

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah masyarakat manusia menandakan penggunaan alat komunikasi untuk mengatasi jarak yang lebih jauh satu dengan lainnya, yang tak mungkin dicapai hanya dengan berbicara dalam jarak yang normal. Sejak zaman pra sejarah, manusia menyampaikan sesuatu yang ditemukan kepada manusia lain, menyampaikan adanya ancaman alam, binatang buas, bahkan adanya ancaman dari manusia lain dan sebagainya, biasanya dilakukan dengan berteriak dan apabila jaraknya jauh, maka mereka akan berteriak sekuat-kuatnya untuk meningkatkan jangkauan komunikasi suara sehingga dapat mencapai seluruh kelompok masyarakat.

Menurut Nasution dalam Bungin, (2006) :

“Sekitar 500 tahun sebelum Masehi, Raja Persia Darius menempatkan prajuritnya di setiap puncak bukit lalu saling berteriak satu sama lain, sehingga jarak 450 mil dapat diliput selama dua hari. Termasuk juga penggunaan asap dalam komunikasi jarak jauh pada siang hari dan api unggun pada malam hari”.

Setelah penjelasan diatas, masa perkembangan alat komunikasi dalam masyarakat telah menemukan momentumnya, teknologi baru dalam bidang informasi dan komunikasi, seperti internet, telah mempengaruhi struktur sosial salah satunya yaitu merubah cara-cara manusia memperoleh informasi, hal ini

diiringi dengan perkembangan saling keterkaitan antar teknologi, informasi dan masyarakat. Inovasi dalam hal teknologi dapat menyebabkan perubahan budaya, terutama merubah cara berkomunikasi yang dapat membentuk eksistensi manusia. Bahkan inovasi teknologi dapat merevolusi rakyat. Revolusi komunikasi yang didorong oleh kemajuan teknologi ini mempermudah orang mendapatkan akses informasi (Mirobito dan Morgenstern, 2004). Tidak hanya itu, hal tersebut juga dapat menyebabkan perubahan yang radikal dalam berpikir, merasakan, serta bertindak. Dapat disimpulkan bahwa perubahan-perubahan penting dalam masyarakat didikte oleh teknologi media dan budaya teknologi informasi yang dominan (Staubhaar dan LaRose, 2004).

Salah satu hasil dari inovasi teknologi yang ada adalah dunia maya atau internet yang dimulai pada tahun 1966 oleh salah satu divisi di Departemen Pertahanan Amerika Serikat dengan ide membuat jaringan komputer militer yang mampu bertukar data dari tempat yang jauh, disinilah kemudian internet atau biasa disebut dunia maya terus berkembang hingga saat ini (<http://www.bapakprogram.com/2012/11/sejarah-internet-dunia-maya.html>)

Diakses 3 September 2013.

Setelah ditemukannya teknologi internet (*interconnection networking*) koneksi antar jaringan komputer, *cybernet* atau *world wide web* (www) yang memungkinkan terjadinya transformasi informasi secara cepat ke seluruh jaringan dunia. Keseragaman dan kecepatan perolehan informasi tersebut kemudian diyakini menciptakan gaya hidup dan model berpikir baru.

Selain itu Alvin Toffler juga mengatakan :

“Sejalan dari perubahan abad masyarakat tersebut, umat manusia secara bertahap telah berubah dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi” (Agus Sachri, 2003:73)

Setelah itu, industri teknologi informasi semakin di tantang untuk menghasilkan berbagai inovasi baru. Pada tahun 2000an, beragam jejaring sosial lahir atas hasil perkembangan dibidang informasi dan telekomunikasi. Dimulai dari era *friendster*, *Facebook* dan yang paling terbaru saat ini, *Twitter*. *Twitter* menjadi salah satu jejaring sosial yang paling diminati dunia. Situs comScore melaporkan, total pengguna unik dari *Twitter* secara global mencapai 60 juta pengguna.

Indonesia sendiri termasuk kedalam Negara yang saat ini telah memasuki era modernisasi, salah satunya ditandai dengan adanya perkembangan dibidang informasi dan telekomunikasi yang sangat pesat. Munculnya perangkat elektronik canggih seperti komputer, *laptop* dan *smartphone*, semakin mempermudah masyarakat untuk mengakses informasi dan berkomunikasi.

Saat ini di Indonesia *Twitter* menjadi jejaring sosial yang paling diminati sebanyak 19,5 juta pengguna. Hal ini didukung oleh pernyataan Budi Setiawan (2012) :

“Perkembangan dunia teknologi berkembang sangat pesat di dunia tak terkecuali Indonesia dengan mencapai peringkat ketiga di Asia untuk jumlah pengguna internet. Tercatat ada 19,5 juta pengguna *Twitter* di Indonesia”. (<http://kominfo.go.id/berita/detail/3640/Indonesia+Peringkat+Lima+Pengguna+Twitter>) di akses tanggal 3 september 2013.

