

REPRESENTASI KRITIK DALAM MEME POLITIK
(Studi Semiotika Meme Politik dalam Masa Pemilu 2014 pada Jejaring Sosial
”Path” sebagai Media Kritik di Era Siber)

Rosa Redia Pusanti

Haryanto

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Abstract

The study explores political practice of posting political memes on social network “Path” during the election in 2014 and what messages they carry as a political action in the cyber era. The study presents a discussion based on semiotic analysis of selected political memes and observation to the “netizen” about their practice of posting memes on social media to convey messages to criticize the ruling party, political actors, political campaign and other political events through humorous message form known as meme.

This study explores signs that represent netizen’s critique in memes form spread during the election in 2014 based on semiotics analysis of Charles Sanders Peirce with three levels of analysis; textual analysis (icon, index, and symbol), textual interpretation, and inter-textual. The objects of this study are based on selected political memes consisting of eight different corpuses related to corruption of political party, campaign equipments, mass media, and the president and vice president candidacy.

Results suggest icon, index and symbol in political memes hold potential for powerfully conveying message in a visual form and vernacular for bridging playful political engagement on social network “Path” with critical awareness of political issues. The selected political memes spread during the election in 2014 showing representations of critiques on several political events in Indonesia. The study shows that memes have become important vehicles of expressing political views and there has been a surge of interest in using new media platforms for political engagement since mainstream media is seen as pro-establishment and conservative.

Keywords: *meme; semiotics analysis; cyber culture; cyber political action; election*

Pendahuluan

Teknologi komunikasi dan informasi telah berkembang secara luar biasa dan membawa masyarakat dunia untuk memasuki era baru yang mempermudah segala kegiatan manusia dalam berkomunikasi. Era baru yang disebut globalisasi ini mengakibatkan mobilitas manusia yang meningkat dan membuat dunia seakan menyempit sehingga jarak dan waktu bukanlah lagi menjadi sebuah hambatan untuk berkomunikasi maupun untuk mendapatkan serta berbagi informasi.

Globalisasi yang merupakan bentuk modernitas merupakan pertanda dari berkembangnya masyarakat. Kemajuan-kemajuan teknologi menyebabkan perubahan mental dan sikap sosial masyarakat secara drastis.¹ Perubahan sikap ini dipengaruhi oleh segala kemudahan yang disuguhkan oleh teknologi yang hadir dalam kehidupan masyarakat, yaitu internet. Internet memberikan akses untuk berkomunikasi dan berbagi informasi dengan mudah, sehingga ikut mengubah pola komunikasi manusia. Pola komunikasi ini termasuk penggunaan platform media baru yang dimediasi internet sebagai media dalam mengakses jejaring sosial dalam proses komunikasi yang kemudian ikut serta dalam mengubah pola komunikasi masyarakat dimana kemudian muncul kegiatan interaksi di dalam *cyberspace* dan masyarakat yang terlibat disebut *netizen*. *Cyberspace* merupakan ruang konseptual dimana semua kata, hubungan manusia, data, kesejahteraan, dan juga kekuatan dimanifestasikan oleh setiap orang melalui teknologi CMC atau *Computer Mediated Communication*.²

Manifestasi dari *cyberculture* meliputi berbagai interaksi manusia yang dimediasi oleh jaringan komputer atau CMC. Hal-hal tersebut mencakup segala aktivitas komunikasi termasuk budaya kritik dimana internet dan konvergensi media mampu mendukung keterbukaan aksi politik melalui internet dimana *netizen* dapat dengan bebas menyampaikan pandangan politiknya hanya melalui ujung jari mereka. Dengan internet, masyarakat bisa bebas menggunakan platform media baru yaitu sosial media sebagai wadah suara publik yang dulu terkandala media tradisional.

¹ Burhan Bungin, *Konstruksi Sosial Media Massa*, (Jakarta: Kencana, 2008), hal,187.

² Rulli Nasrullah, *Komunikasi Antarbudaya: Di Era Budaya Siber*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal. 21.

Penggunaan humor dan satir dalam komentar serta kritik politik bukanlah menjadi hal baru dalam kehidupan politik. Humor satir telah banyak terlihat sebelumnya dalam bentuk visual lain dan dengan konvergensi media, humor politikpun menemukan bentuk barunya. Dengan digitasisasi pesan ini humor politik hadir dalam bentuk digital, yaitu *meme*. Konsep *meme* telah diperdebatkan jauh sebelum era digital, namun internet telah mengubah penyebaran *meme* menjadi praktik yang sangat terlihat dan istilah *meme* menjadi tak terpisahkan dari vernakular atau ‘bahasa rakyat’ para *netizen*.³ Internet *meme*, seperti pengertian *meme* yang telah dijelaskan sebelumnya dapat diartikan sebagai segala hal yang tersebar dalam masyarakat siber sehingga menjadi budaya bagi khalayaknya di dunia maya. Kemunculan sebuah *meme* biasanya diambil dari kejadian menarik, ucapan yang lucu, khas, bahkan kesalahan pengejaan. Penyebarannya pun melalui berbagai macam media, seperti *social network*, *blog*, *milis*, bahkan *news platform*. Fitur unik internet mengubah difusi *meme* menjadi rutinitas yang sangat jelas terlihat dan ada di mana-mana.⁴ Secara singkat, internet *meme* dapat diartikan sebagai fenomena budaya yang disebarkan dari satu orang ke orang lain secara *online*. Internet *meme* yang menjadi bahasan dalam penelitian ini adalah produk dari perkembangan budaya siber yang bersifat visual, yaitu dalam bentuk gambar.

