



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### KERANGKA PEMIKIRAN

#### 2.1 PENELITIAN TERDAHULU

Terdapat penelitian terdahulu yang menjadi acuan serta referensi peneliti untuk mengembangkan temuan-temuan baru yang terdapat di penelitian terdahulu. Terdapat beberapa kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang peneliti gunakan terdiri dari satu tesis dan satu jurnal.

Penelitian terdahulu pertama diteliti oleh M. Latiful Hanan Mustajab yang berjudul “Analisis Resepsi Remaja Islam Surabaya Tentang *Meme*Islam di Media Sosial”. Penelitian ini membahas mengenai bagaimana proses resepsi remaja islam Surabaya tentang *memeislam* di media sosial, apakah menerima, menegosiasikan atau bahkan menolak.

Penelitian kedua diteliti oleh Aditya Nugraha, dkk yang berjudul “Fenomena *Memedi* Media Sosial (Studi Etnografi Virtual Posting *Memepada* Pengguna Media Sosial Instagram)”. Fokus penelitian ini ialah bagaimana motif pengguna Instagram dalam melakukan aktivitas *posting memetentang* dirinya serta bagaimana pengguna Instagram memaknai aktivitas *posting memeyang*

telah dilakukan, di mana penggunaannya menggabungkan foto *selfie* dengan teks atau kalimat untuk dijadikan *meme*.

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

No.		PENELITI I	PENELITI II
1.	<b>Nama Peneliti dan Keterangan</b>	M. Latiful Hanan Mustajab (Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya) 2018	Aditya Nugraha, Ratih Hasanah Sudrajat, Berlian Primadani Satria Putri (Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom) 2015
2.	<b>Judul Penelitian</b>	Analisis Resepsi Remaja Islam Surabaya Tentang <i>Meme</i> Islam di Media Sosial	Fenomena <i>Memedi</i> Media Sosial (Studi Etnografi Virtual Posting <i>Memepada</i> Pengguna Media Sosial Instagram)
3.	<b>Rumusan Masalah</b>	Bagaimana proses resepsi remaja islam Surabaya tentang <i>meme</i> islam di media sosial?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana motif pengguna instagram dalam melakukan aktivitas posting <i>memetentang</i> dirinya?</li> <li>2. Bagaimana pengguna instagram memaknai aktivitas posting <i>memeyang</i> telah dilakukannya?</li> </ol>
4.	<b>Tujuan Penelitian</b>	Bertujuan untuk menemukan makna dari remaja islam Surabaya dalam proses penerimaan atas konten <i>meme</i> islam di media sosial.	<p>Penelitian ini bertujuan untuk melihat</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana motif pengguna instagram dalam melakukan aktivitas posting <i>memetentang</i> dirinya.</li> <li>2. Bagaimana pengguna instagram memaknai aktivitas posting</li> </ol>

			<i>memeyang</i> telah dilakukannya.
5.	<b>Pendekatan Penelitian</b>	Kualitatif	Kualitatif
6.	<b>Teori dan Konsep</b>	Analisis resepsi, , media sosial ( <i>new media</i> ), <i>meme</i> , <i>komunikasi intrapersonal</i>	Komunikasi ekspresif, komunikasi nonverbal, <i>cyberspace</i> .
7.	<b>Hasil Penelitian</b>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sebagian besar Informan berada pada Posisi Dominan Hegemonik Yaitu disaat khalayak menangkap dan menyetujui kode, lambang-lambang, dan ide serta gagasan sesuai dengan apa yang dimaksud dan tujuan <i>Encoder</i> pesan dalam konten <i>memedengan</i> baik tanpa mempertanyakan lagi tujuan konten <i>memetersebut</i>. hal itu karena remaja Islam Surabaya tertarik dengan bentuk sindiran yang ada di dalam konten tanpa menyakiti perasaan khalayak.</li> <li>Adanya informan pada posisi <i>Negosiasi</i> Terangkum dalam beberapa Tahapan proses pengolahan informasi, yaitu: sensasi, persepsi, memori, dan berpikir. pemaknaan dengan tahapan-tahapan sesuai <i>key</i> akinan dan kepercayaan tertentu. Seperti halnya remaja</li> </ol>	<p>Hasil penelitian menunjukkan terdapat lima motif yang melatarbelakangi pengguna Instagram dalam melakukan aktivitas <i>posting meme</i>, yakni motif ingin tahu, motif menghibur, motif cinta, motif ekspresi dan motif harga diri. Kemudian, dalam memaknai aktivitas posting <i>memeyang</i> dilakukan oleh gpengguna Instagram terdapat tiga poin utama, yakni merasa diperhatikan <i>followers</i>, merasa memberikan informasi ke <i>followers</i> serta mendapatkan pengalaman baru.</p>

		<p>Islam Surabaya menerima <i>meme</i> kemudian mereka menyebarkannya lagi melalui media sosial dengan memodifikasi lagi konten <i>meme</i> Islam tersebut.</p> <p>3. beberapa informan pada <i>Opisional</i> dengan konten <i>meme</i> Islam tertentu. Di karenakan ajaran agama Islam adalah sesuatu yang sakral, menurut remaja Islam Surabaya tidak pantas jika sesuatu yang sakral dibuat sebagai bahan guyonan dan dicampur aduk dengan unsur politik di media sosial.</p>	
--	--	--	--

Dari dua penelitian terdahulu di atas, terdapat kesamaan pada penelitian yang sedang dilakukan, pada penelitian pertama, peneliti tersebut menggunakan teori resepsi dan menggunakan metode resepsi Stuart Hall yang diterapkan melalui pemaknaan remaja islam Surabaya dalam proses penerimaan atas konten *meme* islam di media sosial dengan menggunakan paradigma konstruktivisme di mana pengguna media sosial memiliki makna dan realitas sosial. Penelitian tersebut mewawancarai delapan informan dengan latar belakang pendidikan tujuh mahasiswa dan satu siswa pelajar Sekolah Menengah Atas.

