

## **MEDIA BARU DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT : STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PENGGUNAAN MEDIA BARU PADA JALIN MERAPI**

Didik Haryadi Santoso

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Jalan Wates Km.10, Argomulyo, Sedayu, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. 55753. Indonesia

Email: didikharyadi.s@gmail.com

### **Abstrak**

Erupsi gunung berapi melahirkan banyak penelitian tentang komunikasi, teknologi informasi dan komunikasi serta manajemen kebencanaan. Berbeda dengan penelitian sebelum-sebelumnya, penelitian ini berfokus pada penggunaan media baru. Menarik untuk dikaji mengingat tidak banyak penelitian tentang kebencanaan yang melihat dari sisi penggunaan media baru. Bagaimana penggunaan media baru, konektivitas dan kreativitas pada jalin merapi? Bagaimana pemberdayaan masyarakat pada jalin merapi?. Dua pertanyaan tersebut menjadi pertanyaan dalam penelitian inti. Inti pembahasan terbagi menjadi dua; (1) Konektivitas & Kreativitas, (2) Pemberdayaan masyarakat. Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi virtual C.Hine dengan melihat komunikasi dan relasi antar aktor pada ruang virtual. Penelitian ini menemukan bahwa, *pertama*, secara konektivitas & kreativitas. Melalui media baru, jalin merapi menjembatani ruang sosial kedalam ruang virtual. Ruang virtual tersebut digunakan untuk mendapatkan massa dan dana, yang berguna dalam membantu erupsi merapi dan pasca erupsi. Konektivitas pada jalin merapi turut mempertemukan antara donatur, relawan dan masyarakat yang terkena dampak erupsi. Interaktivitas media baru pada erupsi merapi 2010 mendorong lahirnya komunitas virtual yang berbasis massa, sekaligus menggerakkan massa berbasis jaringan. *Kedua*, dari sisi pemberdayaan masyarakat. Jalin merapi membentuk para anggota, relawan dan donatur tidak menjadi pengguna pasif melainkan dituntut terlibat aktif dan produktif saat erupsi merapi. Model pemberdayaan jalin merapi yaitu *bottom up* dan *top down*. Interaksi jaringan pada jalin merapi berubah menjadi konsolidasi aksi. Aksi kemanusiaan pada saat erupsi hingga *recovery*. Temuan ini memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan tentang bagaimana optimalisasi penggunaan media baru pada penanganan bencana alam di Indonesia.

**Kata Kunci** : *Media Baru, Pemberdayaan, Komunitas Virtual.*

## **NEW MEDIA AND COMMUNITY EMPOWERMENT: STUDY OF VIRTUAL ETHNOGRAPHY ON JALIN MERAPI**

### **Abstract**

The volcanic eruption resulting in a lot of research on communication, information and communication technology and disaster management. In contrast to prior research, this study focuses on the use of new media. This is interesting to review as there is not much research about disaster that sees the use of new media. How is the use of new media, connectivity and creativity in interwoven Merapi? How is the community empowerment in jalin Merapi ?. These two questions become questions in core research. The core of the discussion is divided into two; (1) Connectivity & Creativity, (2) Community empowerment. This study uses a virtual ethnography approach

C.Hine by looking at the communication and relationships between actors in the virtual space. This study found that, first, in connectivity & creativity. Through new media, jalin merapi bridge social space into virtual space. The virtual space is used to gain mass and funds, which are useful in assisting eruption of merapi and post-eruption. Connectivity at the jalin merapi bring together between donors, volunteers and communities affected by the eruption. New media interactivity at the 2010 Merapi eruption encourages the birth of a mass-based virtual community, as well as mobilizing network-based masses. Second, in terms of community empowerment. Merapi forming members, volunteers and donors do not become passive users but are required to be actively involved and productive during the eruption of Merapi. The empowerment model of Merapi is the bottom up and top down. The interaction of the network at jalin merapi turns into consolidation of action. Humanitarian action during eruption to recovery. These findings contribute to the knowledge of how to optimize the use of new media in the handling of natural disasters in Indonesia.

**Keywords :** *New media Empowerment, Virtual community*

## Pendahuluan

Erupsi gunung merapi pada tahun 2010 merupakan salah satu erupsi yang besar dalam sejarah gunung merapi di Yogyakarta. Tercatat sebanyak 24.286 orang dan korban meninggal mencapai 277 orang pada erupsi merapi tahun 2010 ([www.slemankab.go.id](http://www.slemankab.go.id). Diakses pada tanggal 09 Januari 2014). Angka tersebut tidak termasuk pengungsi dan korban yang berada di luar kota Yogyakarta seperti, Klaten, Magelang dan Boyolali. Ketiga daerah tersebut juga terkena dampak erupsi merapi.

