

Mobilisasi Sosial dalam Ruang Virtual: Studi Etnografi Virtual pada Situs www.sedekahrombongan.com

Social mobilization in the Virtual Space: Study of Virtual Ethnography on www.sedekahrombongan.com

Didik Haryadi Santoso

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Kampus II Gejayan : Jl. Jembatan Merah No. 84C Gejayan, Yogyakarta 55283. Telp: 0274-584922, 550703, 550704
didikharyadi.s@gmail.com

Diterima: 26 Februari 2014 || Revisi: 17 April 2014 || Disetujui: 24 April 2014

Abstrak – Situs [sedekahrombongan.com](http://www.sedekahrombongan.com) hadir tidak sekedar memproduksi konten dan mendistribusikan konten. [Sedekahrombongan.com](http://www.sedekahrombongan.com) juga menggerakkan dunia virtual dan empirik berupa kegiatan sosial kemanusiaan. Bagaimana penggunaan, konektivitas dan kreativitas pada situs [Sedekahrombongan.com](http://www.sedekahrombongan.com)? Bagaimana penguatan gerakan dan pemberdayaan individu pada situs tersebut? Pertanyaan tersebut menjadi benang merah dalam tulisan ini. Inti pembahasan terbagi menjadi dua yaitu; (1) Penggunaan (*uses*), Konektivitas dan Kreativitas (*connected and creativity*), (2) Pemberdayaan (*empowerment*). Dari sisi penggunaan, [Sedekah Rombongan](http://www.sedekahrombongan.com) merintis sebuah ruang sosial berupa ruang virtual. Ruang itu digunakan sebagai jembatan penghubung antara dunia virtual maya dan empirik nyata yang berfokus pada kegiatan-kegiatan sosial. Konektivitas dalam [sedekahrombongan.com](http://www.sedekahrombongan.com) mempertemukan relawan, audiens dan para donatur. Interaksi tersebut mendorong [Sedekah Rombongan](http://www.sedekahrombongan.com) menjadi komunitas virtual yang berbasis massa sekaligus komunitas massa berbasis jaringan. Dari sisi pemberdayaan, [Sedekah Rombongan](http://www.sedekahrombongan.com) merintis para anggotanya tidak hanya menjadi pembaca aktif dan pengamat pasif melainkan juga dituntut terlibat aktif dan produktif. Proses interaksi berubah menjadi proses konsolidasi aksi untuk berbagi.

Kata Kunci: etnografi virtual, mobilisasi sosial, *new media*

Abstract – Site of [sedekahrombongan.com](http://www.sedekahrombongan.com) presents not only produce content and distribute content but also moves the virtual world and empirical world in the form of social activities. How to use the connectivity and creativity on [sedekahrombongan.com](http://www.sedekahrombongan.com)? How to strengthen the movement and an individual empowerment on the website? These questions became a common issue in this writing. The core of discussion is divided into two, namely: (1) use, connectivity & creativity, and (2) the empowerment. From the use side, [sedekahrombongan.com](http://www.sedekahrombongan.com) pioneers a form of social space in the virtual space. The space is used as a bridge between the virtual world and the real empirical world that focuses on social activities. Connectivity on [sedekahrombongan.com](http://www.sedekahrombongan.com) unites volunteers, audiences, and donors. The interaction encourages [sedekahrombongan.com](http://www.sedekahrombongan.com) to be virtual community of mass-based and to be mass community of network-based. The empowerment point of view [sedekahrombongan.com](http://www.sedekahrombongan.com) pioneers the members not only become active readers and passive observers but also they are required to be active and productive. The process of interaction changes to be action consolidation process to share.

Keywords: *new media, social mobilization, virtual ethnography*

PENDAHULUAN

“Menyampaikan titipan langit tanpa rumit, sulit dan berbelit-belit”, demikian penggalan kalimat di situs www.sedekahrombongan.com. Situs www.sedekahrombongan.com lahir dan hadir ditengah-tengah riuh rendah dunia virtual yang seringkali hanya berhenti pada level penyampaian informasi serta pertemanan virtual imajinatif semata. [Sedekahrombongan.com](http://www.sedekahrombongan.com) juga hadir diantara silang sengkabut pengguna *new media* yang justru menjauhkan antar individu secara fisik. Dimana pengguna menciptakan ruang virtualnya masing-

masing, hidup bersama-sama tetapi sekaligus menciptakan ruangnya sendiri-sendiri.