Kemudian penelitian kedua juga memiliki kesamaan dengan menggunakan paradigma konstruktivisme di mana individu melakukan interpretasi dan

bertindak berdasarkan konseptual yang ada dalam pikirannya sendiri. Informan dalam penelitian ini adalah pengguna instagram yang melakukan aktivitas *posting* mememenggunakan foto *selfie* dirinya sendiri.

Mengacu pada dua penelitian terdahulu di atas dengan kelebihan dan kekurangan yang dimiliki penelitian sebelumnya guna menjadi acuan penelitian yang sedang diteliti terkait bagaimana pemaknaan khalayak memaknai *meme comic* pada akun Instagram @Banggaber terkait postingan permasalahan agama dan politik.

Keunggulan dalam penelitian ini ialah ingin melihat bagaimana proses *encoder* dalam membuat kerangka konseptual dalam pembuatan *meme comic* serta bagaimana khalayak memaknai *meme comic* atau konten yang dibuat oleh bang gaber. Kemudian yang menjadi pembedanya ialah penelitian ini menggunakan metode studi kasus guna meneliti postingan terkait agama dan politik.

Dalam penelitiannya, peneliti melakukan proses wawancara secara mendalam kepada narasumber yang terdiri dari *encoder* yaitu Rizal Fahmi sebagai pemilik akun Instagram @Banggaber serta empat narasumber dari *followers* bang gaber. Tujuan peneliti melakukan proses wawancara mendalam guna mengetahui pandangan dari masing-masing narasumber tanpa adanya pengaruh dari narasumber lainnya.

## **2.2 TEORI DAN KONSEP-KONSEP YANG DIGUNAKAN**

Dengan adanya Pilkada DKI 2017 yang salah satu calon kandidatnya beragama non muslim yaitu Basuki Tjahaja Purnama (Ahok). Hal tersebut memicu adanya pro dan kontra antarumat beragama yang menjadi permasalahan dalam topik penelitian ini terkait agama dan politik yang saling berkesinambungan.

### **2.2.1 TEORI RESEPSI ATAU PEMAKNAAN KHALAYAK**

Hall berasumsi ketika berbicara peran budaya media adanya istilah hegemoni. Di mana hegemoni biasanya mengacu pada pengaruh dominan (Griffin, 2005, p. 368). *Cultural studies* merupakan perspektif teoritis yang berfokus pada bagaimana budaya dipengaruhi oleh budaya yang kuat dan dominan (West&Turner, 2014, p. 63). Pemikiran Hall (dalam Davis, 2004, p. 61) hubungan hegemoni mendorong suatu gagasan khalayak untuk berperan secara aktif yang memprioritaskan gagasan dominasi.

Hall beranggapan budaya berkaitan dengan produksi dan pertukaran makna antara pemberi makna dan penerima makna dari berbagai anggota masyarakat ataupun kelompok. Jika seseorang memiliki budaya yang sama ia akan menafsirkan makna yang sama tentang dunia dengan cara yang dimiliki satu sama lain. Hall juga beranggapan hak untuk membuat makna benar-benar dapat membuat seseorang menjadi normal dan abnormal serta memiliki efek secara nyata (Griffin, 2005, p. 370).

Dalam *cultural studies* tidak merujuk pada doktrin tunggal atas pemikiran manusia. Hall (1992, dalam West&Turner, 2014, p. 63) berpendapat bahwa *cultural studies* memiliki banyak wacana dan juga memiliki beberapa sejarah. Memiliki peristiwa dan momen di masa lalu. Hall dan beberapa teoritikus lain dalam *cultural studies* ini menerapkan banyak konsep dari teori ini kepada media. *Cultural studies* ini jauh melampaui media dan biasa disebut dengan kajian khalayak.

Hall mengupas studi komunikasi dari konteks budaya di mana ia menemukan realitas distribusi kekuasaan secara tidak setara dan menjadi kurang relevan. Hall ingin menempatkan sorotan langsung akademis pada cara-cara representasi budaya media yang mereproduksi ketidakadilan sosial dan membuat orang-orang tidak berdaya untuk melakukan apapun terkecuali dalam dunia yang terkomoditasasi (Griffin, 2005, p. 371).

Hall berpandangan bahwa media sebagai alat yang kuat untuk kaum elit yang berfungsi untuk mengkomunikasikan cara-cara berpikir yang dominan, yang tidak peduli efektivitas pemikiran tersebut. *Cultural studies* menekankan bahwa media menjaga agar orang-orang yang berkuasa tetap memiliki kekuasaan, dan untuk orang tidak berkuasa harus menerima apa yang diberikan (West&Turner, 2014, p. 63).

Ketika menerima pesan dari orang lain, kita menerima pesan berdasarkan pemikiran, persepsi, serta pengalaman yang pernah dilalui. Dalam penelitian ini, ketika Banggaber memberikan pesan melalui konten yang ia sebarakan mengenai permasalahan agama dan politik, bagi orang-

orang yang melihatnya mengenai permasalahan tersebut berdasarkan pemikiran, persepsi atas apa yang mereka alami.

