

Sosial Kontrol dan Media Baru

(Studi Penggunaan Jejaring Sosial Facebook oleh Mahasiswa Makassar dalam Melakukan Kontrol Terhadap Kebijakan Publik)

Oleh: A S W A N

ABSTRAK

Facebook sebagai Media Baru telah menjadi sebuah ruang yang didalamnya terjadi relasi-relasi antara bahasa, pengetahuan dan power yang beroperasi secara halus. Individu dan kelompok didalamnya berkembang dengan pesat dan melakukan interaksi persis seperti kegiatan sosial yang lazim kita alami sehari-hari.

Studi ini bertujuan untuk melihat bagaimana produksi teks di dalam media jejaring sosial oleh Mahasiswa Makassar dalam melakukan pengawasan sosial terhadap kebijakan publik. (1) Bagaimana ekspresi tekstual, ekspresi visual, dalam situs jejaring sosial Facebook diproduksi dan mampu menggalang partisipasi publik dalam melakukan kontrol sosial? (2) Apa yang menciptakan kemampuan ekspresi tekstual, ekspresi visual, menjadi sebuah kekuatan yang mampu mensubversi tatanan sosial? Dengan tipe penelitian deskriptif, peneliti berusaha untuk mendeskripsikan berbagai produksi ekspresi di dalam Facebook yang berkaitan dengan kebijakan publik.

Ditemukan dalam penelitian ini berbagai ekspresi tekstual dan ekspresi visual para Facebookers, mereka tidak hanya melakukan pengawasan terhadap kinerja pemerintahan yang timpang, tetapi juga menyimpangkan berbagai makna secara berlebihan. Tampilnya kinerja buruk pemerintah dengan berbagai pewajahan, bentuk, dan karakter menjadi warna-warni citra yang disuguhkan facebookers. Facebooker melukiskan kesalahan pemerintah dalam ragam tanda yang melingkupinya. Begitu banyak informasi mengenai isu publik yang kita lihat, tetapi begitu banyak pula makna yang dihilangkannya.

ABSTRACT

Facebook as the New Media has become a space in which happen the relations between language, knowledge and power to operate smoothly. Individuals and groups in it is growing rapidly and interact just like the usual social activities we experience everyday.

This study aims to see how the production of texts in the social networking media by Makassar Students in carrying out social supervision of public policy. (1) How is the expression of textual, visual expression, in the social networking site Facebook is produced and able to mobilize public participation in social control? (2) What creates the ability of textual expression, visual expression, into a force that is able to subvert the social order? With this type of descriptive study, researchers

sought to describe the various production expression in Facebook related to public policy.

Found in this study various tektual expression and visual expression of the Facebookers, they not only do oversight of government performance is lame, but also distort various meanings to excess. Emergence of the government's poor performance with a variety of images, shapes, and characters into colorful images presented Facebookers. Facebooker described the government's error in the range of marks that surrounded him. So much information about public issues that we see, but so many meanings that its omission.

A. PENDAHULUAN

Pergeseran paradigma yang terjadi pada awal Milenium Ketiga telah mendesakkan berbagai visi baru yang telah mengugat berbagai teori-teori lama dalam tradisi ilmu pengetahuan. Ada banyak teori-teori baru yang memaksa kita menjelaskan kembali lingkungan sosial dan budaya kita. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasilah yang membuat kita mempertanyakan kembali segala sesuatu yang selama ini telah kita simpulkan (McLuhan, 1964:248). Teori determinisme teknologi (*Theory of Technological Determinism*) adalah alasan dari berbagai perubahan relitas budaya kehidupan manusia. Dengan teknologi itulah dirajut pola-pola kehidupan baru dan menampilkan realitas yang juga sama sekali baru.

Perkembangan artefak teknologi informasi dan komunikasi, serta penggunaannya yang beraneka ragam oleh khalayak menciptakan suatu bentuk interelasi global yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Kehadiran Media Baru (*new media*), telah memaksa kita mendefenisikan kembali gagasan-gagasan tentang realitas media dan realitas sosial, atau malah memadukan keduanya menjadi sebuah pengalaman baru, walau pun terpisah dari ruang dan waktu.

Sebenarnya, hari ini tanpa sadar kita telah terlibat dalam simulasi sebuah tatanan ruang sosial baru. Sebuah medan fenomenologis dan ontologis yang telah terbentang luas telah berada di hadapan kita; yaitu sebuah ruang sosial baru (Masyarakat virtual dalam dunia jejaring sosial facebook) yang tidak lagi mengikuti hukum fisika *Newtonian*, dimana ruang tersebut telah menghasilkan rajutan

kehidupan sehari-hari, mendominasi waktu kita, membentuk pandangan-pandangan politik dan sikap sosial kita, dan memberikan berbagai bahan yang digunakan untuk membentuk identitas pribadi dan budaya yang baru (Martin Heidegger, 1995:56).

Prinsip-prinsip fundamental yang selama ini menjadi pondasi yang membentuk sebuah masyarakat seperti *identitas personal*, *identitas sosial*, *struktur sosial*, *sistem sosial*, dan *relasi sosial* juga menjadi karakteristik dalam ruang jejaring sosial facebook. Komponen-komponen sosial di dalam ruang sosial (*social space*) yang nyata (*real*) sama persis dengan ruang sosial dalam masyarakat virtual (*virtual social space*). Di dalamnya setiap orang bersenda gurau, berdebat, berdagang, menyusun rencana, mendapatkan hiburan, mencari kesenangan, bertukar pengetahuan, memberikan dorongan emosional, bergosip, bertengkar, protes, mengkritik, mencari teman, mencari pacar, dan bahkan jatuh cinta.

