

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pandemi COVID-19 sudah melanda Indonesia sejak awal tahun 2020, dikutip dari laman pemberitaan *online*, *worldometers*, data kasus COVID-19 di dunia mencapai 231.394.042 kasus. Kasus sembuh 208.069.818, kasus meninggal 4.742.562, dengan total kasus aktif saat ini mencapai 18.581.514. Berikut beberapa negara yang termasuk dalam 10 besar kasus tertinggi COVID-19.

Tabel 1.1
10 Besar Kasus COVID-19 Tertinggi di Dunia

No	Peringkat	Negara	Kematian	Sembuh	Aktif	Total
1	Pertama	Amerika Serikat	702.978	33.033.525	9.795.988	43.532.491
2	Kedua	India	446.399	32.840.724	306.369	33.593.492
3	Ketiga	Brasil	593.018	20.319.520	395.640	21.308.178
4	Keempat	Inggris	135.803	6.104.818	1.325.246	7.565.867
5	Kelima	Rusia	201.445	6.558.780	594.770	7.354.995
6	Keenam	Perancis	116.371	6.696.335	165.016	6.977.722
7	Ketujuh	Turki	62.524	6.432.743	465.030	6.960.297
8	Kedelapan	Iran	118.508	4.872.865	502.218	5.493.591
9	Kesembilan	Argentina	114.772	5.105.252	26.974	5.246.998
10	Kesepuluh	Kolombia	126.032	4.786.487	34.292	4.946.811

Sumber: (news.detik.com, 24 September 2021)

Berdasarkan tabel di atas, urutan tertinggi *pertama* yaitu Amerika Serikat dengan total kasus sebanyak 43.532.491, dengan rincian kematian sebanyak 702.978, sembuh sebanyak 33.033.525, dan kasus aktif sebanyak 9.795.988. *Kedua*, India dengan total kasus sebanyak 33.593.492, dengan rincian kematian sebanyak 446.399, sembuh sebanyak 32.840.724, dan kasus aktif sebanyak 306.369. *Ketiga*, Brasil dengan total kasus sebanyak 21.308.178, dengan rincian

kematian sebanyak 593.018, sembuh sebanyak 20.319.520, kasus aktif sebanyak 395.640. *Keempat*, Inggris dengan total kasus sebanyak 7.565.867, dengan rincian kematian sebanyak 135.803, sembuh sebanyak 6.104.818, kasus aktif sebanyak 1.325.246. *Kelima*, Rusia dengan total kasus sebanyak 7.354.995, dengan rincian kematian sebanyak 201.445, sembuh sebanyak 6.558.780, kasus aktif sebanyak 594.770. *Keenam*, Perancis dengan total kasus sebanyak 6.977.722, dengan rincian kematian sebanyak 116.371, sembuh sebanyak 6.696.335, kasus aktif sebanyak 165.016. *Ketujuh*, Turki dengan total kasus sebanyak 6.960.297, dengan rincian kematian sebanyak 62.524, sembuh sebanyak 6.432.743, kasus aktif sebanyak 465.030. *Kedelapan*, Iran dengan total kasus sebanyak 5.493.591, dengan rincian kematian sebanyak 118.508, sembuh sebanyak 4.872.865, kasus aktif sebanyak 502.218. *Kesembilan*, Argentina dengan total kasus sebanyak 5.246.998, dengan rincian kematian sebanyak 114.772, sembuh sebanyak 5.105.252, kasus aktif sebanyak 26.974. *Kesepuluh*, Kolombia dengan total kasus sebanyak 4.946.811, dengan rincian kematian 126.032, sembuh sebanyak 4.786.487, kasus aktif sebanyak 34.292. Sedangkan Indonesia masuk dalam urutan *ketigabelas* dengan total kasus sebanyak 4.201.559, dengan rincian kematian sebanyak 141.114, sembuh sebanyak 4.012.448, dan kasus aktif sebanyak 47.997 (news.detik.com, 24 September 2021).