Hall menjelaskan proses pendekodean berlangsung di dalam media. Hall mengesampingkan kemungkinan-kemungkinan bahwa orang yang tidak berdaya mungkin memiliki sama keras kepalanya dengan menentang ideologi dominan dan menafsirkan pesan dengan cara lebih penting bagi kepentingan mereka sendiri. Kemudian, Hall melihat seorang khalayak melakukan pendekodean terhadap pesan melalui tiga sudut pandang antara lain: (Griffin, 2005, p. 374)

#### 1. Posisi Dominan

Media menghasilkan pesan yang dikonsumsi massa, khalayak menerima setuju dengan apa yang disajikan oleh *decoder*. Hall (dalam West&Turner, 2014, p.73) menjelaskan posisi ini beroperasi pada kode yang memungkinkan orang untuk memiliki control terhadap orang lainnya.

#### 2. Posisi Negoisasi

Khalayak mengidentifikasi pesan terlebih dulu secara umum, tetapi ia menentang dalam kasus-kasus tertentu. Hall (dalam West&Turner, 2014, p.74) menjelaskan anggota khalayak dalam posisi ini menerima ideologi dominan, tetapi akan bekerja dengan beberapa pengecualian terhadap aturan budaya. Artinya, dia setuju dengan apa yang diberikan oleh *decoder*. Akan tetapi, ia sebagai *encoder* memiliki pendapat lain.

### 3. Posisi Oposisi

Khalayak melihat adanya bias pendirian melalui apa yang disajikan media, kemudian adanya upaya untuk meningkatkan unsur demistologi, di mana penghapusan unsur penafsiran saat memaknai pesan pemberitaan khalayak yang bertujuan untuk meningkatkan upaya organisasi. Menurut Hall (dalam West&Turner, 2014, p.74) ketika anggota khalayak mensubstitusikan kode alternatif bagi kode yang disediakan oleh media. Bagi konsumen yang kritis akan menolak makna dari pesan yang disampaikan oleh media dan menggantikannya dengan pemikirannya sendiri mengenai subjek tertentu.

Menurut Storey (2010, p. 3) *cultural studies* didasarkan pada pemikiran marxisme, ia menerangkan bahwa *cultural studies* dalam dua cara fundamental. Pertama, untuk memahami makna dari teks atau praktik budaya dengan menganalisisnya dalam konteks sosial dan historis produksi dan konsumsi. *Cultural studies* menegaskan nilai pentingnya budaya berasal dari fakta bahwa budaya membantu membangun struktur dan membentuk sejarah. Seperti dijelaskan Hall (dalam Storey, 2010, p. 4)

Pemahaman apa yang telah *cultural studies* sumbangkan kepada saya adalah bahwa media misalnya memainkan satu peran dalam formasi, dalam penyusunan atas hal-hal yang direfleksikannya. Tidak ada dunia yang benar-benar di luar yang bereksistensi lepas dari wacana representasi. Apa yang benar-benar ada sebagian ditentukan oleh bagaimana ia direpresentasikan.

Pada asumsi kedua, dari marxisme pengenalan masyarakat industrial kapitalis ialah masyarakat yang disekat-sekat secara tidak adil menurut seperti garis etnis, gender, keturunan, dan kelas. *Cultural studies* berpendapat budaya merupakan salah satu wilayah prinsipil di mana penyekatan ditegakkan dan dipertandingkan.

Dalam *cultural studies*, kita membutuhkan interpretasi yang berbeda dari kata budaya. Berbagai norma, nilai, dan ide serta bentuk-bentuk pemahaman di dalam sebuah masyarakat yang membantu orang untuk menginterpretasikan realitas mereka merupakan ideologi dari budaya. Hall (1981, dalam West&Turner, 2014, p. 65) berpandangan ideologi berasal dari gambaran, konsep, dan premis dari kerangka pemikiran di mana kita merepresentasikan, menginterpretasikan, memahami, dan memaknai beberapa aspek eksistensi sosial. Hall meyakini bahwa ideologi mencakup bahasa, konsep, dan kategori yang dikumpulkan oleh kelompok-kelompok sosial yang berbeda untuk memaknai lingkungannya. Artinya, praktik-praktik budaya dan institusi memengaruhi ideologi kita.

Hall memiliki model komunikasi untuk proses makna yaitu *encoding-decoding*, di mana *encoding* merupakan proses pembuatan makna yang akan ditransmisikan oleh *decoder* melalui *decoding* proses penerimaan makna yang saling berhubungan. Menurut Hall (dalam During, 1993, p. 510) dalam *encoding* dan *decoding* akan terjadi ketidaksimestrisan antara sumber dan penerima yang disebut sebagai kesalahpahaman di mana muncul dari kurangnya kesamaan antara kedua pihak dalam pertukaran

komunikasi. Untuk membentuk makna dalam wacana melewati tiga momen berbeda yang masing-masing memiliki kondisi eksistensi dan modalitas yang spesifik. Para profesional media memaknai wacana dengan suatu laporan khusus mereka mengenai sebuah peristiwa sosial yang masih mentah dan bagaimana cara melihat dunia dengan ideologi-ideologi yang berada dalam kekuasaan.