Gambaran kehadiran media baru (*new media*) dan sebuah masa depan yang dibentuk oleh teknologi komunikasi, sebuah momentum dari kemajuan teknologi komunikasi yang mentransformasikan masyarakat di dunia menjadi sebuah satuan komunitas global tanpa dinding pembatas seperti ideologi politik, agama, dan nasionalitas, yang ia sebut sebagai “kampung global” (McLuhan, 1964:248).

Media yang selama ini dituduh sebagai penyebab desosialisasi dalam kehidupan masyarakat moderen, kini tampil sebagai ruang sosialisasi baru yang begitu efektif menjalin berbagai relasi-relasi sosial. *New media* kini tampil memainkan sebuah “*simulasi kehidupan*” tanpa memandang batas-batas teritorial. Seseorang boleh jadi lebih dekat secara sosial dengan seseorang yang jauh secara teritorial, ketimbang seseorang yang dekat secara teritorial, akan tetapi jauh secara sosial (Baudrillard dalam Piliang, 2004:40). Banyak paradok yang terjadi karena kehadiran New media tersebut. Kehadiran facebook sebagai sebuah wajah baru dunia dengan begitu banyak yang ditawarkan, tetapi begitu banyak pula yang direnggutnya. Begitu banyak relasi yang dibangunnya, tetapi begitu banyak pula hubungan yang dihancurkannya. Begitu banyak informasi yang ditawarkannya, tetapi begitu banyak pula makna yang dilanggarnya. Begitu banyak data yang disajikannya, tetapi begitu

banyak juga nilai yang dihilangkannya. Begitu banyak ketimpangan sosial yang di sorotinya, tetapi begitu banyak pula masalah sosial yang di hadirkannya.

Migrasi besar-besaran umat manusia dari dunia nyata ke dunia virtual telah mencapai total pengguna situs jejaring sosial Facebook di dunia berjumlah 606.511.440. Sementara di Indonesia tercatat 34.498.920 pengguna. Dengan jumlah itu, Indonesia menempati peringkat kedua dengan total pengguna Facebook terbanyak setelah Amerika Serikat, (www.checkfacebook.com per 2 Januari 2011).

Facebook sebagai Media Baru (*New Media*) telah menjadi sebuah ruang yang didalamnya terjadi relasi-relasi antara bahasa, pengetahuan dan power yang beroperasi secara halus. Individu, dan kelompok didalamnya berkembang dengan pesat dan melakukan interaksi persis seperti kegiatan sosial yang lazim kita alami sehari-hari.

Facebook telah menjadi sebuah ruang yang hidup, mengalami perkembangan, perubahan, transformasi, dan juga mampu mempengaruhi perkembangan, perubahan, dan transformasi tatanan kehidupan sosial yang nyata. Di dalam artikelnya "*The Age of the World Picture*" menguraikan bahwa "*representasi*" atau dunia virtual yang tampaknya jauh lebih berkuasa dan menjadi dominan terintegrasi dalam perilaku sehari-hari masyarakat moderen (Martin Heidegger, 1995:65)

Ketika *new media* tampil sebagai kekuatan protes (*Cayberprotest*) seketika itu pula muncul pertanyaan tentang bagaimana hubungan antara "realitas virtual dalam dunia jejaring sosial" dengan realitas yang sebenarnya. Misalnya bagaimana berbagai kepentingan-kepentingan publik seperti keadilan, kesejahteraan, kesetaraan, dan kebebasan mengambil tempat dalam ruang-ruang teks.

Mesir adalah sebuah negara yang telah menjadi contoh bagaimana kekuatan media jejaring sosial Facebook mampu memobilisasi kekuatan masyarakat dalam menentukan masa depan mereka dan masa depan bangsa mereka. Ketika dinding kekuasaan sangat kuat mencengkram kehidupan nyata (*real*) masyarakat, situs jejaring sosial Facebook terpilih sebagai kancha baru untuk menginisiasi kontrol dan kekuatan dalam memperjuangkan hak-hak masyarakat.

Untuk konteks Indonesia dengan kuantitas pengguna Facebook yang besar, keberadaan jejaring sosial ini dapat dijadikan medium strategis untuk menyemai demokrasi digital di Indonesia. Demokrasi digital secara sederhana diartikan sebagai aktivitas politik yang menggunakan saluran digital sebagai bentuk partisipasi politik atau penggalangan dukungan publik. Sebagai contoh demokrasi digital adalah kampanye Barack Obama pada 2008, yang menggunakan jejaring sosial seperti My Space dan Facebook untuk menarik donasi dari pendukungnya.

Sementara dalam sejarah demokrasi Indonesia, ada beberapa contoh kasus yang mengemuka, yaitu dukungan Facebookers terhadap Prita Mulyasari terkait masalah dengan RS Omni Internasional, dan Gerakan 1.000.000 facebookers yang mendukung Wakil Ketua KPK Bibit Samad Rianto dan Chandra M Hamzah, serta dukungan terhadap Norman Kamaru yang hampir saja di jatuhkan sangsi pada awalnya, tetapi berbalik karena mendapat dukungan lebih dari dua juta facebookers. Partisipasi Politik Melalui jejaring sosial, seorang warga negara dapat berpartisipasi dalam pembuatan keputusan pemerintah. Dengan kata lain, partisipasi politik warga negara dapat dijadikan acuan kebijakan negara. Meminjam istilah Jurgen Habermas, kondisi ini disebut sebagai demokrasi deliberatif yang menjunjung tinggi hak-hak sipil (Habermas, 2007:512).

