

ANALISIS MEME POLITIK AMONG US #DPRIMPOSTOR
(Analisis Semiotika Meme Among Us #DPRIMPOSTOR Dalam
Perbincangan Isu Politik di Twitter)

ANALYSIS OF POLITICAL MEMES AMONG US #DPRIMPOSTOR
(Semiotic Analysis of Memes Among Us #DPRIMPOSTOR In Political Issues on Twitter)

Siti Salsabila Adha¹, Adi Bayu Mahadian²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

nabelbell@student.telkomuniversity.ac.id¹, adibayumahadian@telkomuniversity.ac.id²

ABSTRAK

Meme seringkali dikaji menggunakan ilmu Semiotika untuk mempelajari bagaimana cara memahami tanda yang ada pada suatu meme sehingga pembaca dapat menerima pesan dan makna yang terkandung didalamnya. Seiring perkembangan zaman maka lahirlah sebuah inovasi yang menggabungkan fasilitas layanan akses internet. Ketika UU Cipta Kerja disahkan, publik yang kontra mulai beramai-ramai membuat aneka hastag viral, salah satu fenomena hastag tersebut membuat peneliti tertarik dimana masyarakat mengaitkan sebuah gim daring dengan isu meme politik yang dikenal luas dengan sebutan #DPRImpostor di media sosial Twitter. Meme ini diadaptasi dari istilah "impostor" dalam gim Among Us yang saat itu sedang populer bertepatan dengan pengesahan UU Cipta Kerja. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan paradigma yang digunakan adalah konstruktivisme karena dianggap relevan untuk menemukan makna dan pemahaman terkait fenomena yang diteliti yaitu mengkaji mengenai analisis konten dalam Meme Politik Among Us. Peneliti melakukan metode analisis deskriptif studi kasus, dalam perihal kasus ini, Peneliti melakukan observasi pengamatan pendalam terhadap Meme Politik Among Us untuk mendapatkan data deskriptif dengan melibatkan metode analisis semiotika segitiga makna Charles Sanders Pierce. Subjek dalam penelitian ini adalah representasi kritik dari meme politik Among Us #DPRImpostor yang diangkat berdasarkan fenomena isu kontra pengesahan UU Cipta Kerja, Objek dari penelitian ini adalah analisis tema dan konten pada meme politik Among Us #DPRImpostor. Pengumpulan data penelitian diperoleh dari hasil pengamatan penyebaran meme pada media sosial Twitter, kemudian mengumpulkan data terkait meme yang sedang diamati dengan pendekatan eksploratif, melalui mesin pencari pada mesin pencarian platform Twitter menggunakan kata kunci #DPRImpostor. Berdasarkan hasil analisis penelitian meme membentuk interpretasi kritik sosial yang memberikan citra negatif terhadap DPR RI.

Kata Kunci: Analisis Makna, Meme Politik, Semiotika Charles Peirce

ABSTRACT

Memes are often studied using semiotics to science how to understand the signs in a meme so that the reader has a message and meaning contained in it. Along with the times, innovations are born where access to internet access services. When the Copyright Act was shaded, the counter-public began to make a variety of hastags viral, one of the phenomena hastagnya make which researchers who are brewing with the public succumb to memes of issues widely known as #DPRImpostor on social media Twitter. The meme follows the word "impostor" in the popular Among Us game notched up by the Omnibus Law. This study qualitative research method and paradigm which constructivism is meaning for the location of meaning and understanding related to the phenomenon studied is the researcher's analysis in meme Politics Among Us. Researchers of descriptive analysis methods of case studies, in this case, researchers observational observations of deepening of Political Meme Among Us to obtain descriptive data by method method with the method of semiotic fringe triangular meaning Charles Sanders Pierce. In this study is a critique of the political meme Among Us #DPRImpostor which is a counter issue of the Omnibus Law, the object of this study analysis and content on political memes Among Us #DPRImpostor. Data collection of research from the results of meme observations on social media Twitter, then data related memes that are being explored, through search engines on the engine engine platform Twitter using keywords #DPRImpostor. Based on the results of the analysis of meme research, it forms an interpretation of social criticism that gives a negative image of the DPR RI.

Keywords: Meaning Analysis, Political Memes, Charles Peirce's Semiotics

1, PENDAHULUAN

Fenomena internet meme sudah bukan menjadi hal yang asing lagi di Indonesia. Sejak satu dekade lalu hingga saat ini meme telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Terutama dalam kehidupan bermedia-sosial, internet meme sangat mudah untuk dijumpai. Fenomena kultur meme seolah menjadi bentuk demokrasi digital perwujudan dari participatory digital culture yang menunjukkan gaya berkomunikasi di era media baru (Wiggins & Bowers, 2015). Yang dimaksud dengan meme adalah suatu materi digital yang menyebarkan konten umum dalam berbagai karakteristik, bentuk, dan sikap yang diciptakan berdasarkan kesadaran bersama, disirkulasikan, diimitasi, dan ditransformasikan melalui internet oleh banyak orang (Shifman, 2014). Meme digunakan pengguna media sosial sebagai pola komunikasi media baru yakni sarana berekspresi humor yang mengandung makna satire. Munculnya meme timbul berkat adanya suatu kejadian menarik, ucapan lucu, hingga kekeliruan dalam pengejaan sesuatu. Meme merupakan bentuk respon akan suatu kejadian tersebut. Menurut pendapat Shifman (2014) terdapat dua cara penyebaran dan keterkaitan seseorang terhadap suatu konten meme. Hal pertama yaitu virality, membahas mengenai kecenderungan seseorang dalam menyebarkan salah satu konten meme tertentu. Kemudian hal kedua yaitu memetic, membahas mengenai kualitas memetika yang dapat meningkatkan keterlibatan seseorang terhadap suatu konten dengan cara membuat ulang, mencampur dan meniru sebuah meme.

