

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Signifikasi Penelitian

Internet dan penggunaannya telah tumbuh secara pesat sejak awal berkembangnya di tahun 1980-an. Internet, melalui website, media sosial, wiki, jejaring sosial, situs berbagi video dan juga blog memudahkan pengguna untuk menerapkan konsep berbagi. Gambar, video, teks, bahkan audio digunakan sebagai sarana untuk menyebarkan dan mengembangkan berbagai ide ataupun gagasan umum yang dimiliki masyarakat, salah satunya yang populer belakangan ini adalah gambar-gambar yang telah melalui proses pengeditan, bersifat parodial serta mengandung humor berkenaan dengan tema-tema tertentu yang diusung oleh kreatornya. Pengguna internet menamai produk budaya siber ini dengan nama yang sama yang digunakan oleh Richard Dawkins dalam analogi gen, yaitu meme (dibaca mim).

Meme adalah sebuah kata yang di populerkan oleh Richard Dawkins yang di gunakan untuk menjelaskan dan menceritakan sebuah prinsip Darwinian untuk menjelaskan sebuah penyebaran ide, fenomena dan sebuah budaya, termasuk gagasan, perasaan, ataupun perilaku (tindakan). Meme juga mencakup nada, kaitan dari susunan kata, kepercayaan, gaya berpakaian dan perkembangan teknologi meme meliputi segala sesuatu yang kita pelajari melalui imitasi, termasuk kosa kata, legenda, kemampuan dan tingkah laku, permainan, lagu, ataupun peraturan. Meme mudah menyebar, menular, dan melompat dari satu pikiran ke pikiran lain.

Ada banyak ragam banyak tujuan masyarakat membuat meme pada hal umumnya meme hanya dibuat untuk sebagai bahan sindiran ataupun banyoln terhadap seseorang namun seiring berkembangnya ide dan kreatifitas meme sekarang tidak hanya digunakan untuk sebuah main-main , Meme sekarang bisa di

gunakan untuk kebutuhan politik, motivasi serta bisnis tetapi tetap dengan konsep yang terkesan santai dan sebagai bahan candaan berikut adalah beberapa contoh meme yang sering di buat oleh masyarakat



1.1 Contoh Gambar Meme Yang Dibuat Masyarakat

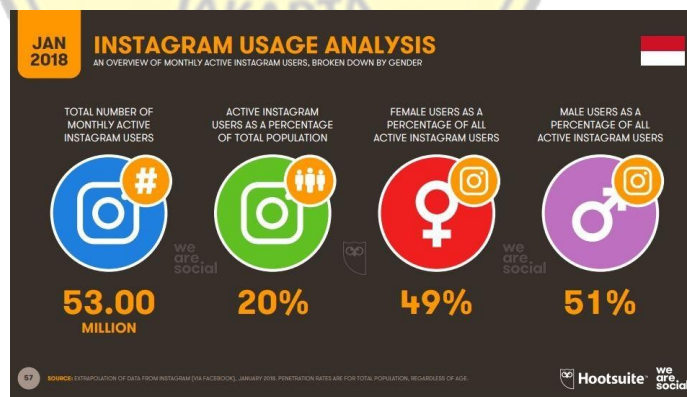
Richard Brodie mengembangkan teori ini dalam penelitiannya *Virus of The Mind: The New Science of the Meme* (1996) yang menyebutkan bahwa meme adalah suatu unit informasi yang tersimpan di benak seseorang, yang mempengaruhi kejadian di lingkungannya sedemikian rupa sehingga makin tertular luas di benak orang lain.

Sebuah konsep meme sebenarnya sudah di perdebatkan jauh dari sebelum era digital ini ada kini sebuah internet sudah mengubah penyebaran gambar meme lebih luas dan signifikan, Isitilah meme lalu menjadi tidak terpisahkan dari vernakular yang artinya 'Bahasa Rakyat' para masyarakat netizen, seperti penjelasan meme yang sebelumnya yaitu sebagai segala hal yang tersebar di dalam masyarakat netizen bisa menjadi sebuah budaya bagi khalayaknya di dunia maya dan kemunculan sebuah meme terjadi karena kejadian menarik, sebuah ucapan yang fatal atau lucu

Gagasan menjadi semakin mudah dijangkau oleh manusia melalui internet, salah satunya adalah ide atau gagasan bahkan sentilan berbau kritik pada

pemerintah beserta sistemnya melalui jejaring sosial yang pada akhirnya mempengaruhi khalayak dalam terciptanya opini publik. Jejaring sosial memungkinkan kita untuk berbagi aneka gagasan, salah satunya adalah gagasan yang berbentuk kritik, terutama terkait isu-isu politik yang sedang berkembang di masyarakat, menariknya pesan ini dikemas dalam humor politik berbentuk meme. Walaupun telah muncul sejak tahun 2002 di dunia siber dimana sejak awal kebanyakan dibuat untuk tujuan humor, fenomena meme kemudian berkembang hingga bersifat kritis, politis bahkan diskriminatif secara umum. Meme dimaknai oleh masyarakat luas sebagai gambar-gambar yang telah melalui proses pengeditan dari penggalan-penggalan video maupun foto dan kemudian dikemas sedemikian rupa untuk memunculkan citra tersendiri mengikuti tema yang diusung oleh kreatornya internet sebagai teknologi informasi yang muktahir mengakibatkan munculnya budaya siber (*cyberculture*).

Manifestasi dari *cyberculture* meliputi berbagai interaksi manusia yang dimediasi oleh jaringan computer hal-hal tersebut mencakup aktivitas, kegiatan, permainan, dan wadah dari berbagai komunitas perkembangan teknologi komputer dengan fasilitas internet menciptakan ranah baru pada studi komunikasi mengenai komunikasi yang dimediasi oleh komputer. Beberapa didukung oleh perangkat lunak khusus dan bekerja pada protokol web umum, contohnya adalah jejaring media sosial “Instagram”.



Gambar.1.1 Pengguna Instagram di Indonesia

Instagram merupakan jejaring media sosial yang cukup populer Instagram dikembangkan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger yang dirilis pada 6 Oktober

2010. Namun, pada April 2012, Instagram diambil alih oleh Facebook dari Burbn Inc senilai US\$ 1 miliar lalu *Hootsuite* dan *We are Social* baru saja meluncurkan hasil analisa data terkait penggunaan Instagram di Indonesia sepanjang awal tahun 2018 dalam data tersebut menyebutkan bahwa Indonesia memiliki 53 juta jumlah pengguna aktif bulanan, dan pengguna aktif Instagram dari total populasi sekitar 20 persen di Indonesia pengguna Instagram kebanyakan adalah pria yaitu sekitar 51 persen dan wanita sekitar 49 persen banyak pengguna asal Indonesia yang memublikasikan foto dan gambar, termasuk gambar meme namun perkembangan meme mengarah ke ranah lain yang tidak hanya mengandung humor tapi juga menjadi media kritik sosial dan politik.

Kritik sosial dan politik yang dimediasi oleh meme kini marak tersebar di dunia maya sebagai bentuk demokrasi konsep meme yang tekesan lebih mengasyikan dan dianggap 'kurang serius' membuatnya mudah diterima oleh masyarakat siber walaupun kontennya sendiri seringkali sensitif dan mampu mengarahkan opini publik, maka dari itu makna serta representasi kritik yang terkandung dalam meme politik sebagai kemasan pesan yang digunakan sebagai media kritik di dunia maya, terutama yang tersebar pada masa Pemilu 2019 sangatlah menarik untuk dikaji lebih jauh.

Media baru yang kini tengah digandrungi generasi muda juga merupakan wadah yang baik bagi tokoh politik untuk bergabung menjelang pemilu mengingat melalui media ini mereka akan lebih mudah menyentuh masyarakat luas tokoh politik Indonesia yang populer baik karena reputasinya atau keaktifannya hingga di jagat di dunia maya tak ayal menjadikan mereka sering menjadi topik dalam meme yang bertema politik yang banyak terkandung sinisme, kritik maupun bentuk dukungan, atau bahkan hanya sekedar humor para tokoh politik Indonesia kini sering dijumpai di dunia maya dalam bentuk meme sebut saja Capres Joko Widodo dan Cawapres Ma'Ruf Amin serta Capres Prabowo Subianto dan Cawapres Sandiaga Uno lalu banyak tokoh politik lainnya.

Penggunaan meme dalam wacana politik tampak memvalidasi teori konvergensi budaya serta konsep determinasi teknologi seperti pada akun media sosial Instagram yaitu @MemePolitikIndonesia, dimana dari akun tersebut

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 dan menunjukkan gerakan politik dunia maya dapat bergerak tanpa lembaga melalui kekuatan politik di ujung jari netizen.

Latar belakang adanya akun @MemePolitikIndonesia yaitu dengan maraknya momen masa kampanye Pemilu 2019 menimbulkan maraknya informasi yang terlalu serius dan sulit di cerna secara mudah oleh masyarakat dalam ranah masa pemilu di media sosial. @MemePolitikIndonesia ada untuk menghadirkan informasi tersebut yang di kaji dengan meme agar informasi maupun kritik lebih mudah dicerna dan dipahami agar dapat membantu menentukan pilihannya pada pemilu 2019.

Fenomena sebuah meme ikut berkembang bersama fenomena yang tersebar luas di masyarakat, Penelitian ini akan lebih jauh memfokuskan kepada meme bertema politik yang sedang beredar di dunia maya terutama di media sosial Instagram tepatnya pada masa kampanye pemilu 2019. Sebuah meme politik tidak hanya ramai tersebar pada masa pemilu 2019 selain mendekati pemilu meme politik juga semakin banyak di jumpai di media media konvensional lainnya yang selalu membahas seputar isu dan peristiwa politik terkini dengan kekuatan visual dan verbalnya yang mudah di cerna meme juga memunculkan citra tersendiri terkait tokoh-tokoh terkait.

Penelitian ini menyoroti interpretasi dari pesan politik serta bagaimana kritik direpresentasikan dalam meme politik yang tengah menjadi fenomena yang populer dalam *cyberspace* sebagai bagian dari *cyberculture* terutama meme yang tersebar pada masa pemilu 2019

Penelitian ini memiliki focus : **“Representasi Kritik Dalam Meme Politik (Analisa Semiotika Dalam Masa Kampanye Pemilu 2019 Kepada Capres Dan Cawapres Di Media Sosial Instagram Sebagai Media Kritik)**

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 media sosial “Instagram”

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah kritik dalam meme politik yang tersebar di media sosial Instagram @MemePolitikIndonesia pada masa kampanye dan pasca pemilu”

1.3 Pertanyaan Pertanyaan

1. Bagaimana pengaruh meme dalam akun media sosial Instagram @MemePolitikIndonesia terhadap sifat masyarakat netizen?
2. Bagaimana kritik dalam akun media sosial Instagram @MemePolitikIndonesia di gambarkan melalui penggunaan tanda *Icon* , *Index* , dan *Symbol*

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengetahui penggambaran kritik melalui meme politik yang tersebar di jejaring media sosial “Instagram” kepada Capres dan Cawapres pada masa Pemilu 2019.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan kajian studi Ilmu Komunikasi mengenai komunikasi yang dimediasi oleh komputer dan menambah topik bahasan mengenai kritik politik dalam bentuk meme sebagai subkultur. Produk budaya siber yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah meme politik yang digunakan sebagai media kritik netizen dalam menjalankan aksi politik dunia maya

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan kepada masyarakat luas, baik secara umum ditujukan bagi pengguna aktif internet, maupun pengguna pasif secara khusus mengenai bagaimana meme politik dalam masa pemilu 2019 digunakan untuk menggambarkan pesan kritis sebagai media kritik di kalangan netizen terutama pengguna “Instagram”.



1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan skripsi ini, penulis membagi sistematika penulisan menjadi 4 Bab yang uraiannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai signifikansi penelitian, tujuan, dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan mengenai penelitian terdahulu yang memiliki topik permasalahan sama dengan penelitian ini. Bab ini juga akan menjelaskan konsep-konsep penelitian, teori penelitian, dan kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan berisi penjelasan mengenai metode penelitian kualitatif, Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotik.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisikan mengenai deskripsi objek penelitian yang terdiri dari profil perusahaan, visi misi, unit analisis, dan sebagainya. Pada bagian ini juga berisikan tentang hasil penelitian berupa gambar, foto, diagram, grafik, tabel, dan sebagainya, kemudian data penelitian tersebut dibahas sesuai dengan tujuan penelitian, teori-teori yang digunakan atau dibandingkan dengan hasil penelitian orang lain yang telah dipublikasikan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini berisikan tentang kesimpulan yang merupakan kristalisasi hasil analisis dan interpretasi. Bab ini juga membahas mengenai saran berupa anjuran yang dapat menyangkut aspek operasional, kebijakan, ataupun konseptual