Seperti juga yang di kemukakan oleh McQuail, bahwa media mampu menjadi kekuatan, alat kontrol, manajemen, dan inovasi dalam masyarakat, media juga mampu menjadi forum yang difungsikan untuk menampilkan peristiwa-peristiwa kehidupan masyarakat, media juga bisa menjadi sumber acuan dominan, bukan saja untuk individu tetapi gambaran masyarakat secara luas, (McQuail, 1996:3). Dan penulis berasumsi bahwa *new media* lah, dalam hal ini Facebook yang paling mendekati kemungkinan dalam memerankan fungsi-fungsi diatas, karena Facebook relatif jauh lebih otonom, fleksibel, jauh dari dominasi kelompok tertentu, dan interpersi kepentingan-kepentingan politik.

Kecenderungan media baru (*new media*) dalam hal ini Facebook yang telah menyita begitu banyak aktivitas keseharian kita, telah membawa manusia kepada

sebuah arah logika kebudayaan baru (*Cybercultur*), yang di dalamnya di simulasikan berbagai hal yang selama ini kita lakukan di dunia nyata. Misalnya, demonstrasi mahasiswa yang terjadi di dunia nyata sebagai bentuk protes terhadap berbagai kebijakan publik, juga kita lakukan dalam bentuknya yang virtual di dalam Facebook. Isu tentang kesejahteraan, kebebasan, pemenuhan hak-hak dasar, dan penegakan hukum yang adil, di ekspresikan secara tekstual dan visual. Individu dan kelompok (*group*) dibentuk, dan diproduksi dengan sangat mudah. Namun sesungguhnya seluruh aktivitas di dalam Facebook hanyalah lautan teks dan visualisasi saja. Akan tetapi ekspresi tekstual dan ekspresi visual itulah yang sesungguhnya adalah alat interaksi kehidupan masyarakat virtual, sama seperti bahasa yang kita gunakan sebagai alat untuk berinteraksi antara sesama manusia, mendorong pernyataan diri (*self expression*), relasi diri (*self relation*), peningkatan kesadaran individu, kelompok, dan masyarakat, dan mobilisasi diri (*self mobilitation*).

Pada sisi yang lain, Facebook sebagai sebuah ruang yang didalamnya berbagai kehidupan sehari-hari di simulasikan telah menimbulkan padoks. Mulai dari simulasi gerakan massa yang paling kolosal sampai persoalan pribadi yang paling subjektif dan rahasia, memotivasi protes (*cyberprotes*) kebijakan yang paling radikal, tetapi juga menciptakan kelambanan dan alienasi yang paling semu. Namun, pengawas sosial (*social control*) dalam ruang virtual tersebut, tetap menimbulkan dampak terhadap kemungkinan perubahan kebijakan di dunia nyata.

B. Facebookers dan Narasi Kecil

Narasi dalam pengertian umum adalah cerita. Dalam pengertian khusus, narasi adalah cerita kehidupan yang melaluinya manusia merangkai konsep dan memaknai realitas, sehingga mampu mendapatkan pandangan global tentang kehidupan. Narasi membentuk kesadaran kolektif, yang melaluinya dapat dibangun aneka imajinasi kolektif. Narasi merupakan cara bagaimana dunia direpresentasikan ke dalam berbagai konsep, ide, gagasan, dan cerita. Narasi adalah ilmu pengetahuan yang melegitimasi dirinya sendiri lewat *metadiscourse*, yang bersandar pada fondasi-fondasi besar

seperti *spirit*, makna, subjek, rasionalitas, dan *logos*.(J. F. Lyodtard dalam Yasraf Amir Piliang, 2011:43).Narasi kehidupan dibangun didalam berbagai ruang publik, termasuk di dalam ruang virtual, untuk menyalurkan aneka kepentingan publik.

Keserba bebasan para *facebookes* mengekspresikan diri secara total dan menavigasi diri sendiri secara mandiri di dalam rimba informasi dan pengalaman di dalam *cyberspace* yang tanpa batas, seolah-olah telah menjawab visi dan obsesi utama para perancang *cyberculture*, yang akan kita tuju di masa depan. Ini diungkapkan oleh Timotht Leary sebagai *post-democratic society*, sebuah masyarakat yang dibangun di atas landasan kepentingan diri sendiri (*selfishness*).Seperti yang juga dikemukakan Deleuze dan Guattari bahwa dunia telah kehilangan sumbunya (sentralisasi, totalitarian, imperialisme), subjek (manusia) tidak dapat lagi dibangun berdasarkan dikotomi-dikotomi, tetapi harus melebur ke dalam kesatuan-kesatuan yang lebih tinggi.Dunia telah berubah dari *root cosmos* ke *radicel-chaosmos*.

Root cosmos adalah dunia yang dibangun berdasarkan prinsip sentralisme, ketunggalan, dan kesatuan. Ia merupakan sebuah sistem tertutup bagi hubungan dialogis yang pedagogis.*Radical cahaosmos* sebaliknya, adalah prinsip ketidakberaturan (*disorder*), persinggungan intensif (bertemu, berinteraksi, berdialog) dengan semua pihak mengikuti pola turbulensi (*turbulence*) tidak berhingga untuk menciptakan sebuah dunia yang lebih kaya. (Deleuze dan Guattari dalam Yasraf Amir Piliang, 2011:44)

Kondisi keserba bebasan di dalam *cyberspace* telah memicu pengingkaran akan setiap batas, hambatan, hegemoni, dominasi, dan narasi besar (*grand narrative*) selama ini yang telah memetakan dan menulis skenario dunia. Kekuatan sebuah narasi dapat dilihat dari kemampuannya membangun subjektivitas yang sesuai dengan alur skenario narasi yang bersangkutan. Berikut ini gambaran skema narasi besar (*grand narrative*) dan narasi kecil (*little narrative*) yang membentuk struktur dunia dalam segala sisi kehidupan

Didalam sejarah panjang narasi besar media massa yang di arahkan oleh media konvensional, kehadiran facebook telah menyemarakkan tumbuhnya narasi-

narasi kecil. Partisipasi, proaktif, dan kesemarakkan informasi tumbuh membiak menjadi pembanding, penangkal, dan alternatif terhadap akses informasi.