Sebuah meme akan mudah menyebar dan viral disebarakan melalui media sosial, seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan sebagainya. Namun, Twitter menjadi salah satu media sosial yang menjadi pusat penyebaran meme tercepat. Ini dikarenakan di Indonesia, Twitter adalah salah satu media sosial yang cukup populer pada kalangan masyarakat. Twitter terhitung memiliki jumlah pengguna harian aktif sebesar 145 juta pengguna pada tahun 2019. (Kompas.com, 2019) Kemudian, angka pengguna harian kini semakin bertambah secara drastis sejak pandemi COVID-19 dan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) diterapkan di Indonesia. Dwi Adriansah, selaku Country Industry Head Twitter Indonesia membuat pernyataan bahwa total jumlah kenaikan pengguna harian naik sebesar 34% dari tahun lalu. (Detik.com, 2020). Hal ini membuat Indonesia menjadi salah satu pengguna media sosial Twitter tertinggi di kawasan Asia Tenggara. Tentunya jumlah tersebut berpengaruh cukup besar terhadap penyebaran konten internet meme, terutama meme politik. Tren meme politik berawal dari tahun 2008, setahun sebelum Pemilihan Umum Presiden digelar. (Alinsyah, 2014) Kemudian tren ini terus berlanjut hingga ke Pilpres berikutnya di tahun 2014 dan 2019 sebagai penyemarak pesta demokrasi. Meskipun kultur meme merupakan gejala yang sangat baru dalam konteks media Indonesia, namun dapat membuktikan bahwa media baru adalah konteks strategis ajang politik lewat permainan teks meme. Kultur ini berpusat pada kreativitas dan pemahaman politik individu, hingga kultur meme bisa dikatakan sebagai gerakan politik meski dalam wilayah virtual. (Wadipalapa, 2015)

Terdapat banyak macam fenomena populer yang dapat di golongan sebagai fenomena viral, salah satunya fenomena Omnibus Law. Munculnya fenomena wacana isu Omnibus Law atau UU Cipta Kerja yang disahkan pada 05 Oktober 2020. UU Cipta Kerja memicu kontroversi dari berbagai pihak. Salah satunya karena disimpulkan terdapat beberapa pasal yang telah disahkan akan membawa dampak buruk bagi ketenaga-kerjaan. Tudingan kontroversial ini membuat masyarakat mulai bersuara. Bentuk suara masyarakat ditumpahkan lewat bentuk beragam bentuk mulai dari postingan keluh-kesah di media sosial tidak jarang masyarakat mengolah dengan kreatif pemikiran mereka kedalam bentuk meme. Meskipun penciptaannya memerlukan daya kreativitas, pada kenyataannya meme lebih dimaknai sebagai proses komunikasi ketimbang proses berkarya seni. Di dalam meme terdapat muatan informasi-informasi yang ingin disampaikan oleh kreatornya (Alimecca dalam Juditha, 2015).

Dapat dikatakan bahwa isu-isu hangat yang cenderung dibicarakan di media massa pada mulanya berawal dari Twitter. (Zarella, 2010) Hal ini berkat adanya fitur trending topic yang membedakan Twitter dengan media sosial lainnya. Fitur trending topic pada Twitter pada dasarnya berguna untuk mengetahui apa saja yang sedang hangat diperbincangkan di kalangan publik. Ketika UU Cipta Kerja disahkan, publik yang kontra mulai beramai-ramai membuat aneka hastag viral, salah satu fenomena hastag tersebut membuat

peneliti tertarik dimana masyarakat mengaitkan sebuah gim daring dengan isu meme politik yang dikenal luas dengan sebutan #DPRImpostor di media sosial Twitter. Meme ini diadaptasi dari istilah “impostor” dalam gim Among Us yang saat itu sedang populer bertepatan dengan pengesahan UU Cipta Kerja. Among Us adalah nama permainan berbasis mobile populer yang dapat dimainkan dengan jumlah empat hingga sepuluh orang pemain untuk menjalankan sebuah misi di kapal luar angkasa. Permainan ini dilakukan dengan setiap pemain memegang peran sebagai rekan tim juga penipu itu sendiri. Sebab itu, istilah “impostor” kemudian digunakan yang merujuk kepada sindiran kepada DPR atas pengesahan UU Cipta Kerja. Kata impostor dalam bahasa Indonesia berarti penyemu. Penyemu berkaitan kepada seseorang yang sedang menyemu; menipu; atau pengkhianat. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2020).

Meme seringkali dikaji menggunakan ilmu Semiotika untuk mempelajari bagaimana cara memahami tanda yang ada pada suatu meme sehingga pembaca dapat menerima pesan dan makna yang terkandung didalamnya. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Adjie, 2019) berjudul “Representasi Kritik Dalam Meme Politik Dalam Masa Kampanye Pemilu 2019 Kepada Capres Dan Cawapres Di Media Sosial Instagram Sebagai Media Kritik “ menyimpulkan bahwa bahwa ikon, indeks dan simbol dalam meme politik berpotensi untuk menyampaikan pesan secara kuat melalui bentuk visual dan vernakular sebagai bentuk keterlibatan politik yang menyenangkan di media sosial Instagram dengan kesadaran kritis mengenai isu-isu politik. Sejalan dengan kesimpulan tersebut, penelitian yang dilakukan oleh (Pusanti, 2015) juga memiliki kesimpulan serupa bahwa kekuatan berkat 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.

Selain itu, semiotika juga digunakan dalam penelitian untuk memahami gim Among Us. Penelitian tersebut dilakukan oleh Wardhana dan Imani (2020) menggunakan semiotika Roland Barthes. Penelitian di publikasikan melalui unggahan video pada media sosial YouTube berjudul “ Memaknai Alur Permainan Dalam Permainan Video Among Us Terbitan Innersloth. “ Kesimpulan penelitian menunjukkan aspek semiotika Roland Barthes pada gim Among Us terdiri dari makna denotasi Crewmates dan semua pemain merupakan awak yang menjalankan permainan, makna konotasi merujuk kepada Impostor sebagai alien yang menyamar sebagai seorang anggota tim, dan mitos yang memiliki makna bahwa di setiap lingkup kehidupan akan ada seorang penjahat yang bersembunyi didalamnya. Adapun penelitian tersebut kemudian menjadi salah satu referensi rujukan Peneliti dalam mengembangkan penelitian ini terkait pembahasan untuk memahami alur gim Among Us dan keterkaitan yang ada pada gim tersebut dengan kajian semiotika lebih mendalam.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang disebutkan adalah penelitian ini akan fokus pada bagaimana interpretasi pesan politik yang disampaikan dalam meme politik terkait gim daring Among Us yang tengah menjadi fenomena yang populer bersamaan dengan pengesahan UU Cipta Kerja. Peneliti menemukan adanya potensi tanda yang perlu dimaknai pada meme politik Among Us #DPRImpostor sebagai representasi kritik kepada DPR RI. Sebelumnya topik dengan fenomena ini belum pernah diteliti, oleh karena itu penelitian ini dianggap penting untuk dilakukan.