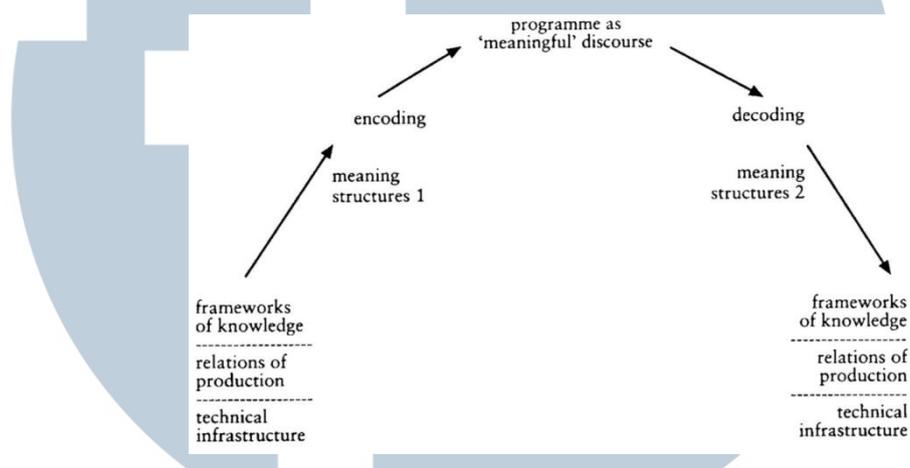
Hall ( dalam Davis, 2004, p. 63) melihat dalam produksi wacana yang bermakna yang dikodekan dalam teks di mana *framework of knowledge, relations of production, dan technical infrastructure* ketiga kode tersebut mempengaruhi terhadap realisasi teks. Tindakan tersebut bergantung pada pemahaman yang sama mengenai bahasa dan budaya. Pesan tersebut mewujudkan terhadap bidang linguistik yang sama antara pemberi makna dan penerima makna. Tanpa adanya khalayak teks tidak ada artinya.

Hall (dalam Davis, 2004, p. 63) juga beranggapan bahwa penguraian teks juga sangat penting bagi *framework of knowledge, relations of production, dan technical infrastructure* karena prosesnya dianggap simetris, tetapi memiliki perbedaan dalam proses decoding di mana terdapat struktur perbedaan dari hubungan dan posisi antara pemberi pesan dan khalayak

Dalam tiga kode tersebut guna membentuk struktur makna 1 dalam proses *encoding* oleh *encoder* agar menjadi sebuah wacana yang memiliki arti. Selanjutnya, dari kategorisasi tersebut dapat membentuk wacana yang dapat membentuk struktur makna 2 yaitu proses *decoding* oleh *decoder*.

Kode tersebut merupakan awal dan akhir dalam proses pembentukan proses *encoding* dan *decoding*. Di bawah ini terdapat penjelasan proses *encoding* dan *decoding* dapat terjadi.

**Gambar 2. 1 Proses Encoding dan Decoding Stuart Hall**



Sumber: Storey

Momen pertama, produksi media dibingkai secara menyeluruh oleh makna-makna dan ide-ide pengetahuan yang menyangkut rutinitas produksi yang menjelaskan keahlian teknis, ideologi profesional, pengetahuan institusional, definisi dan asumsi mengenai khalayak dan membingkai komposisi program melalui produksi. Momen kedua, ketika pesan dan makna berada pada wacana yang bermakna, pesan dan makna mengambil bentuk wacana yang bebas dikendalikan. Momen ketiga, momen *decoding* di mana hal tersebut dilakukan oleh khalayak untuk melihat dunia ataupun ideologi yang dengan bebas dilakukan. Seorang khalayak tidak dihadapkan pada peristiwa sosial yang mentah tetapi dengan terjemahan diskursif dari suatu peristiwa. Ketika peristiwa menjadi bermakna bagi khalayak, hal

tersebut menyertakan interpretasi dan pemahaman terhadap wacana (Storey, 2010, p. 12-13).

Makna dan pesan tidak sekadar ditransmisikan keduanya melalui proses produksi yang pertama dilakukan oleh pelaku *encoding* dari bahan mentah kehidupan sehari-hari. Kedua, oleh khalayak yang berkaitan dengan wacana-wacana. Hall juga menjabarkan momen *encoding-decoding* ini tidak selalu sama. Di mana apa yang dimaksud atau pesan yang disampaikan oleh *encoding* tidak sama dengan yang diterima oleh *encoder* sebagai khalayaknya (Storey, 2010, p. 14).

Menurut Graham Murdock (1989, dalam West&Turner, 2014, p. 66) mengungkapkan setiap kelompok masyarakat secara terus-menerus terlibat dalam penciptaan makna serta mewujudkan makna tersebut dalam bentuk-bentuk yang ekspresif seperti kegiatan sosial ataupun lembaga-lembaga. Ia melihat menjadi bagian dari komunitas budaya yang beragam dapat mengakibatkan pergulatan makna, interpretasi, identitas, dan kontrol.

### **2.2.2 KONSTRUKSI SOSIAL REALITAS**

Parera (dalam Berger dan Luchmann, 2013, p. xvi) mengatakan dalam kenyataan sosial, selain menampilkan dimensi obyektif juga menampilkan dimensi subyektif, hal tersebut dikarenakan masyarakat merupakan buatan kultural dari masyarakat tertentu. Di mana manusia sebagai pencipta bagi dunianya sendiri.

Menurut Parera dalam membangun interpretasi obyektif atas kejadian di masyarakat memerlukan ukuran atas tafsirannya, di mana interpretasinya harus bisa dipahami oleh masyarakat yang diteliti, karena masyarakat tersebut sudah memiliki pengetahuan atau interpretasi tentang kehidupannya sendiri (Berger dan Luchmann, 2013, p. xvii).

Konstruksi sosial realitas ialah prinsip utama dari kelompok pemikiran atau tradisi kultur. Prinsip ini menyatakan dunia sosial tercipta karena adanya interaksi antara manusia. Bagaimana kita berkomunikasi yang mewujudkan pengertian kita terhadap pengalaman, termasuk ide yang ada pada diri kita sendiri sebagai manusia dan komunikator (Morissan, 2013, p. 134).

Dalam teori konstruksi sosial realitas berpandangan masyarakat yang mempunyai kesamaan budaya akan memiliki pertukaran makna yang berlangsung secara terus menerus. Artinya, bagi orang-orang yang memiliki budaya/kultur yang sama akan memiliki makna yang sama (Morissan, 2013, p. 135).