Isu monumental yang melatarbelakangi penelitian ini adalah isu tentang langkah pemerintah di masa pandemi COVID-19. Hal ini cukup aktual karena Indonesia berada dalam situasi tersebut selama kurang lebih dua tahun terakhir. COVID-19 telah menjadi isu global karena telah berhasil menyita perhatian dunia melalui tingkat penyebaran virus yang tinggi dan menyerang hampir seluruh negara di seluruh belahan dunia termasuk Indonesia. Hampir dua tahun sejak tahun 2020 hingga tahun 2022 Indonesia mengalami krisis pada sebagian besar sektor kehidupan. Mulai dari perubahan interaksi sosial, lesunya dunia usaha, ekonomi, pariwisata, industri, kesehatan, dan pendidikan (Harchandani & Shome, 2021; Hidayatullah, 2020; Putra & Kasmiarno, 2020; Purba, dkk. 2021). Beberapa langkah pemerintah di masa pandemi justru memicu berbagai tanggapan publik yang pro dan kontra terhadap langkah tersebut. Langkah pemerintah di masa pandemi COVID-19 ini dinilai tidak memihak pada masyarakat, dan dianggap menguntungkan pelaku usaha. Isu langkah pemerintah tersebut menjadi menarik untuk diangkat dalam penelitian ini karena direpresentasikan dalam *meme* yang diunggah di media sosial.

Meme tersebut menginformasikan langkah yang diambil oleh pemerintah, misalnya perumusan dan penyusunan Undang-Undang, berinvestasi, penyaluran bantuan sosial (bansos), pembelajaran jarak jauh (PJJ), wacana *new normal* dan larangan mudik; yang dianggap sebagai bentuk “pembiaran” dan “lepas tanggung jawab”. Beragam tanggapan muncul di kolom komentar, di antaranya komentar yang mendukung, membantah informasi yang dibangun oleh media sosial. Keragaman tersebut menunjukkan perkembangan demokrasi di ruang virtual.

Jika ditelusuri jauh ke belakang, perkembangan demokrasi sudah berlangsung sejak dulu. Uhlin (dalam Ladiqi dan Wekke, 2018) menyampaikan pemikirannya tentang demokratisasi sebagai proses menuju demokrasi. Sedangkan Huntington (1991) memandang sebuah perkembangan demokrasi di dunia berlangsung dalam tiga gelombang: gelombang pertama (1828-1926) ditandai dengan peristiwa Amerika dan Revolusi Perancis yang diwarnai dengan tumbuhnya institusi nasional yang demokratis di abad 21. Gelombang kedua (1943-1962) ditandai dengan terjadinya Perang Dunia II yang disertai munculnya beberapa negara paskakolonial. Namun beberapa tahun kemudian sebagian besar negara-negara tersebut kembali pada paham sebelumnya yaitu otoriterisme. Sedangkan pada gelombang ketiga (1974) ditandai dengan berakhirnya kediktatoran melalui beberapa peristiwa, antara lain runtuhnya rezim otoriter, “*people power*” menggulingkan rezim Marcos, terbunuhnya tokoh populisme Benigno Aquino, dan runtuhnya rezim Fidel Castro. Hal ini menjadi titik balik berlanjutnya gelombang besar demokratisasi di sebagian besar negara hingga tahun 1990. Sejak saat itu banyak negara yang terus berubah menjadi demokratis, meskipun beberapa negara kembali pada sistem otoriter.

Sedangkan di Indonesia, gelombang perkembangan demokrasi pernah terjadi pada tahun 1998 yang ditandai dengan runtuhnya rezim di bawah kepemimpinan Presiden Soeharto pada tanggal 21 Mei 1998 yang telah berkuasa selama 32 tahun. Rezim ini runtuh di masa krisis ekonomi dan isu pelanggaran HAM. Saat itu masyarakat bersatu menolak rezim tersebut. Dalam hal ini, proses demokrasi ditandai oleh beberapa indikator yaitu: adanya rotasi kepemimpinan secara teratur yang dilaksanakan dengan damai, jujur, dan adil melalui Pemilihan Umum 1999, 2004, hingga saat ini. Meskipun belum menunjukkan secara nyata keberhasilan sebuah demokrasi di Indonesia Huntington (dalam Ladiqi & Suarde Wekke, 2018).

Perkembangan demokrasi di ruang virtual semakin terlihat. Menurut data Kominfo (2020) yang dilaporkan melalui *republika.co.id*, pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai sekitar

175,5 juta jiwa. Ruang virtual ini berubah menjadi sebuah ruang publik yang memberi kebebasan bagi siapa pun untuk berbicara tentang ide, gagasan, tanggapan, bahkan kritik. Hal ini menyebabkan lahirnya demokrasi partisipan pada masyarakat *online* yang disebut sebagai “*citizen Journalism*” Dharmawan (2015). Situasi tersebut mengakibatkan informasi menjadi mudah dibuat, diperoleh, dan ditanggapi. Dengan demikian arus informasi menjadi berlimpah dan banjir informasi (Kompas, 28 Juni 2021).