Situs [sedekahrombongan.com](http://www.sedekahrombongan.com) lahir dan hadir berangkat dari respon audiens virtual pada situs www.saptuari.com. Gerakan ini bermula digagas dan dirintis oleh Saptuari Sugiharto pada 9 Juni 2011. Tidak sedikit audiens merespon gerakan tersebut serta langsung terjun menitipkan sedekahnya kepada mereka yang membutuhkannya seperti panti asuhan bayi, warga-warga yang sakit, para penyandang difabel dan lain sebagainya. Ringkas kalimat, situs [sedekahrombongan.com](http://www.sedekahrombongan.com) mampu mendekatkan

bantuan yang jauh dan sanggup menyalurkan bantuan yang sudah merapat.

Gerakan Sedekah Rombongan mampu menggalang dana sosial mencapai 180 juta rupiah saat awal rintisannya melalui media virtual maupun media sosial. Gerakan pun berlanjut ke twitter dengan menambahkan *hashtag* (#sedekahrombongan) guna mudah dikenali serta mudah terhubung baik sesama audiens, para donatur maupun relawan tim Sedekah Rombongan. Relawan atau kurir yang tergabung dalam gerakan Sedekah Rombongan merupakan relawan murni yang tidak digaji bahkan dana guna keperluan bensin pun ditanggung oleh masing-masing relawan.

Pada masa perkembangannya, pengelola gerakan Sedekah Rombongan mulai memfokuskan pemberian bantuan kepada beberapa pihak yang dinilai berhak untuk mendapatkan diantaranya yaitu: panti asuhan anak cacat, panti asuhan bayi terlantar, panti asuhan yatim piatu, janda-janda tua dhuafa, anak-anak dan orang tua yang sakit dan tidak mampu membiayai pengobatan, biaya sekolah anak yatim dan dhuafa, pondok pesantren dan tempat ibadah yang kekurangan biaya pembangunan serta peralatan ibadah (www.sedekahrombongan.com, 2014).

Secara singkat, inti gerakan Sedekah Rombongan ialah sedekah silang dari yang punya kepada yang belum punya, yang lapang membantu yang sempit serta yang sehat membantu yang sakit. Sebagaimana yang tertulis dalam website Sedekah Rombongan:

“Ini adalah Sedekah Jalanan, ini tentang obat yang belum terbeli, beras dan lauk yang belum terbayar, tentang susu dan makanan bayi yang habis esok hari, juga biaya sekolah yang masih tertunda, juga tentang bangunan panti, pondok, tempat tinggal bersama yang harus ditambah luasnya. Mari terus bergerak dan ikut mengangkatnya bersama-sama! Gak ada perbuatan baik yang sia-sia. Untuk tabungan kelak di kuburan kita semua.“Sayangilah mereka yang ada di bumi, agar engkau dicintai yang ada di langit.”

Situs sedekahrombongan.com sebagai *new media* justru mampu menggalang dana sosial melalui dunia virtual. Tidak hanya itu, sedekahrombongan.com juga merintis pertemanan baik *offline* maupun *online*. Agenda kegiatan tidak sekedar virtual maya tetapi juga diwujudkan dalam dunia empirik nyata.

Situs sedekahrombongan.com ini menarik untuk diteliti lebih jauh, mengingat situs sedekahrombongan.com saat ini telah menggalang dana bantuan sosial yang sangat besar yaitu mencapai 15 miliar rupiah. Lebih dari itu, setiap penggalangan dana sosial dilakukan secara gratis tanpa dipungut biaya. Selain itu, interaksi yang terjadi dalam situs sedekahrombongan.com juga tidak berhenti pada pertemanan virtual maya melainkan berlanjut pada kerja-kerja sosial kemanusiaan di dunia nyata.

Berangkat dari pemaparan masalah diatas, setidaknya terdapat beberapa rumusan masalah yaitu: (1) Bagaimana penggunaan, konektivitas dan kreativitas yang ada di situs www.sedekahrombongan.com? (2) Bagaimana situs sedekahrombongan.com dalam melakukan pemberdayaan (*empowerment*) antara anggota relawan, audiens dan para donaturnya? Penelitian ini memiliki tujuan yaitu: *Pertama*, untuk memahami penggunaan, konektivitas dan kreativitas yang berlangsung pada situs www.sedekahrombongan.com. *Kedua*, untuk mendalami situs www.sedekahrombongan.com dalam melakukan pemberdayaan publik termasuk para relawan, donatur dan audiensnya dalam melaksanakan kerja-kerja sosial kemanusiaan.