Penggunaan *meme* sebagai humor politik dalam wacana politik tampak memvalidasi teori konvergensi budaya serta konsep determinasi teknologi, dimana wacana informal dari dunia maya berubah memiliki potensi politis, baik dipandang sebagai modal politik bagi para aktor politik, maupun sebagai media kritik bagi khalayak terutama di kalangan muda pengguna internet. Praktik penyebaran *meme* politik di dunia maya ini menunjukkan pergeseran pola komunikasi kritik akibat perkembangan teknologi serta konvergensi media yang menyebabkan migrasi kritik ke media sosial. Internet telah membuka ruang komunikasi yang lebih interaktif yang semula komunikasi satu arah menjadi komunikasi berbagai arah. Sosial media memungkinkan pertukaran informasi yang cepat serta masif. Ruang baru yang coba ditawarkan adalah mendorong

³ Limor Shiftman, “Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker”, dalam “Journal of Computer-Mediated Communication”, 2013, hal. 362.

⁴ Limor Shiftman, *Ibid.*, hal. 363.

politik menggunakan sosial media.⁵ Perubahan ini sekaligus menunjukkan gerakan politik dunia maya dapat bergerak tanpa lembaga melalui kekuatan politik di ujung jari *netizen*

Fenomena *meme* ikut berkembang bersama fenomena yang ada dimasyarakat, penelitian ini lebih jauh, akan memfokuskan pada *meme* bertema politik yang tengah beredar di dunia maya, terutama Jejaring Sosial “Path” pada masa Pemilu 2014 baik legislatif maupun eksekutif. *Meme* politik tidak hanya ramai dibagikan pada masa pemilu, namun pada masa pemilu, *meme* politik yang mengindikasikan kritik semakin banyak dijumpai mengingat *meme* ikut bermunculan bersama reportase jurnalistik media massa mengenai isu dan peristiwa politik terkini. Dengan kekuatan format visualnya serta penggunaan verbal yang mudah dicerna, *meme* memunculkan citra tersendiri terkait tokoh-tokoh politik populer Indonesia yang sering muncul di jagat maya serta berbagai kritikan mengenai peristiwa-peristiwa politik. Pesan dalam bentuk *meme* politik dikaji dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode semiotika yang dimana setiap tanda-tanda di dalamnya menyiratkan sebuah makna dalam bentuk simbolik yang kemudian digunakan untuk merepresentasikan kritik pada *meme* politik yang tersebar di dunia maya, terutama jejaring sosial “Path”.

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, perumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah *meme* politik menggambarkan kritik melalui penggunaan tanda ikon, indeks, dan simbol?”

Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah menjawab rumusan masalah, yaitu mengetahui penggambaran kritik melalui tanda ikon, indeks, dan simbol dalam *meme* politik yang tersebar di jejaring sosial “Path” pada masa Pemilu 2014 di era siber.

⁵ Anwar Abugaza, *Social Media Politica*, (Jakarta: Tali, 2013), hal. 117.

Tinjauan Pustaka

a. *New Media*

New media adalah sebuah yang masuk ke dalam ranah studi komunikasi, khususnya sebagai medium dari komunikasi massa. *New media* merupakan studi tentang sebuah medium komunikasi yang secara luas terintegrasi ke dalam sebuah jaringan atau internet atau media elektronik.⁶

Melalui gagasan *the second media age*, Mark Poster menegaskan adanya periode baru dimana teknologi interaktif dan komunikasi interaktif, khususnya internet, akan mampu mengubah masyarakat. *New Media Theory* juga menegaskan dua pandangan dominan tentang perbedaan-perbedaan antara *the first media* yang menekankan pada siaran (seperti radio dan televisi) dengan *the second media* yang menekankan pada jejaring (seperti media sosial).⁷

Maka dapat disimpulkan bahwa media baru diindikasikan dengan adanya digitalisasi dari semua aspek media yang tidak terkendala oleh lokasi dan waktu. Peran utama dalam perubahan-perubahan yang terjadi melalui media baru ialah adanya peran teknologi elektronik terutama internet dalam persebaran pesan-pesan di dunia maya.

b. Sosial Media di Indonesia

Perubahan teknologi dalam dunia internet telah membuka ruang komunikasi yang lebih interaktif yang semula komunikasi satu arah menjadi komunikasi berbagai arah. Sosial media memungkinkan pertukaran informasi yang cepat serta masif. Ruang baru yang coba ditawarkan adalah mendorong politik menggunakan sosial media.⁸ Kehadiran media sosial setidaknya memerdekakan nalar kita akan arti sesuai kemerdekaan berpendapat, menguatkan akan arti penting pilihan sesuai kebutuhan, dalam hal ini itulah yang menjelaskan perbedaan substansial sosial media dengan media mainstream. Media baru tidak memiliki keterbatasan konten dan memberi

⁶ Yunus Ahmad Syaibani, "New Media: *Teori dan Perkembangannya*", dalam "New Media: *Teori dan Aplikasi*" ed. Joni Rusdiana. (Surakarta: Lindu Pustaka, 2011), hal. 2.