Penelitian tentang komunikasi, teknologi informasi dan komunikasi serta manajemen kebencanaan telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Puji Lestari dan tim dengan judul "*menejemen komunikasi bencana merapi 2010 pada saat tanggap darurat*". Penelitian

tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengevaluasi menejemen komunikasi bencana pada saat erupsi merapi tahun 2010. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menejemen komunikasi bencana telah berjalan cukup baik dengan ditandai adanya rencana kontigensi, pengorganisasian lintas badan nasional, pemerintah daerah serta komunitas-komunitas dan masyarakat (Lestari, 2012:172). Penelitian lainnya yang memiliki fokus pada komunikasi dan menejemen bencana, telah ditulis dengan penulis yang sama dengan judul "*komunikasi lingkungan untuk mitigasi bencana erupsi gunung sinabung*" (Lestari, 2016:56). Penelitian tersebut bertujuan untuk menemukan model komunikasi lingkungan untuk mitigasi bencana gunung sinabung pada tahun 2010 di Karo Sumatra Utara. Temuan penelitian tersebut yaitu berupa model komunikasi lingkungan guna mitigasi bencana yang mendukung sistem peringatan dini gunung sinabung, Karo Sumatra Utara.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, Damayanti Wardyaningrum meneliti tentang bagaimana modal sosial inklusif dalam jaringan komunikasi bencana. Dalam penelitiannya, ia menemukan bahwa terdapat empat modal sosial inklusif pada saat erupsi Merapi 2010 yaitu relasi dengan para relawan bencana, relasi dengan pemerintah daerah maupun propinsi, relasi dengan lembaga swadaya masyarakat dan relasi tradisional dengan keraton Yogyakarta (Wardyaningrum, 2016:33)

Di luar negeri, penelitian serupa pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya yaitu Sherri L. Condon dengan judul *Communication Media Use in Emergency Response Management*. Penelitian tersebut berfokus pada bagaimana penggunaan media komunikasi pada saat terjadi gawat darurat. Temuan dalam penelitian itu menunjukkan bahwa pada saat terjadi kondisi gawat darurat, berbagai elemen dalam tim menggunakan pesan singkat, telepon dan beberapa telah menggunakan *emergency*

*web portal* atau portal website (Condon, 2014: 687). Namun demikian, Sherri L. Condon memberikan catatan khusus agar peneliti selanjutnya untuk melihat seberapa efektif dalam menggunakan sumber daya komunikasi yang telah tersedia.

Selain Sherri L. Condon, terdapat peneliti lain yang berfokus pada bagaimana pengguna layanan jejaring sosial atau diistilahkan dengan *social network services* telah diteliti oleh Ali Eksi dari Attaruk University. Penelitian tersebut meneliti tentang penggunaan layanan jejaring sosial oleh para medis pada saat terjadi gempa bumi. Penelitian tersebut menemukan bahwa 66,5% staf *emergency* menggunakan layanan jejaring sosial untuk mendapatkan informasi sebelum bergerak ke lokasi bencana. Kemudian, sebanyak 69,4% partisipan akan melakukan *share* informasi setelah mereka terjun langsung ke lokasi kejadian (Eksi, 2014:58). Hal ini guna mengurangi resiko negatif dalam menyebarkan informasi-informasi pada saat terjadi gempa bumi.

Sampai disini, penelitian yang menggunakan *new media* atau media baru memang jarang diteliti oleh kalangan akademisi, terutama akademisi didalam negeri. Penelitian yang telah ada justru pada teknologi *mobile* namun penelitian tersebut tidak untuk mitigasi bencana melainkan pada integrasi pariwisata berbasis *mobile*. Penelitian tersebut dilakukan oleh Ketut Agustini dan kawan kawan dengan fokus penelitian pada tingkat penerimaan dan penggunaan teknologi komunikasi khususnya teknologi *mobile* guna penerapan sistem integrasi pariwisata berbasis *mobile*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan sistem integrasi pariwisata berbasis *mobile* memiliki dua faktor utama yang cukup berpengaruh yaitu faktor persepsi manfaat dan faktor kemudahan penggunaan. (Agustini dkk, 2012:300).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan

oleh Didik Haryadi Santoso beserta tim yang berjudul pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada erupsi merapi tahun 2010 di Yogyakarta. Penelitian yang dilakukan oleh Didik HS dan tim lebih berfokus pada teknologi informasi dan komunikasi yang lebih umum dalam penanganan erupsi merapi. Sedangkan penelitian tentang media baru belum mendapatkan porsi yang lebih dalam untuk dikaji. Penelitian tersebut melihat tiga dimensi sekaligus diantaranya (1) Kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), (2) Persepsi kemanfaatan (*perceive of usefulness*). (3) Pemakaian aktual (*actual usage*). (Santoso, 2014: 181). Berbeda dengan penelitian diatas, penelitian ini lebih berfokus bagaimana penggunaan media baru, bagaimana interaktivitas dan konektivitas yang terhubung pada saat erupsi dan pasca erupsi. Selain itu penelitian ini juga mencoba mengkaji lebih dalam tentang bagaimana pemberdayaan masyarakat pada jalin merapi. Dengan melihat titik perbedaan tersebut, maka penelitian ini penting untuk dikaji mengingat belum banyak penelitian-penelitian yang berfokus pada penggunaan media baru saat penanganan erupsi dan atau pasca erupsi gunung api.

Kembali pada persoalan utama tentang komunikasi dan erupsi merapi. Pada erupsi merapi tahun 2010, banyak pihak yang terlibat dalam proses evakuasi dan *recovery* pasca erupsi. Selain pengelola negara, komunitas-komunitas dan warga masyarakat juga ikut terjun membantu evakuasi hingga *recovery*. Pada saat erupsi terjadi, masyarakat dan para komunitas lereng merapi menggunakan media baru sebagai salah satu alat komunikasi, koordinasi dan konsolidasi. Penelitian ini memilih jalinmerapi.net dengan pertimbangan bahwa jalin merapi cenderung memiliki peran yang sangat strategis pada saat erupsi merapi hingga pasca erupsi. Hal ini dapat dilihat dari sisi relawan yang terlibat, jumlah bantuan yang

disalurkan.

Jaringan informasi lingkaran merapi atau yang biasa disebut jalin merapi, merupakan tempat bagi masyarakat dan komunitas lereng merapi. Di jalin merapi, tersedia data dan informasi penting tentang situasi gunung merapi. Termasuk data relawan, data pengungsi dan data kebutuhan warga saat erupsi merapi. Jalin merapi didukung oleh CRI (*COMBINE Resource Institution*), sebuah lembaga non profit yang berfokus pada pemberdayaan masyarakat dan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Jaringan tersebut telah dirintis sejak tahun 2016 atas inisiatif bersama oleh tiga radio komunitas di Kemalang, Klaten (Lintas Merapi FM), Selo, Boyolali (MMC FM), dan Dukun, Magelang (K FM) ([www.jalinmerapi.net](http://www.jalinmerapi.net), diakses pada tanggal 27 April 2018).

Dipilihnya jalin merapi sebagai objek dari penelitian ini dengan pertimbangan bahwa jalin merapi merupakan salah satu organisasi yang menyediakan informasi dan komunikasi saat terjadi erupsi merapi. Fokus penelitian ini adalah penggunaan media baru. Selain itu, penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya dengan judul "*Utilization of Information & Communication Technology in Merapi Eruption 2010 in Sleman Yogyakarta*" telah terbit pada jurnal PEKOMMAS, jurnal milik Kementerian Komunikasi dan Informatika, Republik Indonesia. Pada penelitian tersebut, objek penelitian difokuskan pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi secara keseluruhan. Artinya semua yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi seperti *handphone*, *handytalky* dan lain sebagainya, dibahas secara keseluruhan.

Fokus penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media baru jalin merapi secara lebih mendalam saat terjadi erupsi merapi serta pasca erupsi. Penelitian ini penting untuk dikaji lebih dalam, mengingat era informasi dan

penggunaan teknologi digital semakin kuat di masyarakat. Selain itu, erupsi, banjir lahar dingin masih sangat berpotensi untuk terulang, bukan karena bencana alam, akan tetapi merupakan fenomena dan keharusan alam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa pertanyaan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini. *Pertama* bagaimana penggunaan, konektivitas dan kreativitas yang ada di jalin merapi.net? *Kedua*, bagaimana jalin merapi dalam melakukan pemberdayaan masyarakat pada saat terjadi erupsi dan pasca erupsi merapi? Penelitian ini bertujuan untuk: *Pertama*, guna memahami tentang bagaimana penggunaan media baru, konektivitas dan kreativitas pada jalinmerapi.net. *Kedua*, untuk mengetahui lebih dalam tentang bagaimana jalin merapi dalam upaya pemberdayaan masyarakat melalui media baru.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan komunikasi, khususnya pada kajian *new media & cyberculture*. Selain itu, melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran bersama, baik para akademisi, pengelola negara, relawan, atau masyarakat pada umumnya. Dengan demikian, penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua, mengingat Indonesia merupakan salah satu negara dengan peristiwa alam yang beragam, mulai dari erupsi gunung berapi, banjir, badai, angin puting beliung, tanah longsor dan lain sebagainya.

## Media Baru & Remediasi Digital

Kehadiran media baru tidak hanya mengubah cara orang dalam berkomunikasi dan berinteraksi, melainkan juga mengubah kecepatan dan proses penyebaran informasi, lintas ruang dan waktu. media baru, sebagaimana menurut pendapat Van Dijk, merupakan saluran yang terintegrasi, interaktif sekaligus menggunakan kode-kode digital (Dijk,1999:23). Bagi Terry

Flew, media baru terdiri dari *convergence*, *digital networking*, *interactivity*, *many to many communication* (Flew,2002:9). Konvergensi merujuk pada perubahan bentuk media, konten, proses produksi konten serta tentang bagaimana konten tersebut didistribusikan dan dikonsumsi. Semua proses tersebut, yaitu produksi, distribusi dan konsumsi, terjadi pada jaringan digital, dengan tingkat interaktivitas yang tinggi, meskipun dengan kontrol yang sangat rendah. Selain berjejaring dan memiliki interaktivitas yang tinggi, media baru juga menggeser *one to one communication* menjadi *many to many communication* dan atau, *many to one to many communication*.

Dalam media baru, perubahan itu tidak hanya terjadi pada media saja, namun, tipe dan bentuk masyarakat juga ikut berubah. Perubahan dan pergeseran tersebut meliputi perubahan dari masyarakat massa menuju masyarakat jaringan. Van Dijk merumuskan perbedaan antara masyarakat massa dan masyarakat jaringan kedalam beberapa bentuk dimensi. Secara tipe komunikasi, masyarakat massa yang mengandalkan komunikasi *face to face* berubah menjadi komunikasi yang termediasi. Demikian pula halnya dengan tipe organisasi dan tipe komunitas yang terbentuk. Pada masyarakat massa, tipe organisasi cenderung birokratis dengan tipe komunitas yang berbentuk fisik dan kesatuan. Sedangkan pada masyarakat jaringan, tipe organisasi bergeser bentuk menjadi *infocracy*, dengan tipe komunitas yang bersifat virtual. (Dijk,2006:33). Dari sisi jangkauan, tipe masyarakat massa terbatas ruang dan waktu, sedangkan masyarakat jaringan cenderung luas dan global.

Selain itu, media baru mendorong lahirnya realitas baru, yaitu realitas virtual. Didalam realitas virtual, seringkali memodifikasi, melampaui atau melebihi realitas empirik. Namun demikian, dengan adanya media baru, kedua realitas tersebut

dapat dijumpai, tentu karena adanya proses re-mediiasi digital. Teknologi digital, dalam pemikiran Jay David Bolter dan Richard Grusin, dapat melakukan re-mediiasi. Bagi kedua peneliti tersebut, proses *remediation* menjadi lebih massif dan agresif berkat adanya perantara digital. (Bolter & Grusin,2000:46). Sebagai contoh, gerakan save KPK, koin untuk prita, gerakan 212 di Jakarta, merupakan beberapa contoh bagaimana perangkat digital (media baru) memainkan peranan yang sangat penting. *New media remediation* tersebut memungkinkan terjadinya mobilisasi massa, dari massa empirik menuju massa virtual, dan begitu juga sebaliknya.

Penelitian ini tidak hanya melihat bagaimana proses *remediation* tersebut, tetapi juga akan melihat bagaimana konektivitas dan kreativitas gerakan, serta bagaimana pemberdayaan masyarakat. Konsep tersebut mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Jane Burns dan Philippa Collin dengan tiga poin sebagai kerangka teori dalam penelitiannya. Tiga poin tersebut diantaranya *safe and supportive*, *connected and creative and empowerment*. (Burns, Collin et.al, 2013:3). Penelitian Burns dan Collin lebih cenderung ke arah jejaring sosial. Namun demikian, ketiga dimensi tersebut dapat digunakan juga dalam penelitian lanjutan ini. Penelitian ini mengolah dan memodifikasi konsep Burns dan Collin, terutama pada poin *safe and supportive*. Dalam penelitian ini, poin tersebut dimodifikasi menjadi; *pertama*, konektivitas dan kreativitas, *kedua*, pemberdayaan masyarakat.

Definisi operasional konektivitas dan kreativitas yaitu bagaimana para aktor yang terlibat saat erupsi berkomunikasi, berinteraksi, berkoordinasi pada saat erupsi dan pasca erupsi. Aktor yang dimaksud adalah relawan, donatur, pengelola negara, komunitas, dan pengungsi atau masyarakat. Kemudian, pemberdayaan masyarakat. Pemberdayaan masyarakat yang

dimaksud dalam penelitian ini yaitu tentang bagaimana media baru jalin merapi dan relawan, donatur, komunitas serta masyarakat dapat ikut berpartisipasi, bekerjasama dalam menangani erupsi dan pasca erupsi merapi di Yogyakarta. Pemberdayaan masyarakat melalui media baru ini mendorong adanya kegiatan-kegiatan kemanusiaan yang bermanfaat bagi masyarakat sekitar gunung merapi.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dan menggunakan metode etnografi virtual dalam menganalisis objek yang diteliti. Metode etnografi virtual C.Hine dipilih dan digunakan dengan pertimbangan bahwa penelitian ini mendalami tentang konektivitas ruang virtual, mobilitas, relasi-relasi sosial serta bagaimana interaksi dari para penggunanya. (Hine, 2000:116)

Metode etnografi virtual berupaya membantu melihat tentang bagaimana interaksi objek dalam ruang virtual, sebagaimana yang telah dipaparkan oleh C. Hine dalam bukunya yang berjudul virtual ethnography. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi *online*, dokumen dan kajian literatur. Observasi dilakukan secara *online*, guna mendapatkan data yang mendalam sesuai dengan pengetahuan tentang objek yang diteliti. (Denzin & Lincoln, 2000:530).

Analisis data dalam penelitian ini tidak dilakukan pada saat penelitian berakhir, melainkan telah berjalan saat penelitian berlangsung. Sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif pada umumnya. Analisis data pada saat penelitian berlangsung, memungkinkan atau membuka peluang untuk melahirkan pertanyaan-pertanyaan lanjutan, dan observasi yang spontan tanpa harus terikat ruang dan waktu pada saat penelitian.

### Hasil dan Pembahasan

#### Konektivitas & Kreativitas dalam Jalin Merapi

Jalin merapi melalui websitenya [www.jalinmerapi.net](http://www.jalinmerapi.net) memberikan informasi-informasi penting tentang erupsi. Informasi yang diproduksi dan didistribusikan, tidak hanya informasi yang bersifat statistik, tetapi juga memberikan informasi terbaru tentang perkembangan dan penanganan pengungsi erupsi merapi. Jalin merapi membuktikan bahwa ruang virtual tidak sebatas ruang kosong tanpa gerakan. Melalui gerakannya, jalin merapi mampu membuktikan bahwa media baru dapat membantu secara nyata, aktivitas kemanusiaan, bukan sekedar interaksi maya. Secara berkelanjutan, jalin merapi terus mengembangkan jaringan, kolaborasi dengan berbagai pihak. Lebih dari 8 radio komunitas telah terdaftar sebagai anggota. Penguatan kapasitas juga didukung oleh *COMBINE Resource Institution (CRI)*, *Merapi Recovery Response UNDP*, Balai Penyelidikan dan Pengembangan Teknologi Kebencanaan Geologi (BPPTKG). Sejak tahun 2012, tata kelola dan manajemen radio komunitas didukung oleh tim Radio Komunitas FMYY dari Kobe, Jepang. ([www.jalinmerapi.net](http://www.jalinmerapi.net), diakses pada tanggal 27 April 2018).



Gambar 1. Website jalin merapi, pada saat erupsi merapi 2010. (Diakses dari website jalin merapi pada tanggal 23 Maret 2014)

Kini website jalin merapi telah diperbaharui, menyesuaikan dengan kebutuhan gerakan. Selain itu, perubahan tersebut guna menampung ragam kegiatan-kegiatan

kemanusiaan lainnya. Semua dikerjakan dengan prinsip kerja yang cepat, efektif serta efisien.

Gambar 2. Website terbaru Jalin Merapi



(Diakses dari jalin merapi pada tanggal 1 Mei 2018)

Dalam menjalankan aktivitas kemanusiaan, jalin merapi berupaya menggunakan berbagai media multi platform seperti website, situs jejaring sosial twitter dan facebook, SMS gateway, radio komunitas, telepon dan lain sebagainya. Secara keseluruhan, mengenai teknologi informasi dan komunikasi telah diteliti pada penelitian sebelumnya (lihat penelitian Didik Haryadi Santoso, *Utilization of Information & Communication Technology in Merapi Eruption 2010 in Sleman Yogyakarta*, Jurnal Pekommas Volume 17, No.3, Desember 2014).

Dalam penelitian sebelumnya, mediasi dilakukan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang lebih umum dan konvensional. *Short message service (SMS)*, handphone bahkan handytalky menjadi teknologi yang paling umum digunakan. Namun, perangkat teknologi digital lainnya seperti media baru menjadi bagian yang tidak terpisahkan pada proses evakuasi dan *recovery*. Realitas empirik dan realitas virtual dapat dihubungkan melalui *new media remediation* sebagaimana pemikiran David Bolter dan Richard Grusin. Namun demikian, proses *new media remediation* tersebut tidak terlepas dari realitas empiriknya, bahkan justru saling mendukung. Realitas

empirik sebagai keadaan riil dilapangan menjadi acuan dalam mengambil tindakan secara tepat dan cepat. Hal ini ditunjukkan dengan kerja taktis dan strategis antara relawan, donatur, dan masyarakat.