Era virtual ditandai dengan adanya peningkatan kecepatan dan percepatan dalam proses informasi dan komunikasi. Ruang virtual berupa internet memungkinkan masyarakat terhubung satu sama lain ke dalam jaringan. Ruang virtual pun menjadi arena atau sarana pertukaran informasi beserta berbagai macam pertukaran lainnya. Pertukaran tersebut meliputi segala bentuk konten media berupa data, teks, suara, gambar, video yang terkombinasi dan terintegrasi serta terdistribusikan secara lintas jaringan (Terry Flew,2004:XVIII).

Ruang virtual lahir dan hadir menjadi semacam ruang sosial. Menurut Henri Lefebvre dalam tulisannya yang berjudul “*The Production of Space*”, ruang sosial merupakan produk sosial yang diproduksi secara sosial oleh pengguna ruang tersebut. Ruang sosial dalam bentuk virtual ini pada muaranya memisahkan dan membedakan antara dua tipikal masyarakat yaitu masyarakat massa (*mass society*) dan masyarakat jaringan (*network society*). Mengenai hal ini Jan Van Dijk merumuskannya secara sederhana sebagaimana pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Masyarakat Massa dan Masyarakat Jaringan (Jan Van Dijk, 2006:33)

Karakteristik	Mass Society	Network Society
Komponen Utama	Kolektivitas (Grup, Organisasi, Komunitas)	Individualitas (terhubung jaringan)
Sentralisasi	Tinggi	Rendah
Jangkauan	Lokal	Global dan Lokal (Glokal)
Tipe Komunitas	Fisik dan Kesatuan	Virtual dan bermacam-macam
Tipe Organisasi	Birokrasi (integrasi vertikal)	Infokrasi (Diferensiasi Horizontal)
Tipe Komunikasi	Face to face	Termediasi

Dalam ruang virtual, selain situs atau website yang dapat menghubungkan lintas jaringan, layanan jejaring sosial juga merupakan salah satu layanan yang berupaya menjembatani interaksi antar individu di dunia virtual maya. Hadirnya situs jejaring sosial ini dilatarbelakangi oleh adanya inisiatif untuk menghubungkan individu-individu dari berbagai belahan dunia (Watkins, S.Craig, 2009:9). Aktor yang terlibat aktif tidak hanya sebatas *sharing* dan mengkonsumsi akan tetapi juga turut serta berinteraksi dan memproduksi baik konten, audiens pertemanan dan lain sebagainya.

Pada *social media* Facebook, Twitter, LinkedIn dan Google+ (berdasarkan kalkulasi ComScore pada November tahun 2011, Facebook dikunjungi 792,999,000 pengunjung, Twitter 167,903,000, LinkedIn 94,823,000 dan Google+ 66,756,000) misalnya, individu dimungkinkan untuk berinteraksi, berbagi informasi, berbagi ilmu dan berbagai macam aktivitas lainnya. Bahkan tidak jarang website maupun situs jejaring sosial yang dapat digunakan untuk menggerakkan audiens dalam agenda-agenda tertentu. Mengenai hal ini telah banyak contoh gerakan-gerakan massif yang menggunakan *new media* sebagai media interaksi sekaligus konsolidasi aksinya. Gerakan “Koin untuk Prita” dan “Save KPK” adalah salah satu contoh dari sekian banyak gerakan yang mendayagunakan *new media*.

Selain biaya yang murah dan memiliki kecepatan dalam penyebaran informasi, keberadaan *new media* juga telah mampu mengubah cara berinteraksi

manusia di seluruh penjuru dunia. Tentu *new media* dalam hal ini tidak hanya tertuang dalam bentuk website melainkan juga dalam bentuk situs jejaring sosial.

Sebuah literatur *review* yang berjudul “*The Benefit of Social Networking Services*” tertulis beberapa manfaat layanan jejaring sosial diantaranya yaitu, konektivitas, interaktivitas dan kreativitas (*connected and creativity*), sebagai sarana ekspresi diri (*self expression*), memperkuat hubungan interpersonal (*strengthening interpersonal relationship*), menumbuhkan rasa memiliki dan identitas kolektif (*sense of belonging & collective identity*), terakhir melibatkan masyarakat sipil dan partisipasi politik (*civic engagement & political participation*), (Jane Burns, Philippa Collin et.al, 2013:12-18).