Perkembangan *Twitter* di Indonesia sekarang ini telah menyebar luas ke seluruh lapisan masyarakat, baik masyarakat desa maupun masyarakat kota, orang tua maupun anak muda. Pengguna *Twitter* cenderung memiliki efek sosiologis untuk mendapatkan pemenuhan (*gratification*) atas kebutuhan seseorang, selain yang karena manfaat kebutuhan tersebut, *Twitter* mempunyai kelebihan memungkinkan penggunanya untuk mengirim dan membaca pesan yang disebut kicauan (*tweet*).

Kicauan adalah teks tulisan hingga 140 karakter yang ditampilkan pada halaman profil pengguna. Kicauan bisa dilihat secara luar, namun pengirim dapat membatasi pengiriman pesan ke daftar teman-teman mereka saja. Pengguna dapat melihat kicauan penulis lain yang dikenal dengan sebutan pengikut (*follower*) (<http://erisa-santika.blogspot.com/2013/03/pengertian-dan-istilah-istilah-dalam.html> diakses 21 Oktober 2013).

Tentu pengguna *Twitter* tidak hanya dikalangan masyarakat saja tetapi juga digunakan oleh sebagian pejabat pemerintahan tidak terkecuali orang nomor satu di Republik Indonesia, Susilo Bambang Yudhoyono telah mempunyai akun *Twitter* resmi yaitu @SBYudhoyono. Diamini oleh pernyataan pada

(<http://www.presidentri.go.id/index.php/fokus/2013/07/05/9201.html>) diakses tanggal 3 september 2013:

"Saya sungguh senang telah menjadi bagian dari komunitas *Twitter*. Disamping saya bisa memberikan informasi, dan menjelaskan berbagai kebijakan dan tindakan yang saya lakukan dalam memimpin negara dan pemerintahan dewasa ini. Di *land of Twitter* saya telah menerima banyak masukan, saran, dan juga kritikan. Tidak jarang saya di-*bully*, meskipun tidak sedikit pula dukungan yang diberikan kepada saya. Semua itu saya anggap sebagai bagian dari kehidupan di dunia *Twitter* yang saling peduli dan berbagi. Untuk itu, saya ucapkan terima kasih kepada para sahabat *followers* saya atas dukungannya"

Tingginya popularitas *Twitter* menyebabkan jejaring sosial ini dimanfaatkan untuk berbagai keperluan dalam berbagai aspek, misalnya sebagai sarana protes, kampanye politik, sarana pembelajaran, media komunikasi darurat, dan sebagai gerakan sosial.

Sehubungan dengan timbulnya gerakan-gerakan sosial yang berbasis pada jejaring sosial inilah menjadi gejala menarik dan penting karena jejaring sosial ini sebenarnya cerminan dari realita kehidupan. Artinya bahwa gerakan-gerakan sosial yang menggunakan jejaring sosial *Twitter* ini perwakilan dari gerakan-gerakan sosial *offline*. Tidak benar bahwa mereka tidak nyata. Hal ini sangat tercermin dari nama-namanya, yang semuanya menunjukkan kegiatan di dalam ruang nyata sosial.

Dikarenakan pemikiran diatas timbul persepsi bahwa dunia maya merupakan dunia nyata bagi individu yang dapat mengakses internet dan memanfaatkannya.

Ini berarti jejaring sosial ataupun dunia maya sudah berperan membantu membentuk komunitas-komunitas sosial nyata, yang langsung berkepentingan dengan kualitas sosial masyarakat.

Pada situasi demikian, dapat diduga bahwa perkembangan era informasi dan telekomunikasi telah menjadikan perubahan sosial pada masyarakat yang ditandai dengan adanya ciri-ciri kelompok masyarakat maya yang terjadi karena efek dunia maya dan umumnya kelompok sosial ini dibangun berdasarkan pada hubungan-hubungan sekunder, sehingga pengelompokan mereka didasarkan pada kegemaran dan kebutuhan anggota masyarakat terhadap kelompok tersebut.

Dalam masyarakat maya, kebudayaan yang dikembangkan adalah budaya-budaya pencitraan dan makna yang setiap saat dipertukarkan dalam ruang interaksi simbolis atau dalam bahasa *Twitter* disebut *timeline*. *Timeline* adalah daftar kronologi dari *tweet* anda, orang yang anda ikuti (*follow*). Sistem kemasyarakatan yang dikembangkan dalam masyarakat maya adalah dalam bentuk jaringan, untuk itu mereka memiliki sistem aturan yang diciptakan oleh para pemilik akun. Semua ini dalam rangka mempertahankan diri dan upaya untuk meningkatkan eksistensi gerakan sosial (Burhan Bungin, 2006).

Berdasarkan penggunaan *Twitter* di Kota Bandar Lampung, diketahui sejak bulan september tahun 2013 lebih dari 57.000 orang menggunakan *Twitter* dengan segala macam kebutuhan (*needs*) dan kepentingan (*interest*). *Twitter*

telah menjadi jejaring sosial yang paling ampuh untuk mengakses informasi dan berkomunikasi. Tidak heran, munculah berbagai macam gerakan-gerakan sosial yang berbasis pada jejaring sosial di Kota Tapis Berseri. Mulai dari gerakan sosial Darah Untuk Lampung yang mempunyai nama akun @Darah4Lampung dan juga Rumah Baca Asma Nadia @RbanLampung. Kedua gerakan sosial ini keberadaannya disebabkan oleh teori *use and gratification* atas kebutuhan seseorang.

Gerakan sosial Darah Untuk Lampung yaitu komunitas pendonor sukarela untuk penderita Thalassemia dengan program #10for1Thalassemia (10 Pendonor untuk 1 Anak Thalassemia). Sejak berdiri pada tanggal 3 September 2012 ini sudah memiliki 330 pendonor tetap bagi anak penderita talasemia. Jadi, sejak organisasi ini setahun yang lalu, tidak kurang dari 35 anak telah terbantu kebutuhan transfusi darahnya. Oleh dunia medis, talasemia didefinisikan sebagai penyakit kelainan darah yang ditandai dengan kondisi sel darah merah mudah rusak atau umurnya lebih pendek dari sel darah normal (120 hari). Akibatnya, penderita talasemia akan mengalami gejala anemia, seperti pusing, muka pucat, lemas, sukar tidur, nafsu makan hilang, dan infeksi berulang. (Sumber (TRIBUNLAMPUNG.co.id diakses tanggal 5 September 2013).

Selain itu, gerakan sosial lainnya adalah Rumah Baca Asma Nadia, merupakan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) – Perpustakaan Dhuafa yang diinspirasi oleh sosok Asma Nadia, seorang penulis wanita yang produktif di tanah air hadir dengan tujuan mulia, yaitu memberi wadah alternatif yang menyediakan buku-

buku bacaan untuk anak-anak (dan dewasa), sekaligus sebagai pusat kegiatan yang kreatif para pengunjungnya.

Rumah Baca Asma Nadia (Rban) Lampung merupakan rumah baca Asma Nadia cabang Lampung pertama yang didirikan serta dibuka untuk umum khususnya masyarakat yang ingin memiliki banyak pengetahuan namun tidak bisa membeli buku-buku berkualitas di Provinsi Lampung. Rban Lampung merupakan sebuah kerjasama antara pihak personal pemuda Lampung dengan Yayasan penulis ternama Asmanadia sebagai *suplayer* buku sebagai kebutuhan rumah baca yang utama. Rumah Baca Asma Nadia Lampung juga bekerjasama dengan komunitas-komunitas yang ada di Lampung untuk membantu dalam menjalankan program kreatifitas dan pemberdayaan masyarakat sekitar rumah baca bahkan provinsi Lampung (<http://rbalampung.wordpress.com/profil-rba-lampung/> Kamis, 5 September 2013. Pukul 19.48)

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini akan mengkaji tentang fenomena gerakan sosial *Twitter* pada akun @Darah4Lampung dan @RbanLampung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa faktor penyebab munculnya gerakan sosial di *Twitter* pada akun Darah Untuk Lampung dan Rumah Baca Asma Nadia Lampung ?

2. Bagaimanakah dampak penggunaan *Twitter* pada gerakan sosial Darah Untuk Lampung dan Rumah Baca Asma Nadia Lampung ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah tersebut diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian penyebab dan dampak gerakan sosial di *Twitter* adalah :

1. Untuk mengetahui faktor penyebab munculnya gerakan sosial di *Twitter* pada akun Darah Untuk Lampung dan Rumah Baca Asma Nadia Lampung
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *Twitter* pada gerakan sosial Darah Untuk Lampung dan Rumah Baca Asma Nadia Lampung

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai penambah khasanah ilmu pengetahuan bagi akademisi khususnya disiplin ilmu sosiologi komunikasi yang berkaitan terhadap faktor penyebab dan dampak gerakan sosial di *Twitter*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan tambahan informasi bagi pengguna jejaring sosial *Twitter*, akademisi dan masyarakat untuk menggiatkan gerakan sosial *Twitter* demi kemajuan di bidang pendidikan dan kemanusiaan. Serta dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin sesuai dengan kebutuhan dan tidak menyalahi nilai-nilai kehidupan manusia.