Proses integrasi dan interkoneksi, memudahkan relawan dan donatur untuk memberikan tenaga dan bantuannya. Tenaga dan bantuan sembako, dapat lebih terarah dan sesuai kebutuhan. Konektivitas antara donatur dan relawan menjadi semakin berperan, khususnya pada masa-masa erupsi sedang terjadi. Beberapa tempat pengungsi yang tidak tergabung dalam jalin merapi, mendapatkan bantuan tenaga dan sembako yang cenderung tidak tepat sasaran. Artinya, sembako sudah terpenuhi namun tetap mendapat kiriman dari berbagai pihak. Begitu pula dengan relawan, jalin merapi selalu mempertimbangkan ketersediaan relawan pada posko yang dituju. Jika terjadi kelebihan relawan, maka akan ada pemindahan relawan ke tempat lain yang lebih membutuhkan.

Konektivitas antara relawan dan donatur dapat dilihat melalui update informasi tentang kebutuhan warga pada Jalin Merapi. Relawan dapat memperbaharui informasi sesuai kebutuhan posko. Informasi tersebut kemudian diklarifikasi oleh pengelola jalin merapi, kemudian para donatur dapat langsung menghubungi relawan melalui handphone untuk menyampaikan bantuan-bantuan sesuai kebutuhan. Kebutuhan dibagi menjadi dua yaitu kebutuhan pangan dan non pangan. Berikut ini gambar table kebutuhan para pengungsi erupsi merapi pada tahun 2010.

No	Uraian kebutuhan	Nama Tempat Pengungsian/Tempat Tinggal	Kebutuhan				Kontak	Status
			Pangan	Non Pangan	Retensi/keamanan	Kondisi		
			Stena Tempal, Desa	Keramatlan, Kabupaten				
004	04/03/11	TPS Tanjung	Sleman	Lada Pak, Bisan, Ad, Minasa, Buntan, Dori, Sula, Banta, Qula, Papi & Qula Jawa, Soga Arak	Operasional, Suplemen uk Relawan, Cakra pemberi, Deras, Paki dalam & Relawan lokal, Ujung tempat sembak	Romo	08191046680	URGENT
001	04/03/11	Posko 2 Komang Merapi	Puncung Muntian		peralatan multi item, tenda, posko, daya transportasi	Felix	08773412877	URGENT
002	04/03/11	Dungurman	Selegan		Paku, Maki busa	Sungai	08564292340	URGENT
003	05/03/11	Arjuna, Merapi	Mondan	Sembako	Lada, sosis		0810270132184 E-mail	URGENT
000	13/03/10	Banyudu, Banyudu	Dukon, Mbago		Pisa 3 Dim sepanjang 3 Km	Des. Mela Ar ke penampungan, tenda	081792405106 (Albar)	
005	13/03/10	Sambandan Banyudu	Dukon, Mbago		Pisa 3 Dim sepanjang 3 Km	Ar Bawan, sosis, makanan, sate	Mano (08734441819)	URGENT
008	18/03/11	TPS	Dugan, Hasean, Selan		Logistik bundu, peralatan masak	Akwanto	08102708871	
006	27/03/11 08:00	Tpa Perumahan Soga, Zeban			manis, caping dan senter daya besar	08132817581 Dadi	08522858562, sosis	
007	28/03/11 12:00	TPS Terasi Dece		Ar Minasa	Operasional, Pemasangan urut, bagasi, esak, sayur, Arak, sayur	Luhman Ahmad (08667866406)		

Gambar 3. Tabel Kebutuhan Pengungsi Erupsi Merapi 2010. (Diakses dari Jalin Merapi pada tanggal 23 Maret 2014)

Dalam perspektif yang lain, disatu sisi relawan terjun di lapangan, dan pada sisi yang lain telah ikut memproduksi konten informasi, khususnya konten informasi tentang kebutuhan warga. Jalin merapi mendistribusikan konten, kemudian donatur mengakses konten-konten informasi penting tersebut. Informasi yang tersedia di jalin merapi merupakan informasi berkualitas yang didapat langsung dari lokasi atau lapangan. Informasi tersebut diambil oleh para relawan berbasis jaringan. Setelah melakukan komunikasi, interaksi dan koordinasi, relawan langsung bergerak untuk menyalurkan bantuan kepada masyarakat atau pengungsi.

Informasi-informasi yang tersedia di website jalin merapi, juga disebar di sosial media twitter dan facebook jalin merapi. Konsekuensinya, terjadi efek bola salju baik untuk para relawan maupun untuk donatur. Warga dari berbagai daerah, ikut berpartisipasi mendaftar sebagai relawan. Demikian pula untuk sumbangan dari donatur. Masyarakat virtual dan komunitas-komunitas virtual saling mempengaruhi dan pada akhirnya ikut berpartisipasi dalam aktivitas sosial kemanusiaan.



Gambar 4. Media Sosial Jalin Merapi

Gambar 5. Form Sumbangan Jalin Merapi

Donatur dan relawan pada jalin merapi seperti efek bola salju, semakin bergerak, semakin membesar. Hal ini juga didukung oleh perubahan karakteristik masyarakat. Dalam masyarakat jaringan, tipe komunikasi telah berubah kedalam komunikasi yang termediasi. *Mediated Communication* ini yang kemudian memangkas ruang dan waktu, semua menjadi borderless. Demikian juga bentuk dari komunitas. Komunitas yang terlibat dalam erupsi merapi, tidak hanya komunitas empirik saja, akan tetapi juga komunitas virtual yang terhubung secara jaringan. Komunitas virtual yang dibangun oleh jalin merapi, telah mengubah identitas individu menjadi identitas kolektif berbasis jaringan. Identitas kolektif ini tidak hanya berkembang di ruang virtual saja, melainkan juga telah bergerak dengan cepat di ruang empirik. Kolektivitas gerakan menjadikan upaya evakuasi dan *recovery* menjadi lebih efektif dan efisien.

Jalin Merapi : Jejaring Aksi & Upaya Pemberdayaan Masyarakat

Jalin Merapi membuka peluang bagi siapa saja yang ingin berperan dan berkontribusi. Website jalin merapi juga memberikan fasilitas *online* bagi masyarakat untuk bergabung, baik sebagai donatur maupun sebagai relawan. Donatur dan relawan mengisi form pada website jalin merapi, kemudian data tersebut diproses oleh tim. Khusus untuk relawan, masyarakat yang telah mengisi form, akan dihubungi via telepon, kemudian ditugaskan di posko yang membutuhkan relawan. Donatur



dan relawan jalin merapi berasal dari berbagai latar belakang sosial. Mulai dari pegawai negara, wirausahawan, pegawai swasta, hingga mahasiswa dan pelajar. Dalam proses distribusi relawan, tidak berdasarkan tua dan muda, melainkan berdasarkan kebutuhan dari setiap tempat pengungsian dan sesuai keahlian. Jalin merapi memberikan pertanyaan tentang keahlian atau spesialisasi pada form yang diisi. Hal ini menghindari terjadinya kelebihan ahli/spesialis dalam satu tempat pengungsian. Berikut ini fasilitas *online* jalin merapi:



Gambar 6. Fasilitas *online* milik Jalin Merapi saat Erupsi Merapi 2010

Model pemberdayaan masyarakat pada jalin merapi bersifat *bottom up* dan *top down*. *Bottom up* artinya, proses rekrutmen relawan dan pencarian data atau informasi diambil langsung dari lapangan, di masyarakat grassroot. *Top down*, artinya relawan dan dana-dana sosial dari donatur yang telah tersedia, diarahkan untuk masyarakat yang membutuhkan. Jalin merapi berbeda dengan website lain pada umumnya. Jalin merapi menjadi penghubung antar masyarakat untuk terlibat aktif dan produktif serta menjadi tempat konsolidasi aksi. Aksi kemanusiaan berbasis jaringan. Pada erupsi merapi 2010, relawan dan donatur yang tidak terhubung secara jaringan, menghadapi kesulitan dalam membaca peta dan informasi kebutuhan para pengungsi. Sehingga terjadi penumpukan bantuan dari berbagai daerah pada satu posko pengungsian. Disini titik perbedaan dalam pemanfaatan dan penggunaan teknologi digital, yang dalam hal ini media baru. Teknologi digital tersebut membentuk relasi sosial dan interaksi yang baru, secara fisik dan secara virtual, hadir secara bersama-sama. Seperti pendapat Sherry Turkle "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."* (Turkle, 1996:22).

Jalin merapi memainkan peran sebagai konsolidator dan koordinator aksi pada erupsi merapi. Ruang virtual menjadi jalan penghubung antar aktor. Donatur, relawan dan masyarakat saling membantu dan bekerja sama dalam menghadapi erupsi merapi. Jalin merapi juga turut melahirkan masyarakat massa menuju masyarakat jaringan, menggerakkan audien pasif menjadi audien aktif. Aktif dalam partisipasi penanggulangan erupsi dan *recovery* gunung merapi. Pada akhirnya, hubungan virtual dengan sisi imajinatifnya, bergeser menjadi hubungan virtual, nyata dan bermanfaat bagi masyarakat yang terkena dampak erupsi merapi.

## Kesimpulan

Erupsi merapi tahun 2010 masih meninggalkan pelajaran dan pembelajaran tentang bagaimana penanganan erupsi dan pasca erupsi gunung berapi. Penelitian ini menemukan bahwa jalin merapi menjadi salah satu contoh optimalisasi media baru dalam penanganan erupsi gunung berapi di Indonesia. Disaat tempat-tempat lain berfokus pada teknologi informasi dan komunikasi yang konvensional, jalin merapi telah memulai dengan *new media* atau media baru. Ini merupakan hal yang baru dalam penanganan erupsi gunung api di Indonesia. Jalin merapi tidak hanya dapat menghadirkan dua hal penting yaitu konektivitas dan kreativitas gerakan, dan pemberdayaan masyarakat. *Pertama*, secara konektivitas dan kreativitas. Donatur, relawan dan masyarakat terkoneksi secara jaringan, membentuk masyarakat jaringan. Jalin merapi menjadi jembatan *new media remediation*, dan secara kreatif mengubah kerja individu menjadi kerja kolektif berbasis jaringan. Jalin merapi menghubungkan dua dimensi sekaligus, komunitas fisik sekaligus komunitas

virtual, maya sekaligus nyata. Konektivitas dan kreativitas pada jalin merapi, berkembang kedalam realitas virtual dan realitas empirik. Disatu sisi, jalin merapi menggalang massa dan dana secara virtual, yang masuk dalam kategori masyarakat jaringan, namun disisi yang lain, jalin merapi membuka gerakan kolektif dan masuk ke dalam kategori masyarakat massa. Dengan kata lain, jalin merapi menggerakkan dua komunitas sekaligus, komunitas virtual berbasis massa dan komunitas massa berbasis virtual. Kreativitas jalin merapi menghasilkan gerakan kolektif, aktif dan produktif berbentuk kegiatan sosial kemanusiaan pada erupsi gunung merapi.

*Kedua*, dari sisi pemberdayaan masyarakat. Proses pemberdayaan masyarakat pada jalin merapi dilakukan secara virtual dan empirik. Dana dari donatur, rekrutmen relawan dan pencarian data atau informasi dilakukan secara riil di lapangan. Model pemberdayaan masyarakat pada jalin merapi bersifat *bottom up* dan *top down*. *Bottom up* artinya, proses rekrutmen relawan dan pencarian data diambil langsung dari masyarakat *grassroot*. *Top down*, dana-dana sosial dari donatur dan relawan yang telah tersedia, diarahkan untuk masyarakat yang membutuhkan. Keterlibatan aktif dari donatur, relawan dan masyarakat membuat aktivitas sosial kemanusiaan menjadi lebih efektif dan efisien. Masyarakat mendapatkan manfaat dari peran yang dijalankan oleh jalin merapi beserta lembaga-lembaga yang mendukungnya.

## Daftar Pustaka

Agustini Ketut, Suparta I Nengah, Gede Sunarya I Made, & Agus Wirawan I Made. 2012. *Penerapan Sistem Terintegrasi Panduan Pariwisata Berbasis Mobile Untuk Pelaku Pariwisata Di Kabupaten Buleleng Dengan Model TAM*, Jurnal Sains & Teknologi, Universitas Pendidikan Ganesha.

Burns Jane, Collin Philippa. 2009. *The Benefit of*

*Social Networking Services*. Sydney, Literatur Review.

Condon Sherri L. & Robinson Jason R. Proceedings of the 11th International ISCRAM Conference – University Park, Pennsylvania, USA, S.R. Hiltz, M.S. Pfaff, L. Plotnick, and P.C. Shih, eds. May 2014

David Bolter Jay & Grusin Richard. 2000. *Remediation; Understanding Media*. USA: MIT Press.

Denzin Norman K & S.Lincoln Yvonna. 2000. *Handbook of Qualitative Research*. California: Sage Publications.

Eksi Ali, Celikli Semra, Selahattin Kıyan Guclu. 2014. The Effects of Social Networking on Disaster Communication Used by the Emergency Medical and Rescue Staff - The Case of the Van Earthquake. *The Journal Of Academic Emergency Medicine*.

Flew Terry. 2004. *New Media an Introduction*. United Kingdom: Oxford University Press.

Haryadi Santoso Didik. 2014. Pemanfaatan Teknologi Komunikasi dan Informasi pada Erupsi Merapi tahun 2010 di Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pekommas*, 1/3

Hine Christine. 2000. *Virtual Ethnography*. Sage Publications: London.

Lestari Puji dkk. 2016. Komunikasi Lingkungan untuk Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Sinabung. *Jurnal ASPIKOM*, 3/1.

Lestari Puji dkk. 2012. Manajemen Komunikasi Bencana Merapi 2010 pada saat Tanggap Darurat. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 10/2.

Turkle Sherry. 1995. *Life on the Screen*. London: Orion Publishing.

Van Dijk Jan. 2006. *The Network Society*. London: Sage Publication.

Wardyaningrum Damayanti. 2016. Modal Sosial

Inklusif dalam Jaringan Komunikasi  
Bencana *Jurnal ASPIKOM*, 3/1.

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.

**Website:**

[www.jalinmerapi.net](http://www.jalinmerapi.net), diakses pada tanggal 23  
Maret 2014 dan 28 April 2018

[www.combine.or.id](http://www.combine.or.id), diakses pada tanggal 23  
Maret 2014 dan 28 April 2018