

Hiperrealitas Budaya Stereotip Bangsa Dalam Meme Pejabat Korupsi

Deti Fortuna Hardiyanti¹, Putri Yuki²,
Shifa Khairunnisa Mardhiyah³, Muhammad Husen⁴
Universitas Indraprasta PGRI¹²³⁴
detifortunahardiyanti@gmail.com¹, putriyuki21@gmail.com²,
shifakhairunnisa25@gmail.com³, muhammadhusen0311@gmail.com⁴

Abstrak

"Meme" adalah karya seni yang telah dimunculkan oleh para netizen di media sosial akhir-akhir ini. Dalam perkembangan internet saat ini, istilah "meme" tidak lagi mengacu pada kumpulan budaya yang menyebar dari orang ke orang melalui imitasi atau menduplikasi, serta replikasi foto atau ilustrasi seseorang yang diubah ke bentuk yang berbeda, ditambah dengan berbagai kalimat yang biasanya bersifat sindiran atau lelucon di internet atau media sosial. Meme yang bertemakan pejabat yang korupsi adalah meme yang mencerminkan atau mengolok-olok perilaku korupsi yang dilakukan oleh pejabat pemerintahan atau individu dengan jabatan politik. Penelitian ini dibahas agar bisa menciptakan sebuah kesadaran bahwa korupsi adalah masalah serius yang dapat memiliki dampak negatif yang signifikan pada masyarakat dan negara. Memes yang mengolok-olok korupsi dan pejabat korupsi dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan yang kritis dan mengedukasi masyarakat, tetapi perlu juga diperhatikan untuk menjaga agar tidak melampaui batas dan tetap menjunjung etika serta rasa tanggung jawab. Penelitian kualitatif ini menggunakan paradigma kritis untuk studi literatur. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap budaya stereotip bangsa berdasarkan karakteristik hiperrealitas dengan simulasi, di dalam kompleksitas antara tanda, citra, dan realitas bertemu dari dalam meme pejabat korupsi. Meme semacam ini sering kali menggunakan gambar, teks, atau kombinasi keduanya untuk menggambarkan situasi korupsi secara humoris atau satir.

Kata Kunci: Hiperrealitas, Stereotipe, Meme, Korupsi

PENDAHULUAN

Istilah MEME diperkenalkan oleh seorang Richard Dawkins yang merupakan ahli biologi dan zoologi dari Inggris. Dalam bukunya tentang "The Selfish Gene" tahun 1976. Kata MEME berasal dari bahasa Yunani "mimeme" (sesuatu yang menyerupai/menirukan), dan terdengar serupa dengan gen (gene). Dawkins menggunakan istilah ini untuk mendeskripsikan lahirnya sebuah budaya yang dianggap bahwa budaya adalah bentuk visualisasi dari banyaknya replikator. Hipotesisnya berbunyi: manusia seharusnya saat melihat munculnya suatu budaya yang berasal dari banyaknya bentukan replikator, umumnya ia akan mereplikasi diri melalui hubungan dengan manusia, yang telah berevolusi sebagai peniru (walaupun tidak sempurna) menduplikasi informasi maupun perilaku secara efisien (Dawkins, 2006).

MEME adalah sebuah produk hasil rakyat yang digunakan untuk memberi sebuah komentar mengenai peristiwa dengan mengikuti pola tertentu dari beberapa gambar yang populer di dunia virtual (Rintel, 2013). Namun, seiring berjalannya waktu, MEME tidak lagi hanya merujuk pada gambarnya yang tidak bergerak. Sebaliknya, istilah ini lebih sering digunakan di dunia maya untuk menggambarkan gambar yang sudah diedit dari potongan-potongan video atau gambar yang tersebar di dunia virtual. MEME lebih dari sebuah hiburan, tetapi juga berisi kritik, saran, dan ide tentang fenomena terkini yang sedang diperdebatkan.

Berdasarkan tema yang dirancang oleh kreatornya, meme dirancang sedemikian rupa untuk memunculkan suatu makna hingga citra bahkan hiperrealitas terhadap kritik netizen. Ini adalah salah satu cara untuk menyampaikan ide dan kritik mengenai persoalan sosial, kebijakan pemerintah, dan peristiwa politik yang kini ramai di dunia maya atau dunia virtual seperti Twitter, Facebook, dan Instagram.