Sampai saat ini meme telah menjadi sarana ekspresi politik yang populer (Shifman, 2014). Hadirnya fenomena internet meme Among Us #DPRImpostor telah menjadi bagian baru suara demokrasi rakyat Indonesia. Masyarakat Indonesia cenderung kreatif untuk mengaitkan suatu peristiwa dengan sesuatu hal yang sedang populer lalu mengolahnya menjadi bentuk meme politik. Unjuk rasa mengkritisi Dewan Perwakilan Rakyat yang mengesahkan UU Cipta Kerja secara terbuka lewat media sosial seolah membuktikan bahwa semakin hari warganet kian terbuka pemikirannya mengenai masalah isu politik. Tindakan warganet berpartisipasi aktif menyalurkan kritik lewat suatu budaya populer meme juga menimbulkan dampak meningkatnya kepedulian masyarakat Indonesia untuk berdemokrasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengkaji makna dari meme politik Among Us lewat teori semiotika Charles Peirce sekaligus melihat pengaruh meme tersebut bagi masyarakat, khususnya yang berkenaan dengan situasi politik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Meme

Seorang ilmuwan Biologi Richard Dawkins berhasil memperkenalkan istilah meme untuk pertama kali dalam bukunya berjudul *The Selfish Gene* pada tahun 1976. Dawkins menyatakan bahwa istilah meme berasal dari bahasa Yunani yaitu 'mimeme' bermakna menyerupai atau menirukan. Adapun pengertian meme secara keseluruhan adalah gambaran unit-unit budaya terkecil yang merupakan analogi dari gen yang menyebar lewat individu ke individu lainnya dengan adanya imitasi, sebagaimana layaknya virus. (Shifman, 2014)

Menurut Dawkins, istilah meme terkait dengan gene. Meme disebutkan sebagai replikator lain yang ada didalam diri manusia, namun tidak serta merta bersifat biologis dan dapat diturunkan melalui generasi ke generasi. (Dawkins, 2006, p. 192). Sebab itu, analogi Dawkins dalam mengaitkan meme dengan gene bertujuan menjelaskan bahwa keduanya adalah evolusi. Jika gene adalah evolusi biologis maka meme adalah evolusi kebudayaan. Interaksi konteks pada gen dan meme kemudian membentuk sebuah konsep pemikiran dalam diri seseorang untuk melakukan sebuah proses imitasi gagasan. (Firdaus & Mahadian, 2019) Selanjutnya proses imitasi gagasan disalurkan menjadi bentuk meme.

Limor Shifman yang turut meneliti kajian memetika lalu menyimpulkan meme adalah konten dari kebudayaan digital. Hal ini didasari karena kemunculan meme berasal dari sebuah fenomena yang sedang terjadi di masyarakat kemudian disebarakan melalui bentuk gambar maupun video yang ditambahkan teks tulisan bernada humor satir. Shifman beranggapan penyebaran meme sangat erat kaitannya dengan bahasa vernacular atau bahasa rakyat pada internet sehingga sederhana dan mudah dipahami bagi pembacanya. Karakteristik meme berasal dari sebuah ide atau kejadian yang mengalami evolusi perubahan, persaingan, dan seleksi. Akan tetapi hanya meme yang sesuai dengan lingkungan dan sosial budaya masyarakat saja yang dapat bertahan, apabila tidak sesuai maka dapat terlupakan bahkan punah. (Shifman, 2014).

Maka merujuk dari penelitian kajian meme diatas, dapat disimpulkan bahwa meme adalah suatu ide atau gagasan unit budaya yang terbentuk melalui replikasi yang sudah dibuat kedalam gambar, video, serta teks bernada humor satir lalu tersebar luas ke masyarakat untuk menyoroti suatu fenomena kejadian. (Wiggins & Bowers, 2014:15) menyatakan terdapat tiga tahapan yang menjadi tolak ukur suatu konten media bisa dikatakan sebagai internet meme. Tahapan tersebut terdiri dari:

1. *Spreadable media*, yaitu konten yang disebarakan lewat media. Konten yang dimaksud dapat berupa iklan televisi, film, berita, video musik, video komedi, dan sebagainya.
2. *Emergent meme*, yaitu ketika suatu konten yang disebarakan melalui media dirubah, diparodikan, maupun diedit diunggah ke internet hingga mampu mencapai popularitas tinggi
3. *Internet meme*, yaitu saat *emergent meme* ditiru, diubah, disebarakan, dan kerap diulangi lagi oleh warganet.

Internet meme juga memiliki elemen umum berupa konten (*content*), bentukan (*form*), dan sikap (*stance*) yang mirip, dibuat dengan melibatkan kesadaran antar sesama, juga disebarakan luaskan, ditiru, atau bahkan dirubah melalui internet kalangan berbagai pengguna sehingga menciptakan kemiripan pengalaman budaya dalam prosesnya (Shifman, 2014) Terkait dengan hal ini menjelaskan bahwa internet meme bukan hasil dari kreasi seorang individu, melainkan hasil karya dari sekelompok masyarakat yang turut berpartisipasi (Firdaus & Mahadian, 2019)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa internet meme adalah suatu replikasi ide yang bersumber dari berbagai informasi yang dijadikan kedalam bentuk gambar, video, atau teks yang memiliki fungsi mengangkat sebuah fenomena menjadi suatu hiburan, mencetuskan ide maupun pemikiran yang kemudian diolah menjadi informasi baru bagi semua kalangan, khususnya pengguna internet

2.2 Meme Politik

Timbulnya genre baru mengenai meme politik tentunya tidak terlepas dari kajian komunikasi politik. Menurut pendapat (Shahreza, 2018) komunikasi politik didefinisikan sebagai suatu proses penyampaian pesan-pesan politik yang berasal dari komunikator politik (*source, encoder, sender, actor*) yang berperan

memulai dan mengarahkan suatu tindakan komunikasi. Tindakan komunikasi yang dimaksud dapat berupa penyampaian pesan lewat meme politik. Terdapat beberapa fungsi umum meme mengenai konteks politik yakni sebagai (1) bentuk persuasi dan advokasi politik; (2) wujud tindakan akar rumput; (3) mode berekspresi serta ruang diskusi publik. Sebagian di antaranya dikemas dalam bentuk humor politik (Shifman, 2014)

Meme yang berisikan pendapat politik mendaur ulang isu-isu umum hingga memperkuat pandangan politik tertentu. Isu yang diperbincangkan mengandung aspek realitas yang merepresentasikan peristiwa, fenomena, atau objek tertentu. Humor politik yang terkandung didalam meme berfungsi sebagai dasar pandangan kelompok lalu memperkuat nilai-nilai yang dimiliki kelompok tertentu. (Mahadian et al., 2019) Dari penjelasan diatas kemudian disimpulkan, meme politik adalah meme sarana ekspresi politik individu atau kelompok berdasarkan isu, fenomena, atau objek tertentu yang disampaikan dengan cara humor politik untuk tujuan persuasif maupun sekadar ruang bertukar pikiran sesama masyarakat.

2.3 Semiotika Charles Peirce

Semiotika telah diterapkan dan menjadi kajian yang melibatkan komunikasi dan transfer informasi dengan hasil yang menarik. Dalam kenyataan beberapa semiotikus menyatakan bahwa segala sesuatu dapat dianalisa secara semiotik; mereka memandang semiotika sebagai ratunya ilmu interpretasi, kunci yang membuka makna dari semua hal besar atau kecil. Ada dua aliran besar dalam semiotika; Aliran pertama dominan di Eropa berdasarkan karya ahli linguistik Perancis Ferdinand De Saussure. Aliran ini mempelajari peran simbol dan tanda dalam kehidupan sosial. Aliran kedua dominan di Amerika Utara berdasarkan karya Charles Sanders Peirce, aliran ini mempelajari doktrin formal mengenai tanda dan simbol. (Mudjiyanto & Nur, 2013). Perkembangan terakhir kajian mengenai tanda dalam masyarakat didominasi karya filsuf Amerika. Charles Sanders Peirce (1839 - 1914). Kajian Peirce jauh lebih terperinci daripada tulisan de Saussure yang lebih programatis. Oleh karena itu istilah semiotika lebih lazim dalam dunia Anglo-Sakson, dan istilah semiologi lebih dikenal di Eropa Kontinental. Charles Sanders Peirce adalah seorang filsuf Amerika yang paling orisinal dan multidimensional. Selain seorang filsuf, Peirce juga seorang ahli logika dan Peirce memahami bagaimana manusia itu bernalar. Peirce memiliki keyakinan bahwa manusia berpikir dalam tanda. Maka tercipta ilmu tanda yang ia sebut semiotik. Semiotika baginya sinonim dengan logika. Di samping itu ia juga melihat tanda sebagai unsur dalam komunikasi. (Sartini, 2007)

Penulis akan menggunakan analisis semiotika sebagai alat analisis untuk menjelaskan pesan/makna yang terkandung didalamnya dengan menggunakan model segitiga makna Charles Saunders Peirce, yaitu: *Sign* (tanda) atau representamen, *object* (objek) dan *interpretant* (interpretan). Alasan penulis menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce karena teori ini dikenal luas sebagai “*Grand Theory*” dikarenakan gagasannya bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua penandaan, Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali komponen dalam struktural tunggal. Sebagaimana untuk mengungkap makna atau pesan tersembunyi yang dibawa oleh meme dibutuhkan pemaknaan secara konotatif, maka dari itu teori triadik Peirce dianggap tepat digunakan dalam penelitian ini.

Pierce membagi tanda atas *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol). Ikon adalah tanda yang hubungan antara signifier dan signified bersifat bersamaan bentuk alamiah. Atau dengan kata lain, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara *signifier* dan *signified* yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Tanda dapat pula mengacu ke denotatum melalui konvensi. Tanda seperti itu adalah tanda konvensional yang biasa juga disebut simbol, jadi simbol adalah anda yang menunjukkan hubungan alamiah antara *signifier* dan *signified*. Hubungan ini berdasarkan konvensi (kesepakatan) masyarakat (Sobur, 2004:41)

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut (Moleong, 2006:6) metode penelitian kualitatif merupakan pemahaman suatu fenomena berdasarkan apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, meliputi cara deskripsi dalam bentuk verbal pada konteks khusus yang alamiah

dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Lebih lanjut, (Sugiyono, 2014) menjelaskan penelitian kualitatif berkenaan dengan data yang bukan berupa angka, mengumpulkan dan menganalisis data yang bersifat naratif. Sebab metode ini digunakan untuk memperoleh data beserta informasi mendalam tentang isu atau masalah yang akan dipecahkan. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme karena dianggap relevan untuk menemukan makna dan pemahaman terkait fenomena yang diteliti yaitu mengkaji mengenai analisis konten dalam Meme Politik Among Us. Peneliti melakukan metode analisis deskriptif studi kasus, dalam perihal kasus ini, Peneliti melakukan observasi pengamatan pendalam terhadap Meme Politik Among Us untuk mendapatkan data deskriptif dengan melibatkan metode analisis semiotika segitiga makna Charles Sanders Pierce. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Setiap tanda memiliki suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Terkait data yang diperoleh akan dilakukan pengumpulan secara digital melalui pencarian dari fitur search platform media sosial Twitter. dengan kata kunci tagar #DPRImpostor, "DPR Impostor" maupun kata kunci terkait lainnya.


Subjek dalam penelitian ini adalah representasi kritik dari meme politik Among Us #DPRImpostor yang diangkat berdasarkan fenomena isu kontra pengesahan UU Cipta Kerja, Objek dari penelitian ini adalah analisis tema dan konten pada meme politik Among Us #DPRImpostor. Periode yang dihitung menjadi objek penelitian ini dimulai dari 05 – 13 Oktober 2020, dimana pada waktu tersebut merupakan puncak pengesahan UU Cipta Kerja oleh Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia. Pengumpulan data penelitian diperoleh dari hasil pengamatan penyebaran meme pada media sosial Twitter, kemudian mengumpulkan data terkait meme yang sedang diamati dengan pendekatan eksploratif, melalui mesin pencari pada mesin pencarian platform Twitter menggunakan kata kunci #DPRImpostor


4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Topik pembahasan mengenai isu RUU Cipta Kerja yang dihadirkan melalui bentuk meme *Among Us* #DPRImpostor sempat menjadi perbincangan hangat dan menembus tagar *trending topic* di media sosial Twitter sedari awal mula pengesahannya. Jika pada bab sebelumnya, Peneliti telah membahas teori Semiotika Charles Peirce dan budaya populer mengenai meme dan gim daring. Maka pada bab ini, Peneliti berupaya menjabarkan hasil pengamatan mendalam tentang makna sosial yang terkandung di dalam meme #DPRImpostor di kalangan pengguna media sosial Twitter menggunakan kajian semiotika Charles S. Peirce. Dari penelitian ini, peneliti menggunakan 20 data berupa meme #DPRImpostor yang akan dianalisis. Dari data tersebut terdapat berbagai kriteria mulai dari meme yang mendapat respon terbanyak oleh publik hingga tidak mendapat respon sama sekali. Berikut ini merupakan 3 dari 20 data penelitian beserta analisis pada tanda, objek dan interpretan meme Among Us #DPRImpostor.

Tabel 1. Hasil Penelitian

| No. | Gambar | Tanda | Objek | Interpretan |
|-----|---|--|---|--|
| 1. |  | Sebuah tokoh karakter dalam gim Among Us berwarna oranye dimodifikasi sedemikian rupa memakai setelan formal ciri khas DPR dengan latar belakang gelap luar angkasa. "DPR was an impostor" dalam bahasa Indonesia mempunyai arti "DPR adalah | Karakter tersebut digambarkan dengan kemiringan 90 derajat akibat terpental dari kapal luar angkasa. Ketika permainan Among Us telah berakhir, maka adegan dalam gambar tersebut akan ditampilkan. Adegan ini menjelaskan kemenangan pihak crewmates jika | Pengesahan Omnibus Law oleh DPR menimbulkan kontra karena dinilai membebani masyarakat. DPR pun diinterpretasikan layaknya karakter impostor dalam gim Among Us sebagaimana telah 'mengkhianati' masyarakat Indonesia. |

| | | | | |
|----|---|--|---|--|
| | | pengkhianat”. | telah berhasil menciduk siapa impostor didalam permainan. Diatas karakter tersebut juga terdapat sebuah tulisan “DPR was an impostor, “ seolah menyamakan bahwa rakyat Indonesia kini telah menangkap pengkhianat dalam kehidupan bernegara | |
| 2. |  | Meme berisikan dari potret anggota-anggota DPR sedang berkumpul dengan raut wajah tersenyum dan memakai masker lalu mengepalkan tangan berlatar belakang nuansa merah dan hitam ala gim Among Us dengan tulisan “Impostor” besar berwarna merah di atasnya. Template meme inilah yang kemudian direplikasi kembali oleh warganet dalam penyebaran tema meme #DPRImpostor | Latar belakang nuansa warna merah dan hitam menandai ciri khas ketika karakter impostor telah terkuak pada gim Among Us. Masker yang dipakai oleh anggota-anggota DPR menyimbolkan kondisi pandemi Covid-19 yang sedang melanda Indonesia, namun mereka tidak menjaga jarak saat berfoto bersama. Tulisan “impostor” menjadi penjelasan bahwa anggota DPR telah mengkhianati peraturan dan kebijakan protokol kesehatan yang berlaku saat pandemi | Pada meme ini, anggota-anggota DPR yang tengah berkumpul dan berfoto bersama diinterpretasikan sebagai bentuk antusiasme usai pengesahan Omnibus Law ditengah-tengah kondisi krisis akibat pandemi. Meskipun sudah ada wacana untuk ditunda, tetapi kebijakan tetap disahkan sehingga mengalihkan perhatian dari fokus utama menangani pandemi. Keputusan yang dinilai tidak bijak tanpa mempertimbangkan partisipasi publik terlebih dahulu |

| | | | | |
|----|--|---|--|--|
| 3. |  | <p>Meme ini memperlihatkan tanda yaitu Puan Maharani sebagai tanda utama beserta tanda yang mengikuti lainnya adalah logo KompasTV, tulisan “the impostor”, tokoh Among Us berwarna hitam, dan terakhir logo fitur sabotase pada pojok kanan bawah.</p> | <p>Diambil dari cuplikan video sorotan Kompas TV, insiden Puan Maharani mematikan mikrofon yang viral diwaktu yang bersamaan dengan pengesahan RUU Cipta Kerja. Puan Maharani digambarkan menjadi tokoh karakter impostor dalam permainan Among Us yang sedang menggunakan fitur sabotase kepada para kru. Video tersebut berdurasi 6 detik dan sampai dengan 2 Juli 2021 telah ditonton oleh 129,1 ribu pengguna Twitter.</p> | <p>Tujuan utama fitur sabotase dalam gim Among Us ialah menghambat laju tugas yang dimiliki oleh para crewmates. Dengan demikian impostor pun bisa leluasa menguasai alur permainan dan menjadi pemenang. Mirip dengan apa yang dilakukan oleh Puan Maharani yang pada saat kejadian membatasi hak anggota DPR RI untuk berbicara. Akan tetapi, pada klarifikasinya lewat kanal YouTuber Boy William, Puan Maharani menyatakan tindakan tersebut dilakukan atas perintah dari Pimpinan Sidang yaitu Azis Syamsuddin.</p> <p>Walau demikian, pernyataan klarifikasi oleh Puan Maharani tidak sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Azis Syamsuddin yakni disebutkan pada tata tertib bahwa setiap lima menit sekali secara otomatis mikrofon akan mati. Hal ini telah diatur di dalam tata tertib yang di sahkan dalam rapat paripurna tanggal 2 April 2020. Karena tidak kesepahaman ini, membuat spekulasi masyarakat menyamakan ketua dan wakil DPR RI dengan impostor.</p> |
|----|--|---|--|--|

4.2 Pembahasan

a. Isi Konten

Meme politik #DPRImpostor meski membawa topik isu yang cukup berat, akan tetapi dikemas dengan karakteristik milenial karena melibatkan unsur gim yang sedang tren saat itu. Among Us dinilai sangat pas untuk menggambarkan kondisi bagaimana kondisi akibat kebijakan yang dibuat oleh DPR RI membuat rakyat merasa terkianati. Selain itu, penyebaran meme ini dilakukan melalui media sosial Twitter dan memenuhi fungsi meme sebagai gagasan budaya partisipatif, menyebar aktif dan menciptakan kembali konten oleh pengguna internet.

Umumnya meme #DPRImpostor diciptakan menggunakan pola dan tema yang sama, dimana para kreator menggunakan bahasa sarkasme dalam menyampaikan kritik sosial kepada DPR RI lewat pemakaian istilah-istilah yang ada dalam permainan Among Us. Menjadikan sebuah ciri khas tersendiri karena selain berperan sebagai kritik, tetapi juga dapat menghibur pembacanya. Permainan Among Us rata-rata dimainkan oleh para remaja berkisar 12 – 20 tahun, yakni usia yang masih belum paham akan isu politik. Namun, meme #DPRImpostor berhasil membawa topik isu pengesahan RUU Cipta Kerja menjadi lebih sederhana untuk dipahami oleh para remaja yang memainkan gim tersebut. Meskipun, meme #DPRImpostor cenderung mendorong khalayak untuk turut bersikap kontra dengan pengesahan RUU Cipta Kerja dengan menyajikan fakta dan peristiwa yang ada selama isu terjadi. Penulis telah mengidentifikasi variasi dan pola dari meme politik Among Us #DPRImpostor. Berdasarkan proses analisis yang telah dipaparkan, maka Penulis dapat membagi kesimpulan isi konten kedalam tiga kategori yaitu; Meme Parodi Ilustrasi Dalam Permainan Among Us, Meme Manipulasi Foto Anggota DPR RI, dan Meme Kritikan Kinerja DPR RI.

Meme parodi ilustrasi dalam permainan Among Us menceritakan suatu kejadian/fenomena yang terjadi selama pengesahan UU Cipta Kerja kemudian dikaitkan seolah-olah peristiwa tersebut terjadi di dalam dunia Among Us. Seperti tokoh DPR RI yang dibuatkan menjadi sebuah karakter dalam gim Among Us, lengkap dengan atribut seragam. Tokoh DPR RI ini dibuatkan menjadi peran antagonis sang *impostor* yang dihadapkan dengan tokoh *crewmates* yaitu masyarakat Indonesia, khususnya para Buruh. Demikian pula kumpulan foto maupun lambang DPR RI yang beredar kerap kali dilabeli dengan teks *impostor* oleh warganet. Fitur *voting* dalam gim Among Us digunakan untuk menebak siapa dalang *impostor* dibalik pengesahan UU Cipta Kerja, fitur sabotase dikaitkan dengan tindakan mematikan mik insiden Puan Maharani, sidang pengesahan UU Cipta Kerja disamakan dengan *emergency meeting* akibat *injustice report*, bahkan simulasi percakapan rencana anggota DPR RI untuk menghindari demonstrasi massal.

Pada penelitian (Juditha et al., 2015) menganggap bahwa meme sebuah meme tercipta dari adanya kecenderungan orang untuk menyebarkan ide yang terdapat meme atau membuat sesuatu yang serupa. Ide yang terdapat dalam sebuah meme dapat berupa kegiatan, kejadian, atau tuturan yang menarik. Sifat menarik inilah yang membuat ide tersebut mudah tersebar secara viral di dunia maya dan menjadi internet meme. Sedikit perbedaan Penulis temukan dalam pernyataan tersebut sebab meme #DPRImpostor menjadi bentuk baru dalam fenomena internet meme. Pada prakteknya, meme #DPRImpostor terbilang unik karena menggabungkan bagaimana sebuah gim dapat menjadi bentuk sindiran terhadap pemerintah. Berkat kreatifitas dari warganet, karakter yang telah dikustomisasi demikian rupa beserta potongan-potongan adegan dari gim Among Us yang mereka mainkan di screenshot lalu dijadikan meme. Didalam penyebarannya beberapa meme disertai cuitan pesan edukatif berupa penjelasan kepada masyarakat tentang pasal-pasal yang menjadi kontroversi dan ajakan bagaimana rakyat seharusnya menyikapinya. Umumnya penjelasan melalui meme lebih dapat diterima masyarakat karena mengaitkan bahasa sehari-hari serta hal-hal yang sedang tren pada saat itu. Akhirnya pada saat meme #DPRImpostor diunggah mendapatkan sambutan umpan balik dukungan oleh warganet.

Meskipun meme ini tidak menggunakan banyak kalimat didalamnya, bisa dibilang lebih menonjolkan segi dari hastag itu sendiri akan tetapi tetap menyentuh sisi emosional para pembaca karena dapat menyalurkan pesan akan rasa kecewa dengan kebijakan DPR RI yang “mengkhianati” rakyat. Itulah yang kemudian menjadi daya tarik konten meme Among Us #DPRImpostor. Walaupun banyak meme lain yang turut beredar dengan tujuan mengkritisi dan sama-sama menolak Omnibus Law, akan tetapi keberadaannya kalah populer dibanding meme #DPRImpostor. Tentu saja hal ini didukung oleh viralitas tren gim Among Us yang sedang naik saat itu. Pembuatan meme yang tidak sulit, membuat siapa saja dapat turut berpartisipasi menjadi kreator meme #DPRImpostor. Meme Among Us #DPRImpostor memang bukan meme hastag politik pertama yang meramalkan jagat Twitter. Namun kemunculan meme ini berbeda daripada meme-meme yang pernah dibuat sebelumnya, sehingga kesannya meme menjadi lebih mudah diingat di kalangan warganet. Pada akhirnya, meme #DPRImpostor kini telah menjadi bagian dari sarana demonstrasi politik digital di media sosial.

b. Makna

Berdasarkan hasil temuan penelitian dari 20 meme #DPRImpostor, Penulis menemukan representasi kritik sosial mengenai isu pengesahan RUU Cipta Kerja atau Omnibus Law pada media sosial Twitter. Dalam hal ini meme digunakan sebagai gambaran sikap kontra masyarakat Indonesia kepada kebijakan yang telah disahkan oleh Dewan Perwakilan Rakyat.

Dimulai dari tanggal pengesahan UU Omnibus Law dimajukan sepihak tanpa sepengetahuan rakyat, sebelumnya pengesahan disepakati berlangsung pada tanggal 8 Oktober 2020, tetapi dimajukan menjadi 5 Oktober 2020 tepat pada dini hari. Percepatan dilakukan dengan alasan menghindari lockdown akibat ada anggota DPR RI yang mengidap penyakit Covid-19. Tentunya alasan tersebut memicu kontroversi sebab tindakan tersebut dapat dikatakan terlalu terburu-buru. Masyarakat yang tidak terima kemudian menggelar aksi demonstrasi serentak yang tersebar di beragam kota. Adapun aliansi serikat buruh turut menggerakkan aksi mogok nasional selama 6 – 8 Oktober 2020 demi turun kejalan menyuarakan suara dan membela hak mereka. Demonstrasi di media sosial pun tidak kalah antusias, pengguna menyuarakan bentuk kekecewaan mereka dengan berbagai hastag contohnya #GagalkanOmnibusLaw lalu #MosiTidakPercaya.

Sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, Kaum Muda, Meme, dan Demokrasi Digital di Indonesia (Sandy Allifiansyah, 2016), “ Terdapat hubungan asimetris antara apa yang diinginkan masyarakat dengan apa yang diinginkan oleh mayoritas wakil-wakil rakyat di DPR yang berorientasi pada politik kekuasaan. Meme menjadi salah satu medium ekspresi yang mampu menunjukkan keinginan publik, baik secara individu maupun kelompok, dengan cara yang sarkastik dan penuh humor. ”

Makna meme yang diperoleh dari hasil proses semiosis adalah jembatan untuk mengetahui citra yang ingin disampaikan pembuat meme. Penulis menemukan keterlibatan gim Among Us mampu menggambarkan kondisi politik di Indonesia. Mulai dari alur permainan di ilustrasikan ketika masyarakat terutama kaum buruh telah mempercayakan sepenuhnya kebijakan undang-undang dapat mengatasi masalah timpang tindih yang ada, akan tetapi mereka merasa kontra dengan kebijakan yang telah disahkan karena tidak memenuhi prinsip transparansi, partisipatif, dan akuntabilitas kepada masyarakat. Darisana akhirnya tercipta sebutan ‘*impostor*’ sehingga citra DPR setelah pengesahan UU Cipta Kerja menjadi tidak kredibel. Meme merupakan konten satir yang dapat memproyeksikan citra suatu lembaga maupun seseorang. Warganet mulai melakukan modifikasi terhadap karakter-karakter Among Us yang mereka mainkan mulai dari mengganti nama tokoh antagonis menjadi DPR RI, mengganti kostum karakter menjadi layaknya setelan formal ala anggota DPR, hingga menggunakan fitur-fitur didalam gim Among Us sedemikian rupa untuk menggambarkan isu politik yang terjadi dan dapat dipahami oleh orang awam, baik itu masyarakat awam politik serta masyarakat awam yang tidak memainkan gim Among Us.

Tidak hanya citra dari lembaga DPR RI, namun citra politik dari Puan Maharani turut serta direpresentasikan lewat meme #DPRImpostor. Citra politik ini ditandai melalui teks pada meme. Makna teks dapat diartikan dari banyak faktor seperti warna yang digunakan, tanda baca, bentuk huruf, juga gaya penulisan. Setiap unsurnya memiliki peran untuk menyampaikan pikiran dan emosi kepada pembaca. Berikutnya, pilihan gambar yang digunakan akan menentukan bagaimana visualisasi isi pesannya. Pembaca akan melihat suatu meme berdasarkan tokoh figur, mimik dan gestur, dan rekayasa foto yang ditampilkan. Tidak ketinggalan unsur desain yang terkandung didalamnya seperti bentuk, garis, warna, dan tekstur juga dapat mempengaruhi bagaimana citra tersebut akan ditampilkan. Maka dalam hal ini, meme #DPRImpostor menampilkan citra Puan Maharani yang kurang baik. Dicitrakan oleh pembuat meme, sosok Puan Maharani adalah figur *impostor* rakyat Indonesia. Insiden mikrofon ‘viral’ berpengaruh besar dibalik sematan impostor terhadap kiprah Puan sebagai ketua DPR RI yang dianggap paling bertanggung jawab atas peristiwa kericuhan RUU Cipta Kerja.

Meme tidak dapat dipisahkan dari realita kehidupan yang menampilkan tindakan sosial di dalamnya, mencakup tindakan baik maupun buruk kedalam sebuah gambar yang dapat menceritakan kejadian, menyampaikan pesan, memberikan persepsi tersendiri pada masing-masing pembaca dari unsur visual,

tekstual, simbolik, dan tanda-tanda yang ditampilkan. Meme #DPRImpostor disebarluaskan melalui Twitter, selain bertujuan agar penyampaian pesan bersifat luas kepada khalayak juga menciptakan sebuah tren baru yang bisa mempengaruhi opini publik akan suatu kejadian politik. Hal ini seperti sudah menjadi turun temurun, apabila ada suatu kejadian politik maka warganet akan menanggapi dengan cuitan, meme, bahkan membuatkan hastag hingga menjadi *trending topic*. Citra politik atau konstruksi representasi tentang DPR telah tergambarkan dari bagaimana cara kreator berpikir dan memproduksi meme. Dari semua data yang telah dikumpulkan, beragam meme tentang #DPRImpostor ini menyampaikan suatu pesan yang identik. Pesan tersebut antara lain adalah anggapan bahwa DPR mengkhianati rakyat, DPR mencurangi hak-hak buruh lewat Omnibus Law, DPR dan pemerintah berulah membuat isu lewat kemunculan *buzzer rp*, pengesahan RUU Cipta Kerja yang dinilai tidak adil karena prosesnya tanpa transparansi kepada rakyat, adanya keterlibatan negara asing dalam proses pengesahan, sampai Puan Maharani membungkam hak suara anggota DPR lainnya yang mencoba untuk membela rakyat. Semua pesan tersebut terangkum dalam satu hastag #DPRImpostor. Sehingga, dengan demikian pada konteksnya telah dinilai bahwa meme #DPRImpostor menuai citra yang negatif bagi lembaga DPR RI.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah penulis paparkan sebagaimana pada bab sebelumnya, maka Penulis dapat menarik beberapa kesimpulan:

1. Isi konten menampilkan berbagai kondisi yang terjadi pada pengesahan RUU Cipta, seperti demonstrasi serentak penolakan Omnibus Law, Trending Topic yang beredar mengenai kontra RUU Cipta Kerja pada media sosial Twitter, insiden mikrofon Puan Maharani, juga isu kinerja DPR RI.
2. Isi konten meme terbagi menjadi tiga kategori yaitu Meme Parodi Ilustrasi Dalam Permainan Among Us, Meme Manipulasi Foto Anggota DPR RI, dan Meme Kritikan Kinerja DPR RI.
3. Berdasarkan tanda, meme #DPRImpostor menampilkan tanda kritik sosial yang divisualisasikan dengan sebuah gim Among Us. Masyarakat mengaitkan DPR RI dan pemerintah dengan tokoh impostor yang merupakan sebuah tokoh karakter antagonis pengkhianat pemain lainnya atau yang biasa disebut *crewmates*.
4. Berdasarkan objek, meme #DPRImpostor menyoroti tokoh-tokoh penting pengesahan Omnibus Law seperti Puan Maharani dan anggota DPR lainnya.
5. Berdasarkan interpretasi, meme #DPRImpostor merepresentasikan keadaan politik dengan alur gim Among Us yang mudah dimengerti dengan tujuan untuk memberi pemahaman kepada masyarakat awam politik mengenai pasal-pasal kontroversial serta dampaknya, sehingga mengajak masyarakat lainnya turut kontra dengan omnibus law.
6. Meme #DPRImpostor memiliki potensi makna citra yang negatif bagi lembaga Dewan Perwakilan Rakyat maupun citra personal Puan Maharani sebagai ketua DPR RI.

Setelah peneliti mendapatkan hasil dan kesimpulan dari penelitian ini, peneliti mencoba memberikan saran guna memberikan aspek yang lebih baik pada penelitian selanjutnya yaitu:

1. Saran Akademis, Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengangkat tema semiotika pada meme internet. Penulis menyarankan sebaiknya peneliti selanjutnya dapat menggunakan pendekatan selain studi deskriptif sehingga penelitian dapat dikaji lebih dalam menggunakan metode-metode yang lebih relevan. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan dalam menganalisis objek meme dengan menggunakan metode semiotika lainnya selain Segitiga Makna Charles Peirce, sehingga menciptakan kesinambungan antara Penulis dan Peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan studi meme internet.
2. Saran Praktis, Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan meme sebagai objek studi penelitian yang memperbincangkan isu politik di media sosial Twitter. Untuk kajian penelitian selanjutnya, Penulis menyarankan agar menganalisis kajian meme politik di ranah media sosial lainnya seperti Facebook

dan Instagram

REFERENSI

- Adjie, E. S. (2019). *Representasi Kritik Dalam Meme Politik” (Analisa Semiotika Dalam Masa Pemilu 2019 Kepada Capres Dan Cawapres Di Media Sosial Instagram Sebagai Media Kritik* [Universitas Pembangunan Negeri Veteran Jakarta]. <https://doi.org/http://repository.upnvj.ac.id/2071/>
- Firdaus, B. M., & Mahadian, A. B. (2019). *Analisis Meme “Jas Hilang” (Analisis Konten Pada Meme Gambar Dalam Postingan Akun Twitter @Salzabillarm)*. 6(2), 4715–4735.
- Juditha, C., Besar, B., Komunikasi, P., & Makassar, B. (2015). Fenomena Trending Topic Di Twitter : Analisis Wacana Twit # Savehajilulung Trending Topic Phenomenon On Twitter : Discourse Analysis Of Tweet # Savehajilulung. *Trending Topic Phenomenon On Twitter: Discourse Analysis Of Tweet #Savehajilulung*, 16(2), 138–154.
- Mahadian, A. B., Sugandi, M. S., & Prasetyo, A. (2019). Evolusi Wacana Politik Dalam Internet Meme. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*. <https://doi.org/10.31445/jskm.2019.1720>
- Moleong, L. (2006). Metodologi Penelitian. *Kualitatif Sasial*.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika Dan Media Massa T Pekommas*.
- Pusanti, R. R. (2015). Representasi Kritik Dalam Bentuk Meme Politik. *Jurnal Komunikasi Massa*, 1, 1–19.
- Sandy Allifiansyah. (2016). Kaum Muda, Meme, Dan Demokrasi Digital Di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Sartini, N. W. (2007). Tinjauan Teoritik Tentang Semiotik. *Jurnal Unair*.
- Shahreza, M. (2018). *Proses Dan Elemen-Elemen Komunikasi Politik*. 893, 1–69. <https://doi.org/10.31227/osf.io/9zh46>
- Shifman, L. (2014). Memes In Digital Culture / Limor Shifman. In *Mit Press Essential Knowledge Series*.
- Sobur, A. (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). Metode Dan Prosedur Penelitian. *E-Journal*.
- Wadipalapa, R. P. (2015). Meme Culture & Komedi-Satire Politik: Kontestasi Pemilihan Presiden Dalam Media Baru. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. <https://doi.org/10.24002/jik.v12i1.440>
- Wiggins, B. E., & Bowers, G. B. (2015). Memes As Genre: A Structural Analysis Of The Memescape. *New Media And Society*. <https://doi.org/10.1177/1461444814535194>
- Zarella, D. (2010). *The Social Media Marketing Book*. https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/220695257_The_Social_Media_Marketing_Book