⁷ Mark Poster, *The Second Media Age*. (Cambridge: Polity Press, 1990).

⁸ Anwar Abugaza, *Op. Cit.*, (Jakarta: Tali, 2013), hal. 117.

kontrol yang lebih besar kepada pengguna baik atas informasi yang diterimanya atau informasi apa yang akan ditransmisikan.⁹

Sosial media di Indonesia sendiri telah berkembang sejak kemunculan “Friendster”, “Facebook”, “Twitter” dan kemudian disempurnakan oleh kehadiran “Path”. Sebagai negara berkembang, Indonesia menjadi negara dengan kebutuhan internet yang cukup tinggi dengan keaktifan yang terbilang luar biasa karena menempati setidaknya urutan ke 4 sebagai pengguna “Facebook” serta “Twitter” terbanyak di tahun 2013 dan selalu memasuki jajaran 5 besar dalam jumlah pengguna “Path” hingga di akhir tahun 2014. Pada bulan Juli 2012 dua kota besar di Indonesia, Jakarta dan Bandung menempati 10 besar dengan kesibukan percakapan di “Twitter” bahkan menempati urutan pertama mengalahkan New York, Tokyo, London dan Sao Paulo seperti yang dirilis oleh Forbes berdasarkan analisis akun dan kicauan “Twitter”.¹⁰ Hal ini tentu menunjukkan keaktifan *netizen* di Indonesia dalam menggunakan internet, apalagi dalam fungsinya untuk berbagi dalam ruang lebih pribadi, yaitu melalui “Path”.

Kecenderungan percakapan di sosial media sosial di Indonesia memang masih sebagian besar terkait pesan-pesan ringan, yaitu sekitar 80% dan 20% telah memanfaatkan media sosial untuk promosi bisnis dan politik.¹¹ Melihat keaktifan *netizen* Indonesia, penggunaan media sosial di Indonesia cukup potensial digunakan sebagai alat penguak aksi demokrasi, salah satunya adalah sebagai media kritik khalayak.

c. Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris, *representation*, yang berarti perwakilan, gambaran atau penggambaran.¹² Representasi adalah sebuah proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam beberapa cara fisik.¹³ Secara

⁹ *Ibid.*, hal . 155.

¹⁰ *Ibid.*, hal . 42

¹¹ *Ibid.*, hal . 43

¹² Nawiroh Vera, *Semiotika dalam Riset Komunikasi*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hal. 96.

¹³ Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2010).

sederhana representasi dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media.¹⁴

Representasi merupakan kegunaan tanda untuk menyambungkan, melukiskan, meniru sesuatu yang dirasa, dimengerti, diimajinasikan, atau dirasakan dalam beberapa bentuk fisik.¹⁵ Maka, kritik sendiri merupakan bentuk abstrak sehingga harus diterjemahkan menjadi bentuk fisik dengan menggunakan tanda serta simbol-simbol tertentu, dapat dipahami bahwa kemudian representasi kritik adalah pesan kritis yang digambarkan dalam bentuk media fisik, salah satunya melalui gambar.

d. Meme

Meme merupakan kata yang dipopulerkan oleh Richard Dawkins yang digunakannya untuk menceritakan bagaimana prinsip darwinian untuk menjelaskan penyebaran ide ataupun fenomena budaya. Richard Brodie mengembangkan teori ini dalam penelitiannya *Virus of The Mind: The New Science of the Meme* (1996) yang menyebutkan bahwa *meme* adalah suatu unit informasi yang tersimpan di benak seseorang, yang mempengaruhi kejadian di lingkungannya sedemikian rupa sehingga makin tertular luas di benak orang lain.¹⁶ Pengertian-pengertian tersebut dapat membawa kita pada kesimpulan bahwa *meme* merupakan suatu informasi yang berupa ide, ideologi, gambar, musik, video maupun susunan kata serta *hashtag* yang menjadi populer karena tersebar begitu cepat dan mampu mendiami benak masyarakat selayaknya virus. Meskipun pengertian Dawkins berkisar antara analogi gen, *meme* di internet memiliki karakteristik yang sangat mirip. *Meme* dapat menyebar sangat cepat dalam lingkungan *online*, sifatnya dapat menghibur, mendidik dan bahkan berpotensi digunakan sebagai media kritik.

Meme adalah unit yang tersebar melalui sosial media bersamaan dengan reportase jurnalistik. *Meme* merupakan hasil produksi rakyat yang digunakan

¹⁴ Nawiroh Vera, *Op. Cit.*, hal. 96.

