk memastikan kebenaran identitas pengguna, change.org mewajibkan calon anggota untuk melakukan verifikasi melalui email yang didaftarkan. Calon anggota akan mendapatkan *link* yang harus diikuti agar akun menjadi benar-benar aktif. Setelah melakukan verifikasi, barulah akun pengguna bisa digunakan. Mekanisme yang diciptakan oleh change.org untuk mengikat anggotanya sangatlah mudah dan tak membutuhkan biaya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Sproull & Faraj (1995) menyatakan bahwa ketika seseorang ingin masuk dan meninggalkan sebuah komunitas *online*, biaya yang dibutuhkan sangatlah rendah, bahkan tidak ada.

Di sisi yang lain, mekanisme yang diciptakan oleh change.org memungkinkan pengguna untuk menciptakan sendiri narasi mengenai dirinya dan memproduksi wacananya secara mandiri, hal ini menunjukkan bahwa change.org mampu menghasilkan agensi subyek. Pengguna sebagai agen, masih memiliki sebuah kuasa terhadap narasi dari teks-teks yang diproduksinya, dalam artian awal dan akhir dari runtutan kejadian ditentukan oleh pengguna, dalam hal ini pembuat petisi dan penandatanganan petisi. Narasi tersebut yang selanjutnya memunculkan interaksi antar pengguna. Interaksi-interaksi tersebut, meskipun dalam sebuah porsi yang sempit, pada akhirnya membentuk sebuah ikatan antar pengguna. Peran change.org sebagai sebuah komunitas virtual masih sangat lemah untuk menciptakan sebuah ikatan antar pengguna. Ikatan dan komitmen antar anggota menjadi longgar, dikarenakan interaksi yang sangat minim.

Selain itu, penulis melihat adanya sebuah tindakan kolektif yang melatarbelakangi tindakan penandatanganan petisi “Tolak RUU Pilkada” oleh Perludem dan petisi “Tolak Rvisi RUU MD3” oleh Melany Tedja. Aksi kolektif ini menurut penulis merupakan implementasi dari model nasionalisme yang dikemukakan Benedict Anderson (2001) sebagai suatu komunitas terbayang (*imagine community*). Tindakan kolektif ini juga dipengaruhi karena adanya kesamaan isu dan wacana yang diproduksi oleh pengguna karena kedekatan

yang coba dibangun baik oleh pembuat petisi maupun penandatanganan petisi melalui interaksi-interaksi yang dilakukan.

Narasi yang diproduksi oleh Perludem sebagai pembuat petisi “Tolak RUU Pilkada” melalui judul petisi yang berbunyi “Pilkada langsung berlanjut, Selamat rakyat Indonesia” menunjukkan sebuah tindakan sebab-akibat, yaitu dengan kembalinya hak pemilihan langsung untuk rakyat, maka akan berimplikasi terhadap keselamatan bangsa Indonesia. Penggunaan kata ganti “kami”, “kita” dan “Indonesia” yang disampaikan berulang-ulang oleh Melany Tedja sebagai pembuat petisi “Tolak Revisi RUU MD3” mengindikasikan upaya mendekatkan diri dengan pengguna lain lewat persamaan golongan yang coba dibangun.

Perludem merasa perlu membangkitkan kembali wacana seputar demokrasi untuk mengembalikan sekaligus memberdayakan rakyat/ warga negara dalam berpartisipasi secara politik. Hal yang dilakukan Perludem ini bisa dikategorikan sebagai sebuah tindakan nasionalisme, karena upaya membangkitkan keterlibatan aktif pengguna lain sebagai penandatanganan yang memiliki kesamaan nasib. Hal ini mendapatkan banyak simpati dan dukungan berupa penandatanganan petisi dan komentar dari anggota yang lain, seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. Komentar / pesan penandatanganan petisi “Tolak RUU Pilkada”

Demikian juga dengan yang dilakukan penandatanganan, dimana ketika seseorang membaca sebuah teks, dan merasakan hal yang sama dengan pembuat petisi (gusar, benci, dll) yang ditunjukkan dengan menandatangani dan berkomentar terhadap sebuah petisi, ia tak harus mengenal subyek (rakyat) di dalam teks tersebut. Pengguna yang menandatangani petisi memikirkan subyek yang diwakili dengan kata “rakyat” tersebut bukan secara personal, melainkan sebagai *representative body* (Anderson, 2001). Penandatanganan petisi, atas nama nasionalisme dan semangat satu bangsa, turut berempati mengenai apa yang

Melalui teks pengantar petisi yang dibuat oleh Melany Tedja tersebut, kata “kita” dan “kami” diulang sebanyak tujuh kali dalam satu narasi. Tentu saja, ini secara tidak langsung Melany mencoba mendekatkan narasi yang diciptakannya dengan pengguna lain. Selain itu, Melany Tedja secara terang-terangan ingin membangkitkan wacana seputar demokrasi, melalui penggunaan kata “demokrasi” yang dilakukan berulang-ulang. Melany nampaknya sadar, bahwa konsolidasi sosial-politik masih berjalan tersendat-sendat, baik di tingkat elit-elit nasional, lokal maupun pelaku-pelaku politik yang mewakili akar rumput (*grass root*). Nampak bahwa elit masih sekedar memperjuangkan kepentingan pribadi atau kelompok lewat RUU Pilkada dan Revisi RUU MD3, sedangkan masyarakat kelas bawah yang cenderung apatis terhadap sistem kepemimpinan yang ada berusaha dirangkul dengan menggunakan kata “kami”.

Lewat narasi yang disampaikan oleh pembuat petisi secara tersirat, dengan menggunakan kata “merampok” dan “politikus pengkhianat amanah rakyat” yang selanjutnya memunculkan sebuah wacana untuk melawan tindak pidana korupsi. wacana korupsi juga diproduksi melalui komentar dan pesan oleh penandatanganan petisi, melalui pesan yang secara terang-terangan disampaikan, misalnya dengan menggunakan kata “korupsi” dan “*because DPR is bandit*” mengakibatkan korupsi dianggap sebagai ancaman atas masa depan bangsa Indonesia. Usaha mempertahankan jati diri dari ancaman (korupsi) tersebut juga merupakan bagian dari rasa nasionalisme yang ditemui penulis selama melakukan penelitian.

Rasa nasionalisme kemudian tumbuh dari pengalaman yang sama sebagai warganegara, yang lalu menimbulkan rasa senasib seperjuangan sebagai saudara sebangsa. Rasatersebut lah yang mendasari tumbuhnya solidaritas di antara individu-individu yang hampir tidak mengenal satu sama lain tersebut. Dimana sebagai komunitas imajiner, wajar ketikamereka lalu berimajinasi antara lain mengenai harapan mereka terkait hukuman yang pantas bagi koruptor, serta sosok pemimpin ideal yang dapat membawa Indonesia bebas dari korupsi.

KESIMPULAN

Berdasar hasil analisis yang dilakukan penulis pada bagian pembahasan, didapatkan kesimpulan bahwa partisipasi politik pada petisi “Tolak RUU Pilkada” dan petisi “Tolak Revisi RUU MD3” di change.org mengalami pergeseran makna. Hal ini ditunjukkan dengan terjadinya pemaknaan baru tentang ruang publik, alih-alih menjadi sebuah tempat bertemu dan diskusi yang netral, mekanisme yang diterapkan change.org membuatnya menjadi pengontrol opini publik dan ruang pertukaran komoditas. Mekanisme change.org juga membangkitkan semangat demokrasi partisan serta menghasilkan agensi subyek. Teks-teks yang diproduksi oleh pengguna menciptakan tindakan kolektif dengan membangun kedekatan dan kesamaan nasib antar pengguna yang merupakan indikasi nasionalisme.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, B. 2001, *Imagined Community: Komunitas-Komunitas Terbayang*, Insist, Yogyakarta.
- Dahlan, Alwi. 1999, *Teknologi Informasi dan Demokrasi*. Jurnal Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia, Vo. IV/Oktober 1999.
- During, S (ed) n.d., *The Cultural Studies Reader*, Routledge, London and New York.
- Fairclough, Norman. 2001, *Language and Power, Second Edition*, Longman, England.
- Gillmor, D. 2004, *We the Media*, O'Reilly Media, California.
- Habermas, J. (ed.) 2007, *Ruang publik: sebuah kajian tentang kategori masyarakat borjuis*, Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Lindner, R & Riehm, U. 2011, "Broadening Participation Through E-Petitions? An Empirical Study of Petitions to the German Parliament," dalam *Policy & Internet*: Vol. 3: Iss. 1, Article 4.
- Lindner, R. & Riehm, U. 2009a, "Electronic Petitions and Institutional Modernization. International Parliamentary E-Petition Systems in Comparative Perspective." *JeDEM—eJournal of eDemocracy and Open Government* 1 (1): 1-11.
- Macintosh, A., Malina, A., and Farrell, S. 2002, "[Digital Democracy through Electronic Petitioning](#)". In W. McIver and A.K. Elmagarmid (eds). *Advances in Digital Government: Technology, Human Factors, and Policy*. Kluwer Academic Publishers, London . pp. 137–148.
- Panagiotopoulos, P. and Al-Debei, M. M. 2010, Engaging with Citizens Online: Understanding the Role of ePetitioning in Local Government Democracy". *Internet, Politics, Policy Conference 2010: An Impact Assessment*, Oxford Internet Institute, Oxford, UK.
- 'Reproduce', *Oxford Dictionaries*, [Online], diakses pada 21 April 2015, dari <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/reproduce>
- Sen, K. & Hill, DT. 2000, *Media, budaya dan politik di Indonesia*, Institut Studi Arus Informasi sama dengan PT Media Lintas Inti Nusantara, Jakarta.
- Sen, K. & Hill, DT. 2005, *The Internet in Indonesia's New Democracy*, Taylor & Francis e-Library.

- Sproull, L., & Faraj, S. 1995, Atheism, sex, and databases: The Net as a social technology. In Brian Kahin & James Keller (Eds.). *Public Access to the Internet* (62-81). The MIT Press, Cambridge.
- Stevenson, Nick. 2002, '*Understanding Media Culture*', Sage publication, London.
- Thorburn, D & Jenkins, H. 2003, The Digital Revolution, the Informed Citizen, and the Culture of Democracy. Dalam Henry Jenkins dan David Thorburn (ed). *Democracy and New Media*, The MIT Press, London.
- Surbakti, R. 1992, *Memahami Ilmu Politik*, Gramedia, Jakarta.
- White, Micah. 2010, *Clicktivism is ruining leftist activism*, diakses pada 25 Mei 2015, dari <http://www.theguardian.com/commentisfree/2010/aug/12/clicktivism-ruining-leftist-activism>.