Penelitian tentang tanda dan makna dalam *meme* di media sosial melibatkan sudut pandang penanggap. Hal ini penting dilakukan karena: Pertama, situasi kehidupan sosial masyarakat di tengah pandemi COVID-19 harus menyesuaikan diri dengan tatanan kehidupan baru. Media sosial hadir melalui beragam inovasi dan informasi yang justru membentangkan jarak antar individu karena perbedaan cara pandang terhadap sebuah informasi yang dihadirkan oleh media sosial tersebut, Jati & Putra (2020).

Kedua, kekhawatiran masyarakat Indonesia terhadap langkah pemerintah dalam menangani pandemi COVID-19 disampaikan secara terbuka dan tanpa kontrol. Hal ini menunjukkan budaya partisipatif yang semakin menguat di ruang virtual. Siapa pun bebas menulis, mengonstruksi bahkan menggiring opini publik sesuai dengan “versi kebenarannya” Fatah (2019).

Ketiga, berkaitan dengan kajian lintas disiplin yang melibatkan bahasa, media, dan teknologi yang pernah dilakukan oleh Saifullah (2014; 2016). Saifullah menyebutkan bahwa terdapat struktur yang terbalik yaitu dari “*top down*” menjadi “*bottom up*”. Dalam interaksi tersebut terjadi “dialog” antar sesama penanggap, yang memusat pada publik, dan bersifat anarkis, yang disebut sebagai “hiperdemokrasi”. Saifullah (2014) menggunakan tanda verbal pada teks berita dan teks tanggapan dalam konteks terorisme di media berita siber. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan kasus tanggapan *meme* dan kolom komentar dalam konteks langkah pemerintah di masa COVID-19 di media sosial.

Berikutnya penelitian tentang *meme* dari Dewi (2017); Cannizzaro (2016); Hamid (2020); Hussein & Nabil (2020) di mana belum ada yang melibatkan teks tanggapan penanggap. Sedangkan dalam penelitian ini data yang digunakan yaitu *meme* dan teks tanggapan dalam kolom komentar. Teks tanggapan penanggap digunakan untuk mengetahui interpretasi dan pola interaksi publik terhadap unggahan *meme* yang terbangun antara media sosial dan penanggap, antar-

penanggap, serta antara penanggap dan sumber informasi.

Kolom komentar menunjukkan adanya posisi publik yang aktif dalam praktik demokrasi digital, munculnya *citizen journalism*, sebagai tanda bahwa ruang virtual sebagai arena terbuka bagi siapa pun untuk berkontribusi dalam proses berdemokrasi (Fatah, 2019; Dharmawan, 2015). Namun di sisi lain kebebasan tersebut justru memicu limpahan atau banjir informasi di ruang virtual yang dapat berujung pada perpecahan. Hal ini disebabkan karena masing-masing individu hadir dengan pengalaman, pengetahuan, dan kebenaran masing-masing.

Melalui *gap* atau rumpang tersebut menghasilkan sebuah kebaruan atau *novelty* dari penelitian ini, yaitu melalui data multimodal dalam format *meme* serta melibatkan teks tanggapan penanggap di kolom komentar *Instagram*, maka menghasilkan temuan “publik semakin dominan”. Hal ini ditunjukkan saat publik dapat mengakses, menulis, membaca, serta memperoleh *follower* yang sepemahaman sehingga memperoleh dukungan. Media sosial mampu menggerakkan dan menggiring opini publik. Dengan demikian pelan-pelan kepakaran akan “kalah benar” oleh seseorang yang memiliki banyak pengikut atau *follower*. Oleh Welch (2013) disebut sebagai (kejatuhan media) yang sebenarnya merupakan kebangkitan media dan teknologi. Hal tersebut mengerucut pada munculnya fenomena *hyperdemocracy*.

Anstead (2015); Halbert (2015); Kneur (2016) mengimplikasikan keberadaan *e-democracy*, *digital democracy*, dan *internet democarcy* memberi ruang kepada setiap individu untuk berpartisipasi dan berekspresi di dalamnya. Namun perkembangan demokrasi di ruang virtual sangat minim pengawasan, sehingga mengakibatkan jaminan kualitas tidak maksimal terlebih saat sistem terkendala. Flinders & Wood (2015b); Crouch (2016); Flinders (2016); Reminiskey (2019) mengimplikasikan bahwa *Hyperdemocracy* dianggap keras, cenderung kurang ajar karena semakin banyak dan mudahnya keterlibatan publik untuk berpikir kritis secara *online* dan *offline* sehingga budaya politik individualistik tumbuh subur. Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Catells (dalam Welch, 2013), bahwa internet menyediakan ruang yang aman untuk kemarahan dan harapan. Hal ini tidak merujuk pada demokrasi namun cenderung kepada *hyperdemocracy*.

Berdasarkan uraian di atas, fokus penelitian ini adalah menelusuri serta memperlihatkan bukti-bukti linguistik dalam *meme* dan teks tanggapan penanggap di media sosial yang mengindikasikan fenomena *hyperdemocracy*. Penelitian ini dirancang agar dapat memberikan

kontribusi berupa wawasan kepada publik bahwa saat ini publik tampak semakin dominan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, fokus penelitian ini adalah menelusuri serta memperlihatkan bukti-bukti linguistik dalam *meme* dan teks tanggapan penanggap di media sosial yang mengindikasikan munculnya fenomena *hyperdemocracy*. Adapun masalah pokok penelitian ini adalah perwujudan *hyperdemocracy* dalam konteks wacana multimodal.

Agar penelitian ini lebih terarah dan komprehensif, maka berdasarkan uraian latar belakang di atas, masalah pokok dijabarkan dalam tiga pertanyaan penelitian berikut:

- a. Bagaimana representasi tanda verbal dan nonverbal dalam *meme* yang dibangun oleh media sosial dalam menginformasikan langkah pemerintah di masa pandemi COVID-19?
- b. Bagaimana interpretasi publik terhadap representasi tanda verbal dan nonverbal dalam *meme* yang menginformasikan langkah pemerintah di masa pandemi COVID-19?
- c. Bagaimana interaksi dan relasi yang terjadi antara media sosial dan penanggap, penanggap dan sumber informasi, serta antarpenganggap dalam menanggapi informasi terhadap langkah pemerintah di masa pandemi COVID-19 yang dibangun oleh media sosial dalam format *meme*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menelusuri dan memperlihatkan bukti-bukti linguistik dalam *meme* dan teks tanggapan di media sosial *Instagram*, yaitu:

- a. Mendeskripsikan bagaimana representasi tanda verbal dan nonverbal dalam *meme* yang dibangun oleh media sosial dalam menginformasikan langkah pemerintah di masa pandemi COVID-19.
- b. Mengetahui bagaimana interpretasi publik terhadap representasi tanda verbal dan nonverbal dalam *meme* yang menginformasikan langkah pemerintah di masa pandemi COVID-19.
- c. Mengetahui bagaimana interaksi dan relasi yang terjadi antara media sosial dan penanggap, penanggap dan sumber informasi, dan antarpenganggap dalam menanggapi informasi terhadap langkah pemerintah di masa pandemi COVID-19 yang dibangun oleh media sosial dalam format *meme*.

1.4 Manfaat Atau Signifikansi Penelitian

Kontribusi yang dapat diberikan oleh hasil penelitian ini, baik teoritis maupun praktis, adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori tentang hubungan penggunaan bahasa, media, dan teknologi. Beberapa teori terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain diproposisikan oleh Uhlin (1997), yang dalam kajiannya menyatakan bahwa publik dapat dengan bebas berekspresi. Sementara Van Dijk (2008) menyebutnya sebagai proses menguatnya budaya partisipatif dalam berwacana dan Hoed (2011) menyatakan bahwa adanya perubahan struktur relasi kuasa dari “*Top Down*” menjadi “dialog” di media konvensional. Saifullah (2014) dalam disertasinya menemukan bahwa terjadi dinamika pemaknaan penanggap dengan media dan antarpenganggap sehingga terjadi “dialog” yang mengakibatkan perubahan struktur dari “*Top Down*” menjadi “*Bottom Up*”. Saifullah juga menjelaskan bahwa publik menjadi dominan karena media seolah tidak memiliki ruang untuk merespon tanggapan dari penanggap. Sedangkan dalam penelitian ini ditemukan bahwa publik tampak semakin dominan. Hal ini ditunjukkan melalui informasi yang dikonstruksi oleh media sosial yang merupakan milik individu (publik) dan (publik) penanggap menanggapi isu tersebut melalui proposisi yang mendukung informasi tersebut.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dapat memberikan pembacaan kritis terhadap masyarakat atau publik yang saat ini semakin mudah mengakses, membaca, menafsirkan, dan menulis apapun menurut versi kebenaran dan pengetahuannya. Saat ini publik dapat bertindak sebagai produsen berita. Hal ini membuat individu berusaha tampil sebagai entitas yang mengakui kebebasannya, sebagai representasi kebebasan mutlak. Sehingga publik dapat dengan bebas menghujat, mencemooh, bahkan memfitnah. Tindakan tersebut sangat jauh dari tujuan awal demokrasi. Saat ini fakta tidak berpengaruh besar dan publik cenderung menjadikan media sosial sebagai satu satunya sumber informasi. Hal tersebut mengakibatkan terjadinya amatirisasi media. Oleh Welch (2013), fenomena tersebut disebut sebagai kejatuhan media.

1.5 Struktur Organisasi Disertasi

Sistematika penulisan disertasi ini terdiri dari lima bab, yaitu Bab Pendahuluan, Tinjauan Pustaka, Metode Penelitian, Temuan dan Pembahasan, dan diakhiri dengan Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Lebih rinci mengenai sistematika penulisan ini dipaparkan sebagai berikut.

- Bab I : Pendahuluan, terdiri dari lima sub pokok bahasan, yaitu berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan signifikansi penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
- Bab II : Tinjauan Pustaka, menguraikan lebih rinci mengenai teori yang berkaitan dengan pembahasan penelitian yaitu Teori Tanda Saussure, Teori Semiotik Peirce, Teori Semiotika Barthes, dan Teori Hipersemiotik Piliang.
- Bab III : Metode Penelitian, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan metode pengolahan data dan ancangan semiotik pragmatik.
- Bab IV : Temuan dan Pembahasan, menyajikan data temuan penelitian yang telah dijawab menggunakan kerangka teori yang telah disajikan dalam Bab 2, serta menjelaskan dan membahas temuan secara terstruktur dengan menggunakan kajian pustaka atau penelitian terdahulu yang relevan. Dalam pembahasan tersebut disajikan persamaan dan perbedaan berdasarkan teori, metode, dan temuan dalam penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.
- Bab V : Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Kesimpulan meliputi penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan di Bab 4. Implikasi merupakan bagian yang menyajikan tentang kebermaknaan dari sebuah penelitian. Rekomendasi menyajikan hal-hal berkaitan dengan kemungkinan adanya pengujian dan pengembangan hasil dalam penelitian yang muncul dan secara tidak terduga tersentuh oleh penelitian ini sehingga masih memerlukan kajian atau penelitian lanjutan.

1.6 Definisi Operasional

Berikut beberapa istilah atau kata kunci yang digunakan secara operasional dalam penelitian ini.

Prapti Wigati Purwaningrum, 2022

REPRESENTASI DAN INTERPRETASI FENOMENA HYPERDEMOCRACY DI RUANG VIRTUAL: KAJIAN SEMIOTIK PRAGMATIK KASUS MEME COVID 19 DI INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Representasi

Bertumpu pada konsep semiosis Peirce dalam (Noth, 1995), dalam penelitian ini representasi dimaknai sebagai penggambaran dari objek (O). Representasi tertuang dalam bentuk meme untuk menggambarkan langkah pemerintah di masa pandemi COVID-19.

2. Interpretasi

Bertumpu pada konsep semiosis Peirce dalam (Noth, 1995), dalam penelitian ini interpretasi dimaknai sebagai pemaknaan terhadap representasi dalam kaitannya dengan objek (O). Interpretasi merupakan tanggapan publik atau warganet di kolom komentar terhadap unggahan meme di Instagram.