Mengenai layanan jejaring sosial ini, Jane Burns menyusun tiga poin pada risetnya mengenai layanan jejaring sosial yaitu: *safe and supportive, connected and creative* dan *empowerment* (Jane Burns, Philippa Collin et.al, 2013:3). Sejalan dengan itu, tulisan ini mengadopsi serta memodifikasi literatur *review* tersebut menjadi tiga poin; *pertama*, penggunaan (*uses*), *kedua*, konektivitas dan kreativitas (*connected & creativity*), *ketiga*, pemberdayaan (*empowerment*).

Uses, mengeksplorasi tentang penggunaan dan pemanfaatan *new media* untuk mengkomunikasikan dan mempromosikan gerakan dan kerja-kerja sosial kemanusiaan Sedekah Rombongan. Kemudian *connected and creativity*, mengurai konektivitas, dan kreativitas aktor yang terlibat didalamnya. Terakhir *empowerment*, menjabarkan tentang bagaimana situs sedekahrombongan.com menjadi bagian pemberdayaan masyarakat dalam kegiatan sosial kemanusiaan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berupaya menggali lebih dalam terkait objek yang diteliti. Guna menganalisis interaksi dan pemberdayaan dalam situs www.sedekah-rombongan.com digunakan etnografi virtual. Metode etnografi virtual digunakan untuk menyesuaikan dengan permasalahan utama dalam penelitian ini yang berhubungan dengan dunia virtual yang juga melibatkan komunikasi dan relasi-relasi sosial lintas batas ruang dan waktu.

Virtual ethnography can exploit mobility to explore the making of spaces and times, and

the relationships between them. The mobility of this ethnography across the different social spaces of newsgroups highlighted the ways in which these spaces were sustained in the interactions of participants (Christine Hine, 2000:116).

Metode etnografi virtual merupakan pendekatan yang berupaya mengeksplorasi lebih dalam tentang interaksi objek yang terjadi di dunia virtual sebagaimana yang dipaparkan oleh Christine Hine dalam bukunya yang berjudul *Virtual Ethnography*. Dengan menggunakan metode etnografi virtual, memungkinkan tergalinya data dan fakta tentang fenomena komunikasi yang terjadi di ruang virtual khususnya pada situs Sedekah Rombongan.com. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dirintis berdasarkan metode etnografi virtual yaitu observasi *online*, dokumen dan kajian literatur.

Metode observasi membuat peneliti secara bebas dapat menggali sedalam-dalamnya sesuai dengan pengetahuan tentang objek yang diteliti (Norman K. Denzin & Yvonna S. Lincoln, 2000:530). Selain itu, observasi lebih memiliki fleksibilitas dalam membingkai gagasan ke dalam realitas. Observasi jika digabungkan dengan metode lain, akan menghasilkan temuan-temuan yang mendalam dan memiliki cakupan yang lebih luas sehingga dapat mengukuhkan konsistensi dan validitas temuan (Norman K. Denzin & Yvonna S. Lincoln, 2000:530)

Metode analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan permasalahan utama yang bersentuhan langsung dengan dunia virtual, interaktivitas, konektivitas, termasuk melibatkan sistem komunikasi dan relasi-relasi sosial dengan lintas batas ruang dan waktu. Analisis data tidak dilakukan setelah penelitian berakhir melainkan dilakukan pada saat penelitian berlangsung, termasuk pada saat proses pengumpulan data serta pada saat interaksi antara peneliti dengan permasalahan yang diteliti. Analisis data pada saat penelitian berlangsung dapat memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan langsung dengan objek yang diteliti. Dengan demikian akan dapat memperkaya hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Situs *sedekahrombongan.com* lahir tidak sebatas menghadirkan pertemanan virtual dengan *update* status, *upload* foto serta video sebagaimana situs-situs lain pada umumnya. Lebih dari itu, gerakan Sedekah

Rombongan menjadi salah satu contoh tentang penggunaan *new media* untuk kerja-kerja sosial kemanusiaan seperti membantu panti asuhan, janda-janda tua dhuafa, membantu biaya pengobatan dan lain sebagainya. Termasuk membantu korban erupsi Gunung Sinabung dan Gunung Kelud beberapa waktu yang lalu. Melalui konsolidasi virtual, bantuan datang dari berbagai kalangan. Media virtual sebagai jembatan utama.