### **2.2.3 BUDAYA**

Budaya merupakan elemen subyektif dan objektif yang dibuat oleh manusia di masa lalu yang meningkatkan kemungkinan manusia untuk bertahan hidup yang berakibat dalam kepuasan pelaku dalam ceruk ekologis dan tersebar di antara mereka yang bisa berkomunikasi satu sama lainnya

karena memiliki kesamaan bahasa dan hidup dalam waktu dan tempat yang sama (Samovar, Porter, & McDaniel, 2014, p. 27).

Dalam budaya terdapat lima elemen di antaranya sejarah, agama, nilai, organisasi sosial dan bahasa (Samovar, Porter, & McDaniel, 2014, p.29-31).

a. Sejarah

Semua budaya percaya bahwa sejarah merupakan sebuah diagram yang memberikan petunjuk bagaimana hidup pada masa sekarang. Menariknya, banyak elemen penting budaya disebarkan dari generasi ke generasi dan melestarikan suatu budaya.

b. Agama

Menurut Parkes, Laungani, dan Young semua budaya memiliki agama yang dominan dan terorganisasi di mana aktivitas dan kepercayaan dapat berarti dan berkuasa. Pengaruh agama dapat dilihat dari semua jalinan budaya karena hal tersebut berfungsi dasar. Ferraro mengungkapkan fungsi tersebut meliputi control sosial, penyelesaian konflik, dan penguatan kelompok solidaritas, penjelasan dari sesuatu yang sulit dijelaskan, dan dukungan emosional. Secara sadar ataupun tidak, fungsi tersebut berdampak pada semua hal seperti bisnis, politik (hubungan antara Islam dan pemerintahan) sampai tingkah laku individu.

c. Nilai

Menurut Peoples dan Bailey, nilai merupakan kritik atas pemeliharaan budaya secara keseluruhan karena hal tersebut mewakili kualitas yang dipercayai orang secara penting untuk kelanjutan hidup mereka. Macionis menuliskan, nilai merupakan standar keinginan, kebaikan, dan keindahan yang diartikan dari budaya yang berfungsi sebagai petunjuk dalam kehidupan sosial.

#### d. Organisasi Sosial

Organisasi sosial merujuk pada sistem sosial atau struktur sosial yang mewakili unit sosial yang beragam yang terkandung dalam budaya. Unit sosial tersebut ialah institusi keluarga, pemerintah, sekolah, dan suku bangsa guna menolong suatu kelompok budaya untuk mengatur kehidupan mereka. Sistem sosial menetapkan jaringan komunikasi dan mengatur norma pribadi, keluarga, dan tingkah laku sosial.

#### e. Bahasa

Bahasa juga menjadi fitur penting dalam budaya, menurut Haviland tanpa kapasitas bahasa yang kompleks, budaya manusia yang sekarang tidak mungkin ada. Bahasa tidak akan mengizinkan anggotanya untuk berbagi pikiran, perasaan, dan informasi, melainkan juga sebagai metode utama untuk penyebaran budaya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua elemen-elemen yang sudah dipaparkan di atas yaitu agama dan organisasi sosial karena agama merupakan topik dalam penelitian ini, serta organisasi sosial yaitu institusi pemerintahan yang berhubungan dengan politik di mana politik merupakan topik dari penelitian ini.

#### **2.2.4 MEME**

*Meme* berasal dari bahasa Yunani yaitu “Mimeme”. Menurut Dawkins (2017, p. 289) *meme* sama seperti gen yang mengembangbiakan diri dari tubuh satu ke tubuh lainnya melalui sperma atau telur. Begitu pun dengan *meme*, ia mengembangbiakan diri dari otak ke otak melalui suatu proses imitasi. Dawkins mengungkapkan contoh *meme* berupa lagu, gagasan, kalimat, gaya busana, cara pembuatan pot, atau struktur lengkung bangunan. Di sisi lain, N.K. Humphrey mengungkapkan *meme* seharusnya dianggap sebagai struktur hidup, tidak hanya dianggap sebagai metafora, melainkan juga secara teknis.

Dalam buku *The Selfish Gene*, Dawkins (2017, p. 290) mengungkapkan *meme* memberikan jawaban sekilas yang masuk akal bagi pertanyaan-pertanyaan yang mendalam dan membuat gelisah mengenai kehidupan. *Meme* juga mengajukan bahwa ketidakadilan di dunia bisa diperbaiki di kehidupan berikutnya. *Meme* ditransmisikan dari satu otak ke otak lainnya dan dalam bentuk yang sudah diubah. Transmisi *meme* mengalami perpindahan secara terus-menerus dan terdapat campuran.

Dalam hal ini, ekspresi yang ditunjukkan dalam visual *meme* menegaskan bahwa di media sosial memungkinkan penggunanya untuk membuat konten baru. Konten konteksnya dalam media baru memerlukan serta keterlibatan dengan teknologi (Nasrullah, 2017, p. 72).

Menurut Davison (2012, dalam Nasrullah, 2017, p. 73) menjelaskan *meme* merupakan bagian dari budaya di mana terkadang sebuah lelucon yang muncul di internet dan ditransmisikan secara online. Munculnya *meme* ini juga tidak hanya dilihat dari bentuk segi bentuk baru ekspresi khalayak. Akan tetapi juga bentuk baru dalam seni, menjadi artefak kebudayaan dan merupakan komoditas konten yang diproduksi dan dikonsumsi.

Studi mengenai *meme* kebanyakan mengamati penggunaan *meme* yang dilakukan oleh pengguna yang berinteraksi dalam suatu jaringan yang memfokuskan pada interaksi antara pengguna dan pengaruh dari jaringan itu sendiri dalam proses penyebaran *meme* (Bauckhage, dalam Coscia, 2013, p. 100).

Dalam bukunya, Nasrullah (2017, p. 126) menjelaskan bahwa terdapat dua aspek dalam *meme*. Pertama, aspek visual di mana aspek ini menggunakan berupa potongan gambar atau ilustrasi yang biasanya untuk menampilkan emosi atau ekspresi yang dirasakan. Kedua, aspek teks di mana *meme* dapat tercirikan dengan adanya teks yang berada di antara visual.

Menurut Davison (2012, dalam Nasrullah, 2017, p. 126) secara teori *meme* menggambarkan tiga komponen, yaitu manifestasi, kebiasaan, dan keidealan. Dalam manifestasi, *meme* ialah budaya yang dapat diamati dan sebagai fenomena eksternal. *Meme* merupakan gambaran dari apa yang sedang terjadi terkait waktu dan tempat yang terhubung dengan realitas. Sementara dalam kebiasaan, *meme* merupakan kebiasaan yang dilakukan oleh pengguna internet untuk mengungkapkan emosi atau ekspresi menggunakan *meme* yang sudah tersedia di media sosial atau buatan sendiri menggunakan bantuan teknologi dan diunggah ke media sosial. Kemudian *meme* merupakan gambaran dari realitas ideal yang terjadi di mana penggabungan atas visual dan teks sebagai bentuk pernyataan terhadap realitas yang terjadi.

### 2.2.5 KOMIK

Menurut McCloud (2008, p. 2) melalui gambar-gambar diam yang hanya menggunakan satu macam indera, komik menampilkan semua indera dan melalui karakter garis itu sendiri, komik menampilkan dunia emosi yang tidak kasat mata, garis-garis tersebut berevolusi menjadi lambang-lambang tersendiri.

Komik menjadi alat untuk keluasaan dan kendali yang besar bagi pengarangnya dan memberikan keakaraban dengan pembacanya (McCloud, 2008, p. 3). Masing-masing komikus tidak selalu memiliki cara pandang yang sama mengenai sasaran jangka panjang yang sehubungan dengan

bentuk seni dan industry komik. Akan tetapi ada kesamaan di antara mereka mengenai ide-ide yang hanya ditolak oleh beberapa orang dan diusahakan oleh banyak orang. McCloud memiliki sembilan pandangan mengenai komik, di antaranya sebagai berikut ( McCloud, 2008, p. 10-11).

1. Komik sebagai karya sastra. Komik dapat menghasilkan sekumpulan kaya yang layak yang dapat dipelajari dan menampilkan dengan penuh makna hidup, waktu, dan pandangan dunia berdasarkan pengarangnya.
2. Komik sebagai seni. Di mana sifat-sifat artistik komik dapat dipandang mampu mencapai kualitas yang sama dengan bentuk-bentuk seni seperti lukisan atau patung.
3. Hak-hak komikus. Di mana para pembuat komik bisa memegang kendali yang lebih besar atas nasib karya-karyanya dan memperoleh pembagian keuntungan finansial secara adil.
4. Inovasi Industri. Di mana bisnis komik dapat dicipta ulang agar dapat melayani produsen dan konsumen dengan lebih baik.
5. Persepsi Masyarakat. Di mana persepsi masyarakat mengenai komik dapat diperbaiki sehingga masyarakat dapat memahami kemampuan komik dan dipersiapkan agar bisa menyadari adanya kemajuan jika itu terjadi.
6. Pengawasan institusional. Di mana lembaga pendidikan tinggi dan hokum dapat mengetahui prasangka yang telah beredar luas mengenai komik dan memperlakukan komik secara adil.

7. Keseimbangan gender. Di mana komik dapat memikat semua jenis kelamin dan dibuat oleh semua jenis kelamin.
8. Representasi kaum minoritas. Di mana komik tidak hanya memikat dan dibuat oleh laki-laki berkulit putih, heteroseksual, dan berasal dari kelas menengah ke atas.
9. Keragaman genre. Di mana komik mampu menampilkan beranekaragam genre, bukan hanya sekadar fantasi remaja.

### **2.2.6 AGAMA DAN POLITIK**

Semua karya yang membahas mengenai hubungan antara budaya politik dan demokrasi berdampak adanya faktor agama terhadap keduanya. Pengaruh agama dari budaya tergantung pada pentingnya peran agama dalam di dalam masyarakat. Agama dapat mempengaruhi cara pandang serta penilaian atas aspek-aspek kehidupan di masyarakat. Agama dapat mempengaruhi politik tergantung pada sifat dasar agama itu sendiri (Mujani, 2007, p.6).

Mujani (2007, p. 7) mengungkapkan dalam melihat hubungan antara agama dan politik, para ilmuwan sosial membagi ke dalam tiga kelompok. Kelompok pertama mengakui bahwa agama merupakan kekuatan yang konservatif yang menghambat perubahan sosial dan politik, yaitu modernisasi politik. Kelompok kedua mengakui bahwa signifikansi agama dalam politik menurun ketika modernisasi berlangsung. Kemudian

kelompok ketiga mempercayai bahwa agama paling tidak dan secara tidak langsung memberikan sumbangan kepada proses modernisasi politik.

Billings dan Scott (dalam Mujani, 2007, p. 8) mengungkapkan bahwa merosotnya peran agama dalam masyarakat khususnya di bidang politik terjadi karena adanya modernisasi yang ditandai dengan diferensiasi sosial atau pembagian kerja dan rasionalisasi di dalam masyarakat. Lebih lanjut, Agama juga diyakini mampu meyakini dan membangun solidaritas sosial yang menghasilkan rasa bermasyarakat dan hal tersebut berfungsi sebagai mediasi untuk tindakan kolektif yang sangat penting dalam demokrasi.

Elie Kedourie seorang ahli politik Islam (dalam Mujani, 2007, p. 13), ia membuat generalisasi secara sederhana mengenai keunikan Islam dalam hubungannya terhadap masyarakat dan politik. Ia berpendapat bahwa norma, ajaran, kecenderungan, dan pengalaman keseharian orang Islam dapat membentuk pandangan politik kaum muslim yang khas dan jauh dari modern.

Dalam unit analisis yang diteliti, terdapat simbol-simbol dalam *meme* yang diunggah oleh instagram @Banggaber. Terdapat simbol-simbol agama di mana terdapat gambar yang menyimbolkan agama Islam, yaitu kerudung dan peci, kemudian di dalam teks yang ada di *meme* tersebut juga menyinggung kata “agama” di dalamnya dan terdapat kata “muslim” di dalam gambar di mana kata tersebut merupakan istilah yang digunakan bagi

penganut Agama Islam. Selain itu terdapat kata “kafir”, “ayat suci”, “Allah”, di mana hal itu merupakan istilah-istilah agama.

Di sisi lain, terdapat kata-kata yang menyinggung mengenai politik. Di mana di gambar yang terdapat di unit analisis berupa kata-kata “kekuasaan”, “gubernur”, “politik”, “pemimpin”.

Ilmu politik terbilang muda jika dibandingkan dengan ilmu lainnya, di mana ilmu politik mulai muncul pada akhir abad ke-19. Saat itu ilmu politik mulai berkembang secara pesat dengan berdampingan dengan cabang ilmu sosial lainnya seperti sosiologi, antropologi, ekonomi, dan psikologi dan di dalam perkembangan tersebut dari masing-masing cabang ilmu saling mempengaruhi. Namun, jika ditinjau secara lebih luas sebagai pembahasan secara rasional dari berbagai aspek negara dan kehidupan politik, maka ilmu politik dikatakan jauh lebih tua usianya ( Budiardjo, 2008, p. 5).

Menurut Budiardjo (2008, p. 13) ilmu politik ialah ilmu yang mempelajari politik di mana politik itu sendiri merupakan usaha untuk menggapai kehidupan yang lebih baik. Budiardjo (2008, p. 14) mengungkapkan bahwa politik merupakan negara yang berkaitan dengan masalah kekuasaan, pengambilan keputusan, kebijakan public, serta alokasi atau distribusi.

Guna melaksanakan kebijakan-kebijakan umum mengenai pengaturan dan alokasi dari sumber daya alam, perlu memiliki kekuasaan serta wewenang. Kekuasaan tersebut diperlukan untuk membina kerja sama atau

pun untuk menyelesaikan konflik yang mungkin timbul dalam proses ini (Budiardjo, 2008, p. 15).

Dari uraian yang sudah dijelaskan di atas, terdapat konsep-konsep pokok dalam politik (Budiardjo, 2008, p. 17-21) di antaranya sebagai berikut:

1. Negara

Negara merupakan suatu organisasi dalam suatu wilayah yang memiliki kekuasaan tertinggi secara sah dan ditaati oleh rakyatnya.

2. Kekuasaan

Kekuasaan merupakan kemampuan seseorang atau suatu kelompok untuk mempengaruhi perilaku seseorang atau kelompok lain sesuai dengan keinginan para pelaku.

3. Pengambilan keputusan

Keputusan merupakan hasil dari membuat pilihan di antara beberapa alternatif. Pengambilan keputusan merujuk pada proses yang terjadi sampai keputusan tercapai. Pengambilan keputusan sebagai konsep pokok dari politik yang menyangkut keputusan-keputusan yang diambil secara kolektif yang mengikat seluruh masyarakat.

4. Kebijakan umum

Kebijakan ialah suatu kumpulan keputusan yang diambil oleh seorang pelaku atau kelompok politik dalam usaha memilih tujuan

dan cara untuk mencapai tujuan tersebut. Pihak yang membuat kebijakan-kebijakan tersebut mempunyai kekuasaan untuk melaksanakannya.

#### 5. Pembagian atau alokasi

Pembagian dan alokasi ialah pembagian dan penjatahan nilai-nilai dalam masyarakat. Dalam ilmu sosial, nilai itu sendiri ialah sesuatu yang dianggap baik dan benar, sesuatu yang diinginkan, sesuatu yang memiliki harga dan sesuatu yang ingin dimiliki oleh manusia. Namun, nilai bersifat abstrak.

### 2.2.7 MEDIA SOSIAL

Saat ini media sosial menjadi bagian penting bagi kehidupan manusia, dan diperkirakan akan menjadi tren 3S, yaitu, *social*, *share*, dan *speed*. Menurut Kompas (2011, dalam Romli, 2014, p. 103) *social* merupakan bagaimana seseorang terhubung dengan orang lain dan saling berbagi. *Share* merupakan bagaimana seseorang membagikan pengalamannya kepada orang lain melalui, teks, video, foto, atau apapun itu menggunakan jejaring sosial. *Speed* ialah bagaimana jejaring sosial bisa memberikan informasi secara cepat.

Media sosial sendiri merupakan media online di mana para penggunanya bisa dengan mudahnya untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi seperti blog, wiki, forum, jejaring sosial, dan dunia virtual. Media sosial mengajak siapa saja untuk ikut berkontribusi dan memberikan

feedback secara terbuka, memberikan komentar, dan membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas (Romli, 2014, p. 104).

Di dalam media sosial, kita bisa menulis apa saja yang kita mau dan kita bebas mengomentari apapun yang telah disajikan sehingga terjadinya komunikasi dua arah. Dari komunikasi tersebut bisa menciptakan komunitas secara cepat karena adanya ketertarikan yang sama akan sesuatu hal.