¹⁵ Marcel Danesi, *Op. Cit.*

¹⁶ James Lull, *Media, Komunikasi, Kebudayaan: Suatu Pendekatan Global*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1997), hal. xvii.

untuk memberikan komentar pada peristiwa dengan diikuti *template* tertentu dari gambar-gambar online populer.¹⁷ Walaupun tidak selalu berbentuk gambar, secara spesifik, *meme* adalah istilah yang digunakan di *cyberspace* untuk mendeskripsikan gambar-gambar yang telah melalui proses pengeditan dari penggalan-penggalan video maupun foto yang tersebar melalui internet. *Meme* tidak hanya mengandung humor tapi juga sentilan, kritik serta ungkapan akan gagasan-gagasan mengenai fenomena terkini yang sedang hangat. *Meme* dikemas sedemikian rupa untuk memunculkan makna akan kritik *netizen* mengikuti tema yang diusung oleh kreatornya sebagai bentuk menyampaikan gagasan maupun bentuk kritik terhadap peristiwa politik serta kebijakan pemerintah yang kini marak tersebar di dunia maya, terutama jejaring sosial “Path”.

e. Determinisme Teknologi

Severin dan Tankard menyebutkan bahwa untuk melihat pengaruh internet dan fitur-fiturnya pada individu dan masyarakat kita dapat menerapkan teori-teori komunikasi yang ada pada bentuk-bentuk baru komunikasi.¹⁸ Salah satunya adalah melihat pesan dalam komunikasi digital yang diakibatkan oleh teknologi baru, yaitu internet terhadap munculnya perubahan budaya dalam pola komunikasi pada khalayak dengan menggunakan Teori *Technological Determination*.

Teori ini menganut paham bahwa teknologi bersifat determinan (menentukan) dalam membentuk kehidupan manusia. Pemikiran McLuhan ini sering juga dinamakan teori mengenai ekologi media, yang didefinisikan sebagai studi mengenai lingkungan media, gagasan bahwa teknologi dan teknik, mode informasi dan kode komunikasi memainkan peran penting dalam kehidupan manusia.¹⁹ Teknologi komunikasi menjadi penyebab utama

¹⁷ Sean Rintel, “Crisis Memes: The Importance of Templatability to Internet Culture and Freedom of Expression” dalam “Australasian Journal of Popular Culture” ed. Adam Geczy, 2013.

¹⁸ Wener J. Severin, James W. Tankard, Jr., *Teori Komunikasi: Sejarah Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 451.

¹⁹ Morissan, M. A., *Teori Komunikasi Massa: Media, Budaya, dan Masyarakat*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 30.

perubahan budaya. Kehidupan keluarga, lingkungan kerja, sekolah, rumah sakit, pertemanan, kegiatan keagamaan, rekreasi, dan politik, semuanya terpengaruh teknologi komunikasi.²⁰ Maka dari itu, dapat dipahami bahwa pergeseran pola komunikasi atau cara komunikasi baru yang disajikan media baru yang dikembangkan manusia, yaitu internet tak dipungkiri akan menciptakan budaya baru yang disebut budaya siber yang akan mempengaruhi kehidupan kita, salah satunya dalam kehidupan bermasyarakat serta berkomunikasi dan termasuk dalam kehidupan berpolitik.

f. Konvergensi Media

Konvergensi media adalah penggabungan atau pengintegrasian media-media yang ada untuk digunakan dan diarahkan kedalam satu titik tujuan.²¹ Konvergensi media biasanya merujuk pada perkembangan teknologi komunikasi digital yang dimungkinkan dengan adanya konvergensi jaringan dimana media telekomunikasi tradisional dengan internet bergabung menjadi satu. Konvergensi media memfokuskan pada digitalisasi informasi, yaitu bentuk informasi maupun data yang diolah dari bentuk analog ke bentuk digital.

Kehadiran konvergensi media menjadikan banyak hal berubah dalam segala bidang kehidupan seperti dari sisi ekonomi, sosial, budaya, politik.²² Kini, dalam satu gengaman seseorang dapat mengakses berbagai fitur sekaligus, salah satunya adalah dalam berinteraksi dengan media. Interaktivitas ini juga menggantikan arah komunikasi satu arah pada media konvensional dengan kemungkinan dua arah dari web atau fasilitas internet. Interaktivitas ini bukan hanya dalam kegiatan mengakses informasi melalui portal berita, namun dalam kehidupan sosial, yaitu dengan penggunaan jejaring sosial sebagai media berbagi. Membagi informasi juga termasuk dalam memberikan komentar serta

²⁰ Morissan, M. A., *Op. Cit.*, hal. 31

²¹ Wikipedia. (13 Oktober 2014). *Konvergensi Media*. Diakses 31 Januari 2015 dari www.id.wikipedia.org

²² Tim Dwyer, *Media Convergence*, (New York: McGraw Hill, 2010), hal. 26

kritik, salah satunya adalah dalam bentuk pesan baru humor politik, yaitu dalam bentuk *meme* yang hadir dalam format digital.

Metodologi

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotik. Metode ini merupakan cara atau metode untuk menganalisis dan memberikan makna-makna terhadap lambang-lambang pesan atau teks.²³ Metode analisis pendekatan semiotik bersifat interpretatif kualitatif, maka secara umum teknik analisis datanya menggunakan alur yang lazimnya dikonversikan ke dalam bentuk-bentuk narasi yang bersifat deskriptif sebelum dianalisis, diinterpretasi dan kemudian disimpulkan²⁴.

Model Peirce dipilih dimana ia mengidentifikasi tiga jenis tanda-tanda sebagai fungsi kondisi representatif atau perwakilan mereka²⁵:

1. Ikon, atau tanda-tanda yang menyerupai objek mereka (gambar api)
2. Indeks, atau tanda-tanda yang berdekatan dengan, disebabkan oleh, atau entah bagaimana menunjukkan objek mereka (asap yang berasal dari kebakaran),
3. Simbol, atau tanda-tanda yang artinya adalah fungsi dari konvensi, kebiasaan, atau hukum (api pengetahuan dalam kisah Prometheus).

Simbol diklasifikasikan menjadi tiga bentuk berikut²⁶:

- a. Simbol konvensional, yaitu kata-kata yang berdiri atau tanda yang ada untuk menggantikan sesuatu.
- b. Simbol aksidental, yaitu sifatnya lebih personal. Sebagai contoh orang yang jatuh cinta di Surabaya, baginya Surabaya merupakan simbol cinta.
- c. Simbol universal, yaitu yang berakar dari pengalaman semua orang dan orang memahami sebuah simbol karena mempunyai pengalaman yang sama.

²³ Pawito, *Penelitian Komunikasi Kualitatif*, (Yogyakarta: Lkis, 2007)., hal. 155.

²⁴ *Ibid.*, hal.37.

²⁵ James Jakób Liszka, *A General Introduction to the Semeiotic of Charles Sanders Peirce*. (Bloomington: Indiana University Press, 1994), hal. 35–36.

²⁶ Nawiroh Vera, *Op. Cit.*, hal.25.

Kesamaan peta dengan wilayah geografis yang digambarkannya, foto, dan lain-lain mendapatkan sifat tanda dengan adanya relasi persamaan diantara tanda dan denotasinya, maka ikon adalah *firstness*. Indeks yang bergantung pada keberadaan denotasinya dalam terminologi Peirce merupakan *secondness*, dan simbol yang hubungan antara tanda dan denotasinya ditentukan oleh peraturan yang berlaku umum atau ditentukan oleh suatu kesepakatan bersama (konvensi) adalah *thirdness*.²⁷

Validitas dalam mengolah data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik triangulasi sumber atau data. Triangulasi sumber mengacu pada penggunaan perspektif sumber yang bervariasi atau beragam dalam menginterpretasi serta mengkonfirmasi satu data dengan yang lainnya agar menghasikan data serta dalam menghadirkan hasil dan simpulan penelitian yang komprehensif.

Analisis Data dan Pembahasan

A. Representasi Kritik dalam *Meme* Politik di Masa Pemilu 2014

Representasi kritik terkait peristiwa politik di masa Pemilu 2014 tersaji dalam 8 korpus yang dianalisis melalui trilogi tanda Peirce yaitu ikon, indeks dan simbol. Isu politik yang dikritisi dalam *meme* adalah kasus korupsi partai politik, calon presiden dan calon wakil presiden, alat peraga kampanye, dan media massa. Konten *meme* yang tersebar selalu berkembang bersama fenomena yang menjadi perbincangan hangat khalayak yang juga hadir dalam reportase jurnalistik serius atau dalam berita media massa. Pesan digital ini hadir juga dalam bentuk *meme* sebagai salah satu bentuk keterlibatan politik khalayak dunia maya. Seringkali *meme* merupakan bentuk parodi dari peristiwa politik yang ada, karena itu penafsir harus memahami objek serta peristiwa yang diparodikan agar dapat menikmati humor yang ditawarkan serta memahami pesan yang tersembunyi di dalamnya. Salah satu contoh *meme* yang diteliti dalam penelitian ini ditunjukkan oleh korpus 1 sebagai berikut:

²⁷ *Ibid.*, hal. 24-25.

Korpus 1
Meme “Tinggal 2 Lagi”



Korpus diatas merupakan bentuk sinisme terhadap Partai Demokrat dan iklan politiknya dimana tiga kadernya yang ikut membintangi iklan tersebut terseret kasus korupsi seperti yang ditunjukkan dengan pembubuhan simbol efek monokrom dan kata cap “korup” pada ikon ketiganya. Dengan efek monokrom yang juga memiliki makna *flashback*, penafsir tanda juga “diajak” melakukan kilas balik terhadap iklan Partai Demokrat dan slogannya di kampanye tahun 2009, “Katakan Tidak Pada Korupsi”. Slogan ini dikritisi dengan simbol “karena ngomong ‘tidak pada korupsi’ semua orang juga bisa” dimana bermakna mengatakan tidak pada korupsi itu sangat mudah, hingga semua orang juga bisa mengatakannya. Simbol “Tinggal 2 Lagi” lebih jauh

merujuk kepada 2 tokoh petinggi Demokrat dengan ikon gambar yang tidak dibubuhi efek monokrom, yaitu Susilo Bambang Yudhoyono dan Edhie Baskoro. Tudingan “tinggal 2 lagi” ini terkait pernyataan Mantan Bendahara Umum Demokrat M.Nazaruddin di media massa yang menyatakan Edhie Baskoro atau Ibas terindikasi korupsi dan menimbulkan anggapan bahwa para petinggi partaipun ikut andil terkait kasus yang menyeret para kader partainya. Frase ini merupakan inti dari *meme* yang menjadi tema sekaligus kesimpulan dari *meme* ini, yaitu merupakan bentuk sinisme terhadap 2 petinggi Partai Demokrat, yaitu SBY dan Edhie Baskoro yang “belum” dibubuhi kata “korup” dan efek monokrom dimana juga bermakana “belum terbukti” melakukan tindak korupsi.

Korpus 2 dan 3 menunjukkan kritik netizen terhadap pasangan calon presiden dan wakil presiden nomor urut 1, yaitu Prabowo Subianto-Hatta Rajasa. Pasangan ini dikritik mengenai pernyataan mereka dalam Debat Capres dimana Hatta yang menyatakan hukum yang harus memperlakukan warga negara secara setara malah terlibat usaha pembebasan anaknya, Rasyid Rajasa yang tersandung kasus kecelakaan yang menewaskan 2 orang dimana kemudian Rasyid divonis lima bulan penjara, namun hakim memutuskan Rasyid tidak ditahan untuk kasus tersebut karena pertimbangan hukum mengenai *restorative justice* yang berupa santunan seperti penggantian biaya pemakaman dan pengobatan.²⁸ Kasus Rasyid Rajasa ini tentu menuai kritik pedas *netizen* karena mengingat pernyataan Hatta mengenai kesetaraan hukum seharusnya membuat mereka para penguasa tidak pula mendapat perlakuan khusus dan cenderung kebal hukum. Pernyataan Prabowo terkait HAM juga merupakan blunder yang banyak dikritisi masyarakat terutama terkait andilnya pada kasus penculikan aktivis 1998. Sikap Prabowo yang menuntut pemilu ulangpun turut menjadi bulan-bulanan netizen karena sikap ini dianggap tidak sportif serta tidak menunjukkan sikap berjiwa besar dari seorang calon presiden.

²⁸ Sandro Gatra (10 Juni 2014). Masa, *Hatta Tidak Malu Berbicara tentang Kesetaraan Hukum?* Diakses Diakses 31 Maret 2015 dari www.nasional.kompas.com

Korpus 4 dan 5 mengkritisi calon presiden nomor urut 2, Joko Widodo terkait dua isu mengenai mundurnya ia sebagai gubernur DKI Jakarta dan sosoknya yang kerap disebut sebagai “capres boneka”. Jokowi, panggilan akrab Joko Widodo kerap dikritik mengenai keputusannya untuk maju sebagai capres dan meninggalkan komitmennya untuk memimpin DKI Jakarta selama lima tahun. Figurnya yang dianggap hanya merupakan “wajah” dari kepentingan Mega dan partainya juga merupakan salah satu kritik lain yang hinggap padanya karena pernyataan Megawati terkait dirinya yang disebut petugas partai. Hal ini tentu menuai kekhawatiran netizen terkait kepentingan Megawati dan partainya yang mungkin mengintervensi Jokowi jika terpilih kelak.

Korpus 6 menunjukkan fenomena yang marak pada pileg, diantaranya adalah “caleg seleb” yaitu caleg yang berasal dari kalangan pesohor tanah air dimana parpol kini dianggap gagal dalam memunculkan kader yang kompeten dan hanya memikirkan memenangkan perolehan suara. Fenomena lain yang disebut “caleg penunggu pohon” juga dikritisi terkait pemasangannya yang tidak ramah lingkungan dan cenderung amburadul sehingga kerap disebut sampah visual. Fenomena lain yang diangkat adalah fenomena “algaka *mainstream*” yaitu algaka unik yang mengusung tokoh-tokoh fenomenal yang *nyeleneh* dengan berbagai bantuan proses rekayasa gambar atau “*photoshopping*” yang kini marak diadaptasi oleh caleg untuk menarik perhatian khalayak sebagai strategi marketing politiknya walaupun tampak tak lazim digunakan pada ruang formal seperti kampanye politik.

Afiliasi media serta kepemilikan saham hampir didominasi oleh kalangan politisi petinggi partai politik tertentu, jadi, hampir dipastikan bahwa pertimbangan pemberitaan serta konten berita selalu berpihak pada mereka yang menentukan nasib serta kelangsungan hidup media itu sendiri.²⁹ Keberpihakan ini terlihat jelas pada pembingkaiian berita atau framing. Korpus 7 menunjukkan framing yang berbeda terkait isu yang sama dan menimbulkan citra positif kepada yang indikasikan sebagai koalisi dan negatif pada objek

²⁹ Anwar Abugaza, *Op.Cit.*, hal. 156.

oposisi. Korpus 8 menunjukkan media yang kini telah ditunggangi oleh kepentingan pemilik modal yang juga memiliki kepentingan politik. Kedua portal berita online tersebut jelas-jelas menampilkan headline yang menonjolkan isu-isu dari sudut pandang tertentu untuk menyampaikan pesannya demi citra yang ingin ditampilkan pada sosok Jokowi. Pemberitaan yang kini dapat dikatakan tidak lagi netral ini kemudian dikritisi netizen dengan mempopulerkan *hashtag* atau tagar #STOPPELACURANMEDIA di media sosial untuk mengkritisi media-media yang kini independen tersebut.

B. Humor Politik dalam *Meme* dan Keterlibatan Politik *Netizen* di Era Siber

Salah satu manifestasi dari komunikasi humoris di era dewasa ini adalah *Internet-based humor* ‘humor berbasis internet’.³⁰ Praktik penyebaran *meme* sebagai salah satu bentuk humor satir politik yang berbasis internet tampak sangat nyata dalam kehidupan berpolitik. Fenomena *meme* sendiri bukanlah fenomena lokal, humor ini juga dikenal bahkan *templatability* ini dimulai di luar negeri, namun di Indonesia unit ini menunjukkan puncak popularitasnya di Indonesia dengan konteks lokalnya, terutama pada jejaring sosial “Path”.

Sosial media sebagai suatu ruang ekspresi baru memberikan pengaruh yang sangat cepat dan dinamis salah satunya sebagai media kritik. Independensi media konvensional diyakini mengalami penurunan akibat status kepemilikan media. Sikap skeptis khalayak kepada media konvensional yang diyakini ditunggangi kepentingan elit politik tertentu membuat budaya kritik khalayak bermigrasi ke media sosial. Gerakan kritik sosial politik di media sosial semakin kuat dan lantang, bahkan dalam format-format baru yang mengandung humor satir, seperti *meme*.

Potensi kritik dalam *meme* politik yang tersebar pada masa pemilu 2014 di jejaring sosial “Path” diteliti melalui analisis semiotik melalui 8 korpus dengan tema berbeda. Seluruh korpus menunjukkan tanda-tanda melalui bahasa visual

³⁰ Limor Shifman, “Humor in the Age of Digital Reproduction: Continuity and Change in Internet Based Comic Texts” dalam “International Journal of Communication 1” 2007, hal. 204.

maupun verbal yang terdiri dari tanda ikon, indeks dan simbol akan adanya kritik terhadap peristiwa maupun isu-isu yang berkenaan dengan politik di Indonesia.

Tanda-tanda bertipe ikon pada *meme* politik yang tersebar pada pemilu tahun 2014 menunjukkan kritik masyarakat siber yang direpresentasikan melalui tokoh-tokoh politik, fenomena politik, hingga setting lokasi yang digunakan. Bentuk pencitraan dari tokoh-tokoh politik sering kali menjadi topik utama dan kemudian dikritisi subjeknya melalui tanda ikon. Selanjutnya, tanda indeks merepresentasikan kritik-kritik *netizen* dari peristiwa yang muncul terkait objek kritik atau donotatif lain pada *meme*. Terakhir adalah tanda simbol, dimana diwakilkan oleh tanda yang berupa verbal maupun visual, yang kebanyakan merupakan bentuk teks serta simbol berupa gambar yang memperjelas kritik yang ingin disampaikan khalayak melalui argot dan bahasa yang mudah dipahami dan cenderung mengandung humor.

Meme politik mengandung pesan politik yang ringan, namun padat, lugas sekaligus menghibur namun memiliki peran serius sebagai medium untuk mengkomunikasikan isu-isu politik kepada *netizen*. Tanda-tanda serta proses pengolahan pesan digital yang ditampilkan menunjukkan *meme* digunakan sebagai medium untuk mengekspresikan pandangan politik dengan menggunakan platform media baru untuk menunjukkan keterlibatan politik *netizen* sekaligus menunjukkan bahwa media konvensional yang konservatif serta kini independen dianggap tidak lagi cocok untuk digunakan sebagai media menyampaikan kritik generasi internet. Kepopulerannya menunjukkan bahwa *meme* memainkan peran yang cukup aktif dalam mengkomunikasikan pesan politik untuk mensosialisasikan kepada *netizen* untuk terlibat secara kritis terhadap peristiwa politik. Makna kritik yang terkandung dalam korpus-korpus yang tersebar pada masa pemilu 2014 menunjukkan bahwa pesan humor visual dalam bentuk *meme* politik tidak hanya membantu pengguna untuk menafsirkan fenomena politik dan sebagai media pengganti dalam mendapatkan informasi, namun juga sebagai alat kritik kepada elit penguasa. Dengan tersebarnya suatu isu, salah satunya dalam bentuk *meme*, muncul kecenderungan khalayak akan mencari tahu kebenarannya

melaui kemudahan berselancar di internet sehingga tidak adanya pemberitaan sepihak yang mendominasi benak khalayak.

Praktik penyebaran *meme* tidak juga menunjukkan kebebasan berekspresi dan berdemokrasi untuk mengekspos penyalahgunaan kekuasaan dan kecacatan pemerintah yang berkuasa. Praktik ini merupakan salah satu wacana alternatif yang mewakili keterlibatan masyarakat siber dalam kehidupan berpolitik. *Meme* dalam perannya sebagai bentuk pesan politik di era siber ini mampu membantu khalayak memahami atau menginterpretasikan berita yang dimuat oleh media konvensional sekaligus menunjukkan bagaimana reaksi serta pikiran masyarakat terhadap peristiwa politik yang ada. Sebut saja, seperti kritik terhadap kasus korupsi, anggota dewan, budaya kampanye, media massa, dan calon presiden beserta wakil presiden yang cenderung disampaikan secara lugas serta kritis sekaligus *playful* dalam bentuk *meme* melalui interaksi antar pengguna jejaring sosial dengan penyebaran pesan yang luas serta masif kepada khalayak yang heterogen.

Kesimpulan

Hasil analisa dan interpretasi tanda pada bab sebelumnya membawa penelitian ini kepada kesimpulan sebagai berikut:

1. Pesan kritis pada *meme* politik di jejaring sosial “Path” digambarkan melalui humor satir yang dimanifestasikan dengan menggunakan tanda visual dan tanda verbal yang dianalisis melalui tiga tipe tanda Peirce, yaitu ikon, indeks dan simbol.
2. Ikon melalui format visualnya digunakan untuk menggambarkan objek kritik yang disampaikan *netizen* melaui *meme*.
3. Indeks digunakan untuk menjelaskan fakta secara deskriptif mengenai suatu peristiwa politik yang berkaitan dengan objek kritik.
4. Simbol menunjukan ciri khusus verbal *meme* yaitu berupa penggunaan argot serta vernakular atau ‘bahasa rakyat’ yang juga sering dilengkapi frase-frase satir berupa sindiran yang menarik dan membuat kritik mudah dicerna.

5. Manifestasi penggambaran kritik melalui ikon, indeks dan simbol adalah melalui bentuk parodi yang didukung dengan teknik pengolahan gambar secara digital yaitu "*photoshopping*" agar dapat mendukung tema yang diusung yang kemudian dilengkapi dengan teks untuk menggambarkan kritik.
6. Dalam menganalisis tanda-tanda yang terdapat dalam *meme* tidak dilakukan pada seluruh tanda yang ada, namun cukup melihat pada tanda-tanda yang digunakan untuk menggambarkan atau mengacu kepada bentuk kritik

Saran

1. Saran Akademis

Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk memperluas penelitian dengan mengkombinasikan teknik analisis dengan metode lain untuk dapat menggali lebih dalam mengenai makna serta interpretasi yang mungkin terdapat pada pesan politik humor serta memahami perkembangan budaya siber di era digital ini secara lebih mendalam.

2. Saran Praktis

- a. Saran praktis diberikan kepada para praktisi politik untuk dapat memanfaatkan teknologi internet, terutama media sosial dengan melihat potensinya sebagai media kampanye dan kemampuannya menyentuh pemilih pemula
- b. Saran praktis diberikan kepada pengguna internet untuk dapat memaksimalkan potensi media sosial sebagai media mengekspresikan pendapat dan kritik yang bebas namun tetap beretika
- c. Saran praktis diberikan kepada kreator *meme* untuk membubuhkan identitas pada setiap karyanya agar menciptakan budaya kritik yang bertanggung jawab dan tidak bersembunyi dalam identitas anonim

3. Saran Umum

Peneliti menyarankan kepada masyarakat umum untuk ikut mengikuti perkembangan teknologi untuk dapat memahami serta memanfaatkan

perkembangan teknologi serta berbagai produk dunia siber secara positif dan cerdas. Peneliti menyarankan untuk juga memperhatikan komunikasi virtual karena komunikasi dalam dunia maya mampu memberikan dampak pada kehidupan nyata.

Daftar Pustaka

- Abugaza, Anwar. (2013). *Social Media Politica*. Jakarta: Tali.
- Bungin, Burhan. (2008). *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Danesi, Marcel. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Gatra, Sandro (10 Juni 2014). Masa, *Hatta Tidak Malu Berbicara tentang Kesetaraan Hukum?* Diakses Diakses 31 Maret 2015 dari www.nasional.kompas.com
- Lull, James. (1997). *Media, Komunikasi, Kebudayaan: Suatu Pendekatan Global*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Liszka, James Jak6b. (1994). *A General Introduction to the Semeiotic of Charles Sanders Peirce*. Bloomington: Indiana University Press.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Massa: Media, Budaya, dan Masyarakat*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nasrullah, Rulli. (2012). *Komunikasi Antarbudaya: Di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana.
- Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: Lkis.
- Poster, Mark. (1990). *The Second Media Age*. Cambridge: Polity Press.
- Rintel, Sean. (2013). "Crisis Memes: The Importance of Templatability to Internet Culture and Freedom of Expression" dalam "Australasian Journal of Popular Culture" ed. Adam Geczy, 2013.
- Severin, Wener J. & James W. Tankard, Jr. (2011). *Teori Komunikasi: Sejarah Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Shifman, Limor. (2007). "Humor in the Age of Digital Reproduction: Continuity and Change in Internet Based Comic Texts" dalam "International Journal of Communication 1"
- _____. (2013). "Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker", dalam "Journal of Computer-Mediated Communication"
- Syaibani, Yunus Ahmad. (2011). "New Media: *Teori dan Perkembangannya*", dalam "New Media: *Teori dan Aplikasi*" ed. Joni Rusdiana. Surakarta: Lindu Pustaka.
- Vera, Nawiroh. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia