

WACANA POLITISI PEREMPUAN DALAM MEME

Anastasia Yuni Wiydaningrum & Theresia Intan Putri Hartiana

Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Jl. Dinoyo 42 – 44, Surabaya 60265

Email: anastasia_widya@ukwms.ac.id & theresiantan@ukwms.ac.id

Abstrak

Kehadiran internet dengan berbagai kreatifitas aplikasi, menghadirkan ruang kreasi dan demokrasi yang lebih luas. *Euphoria* masyarakat pada internet tidak saja menjangkiti negara asal dan negara-negara maju, namun juga merambah ke negara-negara dunia ketiga seperti Indonesia yang mengklaim dirinya sebagai negara demokrasi. Jika sebelumnya demokrasi itu terbatas pada ruang elit partai dan negara, pada konteks tersebut maka *meme* hadir. Oleh karena itu dalam penelitian ini rumusan masalah adalah bagaimana wacana mengenai politisi perempuan ditampilkan melalui *meme* dengan menggunakan wacana Foucault. Kehadiran internet menjadikan dunia berubah. Relasi antara manusia berubah, ruang kreatifitas tumbuh dan berkembang tak terkendali. Informasi bisa diproduksi oleh siapapun dan disebarkan kepada siapapun. Maka kehadiran *meme* tentang politisi perempuan membuka ruang-ruang politik kerakyatan yang tak mampu dijamah oleh media *mainstream*. Kesimpulan penelitian ini adalah *meme* dan internet memberikan ruang baru bagi publik untuk menyampaikan kritik dan saran dalam kegiatan politik

Keywords: *meme*, politisi perempuan, wacana, internet, media sosial

Abstract

The presence of the internet with the various creativity of applications that follow it presents a wider space of creation and democracy. Euphoria people on the internet not only infect countries of origin and developed countries, but also penetrated into third world countries such as Indonesia which claims itself as a democracy. If previously democracy was limited to the elite space of the party and state, then democracy increasingly find its form in social space in the media. In that context the meme is present. Therefore in this study the problem formulation is how the discourse about female politicians is shown through the meme by using the discourse of Foucault. Internet presence makes the world change. Relationships between people change, creativity space grows and develops uncontrollably. Information can be produced by anyone and spread to anyone. So the presence of memes about women politicians opened the space of popular politics that could not be touched by the mainstream media. So the conclusion of this research is meme and internet provide new space for public to convey criticism and suggestion in political activity

Keywords: *meme, female politician, discourse, internet, social media*

PENDAHULUAN

Internet telah mendorong demokrasi di berbagai belahan dunia. Misalnya Eko Priyono dalam Rahardjo (2011:2-6) menjelaskan kisah Media Sosial mengenai rezim yang berkuasa di Mesir, 27 Januari 2011 memblokir media sosial seperti Facebook dan Twitter, bahkan memutus semua akses internet untuk mencegah meluasnya demonstrasi. Tindakan preventif itu ternyata gagal, demo pecah besar pecah

lagi secara serentak di seluruh penjuru Mesir menuntut Hosni Mubarak mundur. Langkah rezim Mubarak ini menggambarkan betapa dahsyatnya pengaruh media sosial dalam menggerakkan massa. Mubarak ingin mengadopsi langkah-langkah China dan Iran dalam membendung gerakan populer yang dibantu oleh media sosial. Aktivistis dan kubu oposisi mudah memobilisasi massa dan mengkoordinasikan gerakan unjuk rasa melalui akun Facebook dan Twitter. Jaringan itu bisa menjadi media alternatif dengan

menayangkan video-video bentrokan yang segera tersebar ke seluruh penjuru dunia melalui laman di YouTube dan Blog. Dengan sangat cepat ratusan ribu kaum muda di Mesir mengakses grup-grup yang ada di media sosial untuk menentang penguasa. Kejadian di Mesir itu membuktikan terjadinya pergeseran pengaruh media, dari media massa ke media sosial; dari media cetak dan media elektronik ke media digital; dari media yang lahir dari dunia nyata ke media yang lahir di dunia maya.

Kehadiran internet memberikan perubahan signifikan dalam pola komunikasi masyarakat. Pada masyarakat tradisional yang tidak terhubung oleh internet, komunikasi tatap muka dan komunikasi melalui telepon adalah hal yang paling mungkin dilakukan untuk dapat berkomunikasi antar pribadi. Namun pada masyarakat informasi yang sudah terhubung dengan internet maka komunikasi mengalami berbagai perubahan. Brian D.Loader (1998:3) dalam buku *Cybespace Divide* menyatakan bahwa penyatuan informasi dan teknologi komunikasi baru (ICT) seperti internet menyebabkan hadirnya masyarakat informasi (*information society*) yaitu sebuah perubahan paradigma sosial dan ekonomi mengenai dimensi-dimensi tradisional terhadap waktu dan ruang terhadap kehidupan kita, pekerjaan dan pola interaksi.

Selanjutnya Loade menjelaskan bahwa jaringan komunikasi global telah membentuk ruang maya (*cyberspace*) yang diklaim telah mengubah setiap kehidupan kita, termasuk pola bekerja dan waktu luang, hiburan, konsumsi, pendidikan, aktivitas politik, pengalaman dalam keluarga dan struktur komunitas. Transformasi mendasar ini telah menimbulkan pertanyaan penting tentang konsekuensi terhadap kehidupan sosial, keragaman dan perbedaan. Seperti pertanyaan berikut ini, apakah akan terjadi kesetaraan struktur kekuasaan dengan janji akses ke informasi publik dan kerjasama global. Ataukah justru menimbulkan kesenjangan sosial antara yang kaya informasi dan yang miskin informasi di komunitas di seluruh dunia?

Salah satu perubahan tersebut dapat dilihat dengan munculnya *meme*. Lumor Shifman menjelaskan (2014)

Meme is (a) a group of digital items sharing common characteristics of content, form, and/or stance, which (b) were created with awareness of each other, and (c) were circulated, imitated, and/or transformed via the Internet by many users

Penjelasan di atas mengungkapkan, *meme* berkembang sangat pesat dengan adanya internet saat ini. *Meme* adalah konsep terbaik

untuk merangkum beberapa aspek yang paling fundamental dari Internet secara umum, dan dari apa yang disebut partisipatif atau Web 2.0. *Meme* menciptakan ruang baru bagaimana publik menyalurkan aspirasinya. Contohnya saja, ketika beredar *meme* tentang Menteri Perikanan dan Kelautan Susi Pudjiastuti dan Gubernur Banten Ratu Atut. Masyarakat menyuarakan lewat *meme* menggambarkan sosok Susi dan Ratu Atut dalam bekerja.

Gambar 1. Meme Susi dan Ratu Atut



Susi Pudjiastuti, hanya satu dari beberapa politisi perempuan yang ada dalam *meme*. Dalam ranah politik, sebenarnya tak banyak perempuan yang turut ambil bagian, walaupun pemerintah terus mendorong perempuan

untuk aktif dalam dunia politik dengan 30% keterwakilan di DPR. Dalam laporan yang ditulis oleh UNDP Indonesia tentang keterwakilan perempuan di dunia politik (DPRD), misalnya saja ada upaya yang terus ditingkatkan

TINJAUAN PUSTAKA

Public Sphere Habermas : Internet dan Demokrasi

Kekuasaan dijelaskan oleh Manuel Castell (Castell, 2009:10) sebagai relasi kapasitas antara aktor sosial untuk mempengaruhi secara asimetris pengambilan keputusan dari aktor sosial lainnya dalam cara yang diinginkan berdasarkan keinginan, interest dan nilai. Kekuasaan dilakukan dengan cara pemaksaan dan juga melalui konstruksi atas dasar wacana melalui aktor sosial yang kemudian memberikan arah dan bimbingan dalam berpikir dan berperilaku. Hubungan kekuasaan yang dibingkai oleh dominasi tertanam dalam lembaga-lembaga masyarakat. Kapasitas relasional dikondisikan namun tidak menentukan, melalui dominasi struktural. Institusi terlibat dalam relasi kekuasaan yang mengandalkan pada dominasi yang dilakukan terhadap subyek.

Pada masyarakat berjejaring dengan internet sebagai pengantaranya, Castell (2009: 12) menjelaskannya bahwa proses legitimasi memungkinkan negara untuk menstabilkan

pelaksanaan dominasinya. Legitimasi dapat diefektifkan dengan berbagai macam prosedur. Karena demokrasi merupakan serangkaian proses dan prosedur dan bukan tentang kebijakan. Jika negara melakukan intervensi dalam ruang publik, yang tentunya kepentingan tertentu yang berlaku di negara menginduksikan krisis legitimasi karena memunculkan negara sebagai instrumen dominasi bukan menjadi lembaga perwakilan. Makna dibangun di masyarakat melalui proses tindakan komunikatif. Rasionalisasi kognitif memberikan dasar tindakan pelaku. Jadi, kemampuan masyarakat sipil untuk menyediakan konten dari tindakan negara melalui ruang publik, mengutip apa yang disampaikan oleh Habermas (Castell, 2009: 12) bahwa jaringan untuk mengkomunikasikan informasi dan sudut pandang-- adalah apa yang menjamin demokrasi dan pada akhirnya menciptakan kondisi untuk menunjukkan kekuasaan: kekuasaan sebagai representasi dari nilai-nilai dan kepentingan warga dinyatakan melalui perdebatan mereka di publik. Selanjutnya Habermas (Castell, 2009:12) mengatakan, dengan demikian, stabilitas kelembagaan didasarkan pada kapasitas untuk mengartikulasikan kepentingan yang berbeda dan nilai-nilai dalam proses demokrasi melalui jaringan komunikasi.

Hadirnya internet dengan berbagai varian produknya membuat masyarakat

penggunanya menemukan celah yang memungkinkan leluasa untuk bisa menyatakan pendapat dan gagasan. Pada akun Facebook bahkan dijumpai pertanyaan "What's Your Mind?" yang artinya adalah apa yang ada dalam benak pengguna akun media sosial tersebut. Pengguna Facebook seperti pengguna akun media sosial lainnya bebas untuk mengungkapkan apa yang sedang dalam pikirannya. Konsep *public sphere* yang digagas oleh Habermas setidaknya menjadi landasan kerangka berpikir mengenai forum terbuka di mana para anggota forum saling bertukar pendapat dan gagasan secara terbuka.

Dari apa yang disampaikan oleh Habermas tersebut, dan seiring perkembangan media informasi serta komunikasi, maka media digital seperti media sosial adalah salah satu bentuk perkembangan kajian terhadap *public sphere*.