Di media sosial juga timbul adanya budaya, konten menjadi bahan dasarnya, karena komoditas yang diproduksi sekaligus dikonsumsi oleh khalayak media sosial ialah konten. Konten yang dimaksud ialah seperti foto, video, teks, dan suara (Nasrullah, 2017, p. 72).

Menurut Hu, Manikonda, dan Kambhampati (2014, p. 595) instagram merupakan foto dan video ponsel yang mengambil dan berbagi layanan dengan cepat dan sebagai medium baru dalam beberapa tahun terakhir. Hal tersebut mempermudah penggunaannya untuk mengambil dan berbagi momen kehidupannya di instagram.

Instagram menawarkan penggunaannya cara yang unik untuk mengirim gambar dan video menggunakan ponsel mereka dengan menerapkan alat manipulasi yang berbeda dengan filter-filter yang terdapat di instagram guna mengubah tampilan gambar dan dibagikan secara instan di berbagai platform. Selain itu instagram juga memungkinkan penggunaannya untuk menambahkan keterangan, tagar (#) sebagai simbol untuk mendeskripsikan gambar dan video, serta menandai atau menandai pengguna lain dengan

menggunakan simbol at (@) (Naaman, Boase, dan Lai, dalam Hu, Manikonda, dan Kambhampati2014, p. 595).

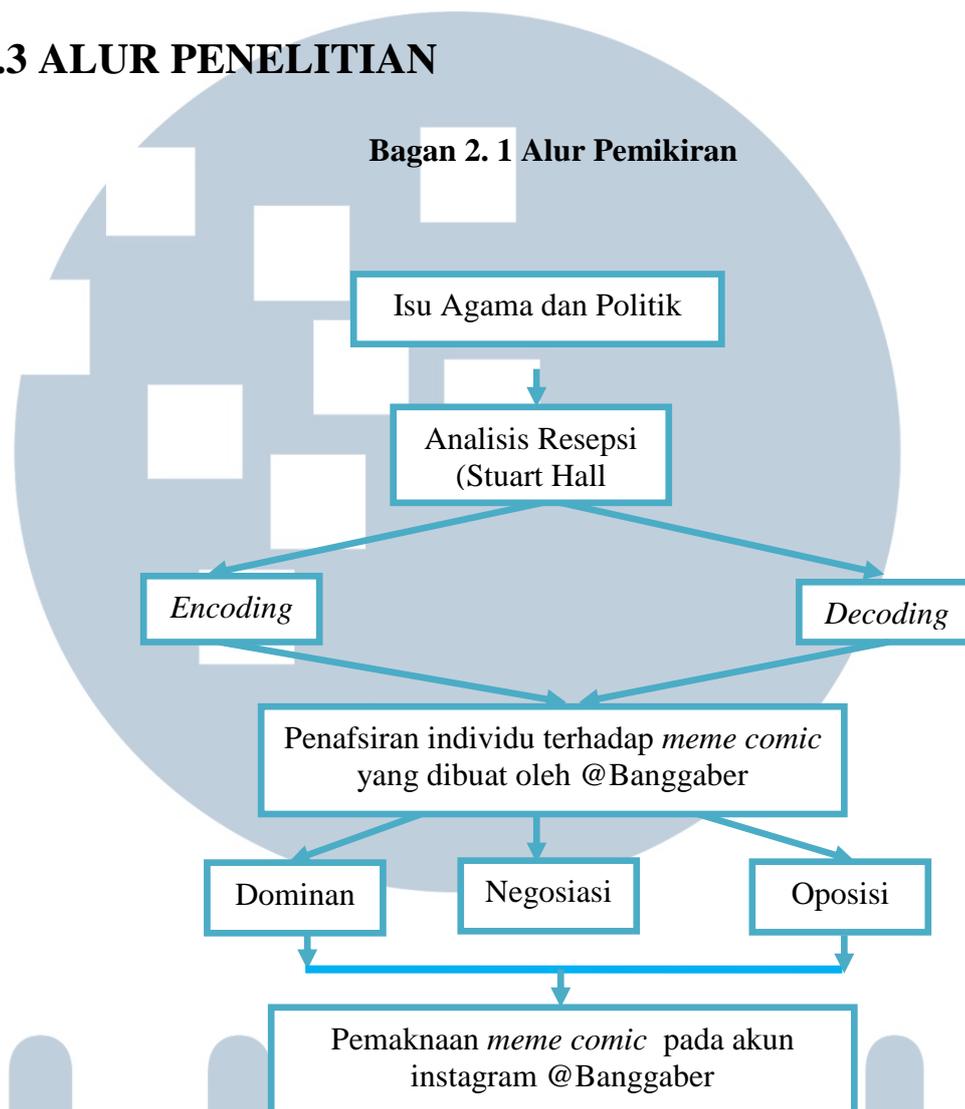
Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian pada media sosial instagram pada akun @Banggaber. Di mana instagram termasuk dalam media sosial karena termasuk dalam tren 3S yang sudah dijelaskan di atas. Instagram merupakan fitur untuk berbagi pengalaman melalui gambar dan video serta teks yang berada di kolom caption yang berguna untuk menjelaskan foto atau video yang diunggah.

Dalam akun instagram @Banggaber, ia mengunggah konten dengan tema agama dan politik yang mengacu pada permasalahan Pilkada Gubernur DKI Jakarta 2017 lalu. Dari konten yang disajikan, khalayak bebas memberikan atau menciptakan makna berdasarkan pemikirannya masing-masing dengan begitu bisa terjalin komunikasi dua arah antara pemilik akun dan penikmat konten yang disajikan.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.3 ALUR PENELITIAN

**Bagan 2. 1 Alur Pemikiran**



UIN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA