

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Hasan (1981, hlm. 6) menjelaskan meme politik melepaskan diri dari hal yang umum seperti budaya politik bahkan berupaya membalik kesopan-santunan dan segala protokol pesan politik. Kesopanan dibuang dan diganti bukan saja oleh sesuatu yang serba terus-terang, tapi juga secara komedi memainkan ironi dan menghasilkan pesan yang satire. Berbentuk humor, meme menjadi salah satu ukuran penting seberapa jauh masyarakat mampu menghimpun kesadaran kritis terutama dalam tema-tema politik. Lainest dan Voolaid (2017) menjelaskan internet meme telah menjadi bagian penting dari Internet kehidupan sosial karena membantu dalam pembentukan pendapat. Di antara berbagai peran, yang utama adalah itu membantu dalam menyampaikan informasi. Sebagian besar waktu untuk digital asli berfungsi seperti sumber utama informasi juga ketika mereka beralih untuk membaca lebih banyak berita berdasarkan meme yang dibuat di atasnya.

Satu contoh bentuk meme politik itu adalah meme calon presiden fiktif Nurhadi-Aldo. Calon pasangan presiden dan wakil presiden fiktif Nurhadi dan Aldo adalah tanda partisipasi yang dilakukan netizen terhadap usaha kedua kubu berkampanye di media sosial. Keduanya muncul sebagai pihak ketiga untuk meramaikan politik Indonesia. Berbicara mengenai meme politik, konten di dalam meme politik yang selama ini kita temukan kebanyakan memuat unsur parodi atau unsur satire. Hal itu dilajukan agar masyarakat lebih mudah mencerna informasi ketimbang dengan bahasa yang formal. Selain itu keberadaan unsur parodi atau satire itu sendiri menjadi sebuah perantara pesan tertentu ataupun kritikan yang ingin disampaikan oleh masyarakat.

Salah satu cara untuk menyisipkan unsur satire atau parodi kedalam sebuah meme adalah menggunakan plesetan yang merupakan salah satu permainan bahasa. Wijana dan Rohmadi (2010, hal 248) menjelaskan bahwa permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak semestinya yang mengandung berbagai penyimpangan, seperti penyimpangan fonologis, gramatikal, kecacauan hubungan bentuk dan makna, dan bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis

yang dibentuk secara sengaja untuk mencapai bermacam-macam tujuan, seperti melucu, mengkritik, menasehati, melarang, dan berbagai tujuan lain yang seringkali tidak mudah diidentifikasi. Selain itu Sibarani (2003, hlm 256) memaparkan terdapat tujuh tipe plesetan bahasa berdasarkan tingkat kebahasaan, yaitu: 1) plesetan fonologis (bunyi), 2) plesetan grafis (huruf), 3) plesetan morfemis (leksikon), 4) plesetan frasal (kelompok kata), 5) plesetan kalimat (ekspresi), 6) plesetan ideologis (semantis), dan 7) plesetan diskursi (wacana). Berdasarkan makna, penggunaan, dan konteks penggunaan kata-kata plesetan, plesetan bahasa memiliki beberapa fungsi kultural. Menggunakan plesetan-plesetan secara bahasa dan non nahasa(gambar) untuk mengisi meme-memanya, Nurhadi-Aldo mampu mengangkat hampir segala tema dan tidak ragu untuk menyelipkan unsur-unsur vulgar dalam meme-meme politiknya. Kemunculan plesetan terutama dalam bentuk vulgar dalam meme Nurhadi-Aldo ini menarik untuk diteliti mengingat plesetan sudah lama digunakan di Indonesia baik untuk komedi maupun sebuah kritikan dalam bentuk satire yang ditujukan kepada pihak tertentu.