Sedekah Rombongan: Konektivitas & Kreativitas Gerakan

Media penghubung yang digunakan oleh tim Sedekah Rombongan dalam perkembangannya menjadi lebih variatif dan interaktif seperti Facebook dan Twitter. Begitu pula dengan jumlah audiens yang terlibat didalamnya. Jumlah *follower* Sedekah Rombongan misalnya, telah mencapai 26.592 dengan total *tweet* 26.152, (Twitter Sedekah Rombongan, 2014). Dengan jumlah *follower* yang cukup besar dan tersebar di berbagai penjuru wilayah, gerakan Sedekah Rombongan mampu mengoptimalkan *new media* baik website maupun situs jejaring sosial sebagai jembatan untuk konsolidasi kerja-kerja sosial di dunia empirik nyata. Gambar 1 dan 2 adalah visualisasi website dan twitter Sedekah Rombongan.



Gambar 1 Visualisasi Website Sedekah Rombongan

Kerja-kerja sosial penyampaian bantuan dalam situs Sedekah Rombongan dijumpai oleh sebuah ruang yang disebut dengan ruang virtual. Ruang virtual dibentuk menjadi semacam ruang sosial yang menurut Henri Lefebvre merupakan produk sosial dan diproduksi secara sosial oleh pengguna ruang. Ruang sosial berupa ruang virtual yang dirintis oleh situs *www.sedekahrombongan.com* kemudian terkoneksi ke dalam sebuah jaringan virtual. Karena itu,

sedekahrombongan.com dapat secara cepat guna mediasi ulang (*remediation*) antara realitas empirik dengan realitas virtual terlebih dijumpai oleh perantara digital. Hal ini sejalan dengan Jay David Bolter & Richard Grusin yang berpendapat bahwa proses remediasi akan lebih agresif lewat perantara digital dalam hal ini ruang virtual (Jay David Bolter & Richard Grusin, 2000:46). Singkat kata, ruang virtual memediasi sekaligus menjembatani antara dunia empirik nyata dengan dunia virtual maya.



Gambar 2 Visualisasi Akun Twitter “Sedekah Rombongan”

Dunia virtual yang dibangun pada situs Sedekah Rombongan tidak berhenti hanya semata-mata menjadi dunia virtual, akan tetapi berangkat dan kembali kepada dunia empirik sebagai titik acuannya. Hal ini terlihat pada setiap agenda-agenda para anggota dan relawan Sedekah Rombongan. Dimana setiap proses penyampaian sumbangan dari para donatur bermula dari dua wilayah sekaligus yaitu wilayah virtual dan wilayah empirik.

Gerakan di dunia virtual tidak hanya berhenti pada dunia maya semata melainkan bermula pada dunia empirik nyata sebagai titik acuan pelaksanaan penyampaian bantuan-bantuan sosialnya. Pada titik ini ada semacam “pingpong” realitas yang bersifat dialektis dan dinamis. Melalui ruang virtual, situs www.sedekahrombongan.com membentuk ruang sosial sekaligus berperan sebagai jembatan antara dunia virtual maya dan dunia empirik nyata. Dengan demikian berbagai macam bala bantuan dari penjuru daerah dapat tersalurkan dengan cepat dan tepat berdasarkan kebutuhan.

Aktor-aktor dalam gerakan Sedekah Rombongan selain menjalin relasi dalam dunia virtual, juga berinteraksi dalam dunia empirik nyata. Lebih dari itu,

konektivitas para aktor dalam Sedekah Rombongan tidak hanya berhenti sebagai konsumen informasi atau konsumen konten media, melainkan juga menjadi produsen konten khususnya pada sosial media milik Sedekah Rombongan. Hal ini sejalan dengan pendapat Jay David Bolter yang mengatakan bahwa dalam dunia virtual, pengguna dapat menciptakan, mendistribusikan konten. Dengan kata lain pengguna tidak hanya menjadi pengkonsumsi konten melainkan juga dapat menjadi produsen konten.

Konektivitas antara relawan, donatur dan audiens yang dimediasi oleh media virtual membuka pintu-pintu informasi tentang warga-warga yang membutuhkan bantuan secara finansial. Aktor-aktor Sedekah Rombongan baik situs maupun *social media* milik Sedekah Rombongan saling merespon berbagai informasi yang berkaitan langsung dengan fokus gerakan. Salah satu contoh interaksi audiens dengan relawan Sedekah Rombongan yaitu informasi dari salah satu audiens Sedekah Rombongan dengan Ibu Syarifah, penderita penyakit kantung kandung empedu yang harus segera dioperasi. Dalam dialog singkatnya di situs sedekahrombongan.com, audiens menyampaikan informasi kondisi keluarga serta penyakit yang dideritanya. Tim Sedekah Rombongan kemudian merespon informasi tersebut kepada kurir terdekat untuk menkonfirmasi informasi yang didapat. Setelah terkonfirmasi, relawan atau kurir akan menyampaikan bantuannya dalam bentuk sumbangan dana. Langsung ke tempat warga yang membutuhkan.

Perputaran informasi yang ada di dalam situs dan media sosial Sedekah Rombongan ini memberikan efek bola salju tidak hanya bagi audiens dan relawan akan tetapi juga mendorong para donatur lainnya untuk bergabung ke dalam kerja-kerja sosial Sedekah Rombongan. Pada muaranya, pertukaran informasi-informasi tersebut semakin memperbesar aktor untuk berpartisipasi aktif di dalam gerakan-gerakan sosial Sedekah Rombongan. Kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh sedekahrombongan.com ditunjukkan pada Gambar 3 dan Gambar 4.

Partisipasi para relawan atau kurir dalam Sedekah Rombongan terdiri dari berbagai macam elemen mulai dari pengusaha, pekerja di instansi atau perusahaan, hingga mahasiswa. Semua relawan baik tua maupun muda, tergabung ke dalam tim yang dikelompokkan ke dalam rombongan. Dalam satu rombongan, terdapat beberapa kurir yang secara sukarela mengantarkan bantuan kepada warga-warga yang membutuhkan. Kurir atau relawan yang terlibat selain

terhubung secara fisik nyata, juga terhubung secara virtual maya.



Gambar 3 Iring-iringan Bantuan Sedekah Rombongan pada Erupsi Gunung Kelud di Malang dan Kediri (Sumber:Twitter @SRBergerak)



Gambar 4 Kurir (Relawan) Menyampaikan Bantuan kepada Warga (Sumber : Twitter @SRBergerak).

Bantuan-bantuan yang telah disampaikan dalam satu sesi rombongan, didokumentasikan dalam bentuk foto dengan menyertakan jumlah bantuan yang disampaikan. Dokumentasi fisik tersebut kemudian dimasukkan ke dalam ruang virtual. Selain dapat dijadikan laporan pertanggungjawaban dalam pengelolaan dana, juga dapat mendorong lahir dan hadirnya relawan baru serta para donatur-donatur baru untuk terlibat ke dalam kegiatan-kegiatan sosial Sedekah Rombongan. Keduanya secara serentak masuk ke dalam ruang virtual sekaligus terlibat aktif dalam kebersamaan dibidang sosial kemanusiaan.

Kebersamaan dalam gerakan di ruang virtual maupun di dunia empirik dalam sedekahrombongan.com pada muaranya menumbuhkan serta memperkuat identitas kolektif baik antar sesama

relawan maupun antar sesama donatur. Meskipun identitas yang hadir hanya menjadi identitas yang cair, namun setidaknya identitas kolektif yang dirintis tidak semata-mata hidup di dunia maya berbasis jaringan (*network society*) akan tetapi hidup tumbuh dan berkembang di tengah-tengah masyarakat massa (*mass society*).

Meminjam kacamata Jan Van Dijk tentang komponen masyarakat jaringan, dalam Sedekah Rombongan selain mengoptimalkan individu yang terhubung secara jaringan juga mengutamakan kolektivitas grup berbentuk tim atau rombongan. Konektivitas individu dan kelompok pada situs sedekahrombongan.com dipermudah dengan penggunaan *smartphone* oleh para kurir atau relawan, termasuk para audiens serta para donatur.

Mengenai daya jangkau, sedekahrombongan.com merintis interaksi secara global berbasis jaringan. Dalam aksinya tim Sedekah Rombongan terjun memberikan bantuan secara lokal. Lokal dalam arti bahwa setiap bantuan yang diberikan Sedekah Rombongan berdasarkan basis-basis kurir atau relawan yang ada pada masing-masing daerah. Selanjutnya mengenai tipe komunitas dan tipe komunikasi. Tipe komunitas sedekahrombongan.com selain bertipe komunitas virtual berupa pertemuan virtual, juga mengutamakan pertemuan fisik nyata sebagaimana ciri khas masyarakat massa pada umumnya.

Situs sedekahrombongan.com selain menjadi komunitas virtual, juga sekaligus menjadi komunitas secara fisik nyata. Dari sisi tipe komunikasi, setidaknya terdapat dua tipe komunikasi dalam situs sedekahrombongan.com yaitu tipe komunikasi yang termediasi secara virtual dan tipe komunikasi tatap muka (*face to face*) di dunia empirik nyata.

Sedekah Rombongan: dari Jejaring Interaksi ke Jejaring Berbagi

Situs sedekahrombongan.com selain menjadi jembatan interaksi juga sebagai sarana konsolidasi aksi. Berbeda dengan kebanyakan situs lainnya, sedekahrombongan.com tidak sebatas menyediakan wadah informasi melainkan mengajak audiens mengakses untuk bergerak membantu sesama baik sebagai kurir atau relawan maupun sebagai donatur.

Penggunaan media virtual sebagai sarana komunikasi dan informasi membuat sedekahrombongan.com memiliki jaringan di berbagai kota di daerah. Namun demikian, terhubungnya

individu-individu ke dalam sebuah jaringan komunikasi virtual di dalam sedekahrombongan.com tidak menjadikannya hanya sebatas komunitas imajiner yang hidup dalam kepulan asap imajinatif dalam jagat virtual. Lebih dari itu, individu yang terlibat di dalamnya justru menjadi semacam komunitas ril, secara virtual juga secara dunia nyata. Tentu hal ini berkat teknologi, dimana komunitas yang berbasis teknologi lahir dan hadir bersama-sama secara fisik dan virtual. Sebagaimana ungkapan Sherry Turkle berikut:

Technology is playing in creation of a new social. I have observed and participated in settings, physical and virtual, where people and computers come together (Sherry Turkle, 1996:22).

Teknologi virtual dalam hal ini *new media* membuka ruang interaksi sekaligus mendorong keterlibatan aktif pengguna dalam kegiatan-kegiatan sosial Sedekah Rombongan. Pada situs Sedekah Rombongan, audiens pengakses tidak sekedar diajak untuk menjadi pengamat pasif dan pembaca aktif. Lebih jauh dari itu, audiens pengakses sedekahrombongan.com diajak untuk terlibat aktif baik sebagai relawan maupun donatur.

Menjadi relawan Sedekah Rombongan adalah hak siapa saja, cukup dengan mengabari kami di email-email kami secara pribadi atau hubungi nomor handphone kami, anda sudah menjadi relawan (Twitter @SRBergerak, 2013).

Keterlibatan para donatur yang dijumpai oleh teknologi virtual, secara perlahan menjadi semacam efek bola salju bagi audiens-audiens lainnya. Keterlibatan aktif dari berbagai elemen dalam sedekahrombongan.com pada muaranya selain memperkuat hubungan interpersonal juga menumbuhkembangkan hubungan emosional yang produktif. Bantuan-bantuan sosial pun mengalir kepada warga yang membutuhkan.

KESIMPULAN

Kajian mengenai mobilisasi sosial dalam situs Sedekah Rombongan dapat disimpulkan menjadi tiga poin utama. *Pertama*, dari sisi penggunaan (*uses*). Melalui teknologi virtual, situs sedekahrombongan.com merintis sebuah ruang sosial berupa ruang virtual. Ruang tersebut digunakan sebagai jembatan penghubung antara dunia virtual maya dan

dunia empirik nyata dengan tujuan untuk kegiatan sosial khususnya membantu kaum dhuafa, masyarakat miskin, warga-warga penderita penyakit, korban bencana alam, dan lain sebagainya.

Kedua, dari sisi konektivitas dan kreativitas. Antara relawan, audiens dan para donatur disatu sisi mengandalkan kekuatan masing-masing individu yang terkoneksi secara jaringan, disisi yang lain bergerak secara massa dan kolektif. Antara relawan, audiens maupun para donatur bertemu dalam dua bentuk, fisik sekaligus virtual. Singkat kata, aktor-aktor dalam sedekahrombongan.com saling terhubung secara individual berbasis jaringan namun bergerak secara massa dan kolektif. Virtual sekaligus fisik, maya sekaligus nyata.

