

Gerakan Protes Digital Para Suporter Sleman

Bambang Arianto^{(a)(*)}

^(a) Peneliti Institute for Digital Democracy

*Korespondensi Penulis, Alamat: Lingkungan Tegal Jeruk, Kecamatan Cipocok Jaya, Kota Serang Banten 42121, Indonesia.
Email : ariantobambang2020@gmail.com

A B S T R A C T

Keywords:
Digital Protest, Buzzer,
Sosial Media

This article elaborates a digital protest movement by Sleman supporters by utilizing social media against the arrest of one of their supporters. Citizens then network with social media actors such as buzzers and influencers to build digital participation through posting and commenting. By utilizing the trending topic of Twitter, the citizens managed to build support on social media to provide support with the hashtag #BfreeYudhiAtauBoikot. This digital protest has succeeded in building digital activism within the framework of digital participation. The power of hashtags in Twitter trending topics can help strengthen an issue into public opinion even though the issue only comes from areas such as Sleman. This article argues that Twitter hashtags that can achieve trending topics can be part of digital protest and citizens' aspirations in digital democracy.

A B S T R A K

Kata Kunci:
Protes Digital, Buzzer,
Media Sosial

Artikel ini mengelaborasi gerakan protes secara digital yang dilakukan para suporter Sleman dengan memanfaatkan media sosial terhadap penangkapan salah satu suporternya. Para warganet kemudian berjejaring dengan para aktor media sosial seperti buzzer dan influencer untuk membangun partisipasi digital melalui postingan dan komentar. Dengan memanfaatkan trending topik Twitter, para warganet berhasil membangun dukungan di media sosial untuk memberikan dukungan dengan tagar (hashtag) #BebaskanYudhiAtauBoikot. Aksi protes digital ini telah berhasil membangun aktivisme digital dalam kerangka partisipasi digital. Kekuatan tagar yang ada di trending topik twitter bisa ikut memperkuat sebuah isu menjadi opini publik meskipun isu tersebut hanya berasal dari daerah seperti Sleman. Artikel ini berpendapat bahwa tagar Twitter yang bisa mencapai trending topik bisa sebagai bagian protes digital dan saluran aspirasi warganet dalam langgam demokrasi digital.

Pendahuluan

Keberadaan media sosial saat ini tidak terbantahkan telah menjadi salah satu saluran partisipasi publik, khususnya kalangan muda (Morissan, 2017). Media sosial telah mampu mengubah berbagai struktur sosial. Dengan karakter partisipatif, murah, cepat, dan nonhierarki, media sosial menjadi ruang publik baru untuk saling berinteraksi tanpa batas hingga kemudian dapat mengikis sikap apatis publik. Selain itu, media sosial juga menjadi tempat berbagai aktivisme sosial bekerja dan mendapatkan dukungan (Dewantara & Widhyarto, 2016). Selain itu, media sosial juga menjadi sarana pendukung jaringan politik (Susanto, 2017).

Semangat partisipatoris tersebut bisa dilacak dari dinamika para warganet (*netizen*) dalam mempengaruhi pemberitaan yang tengah *hits* di media sosial hingga kemudian menjadi opini publik. Hal ini bisa dilihat ketika kasus “KPK lawan Polisi” yang pernah ramai di media sosial dan berhasil memengaruhi publik untuk ikut mengawasi isu tersebut (Juditha, 2014).

Media sosial yang interaktif telah mendorong warganet untuk lebih partisipatif. Bahkan banyak konten-konten yang disebar oleh para warganet dalam menyingkapi berbagai persoalan kehidupan yang dihadapi, mulai dari persoalan pribadi, hingga persoalan yang membahas kebijakan publik. Bahkan, dari media sosial, sentimen publik terhadap sebuah isu bisa terpetakan dan dilihat secara langsung (Amrullah et al., 2016). Media sosial sebagai bagian dari perkembangan teknologi informasi sangat berpengaruh pesat terhadap semua sendi kehidupan. Tidak hanya digunakan untuk berinteraksi, media sosial juga dijadikan untuk sarana penghubung dalam semua aspek kehidupan. Dari mulai komunikasi, hiburan, edukasi

hingga dunia politik. Dengan kata lain, perkembangan teknologi informasi telah memiliki proporsi yang cukup besar dalam mempengaruhi masyarakat hingga sistem politik (Gross, 2002).

Selain itu, media sosial kemudian digunakan untuk saluran partisipasi terhadap berbagai bentuk persoalan yang dihadapi oleh masyarakat di semua lini kehidupan. Bahkan, media sosial saat ini telah banyak digunakan untuk mencari dukungan sosial politik maupun sebagai saran untuk menyampaikan aspirasi, baik itu sebagai aksi protes sosial maupun gerakan politik (Munzir, 2019). Berbagai bentuk protes warganet ini mulai dari percakapan hingga dengan menggunakan tagar (*hashtag*) yang kemudian menjadi *trending* topik di media sosial. Karena itu, perkembangan teknologi yang dimiliki media sosial cukup berpengaruh terhadap perubahan gerakan sosial dan demokrasi (Juditha, 2018). Fenomena ini yang melahirkan demokrasi digital yang merupakan istilah baru dalam menjelaskan persilangan relasi antara penggunaan media sosial, pemenuhan representasi dan artikulasi kepentingan, serta penguatan kelas menengah (Jati, 2017).

Ketiga hal tersebut merupakan faktor penting dalam menjelaskan konstelasi sosial politik yang berkembang di Indonesia. Demokrasi digital dan partisipasi digital dapat dianggap sebagai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk memperluas dan memperdalam partisipasi politik dengan memungkinkan warga negara untuk terhubung satu sama lain dan dengan wakil pilihan mereka (Macintosh, 2008).

Melalui kekuatan tagar Twitter yang kemudian memuncaki *trending* topik telah mendorong partisipasi aktif dari warganet lainnya. Fenomena ini yang kemudian

disebut sebagai aktivisme digital dalam konteks sosial meliputi *social awareness* (kepedulian sosial), *social engagement* (keterikatan sosial) dan *social activism digital* (Rahmawan et al., 2020). Dengan demikian, aktivisme digital bergerak dengan tujuan utama untuk melakukan penyebaran gagasan, agitasi, advokasi dan catatan-catatan protes dalam medium digital. Artinya, aktivisme digital telah banyak memberikan ruang bagi peningkatan keaktifan warganet agar dapat terlibat pada isu-isu politik dan pemerintahan dengan tetap mengedepankan sikap objektif ketika menemui isu-isu kepentingan publik yang berbasis komunikasi deliberatif. Salah satu bentuk aktivisme digital dapat ditemui dengan adanya kemunculan tren dukungan melalui *tagar* yang merepresentasikan “ruang publik baru” yang bersifat interaktif.