MEME adalah sebuah konsep yang telah ada sejak lama, meskipun penggunaan istilah meme yang kita kenal saat ini dimulai pada tahun 1976 oleh Richard Dawkins dalam bukunya yang berjudul *The Selfish Gene*. Dawkins mendefinisikan MEME sebagai unit budaya yang menyebar dari satu individu ke individu lain melalui imitasi, seperti ide, gambar, video, atau teks yang dengan cepat menyebar melalui internet. Dalam sejarahnya, seiring dengan perkembangan internet dan media sosial, MEME telah menjadi semakin populer dan mudah disebarkan. Pada tahun 1990-an dan awal 2000-an, forum internet seperti Something Awful dan 4chan menjadi tempat awal bagi meme untuk muncul dan menyebar. Salah satu contoh terkenal adalah Rickrolling, di mana pengguna akan diperdaya dengan mengklik tautan yang sebenarnya mengarah pada video musik Rick Astley yang terkenal.

berdasarkan apa yang disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa meme adalah hastag yang berisi ide, gambar, video, ideologi, atau kumpulan kata yang menjadi populer karena menyebar dengan cepat seperti virus. Namun, MEME internet, yang dimaksudkan dalam tulisan ini, memiliki ciri-ciri berikut: mereka tersebar dengan cepat di media online, mirip dengan lelucon yang menghibur dan kadang-kadang mendidik, dan merupakan wadah yang dapat digunakan oleh media kritik, terutama yang melakukan kritik terhadap pemerintah, politikus, dan pejabat. MEME adalah unit yang didistribusikan melalui media sosial seiring dengan berita.

Penyebaran MEME yang begitu besar di internet ini adalah salah satu ciri dari apa yang disebut oleh Jean Baudrillard (1983), "Semua yang nyata menjadi simulasi." Baudrillard menjelaskan hubungan yang kompleks dengan tanda, citra, dan realitas dalam bukunya *Simulations*. Gambar dianggap sebagai refleksi dari realitas, di mana tandamerepresentasikan realitas (representation). Kedua, gambar menopengi dan memutar balik realitas seperti yang terjadi pada kejahatan (malefice), dan ketiga, gambar menopengi ketiadaan realitas, seperti yang dilakukan dalam ilmu sihir. Keempat, gambar tidak ada hubungannya dengan realitas karena gambar itu sendiri adalah simulacrum, atau pure simulacrum, yang prosesnya disebut simulasi (dalam Piliang, 2003).

Dikutip dari www.dazeddigital.com MEME dapat meningkatkan awareness tentang suatu isu politik serta menjaga agar form diskusi publik mengenai isu politik tetap hidup. MEME juga dapat mengubah perspektif khalayak dalam memandang sebuah peristiwa politik dengan cara menentang informasi yang telah disediakan media massa. Keunikan MEME bahkan berhasil menarik perhatian orang-orang dari kalangan pemerintah "United States" atau biasa disebut Amerika Serikat. Dikutip dari laman www.washingtonpost.com melalui National Science Foundation, pemerintahan Negara Amerika Serikat mengalokasikan dana yang bernominal Rp. 11,7 miliar untuk meneliti siklus hidup berapa lama MEME bisa bertahan di dunia virtual (maya). Di Indonesia pun hal yang serupa terjadi dimana MEME kerap digunakan sebagai wadah yang berisi muatan politis. Penggunaan MEME sebagai media politis salah satunya meme yang mengangkat isu korupsi. MEME mengenai isu korupsi kerap digunakan sebagai wadah mengkritik hingga mengungkapkan ketidakpuasan seseorang atau sekelompok orang terhadap tindakan korupsi yang terjadi di berbagai tingkatan pemerintahan. MEME pun dijadikan pilihan sebagai wadah dalam mempublikasikan isu korupsi ini dikarenakan MEME penuh dengan unsur jenaka yang dinilai mampu meningkatkan awareness, secara bersamaan pada MEME juga disisipkan point-point ideologis hingga suatu kepercayaan yang nantinya diharapkan dapat mempengaruhi khalayak.

MEME dengan tema korupsi ini perlu dibahas karena adanya karakteristik simulasi dan hiperrealitas didalamnya. Di mana kompleksitas antara tanda, citra, dan realitas bertemu jadi satu di dalam MEME pejabat korupsi. Sehingga terbentuk budaya stereotip bangsa dan tema korupsi cukup marak terjadi tidak hanya ada di satu negara namun kasus seperti ini bisa ditemukan di negara lain melalui budaya stereotip bangsa ini diharapkan mampu membedah bagaimana perbedaan kasus korupsi di setiap negara.

METODE

Dalam penelitian meme pejabat korupsi, peneliti mengumpulkan data secara kualitatif. Menurut Creswell (2008), metode penelitian kualitatif didefinisikan sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kompleksitas dunia sosial serta membantu membangun teori baru. Penggunaan Metode Kualitatif ini untuk mengembangkan teori yang dibangun melalui data yang diperoleh di lapangan. Data visual yang digunakan yaitu gambar meme pejabat korupsi yang memunculkan ciri-ciri hiperrealitas. Sumber data lainnya didapatkan dengan mengunjungi web <https://scholar.google.co.id> untuk pencarian jurnal penelitian yang relevan. Peneliti membatasi permasalahan dan akan menekankan permasalahan pada penggunaan teori hiperrealitas dalam melihat pesan budaya visual pada meme pejabat korupsi. Teori hiperrealitas dirasa paling sesuai karena dalam meme pejabat korupsi ini mengandung simulasi yang menciptakan “kenyataan” baru. Tujuan penelitian untuk membuktikan hipotesis tentang teori hiperrealitas pada meme pejabat korupsi sehingga mendapatkan hasil stereotip bangsa.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Meme Pejabat Korupsi
Sumber: kompasiana.com

Menurut Baudrillard (dalam Hidayat, 2012: 11), hiperrealitas adalah realitas itu sendiri, yakni era yang dituntun oleh model-model realitas tanpa asal usul dan referensi. Era ini ditandai dengan bercampurnya realitas sesungguhnya dengan model realitas (realitas semu) sehingga tidak dapat dibedakan satu dengan lainnya. Dengan menggunakan teori hiperrealitas dalam mengkaji meme pejabat korupsi didapatkan hasil berupa stereotip bangsa. Stereotip ditemukan

dalam meme ini yaitu perbandingan sikap yang dilakukan orang-orang di dalam negara berkembang dan negara maju. Negara maju menciptakan stereotip bahwa negara berkembang dianggap sebagai negara yang tidak jujur. Stereotip lainnya yang umumnya negatif, seperti ketertinggalan, kemiskinan, atau ketidakstabilan politik. Persepsi negatif ini berasal dari ketidakakuratan, kurangnya pemahaman sosial, ekonomi, dan politik di negara berkembang yang diperparah oleh pemberitaan di media sosial.

Stereotip pejabat korupsi dari setiap negara memiliki bentuknya masing-masing. Bisa dilihat dari karya meme di atas ini yang secara visual memperlihatkan tiga gambaran situasi pejabat negara saat memberikan respon perkataan dan perbuatan saat mereka mendapat dugaan melakukan tindak pidana korupsi.

Negara Jepang yang kental akan stereotype citra dengan budayanya yaitu tradisi "HARAKIRI" dengan memotong perut sebagai bentuk hukuman mati untuk menebus sebuah kesalahan demi kehormatan atau harga diri mereka. Lalu Negara Korea Selatan juga memiliki stereotype citra budaya malu versi mereka yang terbentuk karena faktor kualitas SDM yang cukup baik, membuat mereka memiliki rasa malu yang tinggi jika suatu waktu membuat kesalahan. Sehingga mereka tidak akan segan untuk segera meminta maaf (dengan melakukan gestur bow down /bowing) dan berinisiatif mengambil tindakan sanksi sendiri sebagai bentuk penyesalannya.

Sedangkan Negara Indonesia yang sangat lekat dengan stereotype citra rendahnya budaya malu serta kualitas SDM yang masih rendah, menjadi faktor utama pembentukan karakter seorang pejabat negara didalamnya. Perbedaan menyebabkan perbedaan gelar dari ketiga negara tersebut negara Jepang dan Korea Selatan merupakan negara maju sedangkan Indonesia negara berkembang.

Hiperealitas pada Meme

Dan berikut adalah tabel sederhana yang telah peneliti buat untuk mempermudah pemahaman dalam pembahasan makna citra yang terdapat dalam karya meme pejabat korupsi.

Tabel 1. Hiperealitas pada meme

Visualisasi	Deskripsi singkat	Analisis singkat
SEORANG PEJABAT DIDUGA MELAKUKAN PRAKTEK KORUPSI	Terdapat kalimat yang menyebutkan bahwa, "SEORANG PEJABAT DIDUGA MELAKUKAN PRAKTEK KORUPSI."	Kalimat "Seorang pejabat diduga praktik korupsi," menimbulkan citra bahwa para jabatan di tatanan dunia politik terkadang suka melakukan suatu tindakan yang semena-mena karena dia merasa memiliki wewenang besar. Dalam meme ini citra tersebut menimbulkan hiperealitas bahwa pejabat adalah seseorang yang memiliki wewenang yang lebih besar dalam dunia politik Penggunaan kata "DIDUGA" juga memperlihatkan citra bahwa isu

korupsi di negara berkembang (karena meme ini diperuntukkan kepada masyarakat Indonesia) masih sangat sensitive.

Hal ini menciptakan sebuah hiperealitas yang jauh dari bentuk dunia nyata menuju dunia virtual. Di realita isu korupsi sudah menjadi suatu yang lumrah, namun saat isu itu diangkat ke dunia virtual akan menjadi sensitive dan berbahaya untuk sang *creator* meme tersebut.

APA YANG TERJADI KEMUDIAN? Terdapat kalimat yang menyebutkan bahwa, "Apa yang terjadi kemudian?"

Kalimat "Apa yang terjadi kemudian?," menimbulkan citra tentang bagaimana kondisi politik dan masyarakat di negara Indonesia sebagai satu-satunya negara berkembang di dalam *meme* tersebut.

Hal ini menciptakan sebuah hiperealitas hubungan antara para pelaku politik (pejabat negara) dengan masyarakat negara yang tidak baik.

Yang seharusnya secara realita para pejabat melayani masyarakat negara dengan baik dan penuh tanggung jawab, namun di dunia virtual citra para pejabat negara sudahlah buruk akibat beberapa oknum pejabatan yang nakal.

JEPANG KOREA SELATAN INDONESIA



Terdapat tiga gambar ilustrasi pejabat Negara Jepang, Korea Selatan, dan Indonesia. Nampak perbandingan dari ketiga respon pejabat.

Dari ilustrasi perbedaan *gesture* karakter pejabat dari masing-masing negara menimbulkan citra tentang perbedaan sikap yang ditunjukkan pejabat dari negara berkembang dan negara maju dalam menyikapi permasalahan politik di negaranya berdasarkan budaya malu dan kualitas SDM yang membentuk karakternya.

Hal ini menciptakan sebuah hiperealitas bahwa didunia nyata para pejabat negara maju serupa dengan citra yang di tampilkan di dunia virtual. **NAMUN** tidak dengan negara berkembang (Indonesia).

JEPANG KOREA SELATAN INDONESIA Terdapat 3 Negara yang memiliki latar belakang politik yang

Perbedaan negara berkembang yang memiliki permasalahan kemiskinan sedangkan negara maju sudah bisa

BEDA NEGARA BEDA CERITA... Kalimat " beda negara beda cerita."

Kalimat tersebut menimbulkan citra yang memperlihatkan perbedaan tentang negara berkebang dan negara maju. Karena baik negara maju ataupun negara berkembang memiliki caranya masing-masing dalam menangani permasalahan kemiskinan di negaranya



Jika dilihat dari penjabaran pembahasan di atas, Hipotesis yang peneliti buat dapat dikaitkan dengan sebuah teori hiperealitas komunikasi. Bahwasannya sebuah komunikasi, media, dan makna akan menghasilkan suatu kondisi dimana semua dianggap nyata yang dari pada kenyataan itu sendiri, serta menganggap sebuah kepalsuan itu lebih benar dari pada kenyataan itu sendiri. Yang mana isu tersebut lebih mudah di percaya dari pada informasi yang sebenarnya. Sehingga membuat masyarakat kesulitan dalam hal membedakan kembali antara isu dan realitas. Berkembangnya hiperealitas komunikasi dan media tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang telah berkembang mencapai teknologi simulasi (Azwar, 2014).

Hiperrealitas menjadi suatu fenomena yang saat ini banyak ditemukan di lingkungan bermasyarakat. Meningkatnya hiperrealitas ini juga ditandai dengan maraknya realitas yang diciptakan oleh masyarakat demi merepresentasikan sosok mereka ke dunia visual. Individu tertentu membuat citra dirinya dengan meniru citra diri dari individu lainnya. Sehingga terjadinya peniruan citra secara besar dan berakhir menjadi membentuk sebuah stereotipe terhadap suatu hal. Dan inilah yang terjadi pada contoh kasus yang peneliti angkat dalam proyek karya tulis ini.

SIMPULAN

Meme dengan tema korupsi ini perlu dibahas karena adanya karakteristik hiperrealitas atau simulakra-simulasi, di mana kompleksitas antara tanda, citra, dan realitas bertemu dari dalam meme pejabat korupsi tersebut. Data visual yang digunakan yaitu gambar meme pejabat korupsi yang memunculkan ciri-ciri hiperrealitas, teori hiperrealitas dirasa paling sesuai karena dalam meme pejabat korupsi ini mengandung simulasi yang menciptakan "kenyataan". Meme tentang isu korupsi sering kali digunakan untuk mengkritik atau mengungkapkan ketidakpuasan terhadap tindakan korupsi yang terjadi di berbagai tingkatan pemerintahan. Namun, "Meme Pejabat Korupsi", yang dimaksudkan dalam tulisan ini, mereka tersebar dengan cepat di media online, mirip dengan lelucon yang menghibur dan kadang-kadang mendidik, dan merupakan wadah yang dapat digunakan oleh media kritik, terutama yang melakukan kritik terhadap pemerintah, politikus, dan pejabat. Meme pun dijadikan pilihan sebagai wadah dalam mempublikasikan isu korupsi ini dikarenakan meme penuh akan unsur humor yang dinilai lebih mengena dan meningkatkan awareness, secara bersamaan pada meme juga disisipkan nilai-nilai ideologis dan kepercayaan yang nantinya diharapkan mampu mempengaruhi khalayak. Selain itu, meme memiliki kemampuan untuk mengubah cara khalayak melihat peristiwa politik dengan menentang informasi yang diberikan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, U., & Lestari, R. (2016). Analisis Pascakolonialisme Gadis Pantai Karya Pramoedy Ananta Toer Dalam Teori Homi K. Bhabha Postcolonial Analyzing Gadis Pantai By Pramoedy Ananta Toer Based on Homi K. Bhaba'S Theory. 14(2), 144–153.
- Raco, Richard Jozef. 2010. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Grasindo.
- Fitria, H. (2016). Hiperrealitas Dalam Social Media (Studi Kasus: Makan Cantik Di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan). Informasi, 45(2), 87.



- Juditha, C. (2015). Stereotip dan Prasangka dalam Konflik Etnis Tionghoa dan Bugis Makassar. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 12(1), 87–104.
- Hanan, H. (2017). MEME CULTURE SEBAGAI KRITIK TERHADAP CAPRES & CAWAPRES PEMILU PRESIDEN 2014 DI TWITTER (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Panuju, Redi. 2002. Relasi Kuasa Negara Media Massa dan Public (Pertarungan Memenangkan Opini Publik dan Peran dalam Transformasi Sosial. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Piliang, Yasraf Amir, 2003, Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna, Jalasutra, Bandung.
- Dewi, R. S. (2017). 'MEME' SEBAGAI SEBUAH PESAN DAN BENTUK HIPERREALITAS DI MEDIA SOSIAL. *Jurnal Ilmu Komunikasi-MediaKom*, 1(1).
- Azwar, M. (2014). TEORI SIMULAKRUM JEAN BAUDRILLARD DAN UPAYA (Muhammad Azwar). *Khizanah Al-Hikmah*, 2(1), 38–48.