Meme dan digital culture

In an era marked by "network individualism," people use memes to simultaneously express both their uniqueness and their connectivity (Shifman, 2014:31)

Meme membuka ruang bagi individu untuk membangun jaringan dalam mengekspresikan pemikirannya. *Meme* mempunyai karakteristik kontemporer dengan budaya digital: (1) penyebaran

bertahap dari individu kepada masyarakat, (2) reproduksi melalui menyalin dan imitasi, dan (3) difusi melalui kompetisi dan seleksi (Schifman, 2014:16-24):

Pertama, *meme* mungkin terbaik dipahami sebagai buah budaya informasi yang menyampaikan dari orang ke orang, tapi secara bertahap menjadi fenomena sosial bersama. Meskipun menyebar secara mikro, dampaknya adalah pada tingkat makro. *Meme* membentuk pola pikir, bentuk perilaku, dan tindakan kelompok sosial. Atribut ini sangat kompatibel dengan cara budaya terbentuk di era Web 2.0, yang ditandai dengan penciptaan dan pertukaran informasi yang sangat cepat.

Kedua, *meme* mereproduksi dengan berbagai cara, yaitu pengemasan ulang atau imitasi. Dalam komunikasi lisan, orang menjadi sadar *meme* masuk melalui inderawi, proses mereka dalam pikiran mereka, dan kemudian "*repackage*" dalam pikiran. Dalam proses ini, *meme* sering mengubah bentuk dan konten -hampir mustahil untuk menceritakan kembali lelucon menggunakan kata-kata yang tepat yang awalnya diucapkan. Dalam era digital, bagaimanapun, orang tidak perlu menyusun ulang *meme*: mereka dapat menyebar konten seperti dengan meneruskan, menghubungkan, atau menyalin. Web 2.0 mengungkapkan bahwa orang-orang memilih untuk membuat versi mereka sendiri *meme* internet, dan mengejutkan khalayak.

Dua mekanisme pengemasan ulang utama *meme* adalah lazim di Web: *mimicri* dan *remix*. *Mimicri* melibatkan praktek "mengulangi" – atau penciptaan kembali dari teks tertentu oleh orang lain dan/atau dengan cara lain. Di esensinya, *mimicri*, membuat orang selalu terlibat dalam meniru orang lain. Strategi kedua *meme* pengemasan ulang digital, *remixing*, adalah salah satu yang lebih baru. Ini berbasis teknologi manipulasi, misalnya dengan *photoshop* gambar atau menambahkan *soundtrack* baru.

Atribut ketiga *meme* yang diperkuat di digital lingkungan adalah difusi melalui kompetisi dan pilihan. *Meme* sangat bervariasi, *meme* akan beradaptasi terhadap lingkungan sosial budaya di mana mereka menyebarkan secara sengaja.

Wacana Foucault

Dalam kerangka pemikiran Foucault (Ida, 2004:111-116), keberadaan *power* atau kekuasaan menjadi penting karena menentukan dan mengkonstruksikan adanya realitas-realitas yang diciptakan secara subjektif, untuk kepentingan dan tujuan dari *power domination* atau kekuasaan yang mendominasi. Produksi dan reproduksi *knowledge* atau pengetahuan yang disampaikan kepada publik sebenarnya bergantung pada bagaimana pengetahuan dan kebenaran itu disampaikan. Pengetahuan dan kebenaran pada akhirnya hanyalah milik kekuasaan dominan. Kebenaran tergantung

pada siapa yang menyampaikannya atau memproduksinya. *Discourse* yang digunakan oleh Foucault selain melihat produksi bahasa dan aturan bahasa, juga pada konteks bahasa itu digunakan dan aturan tentang penggunaan bahasa dan kebahasaan itu dibuat. Dengan demikian *discourse* yang terjadi dalam realitas atau fenomena yang diamati oleh peneliti tidak dipandang sebagai sesuatu yang muncul dengan sendirinya, tetapi institusi-institusi yang ada sebagai tempat beroperasinya *discourse* bahasa tadi menjadi penting dan signifikan untuk dianalisis.

Pemikiran Foucault mengenai relasi antara kekuasaan, pengetahuan dan *discourse* dijelaskan oleh Rachmah Ida (2011: hal. 74) sebagai berikut. Kekuasaan, pengetahuan dan *discourse* merupakan kajian poststrukturalis tentang fenomena atau realitas yang terjadi dalam suatu konteks masyarakat. Ketiga hal itu bagi Foucault adalah persoalan *power* atau kekuasaan yang disandarkan pada penjelasan Marxisme tentang *material determinism* dan kelas dalam masyarakat. Hal yang kedua adalah *knowledge* atau pengetahuan, yakni sejarah dari ide atau pemikiran. Hal yang ketiga adalah *discourse* atau wacana yang merupakan *structural linguistic* atau penggunaan bahasa dalam konteks masyarakat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode formasi diskursif yang berdasarkan pemikiran Foucault. Pemikiran Foucault didasari bahwa realitas yang terjadi dalam konteks masyarakat mengandung unsur : *Power* atau kekuasaan, yang kedua *knowledge* atau pengetahuan dan yang ketiga, *discourse* atau wacana yang mengacu pada unsur penggunaan bahasa dalam konteks masyarakat. Materi *meme* dikumpulkan melalui *browsing* di internet dengan kata kunci *meme* politik, *meme* perempuan, perempuan dalam politik. Dari 50 gambar yang muncul di mesin pencari, peneliti melakukan pengelompokan *issue*. Dari berbagai kelompok *issue* mengenai *meme* politisi perempuan kemudian dipilih menjadi dua topik yang relevan yaitu: tentang Puan Maharani dan Susi Pudjiastuti VS Ratna Sarumpaet. Pertimbangannya, kedua tokoh tersebut masih aktif di pemerintahan saat ini dan paling sering muncul di mesin pencari. Tokoh-tokoh lainnya muncul dalam kasus hukum dan sedang dalam penyelesaian hukum.