Seperti populernya tagar #OmTeloletOm yang tidak hanya terkenal di Indonesia tetapi hingga luar negeri. Bahkan beberapa bintang dunia seperti Dj Chainsmoker, Martin Garrix hingga musisi Marshmellow sempat ikut meramaikan tagar ini di akun media sosialnya. Meski tidak membawa pesan penting dan seolah hanya hal sederhana, akan tetapi kekuatan tagar telah dapat membuat beberapa seniman ikut berkarya dengan tagar tersebut. Tagar #KoinKeadilan menjadi bentuk kepedulian warganet kepada Prita Mulyasari yang berhasil menarik simpati masyarakat untuk mengumpulkan uang. Selain itu, gerakan #dirumahaja beberapa waktu lalu juga memiliki pola yang sama melalui media sosial (Aidatul, 2021).

Tidak heran bila peran tagar kemudian menjadi peluang dari berbagai latar belakang profesi untuk menggunakan tagar sebagai media pemasaran hingga untuk melakukan protes secara digital (Hidayah et al., 2020). Penelitian tersebut menunjukkan

bahwa konsep aksesibilitas memaparkan faktor ketersediaan infrastruktur digital serta kesiapan masyarakat dalam menerima praktik aktivisme tersebut. Ide terkait visibilitas dan popularitas memperlihatkan bahwa praktik aktivisme digital selalu berkaitan dengan algoritma dan metrics yang mendasari bagaimana media digital bekerja sehingga pelaku aktivisme digital perlu melakukan adaptasi agar aktivisme dapat menjadi “terlihat” (*visible*) dan “populer” ke hadapan khalayak yang tepat tanpa menghilangkan esensi dan substansi dari aktivisme tersebut.

Selain itu, media sosial juga menjadi tempat untuk menggalakkan petisi daring. Partisipasi digital yang dibangun dari tagar media sosial menjadi indikator dari pelebagaan demokrasi digital. Meski demikian, masih banyak yang menilai bahwa partisipasi digital hanya sebatas *e-voting*, petisi, hingga *e-polling*. Akan tetapi lebih dari itu partisipasi digital meliputi berbagai bentuk protes yang dilakukan melalui media sosial. Hadirnya media sosial sebagai saluran partisipasi publik telah mengonfirmasi adanya demokrasi yang bercorak partisipatoris. Hal tersebut dipaparkan dengan baik Andreas Ryan Sanjaya saat menyorot petisi online yang ditujukan kepada pihak internasional atas kasus genosida di Myanmar (Sanjaya, 2018). Penelitian tersebut mencoba untuk melihat bagaimana pembuat pesan menggunakan isu genosida di Myanmar untuk mencari dukungan masyarakat internasional.

Penelitian lain terkait aktivisme atau protes digital di media sosial dapat dilihat saat pembahasan RUU Cipta Kerja bergulir di media massa maupun media sosial (Arianto, 2021) atau juga saat Gerakan Tolak Reklamasi di Teluk Benoa, Bali (Galuh, 2016). Hasil dua penelitian tersebut menggambarkan posisi media

sosial sebagai strategi gerakan sosial baru yang berperan memfasilitasi strategi nalar dan refleksi untuk mobilisasi dukungan terhadap sebuah isu. Hal ini berarti media sosial mampu mendorong representasi demokratis ketika berhasil bertransformasi menjadi aksi nyata. Pertama, timbulkan aksi-aksi demonstrasi di berbagai kota yang menolak RUU Cipta Kerja dan juga aksi Gerakan Tolak Reklamasi di Teluk Benoa, Bali.

Hal semacam itu, bisa dilacak dari kasus yang menimpa salah satu supporter sepak bola di Sleman. Sebelumnya, Yudhi, salah satu supporter PSS dikabarkan telah ditangkap polisi setelah memasang poster bernada kritikan terhadap Komisariss PT Putra Sleman Sembada (PSS) sekaligus mantan CEO PT PSS Soekeno di toilet salah satu mal di Sleman. Aksi ini kemudian viral di media sosial setelah salah satu pemilik akun @TitoKlasik yang memosting cuitan di media sosial Twitter. "Pemasang poster ini sekarang diperkarakan, satu sudah ditangkap dan satu masih dalam DPO saya pribadi obikot match PSS sampai dia di bebaskan dan kasus dituntaskan," tulis akun tersebut. Cuitan tersebut juga ditambahi tagar #BebaskanYudhiAtauBoikot. Tweet selanjutnya berasal dari pemilik akun @tom_sidq yang mengatakan bahwa "Yudhi akan menghadapi UAD kelas 3 SMK dan Randy tulang punggung keluarga, tetapi keduanya dikriminalisasi hanya karena menempel poster kritik terhadap sang penguasa. Bertahun tidak pernah absen laga home tetapi saya pribadi memilih boikot laga PSS demi mereka." Cuitan tersebut juga ditambahi oleh tagar #BebaskanYudhiAtauBoikot.

Melalui kekuatan tagar (hashtag) warganet bisa didorong untuk bersatu memberikan dukungan ataupun kritik pada bahasan yang lagi tren di media sosial

hingga pada aksi protes di luar jaringan (*offline*). Hal itu mengonfirmasi aksi protes akibat penembakan fatal oleh polisi terhadap remaja Afrika-Amerika yang tidak bersenjata Michael Brown pada musim panas 2014. Aksi ini telah menciptakan aktivisme tagar (hashtag) di media sosial untuk dapat menyediakan saluran strategis dalam menentang tindakan rasisme (Earl & Kimport, 2009).

Selain itu, media sosial dapat menciptakan aksi kolektif hingga partisipasi politik berskala besar yang hanya dikoordinasikan melalui teknologi digital (Bennett, 2012) rapidly forming political participation aimed at a variety of targets, ranging from parties and candidates, to corporations, brands, and transnational organizations. The group-based "identity politics" of the "new social movements" that arose after the 1960s still exist, but the recent period has seen more diverse mobilizations in which individuals are mobilized around personal lifestyle values to engage with multiple causes such as economic justice (fair trade, inequality, and development policies). Dengan kata lain bahwa kehadiran internet sebagai media baru telah mampu menjadi saluran untuk mempercepat berbagai bentuk aksi protes digital (Earl & Kimport, 2009). Dengan demikian, penelitian ini akan fokus pada gerakan protes digital melalui tagar Twitter yang memanfaatkan trending topik dan bisa viral di media sosial.