Interaksi fisik dan gerakan kolektif para aktor dalam gerakan Sedekah Rombongan menjadikannya masuk ke dalam kategori masyarakat massa (*mass society*). Namun, interaksi virtualnya mengantarkan para aktor Sedekah Rombongan masuk ke dalam masyarakat jaringan (*network society*). Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa komunitas yang berada dalam gerakan Sedekah Rombongan merupakan komunitas virtual yang berbasis massa sekaligus komunitas massa yang berbasis jaringan. Aktor-aktor dalam gerakan Sedekah Rombongan tidak berhenti pada sebatas komunitas virtual yang hanya mengkonsumsi informasi melainkan aktif dan kreatif menjembatani kegiatan-kegiatan sosial kemanusiaan.

Ketiga, dari sisi pemberdayaan (*empowerment*). Gerakan Sedekah Rombongan merintis ruang untuk para pengakses tidak hanya menjadi pembaca aktif dan pengamat pasif melainkan juga mendorong pengakses informasi untuk terlibat aktif dalam gerakan-gerakan sosial kemanusiaan yang diadakan oleh Sedekah Rombongan. Pemberdayaan dalam gerakan Sedekah Rombongan dimulai dari bawah ke atas (*bottom up*). Artinya, para aktor baik relawan dan audiens pengakses merintis gerakan dengan berpijak pada keluh kesah dari masyarakat *grassroot* atau masyarakat bawah. Setelah itu, para tim yang berada pada pusat pengelolaan situs sedekahrombongan.com beserta para donatur turun untuk memberikan bantuan baik secara langsung maupun secara tidak langsung dengan bantuan para kurir atau relawan.

Keterlibatan aktif dan kerja-kerja kreatif para tim relawan, audiens, serta para donatur secara tidak langsung memperkuat hubungan interpersonal baik di dalam maupun diluar gerakan Sedekah Rombongan. Pada muaranya, intensitas interaksi itu menumbuhkan

kegiatan-kegiatan yang positif dan produktif. Gerakan Sedekah Rombongan tidak berhenti pada interaksi di dunia virtual maya melainkan berlanjut ke dalam gerakan di dunia empirik nyata. Sedekah Rombongan tidak sekedar mengajak para aktor yang terlibat untuk dapat *live on the screen*, akan tetapi juga dituntut untuk *live in the real team*. Oleh gerakan Sedekah Rombongan, proses komunikasi dan interaksi di dalam *new media* dapat dikonversi menjadi proses konsolidasi aksi, sebuah aksi untuk berbagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses penelitian ini, penulis mendapat banyak bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, ucapan terima kasih diberikan kepada kolega-kolega di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Yogyakarta serta teman-teman di jurusan Ilmu Komunikasi dan Kajian Budaya & Media Universitas Gadjah Mada yang telah memberikan wacana dan cakrawala keilmuan khususnya di bidang komunikasi. Selanjutnya terima kasih juga diberikan kepada tim Sedekah Rombongan beserta para audiens dan para donatur yang telah menyajikan banyak data dan informasi yang berkaitan

dengan penelitian ini. Serta semua pihak yang telah mendukung dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Burns Jane, Collin Philippa.(2009). *The Benefit of Sosial Networking Services*. Sydney, Literatur Review.12-18
- David Bolter Jay & Grusin Richard.(2000). *Remediation; Understanding Media*. USA: MIT Press.46
- Denzin Norman K & S.Lincoln Yvonna. (2000). *Handbook of Qualitative Research*, California: Sage Publications.530
- Flew Terry.(2004). *New Media An Introduction*. United Kingdom: Oxford University Press.xviii
- Hine Christine.(2000). *Virtual Etnography*. Sage Publications: London.116
- Turkle Sherry. (1995), *Life on the Screen*, London: Orion Publishing.22
- Van Dijk Jan.(2006). *The Network Society*. London: Sage Publication.33
- Watkins, S.Craig.(2009). *The Young and the Digital: What the Migration to Social Network Sites, Games, and Anytime, Anywhere Media Means for Our Future*. United Kingdom: Beacon Press.9
- Sedekah Rombongan. www.sedekahrombongan.com diakses 3 Januari 2014
- Twitter. <https://twitter.com/@SRBergerak> diakses 19 Februari 2014.