Hasil Analisa

Puan Maharani : Dari Airmata Buaya Hingga Di antara Dua Cucu

Puan Maharani, cucu Presiden pertama RI Soekarno ini telah mengenal

dunia politik sejak kecil. Saat ini ia adalah politikus perempuan Indonesia yang menjabat sebagai Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia. Putri dari Megawati ini juga pernah menjabat sebagai Ketua Fraksi PDI Perjuangan tahun 2012-2014. Karir politiknya juga tak sekedar mulus, namun opini masyarakat tentang sepak terjangnya juga terkadang muncul melalui *meme* yang ada di internet.

Meme Pertama, Air mata buaya Puan Maharani- menjadi topik *meme* yang muncul di dunia maya menjelang 1 Juli 2017. Bagaimana tidak? Netizen bersuara tentang adanya rencana kenaikan tarif dasar listrik pada Juli tersebut. Mereka mulai mencoba mengingatkan ke manakah suara-suara yang dulu aktif berteriak bahwa rakyat akan sengsara jika tarif dasar semua kebutuhan rumah tangga naik kembali. Puan Maharani salah satunya, politikus dari Partai Demokrasi Indonesia Perjuangan ini dulu sangat gencar bersuara ketika Susilo Bambang Yudhoyono, Presiden terpilih saat itu, menaikkan tarif bahan bakar minyak. Tak hanya Puan, Rieka Dyah Pitaloka juga turut menangis ketika rapat paripurna pembahasan kenaikan bahan bakar minyak tersebut.



Gambar IV.1.

Meme Rindu Tangisan Puan Maharani

Dihimpun dari berbagai sumber media massa, rindu tangisanmu menjadi fokus *meme* yang beredar. Pada pemerintahan Presiden Joko Widodo di tahun 2017, tarif listrik pada 1 Juli 2017 menjadi Rp 1.467,28/Kwh. Jika diukur dari tahun 2016, kenaikan TDL hingga 1 Juli mencapai 250% atau 2,5 kali lipat dalam kurun 1,5 tahun. Terlebih lagi adanya kenaikan pajak kendaraan bermotor, pajak bumi dan bangunan juga akan naik 2-3 kali lipat. Netizen menjadi geram untuk bersuara, karena tidak ada lagi suara dari partai berlogo banteng bermocong putih itu, termasuk dari Puan Maharani.

Bahkan di beberapa sumber di dunia maya, para netizen membandingkan apa yang dilakukan oleh Puan Maharani, dulu dan sekarang terkait sikap atas kenaikan kebutuhan dasar masyarakat



Soekarnoputri, Ketua Umum PDI-P yang merupakan ibu kandungnya.

Gambar IV.2. Netizen membandingkan reaksi Puan saat kenaikan BBM

Meme Kedua, Puan yang tak akan tergantikan - Tanggal 27 Juli 2016, Presiden Joko Widodo melakukan *reshuffle* kabinet jilid 2 terhadap susunan kabinet Kerja yang dibentuknya pada Oktober 2014. Beberapa menteri yang diganti di antaranya Anies Baswedan (Mendikbud), Ignatius Jonan (Menhub), dan Rizal Ramli (Menko Maritim).

Inilah kali kedua Puan “selamat” dari pergantian menteri di pemerintahan Jokowi. Bagaimana tidak, pada *reshuffle* pertama yang dilakukan Jokowi pada Agustus 2015, Puan Maharani selaku Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Budaya, menjadi satu-satunya menteri koordinator yang tidak kena *reshuffle*. Tiga menko lainnya diganti, yaitu Menko Polhukam Tedjo Edhy Purdijatno diganti Luhut Binsar Pandjaitan, Menko Perekonomian Sofyan Djalil diganti Darmin Nasution, dan terakhir Menko Kemaritiman Indroyono Soesilo digantikan oleh Rizal Ramli.

Netizen yang merasa tidak pernah melihat hasil kinerja Puan selama menjadi menteri, “usil” dengan membuat *meme* Puan Maharani sedang berbicara dengan Megawati



Gambar.IV.3 Meme Puan Anti Reshuffle

Secara denotatif, *meme* pada gambar IV.3 menggambarkan Puan Maharani dan Megawati sedang berbincang, dengan mendiskusikan mengapa hanya menteri laki-laki yang terkena *reshuffle*. Ketika ditanya alasannya, Megawati menjawab seolah-olah penderitaan cowok remaja dalam hubungan dengan kekasihnya, melalui ungkapan karena cewek tidak pernah salah. Artinya, relasi para pejabat publik dilihat sebagai relasi antar persona laki-laki dan perempuan. Pada *meme* yang lain seringkali disebutkan bahwa perempuan tak pernah salah dan selalu benar. Dalam tataran hiburan, apa yang disampaikan dalam *meme* gambar IV.3 menunjukkan relasi

perempuan dan laki-laki di ranah domestik yang digunakan untuk mencerminkan relasi profesional menteri-menteri dalam pemerintahan Jokowi.

Meme Ketiga, di antara dua cucu perempuan, Puan Maharani, tak hentinya *meme* mengkaitkan beberapa peristiwa di dunia politik dengan dirinya. Kali ini Puan Maharani disandingkan dengan Titiek Soeharto dalam kaitannya dengan pengunduran diri Setyo Novanto dari jabatan Ketua DPR RI. Titiek Soeharto adalah putri kesayangan presiden ke-2 RI, Soeharto. Dia mantan istri Prabowo Subianto. Adapun Puan Maharani, putri kesayangan presiden ke-5 RI, Megawati Soekarnoputri, cucu dari presiden pertama Soekarno



Gambar IV.4.

Meme Titiek Soeharto dan Puan Maharani

Meme menjadi alternatif mengemukakan ide di masa perkembangan internet, seperti diungkapkan oleh Shifman, “*In an era marked by “network individualism,” people use memes to simultaneously express both their uniqueness and their connectivity* (Shifman, 2014:31)

Meme membuka ruang bagi individu untuk membangun jaringan dalam mengekspresikan keunikan pemikirannya. Istilah “*meme*” diperkenalkan oleh ahli biologi Richard Dawkins pada tahun 1976 dalam bukunya *The Selfish Gene*. Bagian dari usahanya lebih besar untuk menerapkan teori evolusi untuk budaya perubahan, Dawkins mendefinisikan *meme* sebagai unit budaya kecil transmisi, analog dengan gen, yang menyebar dari orang untuk orang dengan menyalin atau imitasi.

Penggunaan *meme* di internet sebagai bentuk komentar atau kritik menciptakan ruang baru bagi publik untuk berpendapat. Mark Poster (1995) dalam catatan Harrys Nanda Pratama dan FX Sri Sadewo dalam *Jurnal Paradigma* Volume 03 no 01 tahun 2015 berjudul “*Social Networking Sebagai System Public Sphere Politik Era Postdemokrasi Kampanye 2014*”, menjelaskan potensi Internet dalam memberikan konstruksi dan konfigurasi baru terhadap mediasi media atas akses pengetahuan dan interpretasi realitas sosial. Poster menekankan pada aspek spatialitas dan historisitas dari Internet. Internet sebagai suatu arena dan ruang konfigurasi, dan konstruksi identitas yang di dalamnya bisa terjadi suatu relasi dan reaksi terhadap kuasa. Kebebasan untuk terlepas dari konfigurasi dan kategori identitas dan kebebasan untuk berbicara inilah yang menunjukkan suatu tindakan politis.

Jurgen Habermas (1987: 200) mengungkapkan bahwa tiap-tiap individu berhak dan memiliki hak yang sama untuk masuk ke dalam suatu *public sphere*. Tiap-tiap orang pada dasarnya sebagai individu yang privat, bukan sebagai orang yang dengan kepentingan bisnis atau politik tertentu. Adanya jaminan bagi mereka untuk berkumpul dan mengekspresikan ide dan gagasan serta pendapat secara bebas tanpa ada perasaan takut atau tekanan dari pihak manapun. Konsep tentang *public sphere* Jurgen Habermas di atas berisi harapan akan adanya suatu kondisi atau suatu dunia (ruang) di mana terjadi suatu komunikasi yang bebas dari dominasi, kekuasaan dan paksaan dalam masyarakat. Diskusi yang semacam itu hanya mungkin muncul di dalam wilayah sosial yang bebas dari sensor dan dominasi. Wilayah itulah yang disebut dengan *public sphere* (Hardiman, 1993: 128)

Setiap orang di dalam *public sphere* mengesampingkan kepentingan dan status mereka, bukan kepentingan bisnis, politik, bukan pejabat, pengusaha, politikus, ataupun profesional di bidangnya. Tetapi percakapan mereka membentuk suatu ranah publik, sebab bukan soal-soal pribadi mereka yang dipercakapkan, melainkan soal-soal kepentingan umum atau isu publik yang dibicarakan tanpa paksaan. Baru dalam situasi ini orang-orang privat ini berlaku sebagai publik, sebab mereka memiliki jaminan untuk berkumpul dan berserikat secara bebas dan

menyatakan serta mengumumkan opini-opini mereka secara bebas (Hardiman, 1993:129).

Habermas membedakan tiga jenis *öffentlichkeit* (*public sphere*), (1) *Politische öffentlichkeit*: artinya “ruang publik politik atau politis” (atau kadang-kadang diterjemahkan menjadi “ruang publik di wilayah politik atau politis”), (2) *Literarische öffentlichkeit*: diterjemahkan sebagai “ruang publik sastra atau literer” (atau “ruang publik di dunia sastra atau tulis-menulis”), dan, (3) *representative öffentlichkeit*: ”perepresentasian atau perwakilan publik” (yakni pertunjukan kehormatan di depan khalayak yang menonton) (Habermas, 1987: 15)

Meme politik melepaskan diri dari apa yang secara formal diyakini sebagai budaya politik dan bahkan justru berupaya membalik kesopanan-santunan dan segala protokol pesan politik. Kesopanan dibuang jauh dan diganti bukan saja oleh sesuatu yang serba terusterang, tapi juga secara komedi memainkan ironi dan menghasilkan pesan yang *satire*. Berbentuk humor, *meme* menjadi salah satu ukuran penting seberapa jauh masyarakat mampu menghimpun kesadaran kritis terutama dalam tema-tema politik (Hasan, 1981).

Megawati dan Airmata, dua hal yang sering dihubungkan dalam *meme* yang menyangkut Puan Maharani. Puan Maharani

memang putri mahkota PDIP yang digadag-gadag akan menggantikan ibunda nantinya.

Meme Politisi Perempuan dalam Tarikan Peran Publik dan Domestik

Internet sebagai anak bungsu perkembangan teknologi komunikasi menjadikan berbagai produk aplikasi berbagai produk teknologi komunikasi merebak. Menurut Rogers (1986:24) masa evolusi komunikasi antar manusia terdiri dari 4 tahap: 1) era komunikasi tulisan yang ditandai oleh tulisan bangsa Sumeria di lemparan tanah liat (4000 SM-hingga kini), 2) era komunikasi cetakan yang ditandai dengan penemuan mesin cetak oleh Guttenberg 1456 – hingga kini, 3) Era telekomunikasi 1844 – hingga kini yang ditandai dengan penemuan sandi Morse sampai ditemukan siaran televisi komersial pada tahun 1941, 4) era interaktif yang ditandai dengan kehadiran Internet sebagai bentuk era komunikasi interaktif. Kehadiran internet inilah yang membawa masyarakat dunia memasuki abad informasi. Abad informasi merupakan istilah populer yang merujuk pada periode permulaan pada akhir 1980an dan awal 1990an dan berlanjut hingga sekarang. Abad informasi adalah sebuah periode komunikasi dan teknologi informasi menjalankan peran yang penting dalam masyarakat. Masa ini ditandai dengan diperlakukannya informasi sebagai komoditi, sesuatu yang dapat diperjualbelikan dan dalam konteks teknologi, komoditi informasi

tersebut dicitakan, didistribusikan, disimpan, dikeluarkan kembali dan digunakan (Rahardjo, 2011:12).

Setelah internet berkembang dengan massif, maka produk turunannya juga merebak. Salah satunya adalah media sosial. Media sosial, merupakan media untuk berjejaring bagi masyarakat. Setiap orang bisa membuat *akun* atas namanya sendiri dan juga beberapa akun paralel dengan berbagai nama, suka-suka. Bahkan setiap orang dapat mempunyai ribuan akun tak terbatas. Maka isu besar dalam internet adalah persoalan anonimitas. Anonimitas inilah yang menjadikan orang bisa suka-suka untuk mengunggah konten, termasuk juga *meme*. *Meme* berkembang dengan cepat dan massif karena internet memberikan fasilitas untuk menjadi anonim. Blackmore (1999: 43) mengatakan *meme* adalah sebuah instruksi dalam otak untuk memberikan petunjuk perilaku tertentu, disimpan di otak dan juga dalam object lainnya dan kemudian hilang oleh imitasi. Dalam Oxford English Dictionary, *meme* disebut sebagai imitasi (*imitation*) yaitu sejenis replikasi, mengcopy dan apa yang membuat sebuah *meme* sebagai replikator dan replikator tersebut mempunyai kekuatan.

Bagaimana sebuah *meme* bisa menjadi sebuah replikator? Berikut ini beberapa *meme* yang dipilih dalam topik berikut ini: *Pertama*, topik perempuan di ruang publik. *Meme* yang

dipilih adalah Susi Pudjiastuti dan Ratna Sarumpaet yang muncul dalam satu *frame*. Menteri di Kementerian Kelautan dan Perikanan ini sangat sering muncul di halaman media sosial. Awal keterpilihannya sebagai menteri yang menuai kontroversi terutama karena berkaitan dengan pendidikannya. Namun Susi berhasil menunjukkan kinerja sebagai menteri dan menunjukkan bahwa dia adalah seorang yang layak menempati pucuk pimpinan di institusi tersebut. Berikut ini gambar *meme* tentang Susi:



Gambar IV.5
Susi Pudjiastuti dan Ratna Sarumpaet

Pada Gambar IV.5, netizen mempertemukan Susi Pudjiastuti dengan Ratna Sarumpaet. Keduanya dipertemukan dengan tema apa yang mereka lakukan untuk bangsa dan berkaitan dengan peran publik. Susi Pudjiastuti ditampilkan berkaitan dengan keberhasilannya menenggelamkan kapal pencuri ikan di wilayah perairan Indonesia. Sedangkan Ratna Sarumpaet ditampilkan sebagai pembanding dengan kiprah politiknya yang melihat kepemimpinan Jokowi membawa Indonesia semakin hancur. Susi

menenggelamkan kapal pencuri ikan memang menghancurkan dan membawa dampak positif dengan berkurangnya pencuri ikan di wilayah perairan Indonesia sehingga diharapkan perekonomian nelayan meningkat. Sedangkan apa yang disampaikan oleh Ratna Sarumpaet tidak lebih sebagai lawan politik dari kubu Jokowi. Belakangan, Ratna Sarumpaet dipanggil sebagai saksi dalam tindakan makar terhadap pemerintahan.

Keduanya adalah perempuan yang berkarya di ruang publik dengan bidang yang berbeda namun netizen menganggap bahwa keduanya berbeda. Susi ditempatkan pertama, dan sebaliknya atau negasinya adalah Ratna Sarumpaet dengan kata penghubung 'bukan'. Meski keduanya dianggap 'gila' namun dalam artian yang berbeda. Kegilaan Susi berdampak positif sedangkan kegilaan Ratna Sarumpaet berkonotasi negatif. Disebutkan dalam *meme*, Indonesia yang dibutuhkan adalah kegilaan semacam Susi Pudjiastuti.

Dalam *meme* di atas, foto dan tulisan tidak sesuai persis ketika peristiwa tersebut terjadi. Foto Susi dan Ratna diambil dan digabungkan dengan tulisan. Foto dan tulisan kemudian melebur menjadi satu dan memunculkan makna baru yaitu keduanya berbuat sesuatu untuk Indonesia.

Kedua, perempuan di ruang domestik dalam *meme*. *Meme* yang dipilih sebagai berikut:



Gambar IV.6

Susi Pudjiastuti mengomentari tentang peran domestik perempuan

Domestifikasi perempuan muncul dalam *meme* “Susi dan Perempuan Bisa Masak”. Dalam *meme* ini digambarkan bagaimana perempuan wajib bisa memasak. Jika tidak bisa memasak maka disebut pelanggaran, seperti pelanggaran kapal yang mencuri ikan, maka patut ditenggelmkan. Perempuan masih ditempatkan dalam konteks terbatas. Keahlian memasak seolah merupakan kodrat bagi perempuan. Sudah bawaan lahir jika perempuan harus bisa memasak. Jika tidak bisa memasak, maka layak untuk ditenggelmkan dan termasuk pelanggaran. Situasi yang tentu saja tidak berimbang. Pertanyaan sederhana adalah, apakah pria tidak mempunyai tanggungjawab memasak dalam rumah tangga?

Dari kedua topik kemunculan Susi di atas, Susi muncul dalam *meme* melalui topik: 1) perempuan di ruang publik, 2) perempuan di ruang domestik. Kehadiran Susi dalam *meme* merupakan tarikan ruang publik dan

ruang domestik bagi perempuan. Di dalam topik ruang publik, Susi Pudjiastuti dipertemukan dengan Ratna Sarumpaet yang aktif dalam kegiatan politik. Sedangkan di ruang domestik, kehadiran Susi berkaitan dengan pernikahan dan aktifitas domestik perempuan. Kedua topik menggunakan kalimat yang khas Susi yaitu ‘tenggelmkan’.

Meme, adalah hasil karya kreatif manusia. Apa yang membuat manusia berbeda dengan makhluk ciptaan lainnya? Susan Blackmore dalam bukunya “*The Meme Machine*” (1999: 3) menyebutkan bahwa imitasi atau peniruan merupakan sesuatu yang natural/alami bagi manusia. Apa yang disampaikan oleh Blackmore tersebut mengingatkan bahwa perilaku manusia sejak masa balita hingga meninggal merupakan bentuk peniruan dari sekitarnya. Lebih lanjut lagi, Blackmore mengatakan bahwa sepanjang waktu kita melakukan peniruan dalam hidup kita. Meskipun hewan juga melakukan peniruan, namun peniruan mereka terbatas. Lumba-lumba, anjing, gajah dan hewan-hewan sirkus melakukan peniruan. Namun yang dilakukan hewan adalah bentuk pengulangan bukan peniruan, itupun dengan pelatihan yang intensif. Blackmore menyampaikan pandangan pemikirannya berkaitan dengan *meme* melalui konsep peniruan atau *imitation*.

Meme, sebuah kata yang merebak akhir akhir ini di Indonesia terutama setelah

peristiwa politik pemilu capres 2014, *meme* semakin dikenal oleh banyak kalangan dan tidak terbatas oleh netizen saja. *Meme* dengan berbagai tema semakin bermunculan tidak saja terbatas pada para tokoh politik namun berbagai persoalan warga dan masalah social di sekitar masyarakat. Kontribusi kehadiran internet dan meluasnya akses internet oleh masyarakat menjadikan fenomena *meme* menarik dan menjadi bagian dari interaksi para netizen.

Media sosial menurut Utari adalah sebuah media *online*, para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi. Berpartisipasi dalam arti seseorang akan dengan mudah berbagi informasi, menciptakan konten atau isi yang ingin disampaikan kepada orang lain, memberi komentar terhadap masukan yang diterimanya dan seterusnya. Semua dapat dilakukan dengan cepat dan tak terbatas (Uma, 2014: 8)

Menciptakan konten kreatif adalah salah satu ciri dari netizen. Mereka menuangkan ide kreatif salah satunya adalah *meme*. *Meme* menjadi sarana untuk menyampaikan pendapat yang tak mampu dibendung oleh media mainstream. Tulisan Ohiagu (2010) menjelaskan tentang determinisme teknologi oleh Marshal McLuhan. McLuhan percaya bahwa penemuan teknologi selalu membawa implikasi budaya. Teknologi komunikasi meninggalkan aspek yang cukup signifikan

dalam kehidupan manusia. Seperti keluarga, pekerjaan, sekolah, pelayanan kesehatan, pertemanan, keagamaan, hiburan dan politik. Ohiagu menyuplik tulisan McLuhan berikut, "... *Put in McLuhan's words: 'we shape our tools and they in turn shape us'.* Thus ICTs somehow mould our cultural values..."

Loader (1998) berpendapat mengenai kehadiran ICT berikut ini: Penyatuan informasi dan teknologi komunikasi baru (ICT) seperti internet menyebabkan hadirnya masyarakat informasi (*information society*) yaitu sebuah restrukturisasi paradigma sosial dan ekonomi dimensi-dimensi tradisional terhadap waktu dan ruang terhadap kehidupan kita, pekerjaan dan pola interaksi. Jaringan komunikasi global telah membentuk *cyberspace* (ruang maya) yang diklaim telah mengubah setiap kehidupan kita, termasuk pola bekerja dan waktu luang, hiburan, konsumsi, pendidikan, aktivitas politik, pengalaman dalam keluarga dan struktur komunitas. Transformasi mendasar ini telah menimbulkan pertanyaan penting tentang konsekuensi terhadap kehidupan sosial, keragaman dan perbedaan. Seperti pertanyaan berikut ini, akan terjadi kesetaraan struktur kekuasaan dengan janji akses ke informasi publik dan kerjasama global. Ataukah justru menimbulkan kesenjangan sosial antara yang kaya informasi dan yang miskin informasi antara komunitas di seluruh dunia?

Namun, kehadiran ICT tidak serta merta memberi dampak yang positif bagi kehidupan manusia. Trevor Haywood dalam tulisannya yang berjudul *Global networks and the myth of equality Trickle down or trickle away* dalam buku Loader (1998) menjelaskan demikian mengenai dampak global kehadiran ICT: Meskipun ada sejumlah besar keuntungan dalam semua masyarakat tentang bagaimana mereka dengan alat-alat dan instrumen untuk mengakses jaringan global yang baru, misalnya modem, komputer, perangkat lunak saluran, telepon atau kabel, kotak penuh kecerdasan interaktif dan keterampilan untuk memahami dan menangani mereka, akan diberdayakan, biasanya ada beberapa agenda politik menangani bagaimana agar akses jaringan ini akan menjadi tempat bagi populasi yang cukup besar yang tidak akan memiliki akses mudah ke alat-alat ini. Dampak pengecualian baik pada si kaya dan si miskin, dan sejauh mana perbedaan tersebut merubah asumsi masing-masing kelompok tentang dunia.

Selanjutnya Haywood (1998) menjelaskan bahwa, mereka memiliki kebebasan yang besar untuk berkomunikasi tetapi mereka tidak memiliki kebebasan untuk menentukan siapa lagi yang dapat berkomunikasi dengan mereka. Keputusan itu akan tetap berhubungan dengan 'investor', baik itu individu atau perusahaan, dan demikian akan menunjukkan semua

kesenjangan akses yang mencirikan adanya teknologi.

Lebih lanjut lagi, Haywood (1998) menjelaskan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah penemuan manusia yang berbicara tentang bakat manusia dan kemampuan untuk memajukan atau memperbaiki dunianya. TIK telah menempatkan dunia kita akhirnya di tangan kita sendiri. Teknologi ini adalah propelan utama dari budaya global berkembang. Mereka menawarkan kita kesempatan besar untuk membuat penampilan nasional kita dalam skema dunia benda dan memiliki potensi untuk mengecat gambar kita yang sebelumnya diukir, ditarik dan dicat buruk oleh beberapa pematung.

Namun, bukannya merangkul teknologi ini dalam cahaya ini, kita sekarang melihat mereka sebagai mampu mendalangi kepunahan nilai-nilai budaya kita. Daripada menggarisbawahi bagaimana teknologi tersebut dapat memaksimalkan aspirasi kami untuk menjadi positif bagian dari dunia kita hidup, kita tergoda untuk melihat mereka sebagai saluran mendorong hilangnya nilai-nilai budaya kita.

Meme politisi perempuan adalah bentuk bagaimana dunia berubah. Relasi antara manusia berubah, kreatifitas tak terbatas bahkan nilai tentang relasi juga berubah. Masyarakat berhak dan mudah untuk menyuarakan pendapatnya. *Meme* adalah

salah satu cara untuk menyampaikan hal hal yang tak mampu tersampaikan.

KESIMPULAN

Kehadiran internet menjadikan dunia berubah. Relasi antara manusia berubah, ruang kreatifitas tumbuh dan berkembang tak terkendali. Informasi bisa diproduksi oleh siapapun dan disebarakan kepada siapapun. Maka kehadiran *meme* tentang politisi perempuan membuka ruang ruang politik kerakyatan yang tak mampu dijamah oleh media mainstream. Maka kesimpulan penelitian ini adalah *meme* dan internet memberikan ruang baru bagi publik untuk menyampaikan kritik dan saran dalam kegiatan politik, *meme* tentang Puan Maharani dan Susi Pudjiastuti Vs Ratna Sarumpaet berfokus pada unsur sifat perempuan yang menangis dan sifatnya yang selalu ingin benar, perempuan di ruang publik akan dihadapkan oleh kredibilitas profesionalitas, sementara domestifikasi perempuan tetap terjadi.

Meme menjadi ruang publik yang tanpa sekat dan bersifat egaliter. *Meme* meruntuhkan batas-batas hirarki di mana masyarakat bebas untuk menyampaikan pendapatnya. *Meme* membuka ruang demokrasi tanpa ketakutan akan represi dari kelompok penguasa. Melalui *meme*, pengetahuan diproduksi dan diedarkan tanpa ada birokrasi dan bahkan diskusi yang ketat.

Pengetahuan bisa muncul dalam remah-remah kue pengetahuan yang sangat sulit ditembus dan elitis. Di sini *meme*, menjadi saluran aspirasi yang bisa muncul suka-suka tanpa pertanggungjawaban yang ketat dari organisasi akademik yang elitis.

DAFTAR PUSTAKA

- Blackmore, Susan. 1999. *The Meme Machine*. Oxford University Press. Oxford. USA
- Castell, Manuel. 2009. *Communication Power*. Oxford University Press. Oxford. USA
- Hardiman, Fransisco Budi. 1993. *Menuju Masyarakat Komunikatif*. Kanisius: Yogyakarta
- Ida, Rachmah. 2011. *Metode Penelitian Kajian Media dan Budaya*. Airlangga University Press. Surabaya
- Loader, Brian D.,1998. *Cyberspace Divide Equality, agency and policy in the information society*. Routledge. London
- Ohiagu, O. P. (2010). Influence of information & communication technologies on the Nigerian society and culture. In N. Ekeanyanwu and C. Okeke (Eds.), *Indigenous societies and cultural globalization in the 21st century*. Publisher VDM Verlag Dr. Muller Aktiengesellschaft. Germany
- Rahardjo, Turnomo. (2011). Dalam Fajar Junaedi (ed). *Komunikasi 2.0 teoritisasi dan implikasi*. Aspikom dan Penerbit Buku Litera. Yogyakarta
- Shifman, Limor.2014. *Memes in Digital Culture*. MIT Press. Cambridge

USA

Sumber lainnya:

Uma, Devita Maulida Choiru. (2014). Media Sosial Dan Perkembangan Fashion Hijab. Diakses 20 September 2015 dari <http://jurnalkommas.com/docs/JURNAL%20devita.pdf> hal 1-19

Harrys Nanda Pratama dan FX Sri Sadewo. 2015. Jurnal Paradigma Volume 03 no 01 tahun 2015. Social Networking Sebagai System Public Sphere Politik Era Postdemokrasi Kampanye 2014.hlm 1-7 dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/viewFile/10459/10187>