Dari Berbagai penelitian yang sudah disebutkan, penelitian ini mencoba untuk meneroka bagaimana peran dari warganet dalam membangun gerakan protes digital dengan memperkuat tagar #BebaskanYudhiAtauBoikot. Gerakan protes digital ini tidak hanya didukung oleh para supporter PSS Sleman, tetapi juga mengundang publik yang lebih luas

untuk ikut berpartisipasi untuk menekan pihak-pihak terkait dalam kasus tersebut.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif eksplanatoris dengan objek penelitian pada warganet yang menggunakan tagar (*hashtag*) #*BebaskanYudhiAtauBoikot*. Adapun pengumpulan data melalui percakapan *twitter* dengan menggunakan *Social Network Analysis* (SNA) yang berasal dari *Drone Emprit Academic* Universitas Islam Indonesia (Fahmi, 2019). Aplikasi *Drone Emprit Academic* menjadi salah satu aplikasi untuk mengetahui percakapan warganet di media sosial (Arianto, 2020). Dalam penelitian ini, aplikasi *Drone Emprit Academic* (DEA) bisa digunakan untuk menganalisis opini publik yang berkembang secara kekinian.

Data penelitian ini diambil dari percakapan warganet yang menggunakan tagar (*hashtag*) #*BebaskanYudhiAtauBoikot*. Sedangkan data pendukung dengan menggunakan pendekatan etnografi visual terhadap beberapa akun warganet yang terlibat dalam tema ini baik di *Twitter* dan *Instagram*. Data primer diperoleh dari berbagai unsur warganet yang aktif di *Twitter* dan *Instagram* baik yang termasuk dalam klasifikasi pengikut, buzzer dan influencer. Para informan ini dipilih berdasarkan keaktifan memosting di media sosial terutama konten-konten yang menggunakan tagar #*BebaskanYudhiAtauBoikot*. Waktu pengumpulan data percakapan dilakukan mulai tanggal 17 November hingga 1 Desember 2019 melalui aplikasi *Drone Emprit Academic* Universitas Islam Indonesia. Dengan demikian penelitian ini dapat mengelaborasi secara komprehensif peran aktor warganet dalam gerakan protes secara digital yang kemudian bisa

membangun kerangka partisipasi digital di media sosial.

Hasil dan Pembahasan

Klasifikasi Aktor Warganet

Seiring berkembangnya infrastruktur digital di seluruh Indonesia membuat penetrasi semakin meluas di Indonesia. Bahkan di wilayah perdesaan teknologi informasi telah banyak digunakan untuk sarana komunikasi dan bisnis digital. Hal itu di tambah semakin membesarnya generasi milenial yang memang mayoritas merupakan populasi terbesar dari penduduk Indonesia. Bila ditelisik generasi milenial memiliki watak kritis, partisipatif, komunikatif, berjejaring sesuai hobi dan komunitas. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa generasi milenial merupakan generasi yang mengedepankan rasionalitas dan egaliter. Selain itu generasi milenial bersifat populis dan transformatif. Dengan kata lain, pemilih milenial akan menyukai model hal-hal yang kreatif dan tentunya inovatif.

Terakhir generasi milenial juga memiliki karakter sukarelawan. Meskipun selama ini banyak amatan yang mengatakan bahwa media sosial akan membuat seseorang cenderung individualis. Hal itu bisa dilacak bila ada konten dengan menggunakan (*keyword*) *Twitter Your Magic*, maka dengan cepat konten tersebut akan cepat viral. Apalagi konten yang menggambarkan persoalan sosial dan menyangkut hidup seseorang. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa generasi milenial merupakan generasi yang memiliki semangat sukarelawan (*voluntarisme*) dan kepedulian sosial yang tinggi. Inilah yang kemudian menjadi indikator bahwa generasi milenial memiliki karakter partisipasi digital yang tinggi. Generasi milenial merupakan

Tabel 1. Klasifikasi Aktor Warganet

	<i>Follower</i>	<i>Buzzer</i>	<i>Influencer</i>
Definisi	Akun media sosial yang mengikuti akun yang kita miliki.	Akun media sosial yang setiap saat menyebarluaskan, mengkampanyekan dan mendengungkan suatu pesan atau konten kepada warganet dengan tujuan memperkuat pesan atau konten tersebut.	Akun media sosial yang memiliki pengaruh kuat terhadap para <i>follower</i> -nya sehingga bisa mendorong para <i>follower</i> -nya bisa berbuat sesuai nalar atau kehendaknya.
Sifat Akun	Anonim dan nyata (<i>real</i>)	Akun anonim (negatif) Akun Real (positif)	Mayoritas akun nyata (<i>real</i>)
Jumlah follower	0-500	500 - 2000	>10.000

Diolah oleh peneliti (2019)

mayoritas warganet. Akan tetap dalam warganet tentu ada beberapa klasifikasi berdasarkan keaktifan dalam menggunakan media sosial. Berikut klasifikasi warganet sebagaimana yang ada dalam tabel 1.

Selanjutnya, dalam klasifikasi warganet juga memiliki peran dan fungsi masing-masing; *Follower*; sebagai penerima akhir pesan dari *buzzer* dan *influencer* serta bertugas menyebarluaskan konten dari *buzzer* dan *influencer*. *Buzzer*; (1) Membentuk dan memperkuat opini publik dalam ranah media sosial yakni dengan menempati trending topik *Twitter*. (2) Ikut membangun isu publik yang berasal dari investigasi individu maupun berasal dari *influencer* yang memiliki gagasan sama dengan isu tersebut. (3) Menyebarluaskan suatu pesan dan konten semua *platform* media sosial sehingga semakin kuat dalam nalar warganet. *Influencer*; (1) Membangun ide awal bagi pembentukan opini publik yang kemudian diteruskan oleh *buzzer* dan *follower* dengan *retweet*, *repost* atau *reshare*. (2) Membangun isu atau opini melalui proses investigasi jurnalisisme warga. Tujuannya untuk membantu para

follower dan *buzzer* memahami suatu isu atau opini yang lagi berkembang (tren). (3) Menciptakan berbagai tagar yang biasaya trending topik di *Twitter* dan banyak disukai warganet di *Instagram*. (4) Bergerak secara individual dan lebih berpegang teguh pada prinsip atau pendapat pribadi sesuai dengan isu yang lagi trending (Arianto, 2019).

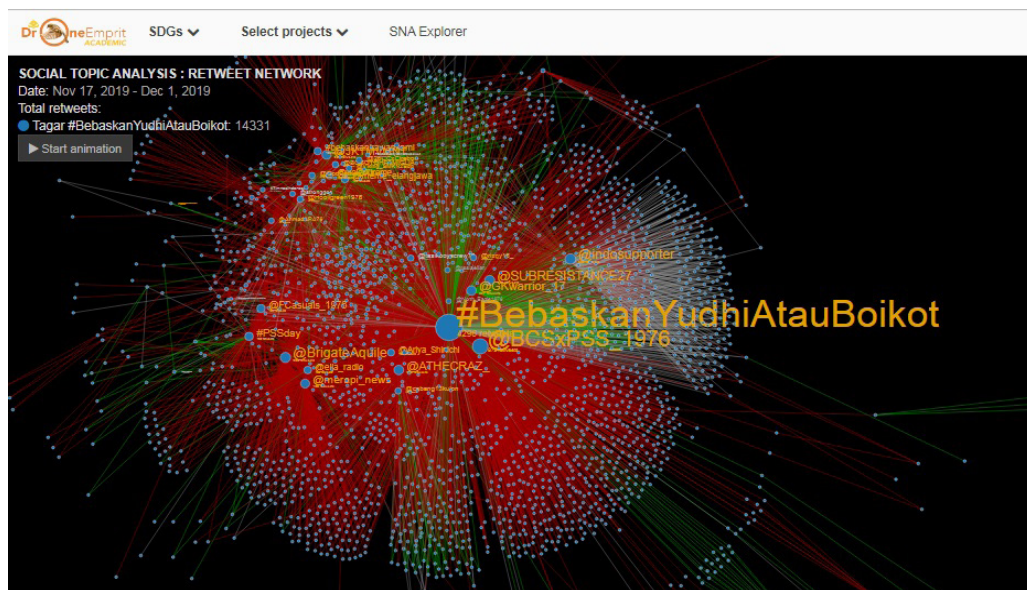
Dengan konteks demokrasi digital, media sosial sangat berperan penting melahirkan para aktor utama dalam konteks warganet seperti *Influencer*, *Buzzer* dan *Follower*. Ketiga aktor ini yang akan menentukan keberhasilan sebuah pesan dan konten yang agar bisa menarik perhatian warganet. Dalam penelitian ini, ketiga aktor tersebut merupakan bagian warganet yang paling banyak memperbincangkan persoalan tata pemerintahan DKI Jakarta yang tidak sesuai dengan semangat antikorupsi.

Protes Digital dan Aktivisme Digital

Peta penggunaan tagar (*hashtag*) #BebaskanYudhiAtauBoikot tampak sangat meluas yang dibuktikan dari banyak digunakan oleh akun-akun dari para suporter sepak bola seluruh Indonesia. Dalam percakapan ini ditemui ada sebanyak 14.331 percakapan yang menggunakan tagar ini. Percakapan ini berasal dari akun-akun warganet yang selama ini aktif memposting seputar dunia sepak bola. Akan tetapi terdapat juga banyak warganet lainnya yang ikut memposting tagar ini. Dengan kata lain akun-akun yang ikut melakukan protes secara digital merupakan akun organik dan bukan bot. Hal itu bisa dilacak dari minimnya penggunaan akun bot (robot) yang hanya terdapat 20 akun atau sekitar 4 persen dari semua populasi akun. Biasanya akun-akun yang terlalu cepat untuk memosting konten sering teridentifikasi sebagai akun bot. Meski demikian, mayoritas tetap merupakan akun-akun organik baik itu akun anonim maupun nyata (*real*).

Penelitian ini akan mengacu pada data *Social Network Analysis* (SNA) Drone Emprit Academic. Dalam penelitian ini ditemukan beberapa aktor warganet yang menjadi influencer media sosial. Peran influencer ini sangat kuat untuk mempengaruhi para warganet untuk ikut berpartisipasi secara digital dalam tagar ini. Beberapa akun warganet yang dikatakan sebagai akun-akun influencer adalah; @BCSxPSS_1976 dengan 876 engagements, @BrigateAquila dengan 289 engagements, @indosupoter dengan 302 engagements, @Subresistance27 dengan 265 engagements, dan @AtheCraz dengan 240 engagements.

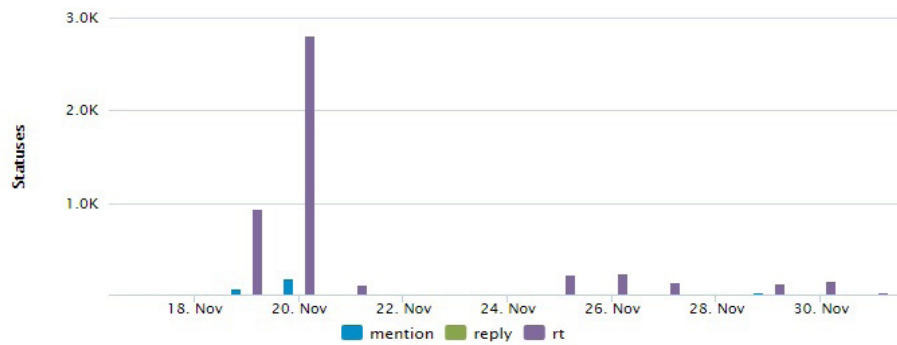
Dalam konteks tagar #BebaskanYudhiAtauBoikot para influencer inilah yang memiliki peran besar dalam mempengaruhi warganet lainnya agar memosting dan mengunggah konten sesuai keinginannya. Dari beberapa influencer ini telah menarik partisipasi digital para warganet lainnya. Meski demikian para *influencer* ini selalu berganti posisi menjadi *buzzer* media sosial, pada saat akun-akun tersebut ikut memperkuat tagar ini seperti dengan cara retweet. Sebab, *buzzer* bertugas untuk



Gambar 1. *Social Network Analysis Drone Emprit Academic*

Twitter

Total Daily RT, Reply, and Mentions



Summary

Mention
369 (7.13%)

Reply
30 (0.58%)

Retweet
4,779 (92.29%)

Total
5,178

Interaction Rate
13.03

Gambar 2. Total Interaksi Percakapan

memperkuat sebuah pesan. Dari data ini telah ditemukan ada sekitar 2.312 akun warganet yang aktif menyuarakan aksi protes digital di *timeline* Twitter.

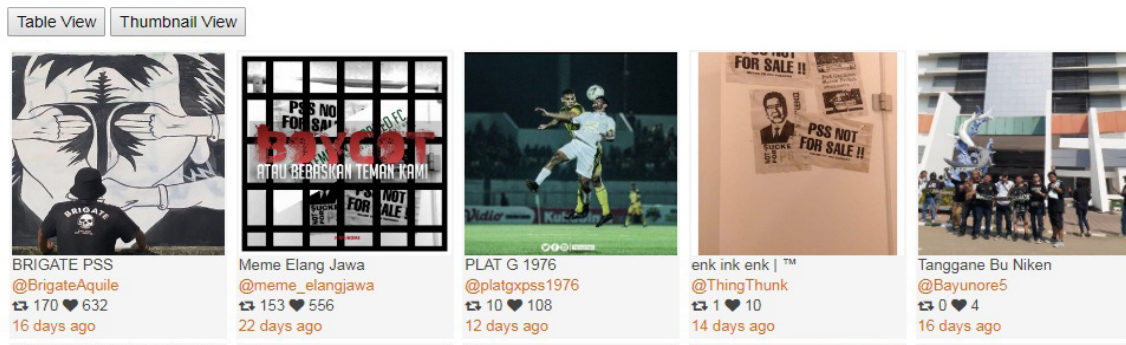
Lebih lanjut, menurut *Data Drone Emprit Academic* Universitas Islam Indonesia, bahwa para warganet yang menggunakan tagar #BebaskanYudhiAtauBoikot ditemukan 369 (7,13 persen) mention, 30 (0,58) persen *reply*, kemudian ada 4,779 (92,29 persen) *retweet*. Dengan demikian total ada 5.178. Hal ini menegaskan bahwa tagar #BebaskanYudhiAtauBoikot sangat banyak mendapat respon para warganet dari seluruh Indonesia. Dari data SNA *Data Drone Emprit Academic* tampak mayoritas akun yang terlibat berasal dari wilayah Sleman Yogyakarta. Akan tetapi dengan keberhasilan para aktor dalam membangun partisipasi digital membuat akun-akun pendukung supporter sepak bola seluruh Indonesia terpancing untuk memberikan dukungannya dengan ikut memperkuat tagar tersebut. Inilah yang kemudian menjadi indikator utama terbentuknya partisipasi digital dalam ranah media sosial.

Dengan kuatnya peran dari para aktor warganet telah membuat isu ini terus

berlanjut. Hal itu tampak dari pergerakan percakapan yang menunjukkan masih banyaknya warganet yang membahas kasus ini hingga pada tanggal 1 Desember 2019. Dengan gambaran tersebut semakin membuktikan bahwa peran *buzzer* dan *influencer* di Twitter yang telah mampu mendorong partisipasi digital warganet lainnya untuk ikut berpartisipasi aktif. Dalam konteks ini partisipasi bisa dilihat dari *like*, *retweet* maupun komentar hingga menggunakan tagar #BebaskanYudhiAtauBoikot. Dengan demikian dapat dikatakan platform media sosial Twitter layak digunakan sebagai saluran protes yang dapat menarik perhatian publik hingga bisa menciptakan aksi di luar jaringan (*offline*) (Penney & Dadas, 2013).

Penggunaan Konten

Dalam membangun partisipasi digital, konten menjadi hal yang utama. Tanpa konten tentulah para aktor warganet seperti *buzzer* dan *influencer* tidak mampu mempengaruhi warganet lainnya. Meski dalam konteks *twitter*, konten lebih mudah didapat karena narasi dalam bentuk teks sudah termasuk konten. Berbeda dengan



Gambar 3. Beberapa contoh konten protes digital

platform Instagram yang harus menggunakan gambar (*image*) dalam mengunggah suatu pesan.

Dalam kasus ini ternyata ditemui banyak konten yang digunakan oleh warganet dalam memperkuat kasus ini. Menariknya konten-konten ini dibuat dan dikreasi sendiri yang kemudian di sebarkan kepada para aktor warganet lainnya. Konten-konten kreatif yang bermaterikan perlawanan dan protes terhadap penangkapan ini telah banyak menarik perhatian warganet lainnya untuk ikut berpartisipasi. Dengan demikian, konten kreatif bisa memiliki peran strategis dalam kampanye di media sosial dengan tujuan utama membangun isu menjadi opini publik (Arianto, 2016). Berikut akan disajikan salah satu konten dari gerakan protes digital dalam penelitian ini.

Konten di atas menjelaskan bahwa akun @BrigateAquile telah mengunggah bahwa “Musuh kita bukan suku ataupun agama yang berbeda, tetapi kekuasaan yang menindas”. Konten ini mendapatkan 134 *retweet* dan 264 dan suka (*like*) dari warganet. Dari frasa tersebut ingin menjelaskan bahwa akun ini ingin mengajak warganet untuk memberikan perlawanan atas tindakan semena-mena oleh salah satu terhadap suporter PSS Sleman. Seruan seperti ini menjadi pertanda bahwa warganet bisa menjadikan media sosial sebagai salah satu saluran untuk melakukan protes digital. Penggunaan *meme* digital ini mengonfirmasi berbagai aksi protes kewargaan seperti di Singapura, yang disebabkan karena kebijakan ketat pemerintah dalam mengatur wacana baik daring maupun luring (Soh, 2020).



Gambar 4. Beberapa konten dengan tagar #BebaskanYudhiAtauBoikot



Gambar 5. Beberapa pemberitaan yang ditolak warganet

Lebih lanjut, para aktor warganet ini tidak banyak yang menggunakan konten yang berasal dari media daring. Hal itu disebabkan banyak warganet yang merasa media daring tidak netral dalam pemberitaan. Bahkan ada beberapa warganet yang melakukan aksi blokir terhadap beberapa akun dari media daring. Penolakan ini ingin menunjukkan bahwa para warganet ini benar-benar ingin bersikap netral dan objektif dalam mengawal kasus ini. Berikut unggahan salah satu warganet yang tidak mempercayai pemberitaan dari media daring.

Dari berbagai konten yang disebar oleh warganet, tampak ada upaya memperkuat agar kasus ini semakin di kenal luas oleh warganet seluruh Indonesia. Selain itu konten yang disebar bertujuan sebagai bentuk protes digital. Dari berbagai konten yang disebar telah banyak melahirkan beberapa tagar (*hashtag*) di antaranya #BebaskanYudhiAtauBoikot dengan 4675 *tweets*. #BebaskanYudhiAtauSemuaStadionKosong dengan 206 *tweets*. #BebaskanRandyDanYudhi #PSS-day #BebaskanKawanKami hingga tagar

#KawalKasusSampaidiTutup. Hal itu dapat dilacak dari data dari *Social Network Analysis* (SNA) yang mengonfirmasi bahwa terjadi peningkatan aktivisme digital dalam tema ini yang berasal dari warganet di wilayah Yogyakarta. Para pengguna media sosial di wilayah ini bisa dikatakan berasal dari para pendukung PSS Sleman. Dikatakan demikian, karena PSS Sleman menjadi salah satu klub sepak bola yang paling banyak dibicarakan di *timeline* Twitter medio 2019. Penilaian ini terbukti dengan cepatnya kasus penangkapan Yudhi ini menyebar keseluruhan *timeline* warganet di Indonesia. Solidaritas yang terbangun antar suporter menjadi faktor utama yang mempengaruhi terbangunnya aktivisme warganet. Aktivisme ini terbangun dikarenakan media sosial telah menjadi salah satu saluran partisipatif yang mudah digunakan. Selain itu penggunaan simbol tertentu mampu memompa keberhasilan suatu aktivisme (Bonilla & Rosa, 2015).

Dalam perkembangannya, media sosial yang dikenal dengan masyarakat jejaring memiliki empat bentuk kekuatan. *Pertama*, kekuatan jaringan merupakan

kekuatan aktor dan organisasi yang termasuk inti dari masyarakat jaringan global. *Kedua*, kekuatan jaringan yang dihasilkan dapat mengoordinasikan interaksi sosial dalam jaringan. Dalam hal ini, kekuasaan dilakukan bukan dengan pengecualian dari jaringan tetapi dengan penerapan aturan inklusi. *Ketiga*, kekuatan aktor sosial atas aktor lainnya dalam sebuah jaringan. *Keempat*, kekuatan untuk memprogram jaringan spesifik sesuai dengan minat dan nilai-nilai yang berbeda termasuk mengikuti aliansi strategis antara aktor dominan dari berbagai jaringan (Castells, 2007).

Dengan kata lain, kekuatan yang terdapat dalam masyarakat jaringan di media sosial ini sering kali melahirkan partisipasi publik. Hal itu mengonfirmasi bahwa media sosial berbasis internet sering disebut sebagai medium partisipator. Selain informatif dan interaktif, medium ini memiliki watak partisipatoris karena dirancang untuk memungkinkan setiap individu menjadi pribadi yang terlibat membentuk masyarakat di mana dia hidup di dalamnya (Bowman & Willis, 2003). Dengan kata lain, media sosial berbasis internet bisa digunakan sebagai medium untuk menyuarakan dan menyampaikan aspirasi warga negara dalam proses politik dan terlibat dalam urusan pemerintahan.

Kekuatan dan partisipasi ini kemudian berkembang melahirkan berbagai aktivis di media sosial. Bisa dikatakan aktivis ini sebagai klasifikasi dalam warganet yang sangat berperan dalam dinamika keseharian media sosial. Perkembangan aktivisme di media sosial telah menyebabkan terjadinya perluasan ruang publik politik. Media sosial kemudian dapat mentransformasikan kesadaran politik personal ke ruang publik baru yang terbuka secara lebih interaktif. Dengan demikian, posisi internet dalam hal ini dapat memberikan struktur ke-

sempatan yang distingtif dan berpotensi memperbarui minat atau kepentingan pada keterlibatan termasuk partisipasi warga negara (Sulistiyorini et al., 2015)

Sedangkan dalam konteks demokratisasi ada empat proses penggunaan media sosial dalam proses demokratisasi. Keempat proses tersebut meliputi akses informasi, interaksi, partisipasi dan desentralisasi. *Pertama*, informasi sebagai sumber informasi, internet akan menciptakan terbentuknya masyarakat yang melek informasi, sebuah *well-informed citizenry*. *Kedua*, Interaksi. Media sosial berbasis internet adalah medium yang menjanjikan potensi interaktif yang paling tinggi di antara anggotanya daripada media massa. Dalam konteks tersebut, media sosial adalah media interpersonal yang memungkinkan penerima informasi terlibat dalam komunikasi interaktif dengan penyampai informasi. *Ketiga*, Partisipasi. Partisipasi muncul dari keterlibatan para warga negara untuk mewujudkan kepentingan umum itu sebagai kebaikan umum. Media sosial berbasis internet menyediakan fasilitas untuk menularkan semangat partisipatif dan menjadikan pengguna internet menjadi warga negara yang aktif terlibat dalam berbagai kegiatan partisipatif. *Keempat*, Desentralisasi. Media sosial akan memudahkan pemerintahan untuk lebih dekat kepada publik. Dengan begitu, akan mendorong publik untuk bisa ikut terlibat dalam praktik demokrasi termasuk dalam proses pengambilan keputusan menyangkut kepentingan umum dalam wilayah isu spesifik berskala lokal (Prasojo, 2021).

Dengan demikian, aktivitas perlawanan yang dilakukan warganet dalam memperkuat tagar ini bisa dikatakan sebagai bentuk aktivisme digital. Aktivisme yang dilakukan oleh warganet dalam memberi-

kan dukungan kepada salah satu suporter sepak bola telah menunjukkan menguatnya aktivisme digital yang kemudian dapat ikut memperkuat kerangka partisipasi digital. Inilah yang kemudian bisa dikaitkan dengan menguatnya indikator demokrasi di Indonesia (Sardini, 2018). Bahkan, internet telah dapat digunakan untuk mengelola dukungan untuk sebuah aktivisme. Dengan demikian peran media sosial telah menjadi salah satu alat aktivisme digital karena telah mempermudah seseorang untuk menyuarakan pendapatnya dan aspirasinya. Meski demikian, peran para aktor warganet sangat menentukan dalam proses pengorganisasian aktivisme digital ini. Bahkan peran para aktor media sosial telah mampu menarik perhatian seluruh media *mainstream* yang kemudian ikut menjadikan polemik ini menjadi salah satu berita utama. Sebab tanpa aktor media sosial, baik *buzzer* dan *influencer* maka polemik dan tagar #BebaskanYudhi-AtauBoikot tidak akan cepat menyebar ke seluruh di seluruh *timeline* media sosial.

Dampak Protes Digital

Suasana pertandingan PSS Sleman saat menjamu Borneo FC pada pekan ke-28 Liga 1 2019 di Stadion Maguwoharjo, Rabu 20 November 2019, tampak sedikit sunyi. Tidak ada ada *chant* atau nyanyian juga “yel yel” yang bergemuruh memberi semangat pada aksi skuad Elang Jawa seperti biasanya. Hanya teriakan pendukung Sleman dari tribun timur, barat, dan utara yang tampak sesekali histeris saat PSS nyaris kebobolan atau mencuri angka. Bahkan, tampak tidak ada lagu atau genderang yang membangkitkan semangat para pemain PSS Sleman. Padahal biasanya *chant* tanpa henti saat laga kandang PSS Sleman terdengar dari tribun selatan Stadion Maguwoharjo. Tribun itu

biasanya diisi pendukung para Sleman dari kelompok suporter Brigata Curva Sud atau BCS. Ciri khas para suporter ini adalah berpakaian hitam dan tentu saja menyanyikan lagu-lagu dukungan tanpa henti sepanjang laga.

Namun, pada laga malam itu tribun selatan kosong melompong. Tribun kosong yang biasanya memuat ribuan suporter itu diduga buntut aksi boikot para suporter BCS atas kasus yang menimpa rekan mereka. Boikot tersebut disinyalir sebagai bentuk dukungan suporter PSS agar anggotanya yang ditangkap segera dibebaskan.

Yudhi Saputra, salah seorang suporter PSS Sleman, dikabarkan ditangkap aparat setelah dituduh melakukan vandalisme dengan memasang poster berisi kritikan untuk komisaris sekaligus mantan CEO PT Putra Sleman Sembada (PSS), Soekeno. Poster kritik itu ditempelkan di salah satu pusat perbelanjaan di Yogyakarta yang juga dimiliki Soekeno. Ketua Panitia Pelaksana Pertandingan PSS Sleman Tri Mulyanto ditemui di sela laga itu mengatakan penonton yang datang langsung ke stadion ada sekitar 6.381 orang. Panitia sendiri awalnya telah menyiapkan kuota 25 ribu lembar tiket seperti laga laga kandang sebelumnya. Dalam laga itu, gol semata wayang Javlon Guseynov membawa kemenangan bagi Borneo FC atas tuan rumah PSS Sleman skor 1-0. Tidak hanya itu, aksi protes juga menyebar pada ranah luar jaringan seperti tampak pada berbagai spanduk yang hadir di berbagai persimpangan jalan di Sleman.

Identifikasi dari aksi boikot tersebut semakin menegaskan bahwa media sosial bisa menjadi salah satu sarana untuk menggalang dukungan dan mobilisasi massa dalam aksi protes. Akan tetapi kekuatan tagar media sosial sebagai alat pemersatu juga sangat dominan. Dengan tagar media



Gambar 6. Spanduk protes para supporter.

sosial, para suporter kemudian Bersatu untuk tidak hadir menonton salah satu pertandingan sepak bola antara PSS Sleman dan Borneo FC. Dengan demikian, gejala dari aksi boikot untuk tidak menonton pertandingan sebagai bentuk protes atas tindakan penangkapan suporter bernama Yudhi. Dengan semangat solidaritas membuat banyak terlahir dari pendukung suporter lainnya dengan aksi mogok untuk tidak menonton pertandingan sepak bola.

Dengan demikian, partisipasi yang dibangun secara digital bisa menjadi sebuah seruan untuk melakukan protes di luar jaringan seperti aksi boikot dan mogok. Hal itu kian mengonfirmasi bahwa kekuatan yang dimiliki oleh media sosial bisa melahirkan kekuatan baik di ranah dalam jaringan (*online*) maupun luar jaringan (*offline*). Selain itu, dalam beberapa aksi seperti Gerakan Payung di Hong Kong, media digital telah digunakan sebagai ekspresi digital, debat,

penyaluran aspirasi hingga komunikasi (Lee & Chan, 2016). Dengan demikian, aksi boikot pertandingan ini yang digerakkan oleh media sosial mengonfirmasi pada aksi Gerakan Bali tolak reklamasi yang menggunakan media sosial. Dengan begitu Media sosial mampu mendorong representasi demokratis karena berhasil mendorong isu publik menjadi agenda politik. Keberhasilan ini terjadi ketika aktivitas media sosial mampu bertransformasi menjadi aksi nyata (Galuh, 2016).

Penutup

Aksi protes yang dilakukan oleh warganet dengan tagar #BebaskanYudhi-AtauBoikot telah mampu aktivisme digital dalam kerangka partisipasi digital. Para warganet yang melakukan aksi ini kemudian berjejaring dengan para aktor warganet seperti *buzzer* dan *influencer* media sosial. Para aktor warganet yang terlibat dalam aksi protes ini telah berhasil membangun partisipasi digital dalam menyampaikan aspirasi era kekinian. Melalui kekuatan tagar (*hashtag*) yang mencapai *trending* topik Twitter, para aktor warganet menjadikan saluran untuk menyampaikan segala aspirasi. Dengan menggunakan tagar (*hashtag*) #BebaskanYudhiAtauBoikot para aktor warganet berusaha memperkuat tagar ini dengan berbagai konten baik video, *meme*, dan teks.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa para aktor warganet telah berhasil menggalang kekuatan warganet untuk melakukan aksi protes digital melalui media sosial *Twitter* dan *Instagram*. Dengan mengawali aksi tersebut melalui media sosial *Twitter* yang telah mencapai *trending* topik. Aksi protes ini telah berhasil membangun kepedulian sosial antar warganet. Hal itu bisa dilacak dari adanya aksi boikot

dalam pertandingan sepak bola antara PSS Sleman versus Borneo FC. Bahkan, para aktor warganet ini bisa membangun opini bahwa media *mainstream* tidak netral dalam memberikan polemik yang terjadi. Dengan kata lain, aksi protes digital yang dilakukan melalui dalam jaringan (*online*) telah berhasil membangun aksi diluar jaringan (*offline*) dengan aksi boikot menonton pertandingan.

Selain itu melalui aksi protes secara digital ini telah menarik perhatian warganet seluruh Indonesia. Hal itu dibuktikan dengan banyaknya media *mainstream* yang meliput polemik ini. Dengan demikian, kekuatan tagar yang ada di *trending* topik Twitter bisa ikut memperkuat sebuah isu menjadi opini publik meskipun isu tersebut hanya berasal dari daerah seperti Sleman. Penelitian ini berpendapat bahwa para aktor warganet telah berhasil membangun aktivisme digital dalam kerangka partisipasi digital. Artikel ini juga berpendapat bahwa tagar Twitter yang bisa mencapai *trending* topik bisa sebagai bagian protes digital dan saluran aspirasi warganet dalam langgam demokrasi digital.

Daftar Pustaka

- Aidatul, chusna. (2021). Gerakan #dirumahaja sebagai Aktivisme Digital pada Akun Media Sosial Najwa Shihab. *KAMBOTI: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 124-132. <https://doi.org/10.51135/kambotiv1iss2pp124-132>
- Amrullah, A. A., Tantoni, A., Hamdani, N., Bau, R. T. R. L., Ahsan, M. R., & Utami, E. (2016). Review Atas Analisis Sentimen pada Twitter sebagai Representasi Opini Publik Terhadap Bakal Calon Pemimpin. *Proceeding SENDI_U*. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/4160>
- Arianto, B. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Drone Emprit Academic dalam Menganalisis Opini Publik di Media Sosial. *Journal of Social Politics and Governance (JSPG)*, 2(2), 177-191. <https://doi.org/10.24076/jspg.v2i2.415>
- Arianto, B. (2021). Media Sosial sebagai Saluran Aspirasi Kewargaan: Studi Pembahasan RUU Cipta Kerja. *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, 3(2), 107-127. <https://doi.org/10.24076/pikma.v3i2.469>
- Bennett, W. L. (2012). The Personalization of Politics: Political Identity, Social Media, and Changing Patterns of Participation. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 644(1), 20-39. <https://doi.org/10.1177/0002716212451428>
- Bonilla, Y., & Rosa, J. (2015). #Ferguson: Digital protest, hashtag ethnography, and the racial politics of social media in the United States. *Journal of The American Ethnological Society*. <https://doi.org/10.1111/amet.12112>
- Bowman, B. S., & Willis, C. (2003). *We Media: How audiences are shaping the future of news and...* The Media Center at the American Press Institute. <https://www.yumpu.com/en/document/view/6342400/we-media-how-audiences-are-shaping-the-future-of-news-and->
- Castells, M. (2007). Communication, Power and Counter-power in the Network Society. *International Journal of Communication*, 1, 29.
- Dewantara, R. W., & Widhyharto, D. S. (2016). Aktivisme dan Kesukarelawan dalam Media Sosial Komunitas Kaum Muda Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 19(1), 40-52. <https://doi.org/10.22146/jsp.10855>

- Earl, J., & Kimport, K. (2009). Movement Societies and Digital Protest: Fan Activism and Other Nonpolitical Protest Online. *Sociological Theory*, 27(3), 220–243.
- Fahmi, I. (2019). *Data Social Network Analysis Drone Emprit Academic Universitas Islam Indonesia*.
- Galuh, I. G. A. A. K. (2016). Media Sosial sebagai Strategi Gerakan Bali Tolak Reklamasi. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 13(1), 73–92. <https://doi.org/10.24002/jik.v13i1.602>
- Gross, T. (2002). *E-Democracy and Community Networks: Political Visions, Technological Opportunities, and Social Reality*.
- Hidayah, Y., Sapriya, S., Darmawan, C., & Malihah, E. (2020). Protes Sosial Dalam Komunikasi Politik di Era Digital Melalui Civic Community Pada mahasiswa. *Jurnal Studi Komunikasi*, 4(1), 220–238. <https://doi.org/10.25139/jsk.v4i1.1964>
- Jati, W. R. (2017). Aktivisme Kelas Menengah Berbasis Media Sosial: Munculnya Relawan dalam Pemilu 2014. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 20(2), 147. <https://doi.org/10.22146/jsp.24795>
- Juditha, C. (2014). Opini Publik Terhadap Kasus “KPK Lawan Polisi” dalam Media Sosial Twitter. *Jurnal Pekommas*, 17(2), 61–70. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2014.1170201>
- Juditha, C. (2018). Demokrasi di Media Sosial: Kasus Polemik Rancangan Undang-Undang Pemilihan Kepala Daerah. *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi dan Pembangunan)*, 17(1), 1–15. <https://doi.org/10.31346/jpikom.v17i1.1354>
- Lee, F. L. F., & Chan, J. M. (2016). Digital media activities and mode of participation in a protest campaign: A study of the Umbrella Movement. *Information, Communication & Society*, 19(1), 4–22. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1093530>
- Macintosh, A. (2008). E-Democracy and E-Participation Research in Europe. In H. Chen, L. Brandt, V. Gregg, R. Traunmüller, S. Dawes, E. Hovy, A. Macintosh, & C. A. Larson (Eds.), *Digital Government: E-Government Research, Case Studies, and Implementation* (pp. 85–102). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-0-387-71611-4_5
- Morissan, M. (2017). Media Sosial dan Partisipasi Sosial di Kalangan Generasi Muda. *Jurnal Visi Komunikasi*, 13(1), 50–68. <https://doi.org/10.22441/jvk.v13i1.366>
- Munzir, A. A. (2019). Beragam Peran Media Sosial dalam Dunia Politik di Indonesia. *JPPUMA Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik Universitas Medan Area*, 7(2), 173–182. <https://doi.org/10.31289/jppuma.v7i2.2691>
- Penney, J., & Dadas, C. (2013). (Re) Tweeting in the service of protest: Digital composition and circulation in the Occupy Wall Street movement—Joel Penney, Caroline Dadas, 2014. *New Media & Society*, 74–90. <https://doi.org/10.1177/1461444813479593>
- Prasojo, P. (2021). Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perubahan Budaya Politik. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 21(2), Article 2. <https://doi.org/10.31599/jki.v21i2.590>

- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Janitra, P. A. (2020). Strategi aktivisme digital di Indonesia: Aksesibilitas, visibilitas, popularitas dan ekosistem aktivisme. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 4(2), 123–144. <https://doi.org/10.24198/jmk.v4i2.26522>
- Sanjaya, A. R. (2018). Petisi Indonesia untuk Dunia: Potret Globalisasi Gerakan Sosial Digital. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 17–32. <https://doi.org/10.24912/jk.v10i1.520>
- Sardini, N. H. (2018). Demokrasi dan Demokrasi Digital di Indonesia: Peluang dan Tantangan. *PROSIDING SENASPOLHI*, 1(1), Article 1. <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/SENASPOLHI/article/view/2436>
- Soh, W. Y. (2020). Digital protest in Singapore: The pragmatics of political Internet memes. *Media, Culture & Society*, 42(7–8), 1115–1132. <https://doi.org/10.1177/0163443720904603>
- Sulistiyorini, Rahmawati, N., Darwis, R. S., & Gutama, A. S. (2015). Partisipasi Masyarakat dalam Pengelolaan Sampah di Lingkungan Margaluyu Kelurahan Cicurug. *Share : Social Work Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.24198/share.v5i1.13120>
- Susanto, E. H. (2017). Media Sosial sebagai Pendukung Jaringan Komunikasi Politik. *Jurnal ASPIKOM*, 3(3), 379–398. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i3.123>