Sisi positif dari tumbuhnya narasi-narasi kecil dalam dunia media telah membuka peluang partisipasi publik yang begitu besar terhadap informasi. *Pertama*, *facebookers* berhasil membuat informasi pembanding terhadap dominasi informasi media konvensional. Penelitian ini melihat adanya perbedaan besar antara Isu Publik di dalam media konvensional dan media baru, seperti yang terdapat pada penguraian-penguraian sebelumnya. *Kedua*, *facebook* dapat menghubungkan berbagai jaringan *civil education* untuk menumbuhkan sifat kritis yang terarah (tidak liar) dalam menyoroiti fenomena kebijakan publik yang timpang. Sumber dari teks-teks primer yang sekaitan dengan Berbagai Isu Publik dari hasil temuan penelitian adalah merupakan sebuah jaringan interaksi informasi “bawah tana” oleh para intelektual dan aktivis sosial di Jakarta, seperti Fajrul Rahma, individu-individu dalam ICW, Suara Rakyat, dan ormas-ormas lainnya. Dengan jejaring interaksi yang masif, seorang *facebookers* mampu mengaktualkan sikap kritisnya, daya tangkalnya, dan resistensinya terhadap informasi-informasi timpang yang menyokong kekuasaan yang korup. *Ketiga*, menciptakan *countermedia*. Yaitu bagaimana narasi-narasi kecil yang disuarakan melalui *facebook* dan tumbuh dari suara publik mampu mendorong kepentingan-kepentingan publik yang beraneka ragam, seperti keadilan, kesejahteraan, kesetaraan, dan kebebasan.

Maraknya narasi-narasi kecil yang terusung dengan menggunakan *new media* secara perlahan telah menciptakan jalur politik publik yang baru. Kehadiran ruang publik (*public sphere*) dalam bentuknya yang virtual dan akses penuh terhadap informasi dalam setiap wacana debat publik menjadi ajang yang konstruktif untuk mengulas dan memikirkan kembali berbagai kebijakan-kebijakan pembangunan. Ruang tersebut dalam tradisi politik Yunani kuno disebut “*agora*”, yaitu sebuah tempat warga masyarakat bertemu untuk memperbincangkan berbagai persoalan bersama, termasuk persoalan politik. Rheingold menyebut ruang publik tersebut sebagai *agora elektronik (electronic agora)*, yaitu sebuah ruang virtual tempat warga

masyarakat bertemu untuk berbincang, membuat gosip, debat, dialog, mencari solusi-solusi, mengkritik ide-ide yang mapan untuk menciptakan *balance of power* (Yasraf Amir Piliang, 2004:172).

Hadirnya multi makna dalam ruang publik dengan bentuknya yang virtual tidak pernah membawa makna tunggal, tetapi membawa kepentingan-kepentingan tertentu yang lebih luas dan kompleks. Tumbuhnya narasi kecil kemudian membuat semiotika komunikasi memandang komunikasi sebagai ajang produksi dan pertukaran makna (*productions and exchange of meaning*). Facebookers sebagai agen produksi pesan sekaligus pemberi makna, dan Facebookers sebagai penerima pesan mempunyai otoritas mutlak dan mandiri untuk menentukan makna-makna yang ia inginkan dalam melihat dan menilai berbagai Isu Publik.

C. Facebookers Sebagai Rhizomatic Social Networking

Kehadiran *Facebook* yang begitu gemilang menyihir semesta kehidupan membuat siapa saja dengan bebas berpartisipasi dalam berbagai kelompok virtual (*virtual Group*). Dengan bebasnya seseorang dapat berkomunikasi langsung menuangkan isi pikirannya, perotesnya, dan dukungannya kepada presiden Amerika Serikat dalam waktu yang sangat singkat, tanpa melalui prosedur khirarkis yang menjadi kebiasaan sosial di dunia nyata. Cukup dengan menulis di dinding (*wall*), dengan seketika Barack Obama mengetahui pesan kita.

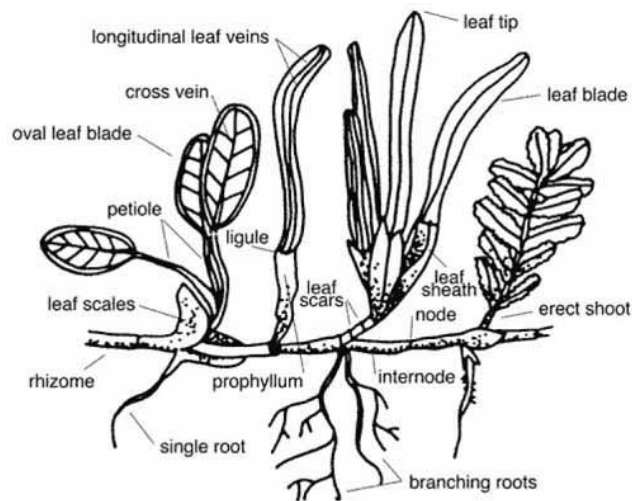
Cairnya batas-batas sosial dalam masyarakat virtual membuat facebookers mengekspresikan dan memaknai apa saja secara bebas. Makna tidak dibiarkan terpancang kaku pada posisinya. Facebookers ikut dalam kelompok protes tertentu tanpa paksaan, tanpa tekanan, tanpa aturan, tanpa struktur, dan tanpa komando. Ketiadaan pemilik otoritas menjadi ciri-ciri yang khas dalam model interaksi masyarakat *cyberculture*. Ini pula yang memicu pemikir Deleuze dan Guattari menolak konsep tentang otoritas. Ia mengeluarkan serangkaian konsep asing yang didesain untuk merobohkan pandangan dunia kita yang baku dan mapan. Ia menyebutnya sebagai “*Rhizoma*” dan “Pemikiran Nomadik”.

Sejumlah struktur *Rhizomatik* dikedepankan sebagai dasar bagi pembangunan jaringan komunikasi baru, sebab mereka beroperasi dalam cara yang tidak hierarkis. Sebagaimana terjadi pada jenis umbi-umbian atau lumut. Dengan demikian hal ini membuka kemungkinan kreatif yang menarik dengan cara memotong hierarki yang mapan. *Facebook* dilirik sebagai sesuatu yang mirip dengan cara kerja *rhizoma* dan juga mirip dengan konsep semantiknya Umberto Eco tentang “Jaringan” dan “Labirin”. Para pengguna *Facebook* tidak pernah terpasung pada klaim makna dari sebuah konvensi yang otoritarianistik, tetapi *facebookers* seperti umbi-umbian yang akarnya merambat dan tertambat ke dalam sebuah kelompok virtual dengan suka rela dan tanpa ikatan apa-apa. Dan kelompok virtual hanya bersifat sementara dan tidak kontinyu, persis seperti karakter tumbuhan *rhizoma*.

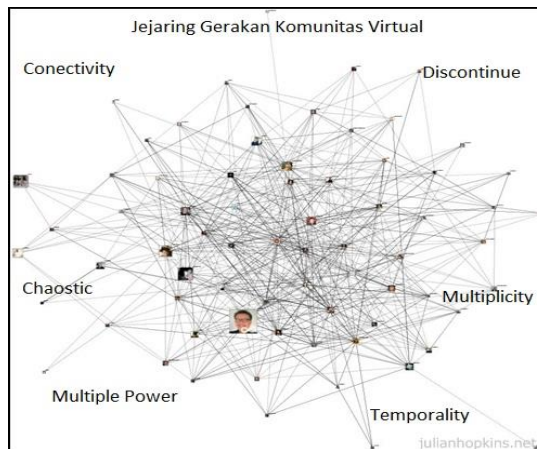
Pada sisi lain, konsep “Pemikiran Nomadik”, dijelaskan Deleuze, bahwa individu tidak terikat pada suatu sistem atau sumber-sumber otoritas tertentu. Otoritas secara inheren bagi mereka merupakan teritori individual. Nilai dan makna sesuatu menjadi semakin banyak, meluas dan bahkan bergerak menuju batas-batas terjauh dari konvensi sosial. Orisinalitas sebuah fakta, makna, nilai, keyakinan, identitas, dan berbagai sisi kehidupan lainnya mengalami guncangan radikal dan akan perlahan-lahan mengikis wacana tunggal.

Deleuze dan Guattari menggunakan istilah *rhizome* untuk menggambarkan model pertumbuhan yang mengikuti prinsip-prinsip hubungan (*connection*), heterogenitas (*heterogeneity*), dan ketidakberaturan (*disorder*), dengan menolak segala bentuk keterpusatan (*centrality*), ketunggalan (*singularity*), dan hirarkinya (Deleuze dan Guattari dalam Yasraf Amir Piliang, 2011:44). Sesungguhnya *facebook* adalah sebuah dunia yang dibangun berdasarkan prinsip *rhizome*, sebuah dunia yang tidak pernah berhenti menciptakan relasi sosial baru yang kreatif. Di dalam dunia komunikasi yang menggunakan prinsip *rhizoma* (*rhizomatik communication*) informasi diperlakukan sebagai *rhizoma*, yaitu informasi tidak lagi seperti dalam definisi komunikasi klasik (*old communication*), tetapi lebih pada bagaimana membuka garis hubungan dialog dengan berbagai pihak sekaligus tetap menjaga sifat

pluralitas. Komunikasi rhizoma (*rhizomatik communication*) adalah sebuah prinsip yang tidak memaksakan komunikasi berada dalam bentuk sebuah kesatuan yang seragam (unity), tetapi lebih menekankan *connectivity*, *link*, *lines* yang menghubungkan. Ilustrasi *rhizomatic social networking* seperti gambar tumbuhan *Rhizoma* dibawah ini:



Dapat dilihat di sini bahwa poststrukturalisme menitik beratkan garis hubungan dialogis di antara berbagai hal untuk menciptakan sebuah sintesis tatanan dunia baru. Hal yang ingin dicapai dalam sebuah dialog bukanlah sebuah konsensus, melainkan proses diferensiasi, yaitu pengayaan dunia interaksi melalui produksi perbedaan baru dan pengakuan akan pluralitas dengan mendorong dinamika pedagogis, kreativitas, produksi, dan keterbukaan (*openness*). Komunikasi rhizoma (*rhizomatik communication*) menawarkan sebuah ritualisasi interaksi tanpa batas, dan Jika di gambarkan dalam padanannya, tumbuhan *Rhizoma* diatas dengan model interaksi komunikasi yang terjadi di dalam Facebook sebagai berikut:



Pola gerakan *Facebookers* dalam melakukan kontrol terhadap kebijakan publik persis seperti pola tumbuhan *Rhizoma*. Dengan karakteristik sebagai berikut:

Pertama, *Temporality*. *Group* perlawanan yang di bentuk di *Facebook* bersifat sementara, bukan sebuah kelompok yang tegak dalam waktu yang lama. Tidak ada aturan baku yang mengikat. Sifat kesementaraan tersebut menjadi ciri khas interaksi yang menyebabkan segala sesuatu di dalam *cyberspace* menjadi serba temporal, karena hubungan sosial tidak berbasis kontrak sosial (*social contract*). Misalnya, kebersamaan dan interaksi dalam sebuah kelompok akan hilang perlahan-lahan seiring dengan kehadiran kelompok-kelompok baru dan kebutuhan-kebutuhan baru yang menyertainya. Kelompok solidaritas (*group solidarity*) untuk Prita, Bibit Chanra, Susno Duajie tidak kita temukan lagi dikarenakan sifat dasarnya yang memang sementara. Begitu pun dengan indentitas individu dan teks yang diekspresikannya, tidak harus berlandaskan pada hukum-hukum, tata cara berbahasa yang rasional dan struktural, melainkan pada kegairahan, kesenangan, dan kenikmatan bermain dalam proses penyusunan dan produksi teks itu sendiri.

Kedua, *Multiple Power*. Di dalam interaksi para *Facebookers*, tidak ada penguasaan dan hegemoni terhadap sesama. Sistem intetaksi yang merambat dan datar membuat khirarki dan hak kepemilikan menjadi tidak mutlak. Setiap *Facebookers* dengan bebas dapat berekspresi apa saja tanpa ada pembatasan dan perizinan. Inilah

yang disebut Timothy Leary sebagai masyarakat yang dibangun diatas kepentingan diri sendiri – *selfishness* (dalam Yasraf Amir Piliang, 2011:349). Kehadiran perbedaan-perbedaan bukan untuk didominir, akan tetapi, untuk dilipatgandakan, melalui ekstasi dan kegairahan produksi yang tidak pernah terpuaskan.

Tidak ada represi dan larangan, tidak ada otoritas kekuatan makna tunggal, tidak ada kekuasaan terpusat, seperti yang diungkapkan Michel Foucault bahwa kekuasaan itu bukan hak istimewa yang terawetkan melalui institusi, tetapi kekuasaan itu ada dimana-mana. Tidak ada oposisi biner dan hirarki yang paten dalam kekuasaan, kekuasaan juga bisa datang dari bawah (Michel Foucault dalam Umberto Eco, 2009,310)

Ketiga, *Chaotic*. Tidak adanya aturan baku yang mengikat facebookers membuat segala bentuk aktifitas di dalam *cyberspace* menjadi bebas tanpa kendali. Batas-batas moralitas, hukum, norma sosial, dan tabuh hampir lenyap. Keliraran tersebut akhirnya mengaburkan segala sesuatu yang tadinya telah mapan. Makna dan nilai dijungkir balikkan dengan sekehendak kita. Misalnya Gayus Tambunan di dunia nyata sebagai sosok tertuduh, di dalam *cyberspace* bisa saja berubah menjadi pahlawan dan aktor lawakan. Sifat teks dalam bentuk kritik atau protes lebih cenderung ironis, paradoksal, dekonstruktif dan kontradiktif, yang didalamnya pesan disampaikan bukan untuk memunculkan makna, tetapi lebih menampakkan kelucuan, kegilaan, paranoia. Fasilitas keserba bebasan new media adalah yang menjadi lokomotif facebookers “merayakan permainan medium” sehingga medium (facebook) itu sendiri menjadi pesan. Motif komunikasi telah beralih dari penemuan makna didalam pesan ke arah keterpesonaan yang ditimbulkan oleh kecanggihan teknologi new media.

Keempat, *connectivity*. Hubungan interaksi komunikasi yang tanpa batas membuat Facebookers membangun berbagai relasi dengan siapa saja, dimana saja, dan kapan saja. Kecepatan dan kemudahan akses memungkinkan terjalannya interaksi dalam berbagai bentuk. Pernyataan diri (*self expression*), relasi diri (*self relation*), dan

mobiliasi diri (*self mobilitation*), dengan leluasa bergerak mencari pelepasan dan pelampiasan pada apa saja.

Kelima, *discontinyu*. Facebookers menjalin hubungan dalam situasi kesementaraan. Facebookers berdiskusi, bersosialisasi, dan berkelompok dibangun diatas kerangka yang bersifat aksidental, tentatif, emosional, dan tidak mengikat. Sehingga tanggungjawab, kesungguhan, keberlanjutan, dan kebersamaan menjadi begitu relatif. Kebersamaan kelompok dan solidaritas kelompok (*group solidarity*) yang kita lihat pada kelompok masyarakat dalam ruang nyata (*real space*) kini dirajut di dalam ruang bit-bit komuter tanpa ada kesepakatan atau perjanjian (*contractually*) yang mengikat.

Keenam, *multiplicity*. Segala bentuk kemudahan, kebebasan, yang di hadirkan di dalam dunia *cyberspace* menjadikan *Facebookers* dengan mudahnya melipat gandakan apa saja. Makna, nilai, fakta, bahkan diri sendiri bisa di produksi dalam jumlah tak terbatas. Prinsip *copy, replication, imatation, duplication*, dan simulasi menggiring dunia nyata kedalam *image* dunia yang kita anggap nyata. Ketidak berhinggaan makna (*infinity of meaning*) mendorong setiap *facebookers* cenderung untuk mendobrak segala batas pemaknaan-pemaknaan umum yang sudah ada.

Di dalam *cyberspace*, secara umum terlihat dengan jelas seakan-akan terbangun sebuah prinsip umum bahwa kecenderungan *facebookers* untuk tidak sependapat dan bahkan kehilangan kepercayaan terhadap pemerintah membuat hampir semua motif produksi tanda menjadi memojokkan, merendahkan, dan bahkan menghinakan pemerintah. Kecenderungan menentang dan tidak sepakat (*subversif*) dengan berbagai proses penegakan hukum yang berkeadilan dan berpihak terhadap kepentingan publik adalah sebuah fakta virtual (*virtual fact*) yang ditampilkan secara ekstrim akibat kesemuan hukum dan ketertutupan akses terhadap fakta sosial (*social fact*) yang nyata (*real*).

Isu Publik sebagai sebuah diskursus yang telah bergulir lama dan telah menyita energi Bangsa lima bulan terakhir ini, namun publik tidak kunjung mendapat kejelasan. Upaya-upaya sistematis dalam menyingkap kebenaran (*truth*) dan keadilan

(*justice*) dengan menghadirkan fakta sosial (*social fact*) terbentur pada tembok kekuasaan yang kokoh. Penyelidikan (*enquiry*) atau penyidikan (*investigation*) hanya berputar-putar dan hanya menyentuh titik-titik yang tidak substansial. Misalnya, Kasus Bank Century sebagai judul besar sebuah sandiwara baru yang mengetengahkan dagelan politik dan hukum paling kolosal di Indonesia. Nama baru, lakon baru, tapi cerita lama yang didaur ulang dalam skenario cerita yang sejatinya tidak akan jauh berbeda seperti kasus Gayus Tambunan, Bank Century, BLBI, dan banyak yang lain.

Simulasi peradilan dan simulakra keadilan hanya akan menghasilkan *image of crime*, *image of justice*, *image of truth*, dan sebuah dunia fatamorgana hukum. Keserba-citraan segala sesuatu yang berkaitan dengan Issu Publik membuat kaburnya makna yang otentik. Issu Publik sepenuhnya hadir sebagai imperium pencitraan tontonan keseharian (*the empire of everyday seeing*), di dalam arena permainan bebas tanda yang tanpa akhir (*free play of signifier*).

D. Kesimpulan

Dari riset yang dilakukan mengenai penggunaan Facebook sebagai alat kontrol terhadap kebijakan publik, terkuak fakta bahwa cara Facebookers mengekspresikan protes (*Cyberprotest*) cenderung liar, anarkis, ekstrim, dan ironis. Melihat relasi antara tanda dan realitas yang di representasikan oleh Facebookers terdapat beberapa tingkatan tanda dan arah kecenderungan pembiakan tanda yang melampaui realitas.

Kecenderungan yang mengarah kepada keliaran makna di dalam cyberspace adalah akibat dari nuansa keseba-bebasan yang menjadi daya pikatnya. Perasaan lepas, bebas, dan tanpa tekanan membentuk karakter Facebookers untuk tidak takut terhadap ganjaran dan hukuman apa pun. Hal ini juga telah menjadikan semiotika memasuki babak baru yang lebih kompleks dan rumit. penggunaan Ekspresi tekstual dan ekspresi visual hanya untuk kesenangan (*fun sign*), atau seperti yang di kemukakan Roland Barthes sebagai "*the pleasure of the text*" (Roland Barthes, 2010:XXII), dimana facebookers menyoroti hanya karena ingin menumpahkan

kegelisahan demi kepuasan mengekspos diri sendiri, seperti tampak pada orde semiotika pada tabel 6.

Perkembangan berbagai Issu Publik telah menciptakan kondisi yang di dalamnya masyarakat Indonesia di sesaki informasi, dan banyak dari informasi itu sebenarnya tidak dibutuhkan, ruang-ruang psikis mereka di isi dengan segala hal tentang carut-marutnya penanganan Kebijakan Publik. Tanpa henti dan tanpa interupsi, informasi mengenai Issu Publik membanjiri kesadaran dan ketidak sadaran pikiran dan presepsi publik, sehingga menimbulkan polusi informasi (*pollution of information*). Bertumpuk-tumpuk informasi di ciptakan sebagai amunisi komunikasi (*ammunition of communication*) untuk menggambarkan Issu Publik malah melahirkan apa yang peneliti sebut sebagai Polusi Komunikasi (*pollution of communication*).

Polusi Komunikasi (*pollution of communication*) tercipta akibat rekontektualisasi Facebookers terhadap Issu Publik yang melewati ambang batas. Keberlebihan interpretasi (*Over of Interpretation*) menjadi awal mula terjadinya proses perubahan kode secara semena-mena (*the changing of code*). Setelah penggunaan kode yang semena-mena, terbuka peluang bagi Facebookers untuk melakukan kreatifitas mengubah-ubah aturan (*rule changing creativity*) melalui permainan bahasa (*play of speech*), sehingga ekspresi tektual dan ekspresi visual memproduksi diskursus baru dengan kandungan isi (*content*) yang baru pula.

Hal ini menunjukkan bahwa relasi antara langue dan parole bukanlah sebuah relasi statis dan tidak berubah, sebaliknya justru merupakan basis atau sumber dari sifat dinamis bahasa. Ditambah dengan kecanggihan teknologi komputer menjadikan ekspresi Facebookers berjalan di atas jalur kemungkinan-kemungkinan dan peluang pengkombinasian tanda (*combination of sign*) yang serba mungkin, menjauh dari makna asal (*original meaning*). Pencampuran yang ditimbulkan oleh Polusi Komunikasi mengaburkan batas-batas antara yang kotor dan yang bersih, yang benar dan yang salah, bentuk dan makna, gaya dan nilai. Terjadi semacam pendangkalan makna dan digantikan oleh ketampakan, citra dan gaya. Nampak rasa ketidakpuasan abadi (*permanent dissatisfaction*) facebookers dalam mendandani berbagai kesalahan

pemerintah terus-menerus dengan pola dan tempo yang tumbuh dari hasrat konsumerisme wacana untuk menyajikan informasi-informasi yang tidak dibutuhkan.

Dengan melihat fenomena yang muncul dalam cyberspace dan ragam ekspresi para Facebookers terhadap berbagai kebijakan publik, maka peneliti menyarankan sebagai berikut :

1. Melihat fenomena keterbukaan dan keserba bebasan di dalam *cyberspace*, cultur studies harus memainkan peran untuk mengarahkan para Facebookers kepada pencerahan-pencerahan yang bermanfaat. Penerapan “Pedagogi Media Kritis” dapat mengasah ketajaman literasi kita terhadap media untuk memperelajari cara memisahkan yang buruk dan yang baik dari budaya keserba-bebasan *new media*.

2. Gerakan “Kemelek-mediaan” sangat penting dalam melihat masifnya sirkulasi informasi dan komunikasi akibat kehadiran *new media*, dan harus di arahkan untuk menyuarakan ekspresi-ekspresi yang lebih berpihak terhadap kemanusiaan. Memanfaatkan kehadiran *new media* sebagai arena kreatif dalam mengimbangi narasi-narasi besar media konvensional.

3. *New media* dan Budaya Aktivisme virtual diperlukan untuk melihat instrumen kemajuan teknologi informasi dalam kerangka pemanfaatan Facebook sebagai piranti perubahan sosial dan sebagai pilihan alternatif dalam mendorong aspirasi-aspirasi minoritas untuk menyemarakkan demokrasi (*cyberdemocracy*) yang lebih partisipatif, dimana laki-laki dan perempuan berinteraksi satu sama lain dengan hubungan-hubungan sosial yang dialektis dan pedagogis.

Daftar Pustaka

Barthes, Roland, 2010. *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa; Semiotika, Sosiologi Tanda dan Representasi*, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta

Baudrillard, Jean, 1981. *Simulation*. New York

Berger, Asa, Arthur, 1984. *Sign in Contemporary Culture; An Introduction to Semiotic*, Loghman.

Carey, dalam John Fiske, 1990. *Introduction to Communication Study*, 2nd Edition, Routledge.

Chomsky, Noam, 2001. *Maling teriak maling; Amerika Sang Teroris* (terjemahan), Penerbit Mizan Bandung

Chun, W. H. 2006. *Introduction: Did Somebody Say New Media? Dalam W. H. Chun, & T. Keenan, New Media, Old media : a History and Theory Reader* , Routledge New York

Dahlgren, Peter, 2005. *The Internet, Public Spheres, and Political Communication: Dispersion and Deliberation. Political Communication Journal*.ISSN : 1058-4609. Routledge: Taylor and francis),

Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa, 1948. Pasal 19, tgl 10 Desember

Eco, Umberto, 2009. *Teori Semiotika; Signifikansi Komunikasi, Teori Kode, serta Teori Produksi Tanda*. Penerbit Kreasi Wacana, Yogyakarta.

_____, 2009. *Travels in Hyperreality*, Penerbit Jalasutra, Bandung

Enzensberger, Magnus, Hans, 1970, dikutip dari artikel “*The Internet as Public Sphere*” yang dimuat dalam situs:
<http://www.cultsock.ndirect.co.uk/MUHome/cshtml/media/internet4.html>

Gillmor, Dan, 2004. *We the Media; Grassroots Journalism by the People, for the People*.

Glen Creeber and Royston Martin, 2009. *Digital theory: theorizing New Media dalam Digital Cultures; Understanding New Media*, First published, Two Penn Plaza, New York

Habermas, Jurgen, 2007. *Teori Tindakan Komunikatif, Buku Kedua*, Kreasi Wacana, Yogyakarta,

Heidegger, Martin, 1995. *The Age of the World Picture*,

Jenkins, H. 2001, Juni. *Convergence? I Diverge*. Dipetik Juli 2, 2011, dari <http://beta.technologyreview.com> dan <http://beta.technologyreview.com/business/12434/page2/>

Kallner, Douglas, 1995. *Media Culture; Sultural Studies, Identity and Polirics Between the Modern and the Postmoderen*, London, Routledge

Klaus Bruhn Jensen and Nicholas W.Jankowski, 2002. *Handbook of Qualitative Methodologies for Mass Communication Research*, First published, Routledge, London

Leary, Timothy, 1994. *Chaos and Cyber-Culture*, Ronin Publishing Inc.,

Littlejohn, Stephen, 2009. *Theories of Human Communication*, Salemba Humanika, Jakarta

McLuhan, Marshall, 1964. *Understanding Media: The Extensions Of Man*, Routledge Classics, London

McQuail, Denis, 2000. *Mass Communication Theory*, Sage Publications, 4edition, London

_____, 1996. *Teori Komunikasi Massa*, Earlangga, edisi ke-2, Jakarta

_____, 2002. *Reader in Mass Communication Theory*, Sage Publications, London

Piliang, Yasraf, 2011. *Dunia yang Dilipat; Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*, Edisi Ketiga, Penerbit Matahari, Bandung

_____, 2011. *Bayang-Bayang Tuhan; Agama dan Imajinasi*, Penerbit Mizan, Bandung

_____, 2005. *Transpolitika; Dinamika politik di dalam Ere Virtualitas*, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta

_____, 2004. *Post-Realitas; Realitas Kebudayaan dalam Era Post-Metafisika*, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta

Rakhmat, Jalaluddin, 1997. *Catatan Kang Jalal; Visi Media dan Pendidikan*, Penerbit Remaja Rosdakarya, Bandung

Sabour, Alex, 2001. *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Analisis Framing*, Penerbit Remaja Rosdakarya, Bandung

Soros, George, 2007. *A Global Open Society*, Penerbit Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.

Sunggono, Bambang, 1997. *Hukum dan Kebijakan Publik*, Insan Cendikia, Jakarta

Virillo, Paul, 1991. *The Aesthetics of Disappearance*, Semiotext (e), New York

Wahab, Solichin, 2004. *Analisa Kebijakan dari formulasi ke Implementasi kebijakan*, PT. Bumi Aksara, Jakarta