3. *Hyperdemocracy*

Bertumpu pada Welch (2013), *hyperdemocracy* dimaknai dalam penelitian ini sebagai situasi yang terjadi karena adanya: (1) sikap publik saat menerima informasi langsung menafsirkannya berdasarkan kebenaran sendiri; (2) proses amatirisasi yang massif melalui informasi yang mudah diperoleh melalui media social, situs pemberitaan daring; (3) semakin mudahnya orang “menulis”, “membaca” tentang informasi, namun kebenaran tersebut didasarkan pada banyaknya pengikut atau *follower* yang menyatakan informasi tersebut “benar”; dan (4) pendapat pakar menjadi “kalah benar” dibandingkan dengan pendapat satu orang dengan ratusan bahkan ribuan pengikut atau *follower*.

Gejala *hyperdemocracy* menurut Welch (2013) adalah berawal dari media. Media (sender) memuat informasi yang dianggap benar oleh pembaca (receiver). Pertama, kebangkitan media; ditandai oleh kebangkitan teknologi, perusahaan menggunakan komputer PC, segala bentuk informasi diperoleh melalui media elektronik. Pada awalnya media hanya sebagai pembawa berita atau *lapdog* berubah menjadi *gatekeepers* demokrasi atau *watchdog*. Kedua, kejatuhan media, ditandai oleh semakin meningkatnya penggunaan internet, lahirnya *smartphone* dan media sosial. Media tersebut digunakan sebagai alat propaganda. Mulai terjadi pergeseran sikap media, yaitu tidak lagi “galak” mengawal demokrasi namun hanya sebagai *jucnyard dog* atau pendukung pemilik ide yang mengunggulkannya.

4. Ruang virtual

Sebuah arena komunikasi yang menggunakan perantara internet, gawai, dan aplikasi. Dalam arena tersebut komunikasi dapat dilakukan melalui video, teks, gambar, atau perpaduan

antara teks dan gambar. Seperti dalam konteks penelitian ini, komunikasi dilakukan melalui unggahan meme tentang langkah pemerintah di masa pandemi COVID-19.

5. Meme

Sebuah gambar, tidak hanya foto, penggalan adegan film, gambar tokoh atau tulisan, tetapi juga penggalan komik dan juga kartun yang dibubuhi *caption* sebagai media untuk menyampaikan informasi atau isu yang sedang berkembang di masyarakat secara daring.

6. Semiotik Pragmatik

Saat seseorang merepresentasikan pasti merujuk pada objek (O), sedangkan objek (O) tersebut tidak diketahui, yang diketahui hanya Representamen-nya (R). Representamen tersebut diwujudkan dalam bentuk media sosial, sehingga terjadi komunikasi. Dalam komunikasi tersebut muncul interpretasi. Dalam teori semiotik, pemaknaan terhadap suatu objek (O) tergantung pada: Pertama, bagaimana sebuah objek direpresentasikan. Kedua, bagaimana representasi tersebut diinterpretasikan, sehingga objek yang pada awalnya tidak terlihat atau hanya terpendam dibenak seseorang tidak dapat hanya dianalisis menggunakan representasi tetapi harus melibatkan interpretasi.

7. Semiosis Getok Tular

Dalam konteks penelitian ini setiap representasi dimunculkan dalam komunikasi, maka sangat memungkinkan terjadi interpretasi beragam. Proses semiosis berlanjut terjadi karena ada tanggapan antar interpretant, maka terjadi representasi baru. Berikutnya jika hal tersebut ditanggapi kembali maka muncul interpretasi baru dan memungkinkan terjadi pergeseran objek. Jika dalam proses tersebut terus terjadi perdebatan, maka proses semiosis dapat terus berlanjut. Proses semiosis tersebut oleh Hoed (2011; 2014) disebut sebagai “semiosis getok tular”.

8. Proposisi Penanggap

Dikelompokan menjadi tiga kategori: mendukung, membantah, dan menyangsikan. “Mendukung” jika tanggapan penanggap membenarkan informasi yang disampaikan oleh media sosial. “Membantah” jika tanggapan penanggap menyangkal informasi yang disampaikan oleh sumber informasi dan media sosial. “Menyangsikan” jika tanggapan penanggap meragukan informasi yang disampaikan oleh media sosial.

9. Relasi kuasa antara media sosial dan penanggap, sumber informasi dan penanggap, dan

antarsesama penanggap (dominan, determinan, dan setara).

Dominan: penanggap cenderung mendominasi media saat mendukung informasi yang dibangun oleh media sosial. Determinan: penanggap cenderung mendukung informasi yang dibangun oleh media sosial. Setara: penanggap cenderung setara dengan media saat bersikap netral terhadap informasi yang dibangun oleh sumber informasi dan media sosial.