Kemudian terciptanya sebuah meme itu sendiri adalah hasil dari kombinasi yang relatif kompleks, berlapis-lapis, dan intertekstual dari gambar dan teks (bergerak atau tidak) yang disebarluaskan oleh agen aktif pengguna internet, menjadi populer di antara mereka. Rangkaian lengkap makna meme diperoleh hanya dengan memiliki gambaran lengkap tentang asal dan sejarah perkembangannya tetapi juga terbuka untuk berbagai interpretasi. Makro gambar adalah istilah alternatif untuk gambar statis dan unit memetik teks, menunjuk gambar yang dapat digunakan kembali yang biasanya tertanam dalam latar belakang yang sering diulang dan disertai dengan teks (Coiro, Knobel, Lankshear, & Leu, 2014; Shifman, 2014a, hlm. 56-58). Meme adalah salah satu produk dunia maya yang awalnya hanya sebuah hiburan. Berisi gambar dan beberapa kata-kata, meme menjadi salah satu produk virtual yang begitu digandrungi oleh para netizen di berbagai belahan dunia (Cholifah & Adrianto, 2019).

Meme juga tidak asal terbentuk, ada pemicu peristiwa dan budaya di belakangnya. Selain budaya nyata atau budaya yang realis, keberadaan budaya digital juga mempengaruhi lahirnya sebuah meme. Shifman (2014, hlm. 18) mengatakan meme memiliki kemampuan untuk mengisahkan sendiri makna

dirinya melalui konten yang terdapat di dalamnya. Ia bisa menyebar dalam bentuk aslinya atau turunannya melalui pengguna yang *reposting* atau mengunggah kembali meme tersebut melalui akun pribadinya. Meme cenderung menyebar dari orang ke orang melalui jejaring sosial, blog, surel langsung, atau sumber berita. Mereka mungkin berhubungan dengan berbagai budaya atau subkultur Internet yang ada, sering dibuat atau menyebar di berbagai situs web. Mode dan sensasi cenderung tumbuh dengan cepat di internet karena komunikasi instan memfasilitasi transmisi dari mulut ke mulut (Schubert, 2003; Shifman, 2014a, hlm. 40-41). Akibatnya, pengguna internet adalah distributor dan pencipta aktif teks budaya. Informasi budaya digital yang menular dan sering bepergian ini sering disebut pengertian lain dari meme.

Hal-hal diatas menjadikan penelitian ini perlu dilakukan, mengetahui Indonesia sendiri menurut Poling Indonesia dan APJII (Yudha Pratomo, 2019) dari total populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk Indonesia, ada sebanyak 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8 persen yang sudah terhubung ke internet. Angka ini meningkat dari tahun 2017 saat angka penetrasi internet di Indonesia tercatat sebanyak 54,86 persen. Dari seluruh pengguna internet di Indonesia, diketahui mayoritas yang mengakses dunia maya adalah masyarakat dengan rentang usia 15 hingga 19 tahun. Irwanto (Irwanto & Leliana, 2019) menjelaskan sifat media sosial yang fleksibel untuk bertukar opini secara masif mempermudah produksi dan sirkulasi informasi yang mempercepat proses penyebaran berita pada masyarakat. Selain itu, kemunculan kandidat fiktif dalam pemilu presiden ini membuat fenomena ini unik dan mungkin hanya terjadi pada tingkat pemilihan Presiden RI saja. Kemunculan Nurhadi-Aldo juga dapat menjadi sebuah pertanyaan apakah kemunculan mereka dapat membentuk pola kritik baru terhadap sistem pemerintahan Indonesia ataukah hanya sebuah hiburan semata ditengah kampanye panas ini.

Beranjak dari kemunculannya yang dipengaruhi dinamika politik Indonesia, kegiatan dan kehidupan masyarakat yang mulai tidak bisa dilepaskan dari media sosial, serta sifat manusia yang ingin memaknai segala hal memperkuat penelitian ini untuk dilakukan. Penelitian mengenai meme memang sangat menarik. Beberapa peneliti sudah melakukan berbagai penelitian mengenai meme yang dilihat dari berbagai aspek, baik budaya, bahasa, teknologi, sosial, dan aspek lainnya.

Cholifah dkk (2019) menemukan bahwa *meme* sejatinya adalah medium aspirasi yang mampu melunakkan isu yang sensitif menjadi bahan tertawaan, tetapi di balik candaan tersebut terselip sebuah kritik atau pesan rakyat terhadap penguasa.

Rahardi dan Amalia (2019) menemukan bahwa tujuan *meme* kampanye fiksi adalah untuk mengkomunikasikan perspektif masyarakat atas kondisi politik di Indonesia. *Meme* Nurhadi-Aldo sebagai kandidat presiden palsu termasuk kritikus terhadap politisi atau kandidat ditampilkan melalui pesan memutar di *meme* tersebut.

Laineste dan Voolaid (2017) menyimpulkan bahwa *meme* telah menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat dan sosial dalam dunia online kontemporer, melaksanakan banyak peran sosial.

Rintel (2013) mendapatkan adanya *meme* krisis adalah *meme* yang diproduksi rakyat sebagai tanggapan terhadap peristiwa yang terjadi untuk menantang keadaan berdasarkan tematik dan struktural *template* makro gambar populer. Tema dan struktur dari *meme* online yang asli dipinjam untuk menemukan contoh konten terkait yang baru. Pada saat yang sama mereka membentuk tema dan struktur yang terbuka untuk menciptakan elemen baru.

Manusia yang tidak bisa dilepaskan dari tanda serta usahanya untuk memaknai tanda tersebut membuat penelitian ini menarik untuk dilakukan. *Meme* yang merupakan media untuk berkomunikasi dapat memberikan pemaknaan lain bila dikaitkan dengan aspek yang dimuat didalamnya. Simbol dan tanda yang multitafsir secara tidak langsung membuat penafsiran sebuah *meme* akan berbeda bergantung pada kognisi setiap orang. Penggunaan Bahasa yang berbeda dari kedua kubu calon presiden resmi memberikan identitas tersendiri pada *meme* Nurhadi-Aldo mengingat bahasa memiliki peran dalam upaya kelembagaan (di sekolah, rumah sakit, penjara) untuk mengatur kehidupan pribadi anggota masyarakat, konsep diri, identitas etnis, dan hubungan gender (Duranti, 2009). Kemajuan teknologi yang diiringi kebebasan digital membentuk media komunikasi baru yang berbeda dari tulisan dan lisan menjadikan masalah ini menarik dan penting untuk diteliti dimana pendapat seorang netizen tidak harus sama dengan pendapat dirinya di dunia nyata.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari pendahuluan diatas banyak sekali masalah yang muncul aspek-aspek yang dijelaskan. Sifat manusia yang meniru sifat dan budaya untuk berbaur, Bahasa dalam dunia politik, media dan kegunaannya untuk menyebarkan sebuah pendapat secara global menjadi masalah umum yang diteliti dalam penelitian ini. Selanjutnya identifikasi masalah utama dari penelitian ini diuraikan seperti di berikut:

1. Kebebasan berekspresi dan berpendapat di media sosial serta internet;
2. Kegiatan meniru manusia yang digunakan dalam dunia politik untuk bersaing, budaya politik, dan keberadaan media internet dalam politik;
3. Meme merupakan salah satu media pengungkapan pernyataan atau ekspresi seseorang yang cenderung bebas;
4. Penggunaannya yang bebas cenderung tidak menghalangi setiap individu untuk menggunakan Bahasa apapun baik itu bernilai baik atau buruk;
5. Adanya sebuah kritik atau meme berunsur satire yang sengaja dibuat sebagai teguran pada pihak tertentu;
6. Bahasa itu sendiri yang tidak dapat dilepaskan dari budaya akan memberikan ciri, ragam, dan makna tertentu terhadap sebuah pengungkapan ekspresi terutama melalui meme;
7. Sifat manusia yang selalu ingin mengetahui makna dari sebuah peristiwa verbal atau non verbal;
8. Adanya perbedaan baik dan buruk atau nilai-nilai yang termuat dalam meme itu yang tanpa sadar akan mempengaruhi dan mengubah cara berpikir pembacanya. Jika kita tidak bisa menyaring meme yang baik atau buruk maka kita akan terjerumus pada ketidaktahuan informasi dan hanya menelannya dengan mentah. Oleh karena itu dalam membaca sebuah meme kita haruslah bijak mana yang memuat candaan, kritik, pornografi, hoax, bahkan penipuan/pembodohan.

1.3. Pembatasan Masalah

Paparan diatas menunjukkan banyaknya masalah yang diteliti untuk menghindari penelitian yang terlalu luas penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Penelitian ini akan ditekankan pada meme yang bertemakan kampanye calon presiden fiktif Nurhadi-Aldo yang memuat unsur kata-kata vulgar. Meme yang diutamakan adalah meme program kerja dan kritik pada kubu lain.
2. Sumber data yang akan digali berasal dari internet, akun Facebook resmi calon presiden fiktif Nurhadi-Aldo.
3. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan semiotik pragmatis.
4. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan secara deskriptif.

1.4. Rumusan Masalah

Penjelasan sebelumnya sudah memaparkan masalah-masalah yang ditemukan serta pembatasan masalah yang dibentuk agar penelitian ini tidak terlalu melebar. Selanjutnya dirumuskan masalah yang ingin diketahui dalam penelitian ini dalam pertanyaan-pertanyaan berikut :

1. Bagaimana struktur dan bentuk visual meme calon presiden fiktif Nurhadi-Aldo?
2. Bagaimanakah tanda vulgar digunakan dalam meme calon presiden fiktif Nurhadi-Aldo?
3. Bagaimanakah pemaknaan dari meme Nurhadi-Aldo yang memuat unsur vulgar?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan struktur dan bentuk meme calon presiden fiktif Nurhadi-Aldo;
2. Mendeskripsikan apa saja simbol dan tanda vulgar yang digunakan dalam meme calon presiden fiktif Nurhadi-Aldo;
3. Mendeskripsikan pemaknaan vulgar dalam meme calon presiden fiktif Nurhadi-Aldo.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat dalam beberapa segi. Secara teoretis diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi dalam beberapa hal seperti:

1. Berkontribusi dalam pembaruan teori semiotik pragmatis;
2. Memperbaharui objek dan data yang dapat digunakan dalam semiotik pragmatis;
3. Sumbangan keilmuan untuk pelajar lain yang ingin mengetahui tentang meme;

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi kebijakan seperti:

1. Alasan mengapa hal-hal negatif seperti penggunaan kata vulgar masih banyak digunakan di media massa;
2. Solusi dan penanganan yang dilakukan oleh lembaga resmi untuk mengendalikan peredaran hal negatif itu;

Penelitian ini pula diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi praktik yang dapat seperti:

1. Sebagai salah satu usaha mengetahui penggunaan bahasa dalam sebuah meme dan budaya yang melekat dengannya;
2. Memberikan alasan atau gambaran yang jelas mengapa hal-hal yang berbau negatif atau vulgar terus digunakan dimasyarakat;
3. Mempelajari dan mendeskripsikan fenomena meme yang viral dan fenomenal berdasarkan waktu dan latar belakang yang mendasarinya;

Dalam segi isu dan aksi sosial penelitian ini diharapkan memberikan manfaat seperti:

- a. Mengetahui apakah fenomena penggunaan bahasa vulgar dapat dihindari;
- b. Bagi para pencipta meme agar lebih mengetahui bahasa yang cocok untuk digunakan dalam media internet;
- c. Mengetahui kata yang seharusnya digunakan dalam bermedia sosial.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Laporan penelitian ini tersusun sistematis dari bab I sampai bab V. Hal ini tentu dilakukan untuk memudahkan dalam mencapai tujuan yang telah direncanakan. Berikut ini diuraikan ihwal sistematika penulisan skripsi.

Pada bab I akan dipaparkan latar belakang masalah penelitian, masalah penelitian yang di dalamnya memuat identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan perumusan masalah. Setelah itu dilanjutkan dengan tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Pada bab II akan dipaparkan kajian pustaka yang digunakan dalam menganalisis dan menjelaskan fenomena yang ditemukan seperti: ilmu semiotik, semiotik pragmatis, ilmu tentang meme, dan ilmu tentang satire.

Pada bab III akan dipaparkan metodologi penelitian seperti: desain penelitian, pengumpulan data, cara menganalisis data, serta definisi operasional.

Pemaparan tentang analisis dan hasil dari pengolahan data yang ditemukan adakan dipaparkan akan dipaparkan pada bab IV.

Pada akhirnya, skripsi ini ditutup dengan bab V yang berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari semua pemaparan pada Bab IV.