

# Visualisasi kreasi humor Covid-19: Pengawasan penanganan Covid-19 oleh milenial di ranah virtual

Akhriyadi Sofian<sup>a,1\*</sup>, Muhammad Reza Khadafi<sup>b,2</sup>

<sup>ab</sup>Universitas Islam Negeri Walisongo, Jalan Prof. Hamka KM 2 Ngaliyan Semarang, 50185, Indonesia

<sup>1</sup>[akhriyadi.sofian@walisongo.ac.id](mailto:akhriyadi.sofian@walisongo.ac.id); <sup>2</sup>[rezakhadafi112@gmail.com](mailto:rezakhadafi112@gmail.com)

\* Corresponding Author

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p><i>Sejarah Artikel:</i> Diterima: 11 Maret 2022 Direvisi: 14 April 2022 Disetujui: 21 April 2022 Tersedia Daring: 28 April 2022</p> <p><i>Kata Kunci:</i> Covid-19 Humour Media Sosial Meme Visualisasi Humor</p>	<p>Humor merupakan salah satu cara komunikasi politik. Humor divisualisasi dalam bentuk meme dan dimanfaatkan oleh kalangan milenial untuk melakukan fungsi pengawasan terhadap kebijakan pemerintah dalam menangani pandemi Covid-19. Tujuan dari riset ini adalah untuk mengetahui bagaimana visualisasi humor di kalangan milenial dan mengapa milenial memilih kreasi humor visual dalam mengawasi penanganan Covid-19 oleh pemerintah di ranah virtual. Metode yang dipakai dalam riset ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan etnografi digital. Temuan riset ini adalah jenis <i>meme</i> yang dikreasikan oleh kalangan milenial dalam mengawasi penanganan Covid-19 umumnya adalah <i>meme</i> agresif (<i>aggressive meme</i>). Milenial cenderung memilih visualisasi humor berupa <i>meme</i> sebagai sebuah saluran komunikasi politik karena sifat instan dari kreasi meme namun efektif dalam menyampaikan pesan melalui medsos di ranah virtual.</p>
<p><i>Keywords:</i> Covid-19 Humour Social Media Meme Humor Visualization</p>	<p><b>ABSTRACT</b></p> <p><i>Humour is also used as political communication. Most humour is visualized as memes and used by millennials to do control and watch how government in tackling pandemic covid-19 in Indonesia. This research aims to understand how visualization of humour amongst millennials and why millennials choose visualization of humour to take control in virtual space of how government handling covid-19. Findings of this research is type of memes that often used by millennials related to covid-19 is an aggressive meme. Millennials usually create memes visualization of humour as a channel of political communication because memes is simple and instant but so effective disseminating message through social media in virtual space.</i></p>

© 2022, Sofian & Khadafi

This is an open access article under CC-BY-SA license



**How to Cite:** Sofian, A., & Khadafi, M. R. (2022). Visualisasi kreasi humor Covid-19: Pengawasan penanganan Covid-19 oleh milenial di ranah virtual. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 6 (1), 92-109. <https://doi.org/10.22219/satwika.v6i1.20546>

## 1. Pendahuluan

Situasi pandemi Covid-19 masih menimbulkan ketakutan dan histeria dengan pemberitaan jumlah penderita yang meningkat meskipun vaksinasi sudah dilakukan. Terlepas dari banyaknya jumlah

pasien yang sembuh dari Covid-19 pandemi global ini harus diakui sangat menakutkan. Apalagi hingga detik ini belum ditemukan vaksin untuk mengobati Covid-19 tersebut. Pemerintah sebagai otoritas yang paling bertanggungjawab atas penanganan pandemi

Covid-19 masih gagap dengan mempertontonkan inkompetensi dalam implementasi regulasi yang dibuatnya. Polemik seputar Covid-19 mendominasi informasi yang dikonsumsi oleh warga yang umumnya tervisualisasi di media sosial (medsos).

Pandemi Covid-19 praktis mengakibatkan kita semakin tergantung pada media sosial. Meskipun demikian media sosial juga menjadi saluran sekaligus alat komunikasi politik warga khususnya kalangan milenial untuk mengawasi kinerja pemerintah dalam penanganan Covid-19. Pemanfaatan medsos oleh warga negara di ranah virtual untuk diseminasi informasi dan kritik tidak hanya berbentuk tekstual pun dikemas dalam bentuk visual. Visualisasi pesan dan informasi sekarang ini menjadi tren tersendiri di kalangan milenial. Pesan dan informasi (sekaligus kritik) dilayangkan melalui visual dengan menempatkan bahasa teks sebagai *caption* untuk memperjelas makna dari kreasi visual yang dihadirkan.

Visualisasi kreasi humor warganet di medsos berwujud baik teks, karikatur kartun, meme, hingga video pendek, yang isinya mengkritisi kebijakan pemerintah terkait penanganan Covid-19. Apa yang dilakukan oleh netizen Indonesia sesuai dengan pendapat [Martin \(2007\)](#) yang menyebut bahwa humor diciptakan untuk menutupi kesedihan dan rasa frustrasi yang dialami oleh manusia. Ditambahkan olehnya bahwa kreasi humor satiristik niscaya berisi kritik terhadap kebijakan dan institusi politik. Kreasi-kreasi humor netizen di medsos terkait Covid-19 ini merupakan bagian dari humor politik yang dikemas dalam bentuk plesetan, akronim, tagar, ataupun meme.

Berdasarkan catatan dan berbagai monograf, umumnya humor politik berfokus pada makna dan fungsinya dalam sebuah konteks sosio-kultural tertentu. Menurut [Tsakoni dan Popa \(2011\)](#) terdapat dua mitos populer mengenai humor politik, yakni: *pertama*, humor politik dianggap sebagai sesuatu yang subversif dan mengarah pada perubahan politik dengan menawarkan suatu perspektif berbeda pada isu-isu politik. Ia

tidak hanya mengarah pada publik yang menanyakan efektivitas praktik dan keputusan politik, tapi juga melayani sebagai sebuah makna perlawanan, atau bahkan melawan pemberontakan, opresi politik atau ketidakadilan sosial. Pandangan humor politik ini terkait langsung dengan perspektif humor pada umumnya yakni sebagai sebuah makna yang mendekonstruksi realitas sosial, dan di waktu yang sama, menciptakan dan menawarkan suatu alternatif.

*Kedua*, mitos mengenai humor terkait dengan pandangan mengenai humor politik sebagai sebuah tradisi dari suatu komunitas kultural. Riset-riset yang relevan sering konsentrasinya pada humor sebagai sebuah tampilan eksklusif mengenai lingkungan sosio-kultural tertentu, terutama karena ia dianggap sebagai sebuah praktik yang bernilai tinggi. Ciri menghibur dan hiburan yang melekat pada humor mungkin menjadikan humor terkesan eksklusif. Sebagaimana kita ketahui hiburan dan kegiatan *leisure* tidak bisa didapatkan oleh semua kalangan. Sebagian kalangan membelanjakan uang dalam jumlah tertentu untuk hal-hal yang menghibur dan menyenangkan, sementara sebagian lain tidak mampu mendapatkan hiburan serupa.

Kajian mengenai humor politik belum cukup banyak ditulis. Di antaranya adalah [Morreall \(2005\)](#) yang menyebut bahwa kelahiran demokrasi di Athena pada abad 5 M bersamaan dengan munculnya komedi. Sedang [Knobel & Lankshear \(2007\)](#) mengungkap mengenai kategori-kategori humor, yang juga dikaji oleh [Mahadian \(2014\)](#) yang menyebut bahwa humor merupakan bagian dari proses demokratisasi dan cara yang digunakan oleh warga negara untuk mengkritisi kebijakan ataupun melakukan perlawanan terselubung terhadap pemerintah. Kajian-kajian di atas mengenai humor yang memiliki keterkaitan erat dengan politik dan proses demokrasi yang juga menjadi fokus kajian dalam riset ini. Visualisasi humor dalam bentuk kreasi meme di ranah virtual menjadi pembeda riset ini dengan kajian-kajian sebelumnya. Visualisasi humor dalam bentuk meme oleh

kalangan milenial merupakan aktivitas pengawasan dan kontrol terhadap kinerja pemerintah dalam menangani pandemi Covid-19.

Kajian mengenai pembatasan sosial berskala besar sudah banyak dilakukan diantaranya mengenai perilaku publik terhadap PSBB ([Mujani & Irvani, 2020](#); [Nasruddin & Haq, 2020](#); [Purnama & Susanna, 2020](#); [Sulasih, 2020](#)). Riset ini juga mengkaji bagaimana publik menyikapi kebijakan-kebijakan yang dicanangkan oleh pemerintah dan aparatusnya dalam menangani Covid-19, termasuk saat pemberlakuan kebijakan PSBB dan PPKM. Kalangan milenial menyikapi kebijakan dan implementasi penanganan Covid-19 melalui visualisasi humor dalam bentuk kreasi meme di medsos menjadi pembeda kajian ini dengan kajian-kajian sebelumnya.

Kajian mengenai bagaimana milenial melakukan pengawasan kepada pemerintah terkait penanganan Covid-19 melalui kreasi humor dalam bentuk meme menjadi pembeda kajian ini dengan kajian-kajian sebelumnya. Visualisasi humor ini menegaskan bagaimana partisipasi aktif milenial dalam politik dengan beragam kritik melalui meme yang sebelumnya tidak pernah dilakukan. Humor dalam komunikasi politik berupa meme menjadi bukti bahwa proses demokrasi pun bisa dilakukan secara dangkal dengan memanfaatkan media komunikasi digital terkini. Kajian ini juga membuktikan bahwa proses demokrasi tidak hanya pada aktivitas politik praktis di kalangan politisi semata, melainkan juga bisa dilakukan oleh setiap warga negara tanpa terkecuali termasuk melalui cara-cara yang terkesan remeh-temeh dengan memanfaatkan medium digital terkini.

Terdapat dua pertanyaan penelitian yang hendak dijawab dalam kajian ini: bagaimana partisipasi milenial melalui visualisasi kreasi humor di ranah virtual untuk mengawasi kebijakan pemerintah dalam penanganan Covid-19? Dan mengapa milenial memilih kreasi humor untuk mengawasi kebijakan pemerintah dalam penanganan Covid-19? Pertanyaan penelitian tersebut dalam riset ini

akan dijawab dengan teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead.

Interaksionisme simbolik adalah studi mengenai interaksi sosial, interaksi antar individu yang satu dengan individu yang lain. Interaksi antar individu tersebut berbasis pada simbol, yang dipertukarkan oleh setiap individu untuk dimaknai dalam proses komunikasi di antara mereka. Individu menjadi basis awal dan utama dalam teori interaksionisme simbolik. Interaksionisme simbolik sangat antroposentris, dalam artian manusia sebagai individu dalam teori tersebut memiliki posisi sentral. Seperangkat simbol yang terpisah dengan satu makna yang bisa diterima, tapi selalu berupa isyarat yang merupakan bagian dari apa yang selalu dilakukan oleh individu dengan menunjukkan apa yang hendak dilakukan terhadap orang lain sehingga ketika seseorang bereaksi terhadap isyarat tersebut maka dia membiarkan dirinya bersikap terhadap orang lain ([Mead, 1934](#)).

Terkait dengan posisi individu dalam teori interaksionisme simbolik, [Ritzer \(2012\)](#) berpendapat bahwa dalam teori interaksionisme simbolik individu adalah aktor yang aktif dan dinamis. Hal tersebut tidak mengherankan mengingat teori interaksionisme simbolik relevan dengan psikologi sosial yang berbasis pada individu dan peran-peran subjektif dari individu dalam memandang suatu fenomena sosial. Meskipun basisnya pada manusia sebagai makhluk individu (*homo*) interaksionisme simbolik memiliki muatan nilai-nilai sosial yang sangat kuat. Pertukaran simbol antar individu dalam proses interaksi diantara mereka jelas menggambarkan bagaimana relasi dan nilai-nilai sosial di dalam teori interaksionisme simbolik tersebut. Proses interpretasi makna dari komunikasi simbolik diantara manusia menjadi dasar individu untuk berbuat atau bertindak.

Terkait dengan simbol yang dipertukarkan antarindividu, [Mead, \(1934\)](#) secara gamblang menyebut bahwa dalam relasi antar individu, masing-masing melakukan pertukaran simbol dengan isyarat yang bisa ditangkap maknanya satu sama lain

sehingga menentukan bagaimana sikap yang ditunjukkan seseorang kepada orang lain. Mead menyadari bahwa simbol adalah bagian yang tidak terpisahkan dari relasi sosial yang dijalani oleh manusia. Tindakan yang diambil oleh seseorang terhadap orang lain bersumber dari simbol-simbol yang dipertukarkan diantara keduanya dan bagaimana isyarat dari simbol tersebut dimaknai.

## 2. Metode

Riset ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi digital (*digital ethnography*). Data utama diperoleh dari observasi partisipatoris atau pengamatan terlibat terhadap berbagai kreasi humor di medsos terkait dengan isu sosial politik di Indonesia dalam kaitannya dengan pandemi Covid-19. Kreasi humor ini khususnya dalam bentuk meme, yang tidak hanya berupa gambar atau foto dengan kalimat pendek (*caption*), pun berupa video pendek. Selain dari hasil observasi, data juga diperoleh dari wawancara dengan para kreator konten humor di berbagai platform medsos. Sedang untuk data pendukung diperoleh dari berbagai literatur baik berupa jurnal, buku, berita dan reportase, ataupun dokumentasi tertulis lainnya.

Kreasi humor dalam bentuk meme yang dijadikan data utama (*main data*) dalam riset adalah meme-meme yang dibuat oleh milenial dan relevan dengan kebijakan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) dalam dua tahun terakhir, dari tahun 2020 hingga 2021. Meme-meme tersebut berupa respon milenial terhadap kebijakan pemerintah. *Fanspage Meme and Anime Comic Indonesia* dari platform Facebook menjadi objek kajian riset ini. Data didapatkan dari hasil observasi pada kreasi-kreasi meme dan interaksi anggota dari fanspage Meme and Anime Comic Indonesia dalam merespon berbagai meme yang dikreasikan. Wawancara mendalam juga dilakukan dengan pemilik dan kreator konten fanspage Meme and Anime Comic Indonesia. Komparasi dengan kreasi meme

dari akun dan konten kreator lain juga dilakukan oleh peneliti untuk memastikan urgensi dan signifikansi suatu kreasi meme. Sedang studi dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan referensi-referensi yang relevan dengan kajian ini.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data yang dikembangkan oleh Miles, et al. Analisis data menurut [Miles, Huberman, & Saldana \(2014\)](#) merupakan rangkaian aktivitas yang berlangsung secara bersamaan dalam tiga tahap: tahap kondensasi data (*data condensation*), tahap penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*). Tahap kondensasi data ini meliputi proses pengumpulan, simplikasi, abstraksi, dan transformasi data, baik yang merupakan catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen, ataupun bahan-bahan empiris yang lainnya. Tahap penyajian data merupakan proses pengaturan, pemadatan informasi yang akan disajikan dalam sebuah tulisan (teks). Sedang tahap penarikan kesimpulan (verifikasi) adalah proses interpretasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mencatat berbagai pola, penjelasan, dan berbagai proposisi. Selain itu makna-makna yang sangat mungkin muncul dari data harus diuji validitasnya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Wabah Covid-19: Pandemi global krisis global

Pandemi Covid-19 persebarannya berawal dari wilayah Wuhan, China. Persebarannya tidak tanggung-tanggung menulari manusia di hampir semua negara yang ada di dunia. Penularan wabah virus corona tersebut bahkan menyebabkan kematian jutaan orang di seluruh dunia dengan tingkat kematian yang berbeda-beda di berbagai negara. Sampai sekarang Covid-19 masih menjadi momok global yang tidak hanya mengakibatkan kematian, pun menyebabkan krisis sosial ekonomi dan politik di banyak negara.

Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organization* (WHO) pada tanggal 11 Februari 2020 mengumumkan nama untuk jenis penyakit baru virus corona tersebut sebagai Covid-19. Sebulan setelahnya WHO juga mengumumkan bahwa Covid-19 sebagai pandemi ([Hazelton, 2020](#)). Sejak dinyatakan sebagai pandemi oleh WHO tersebut Covid-19 menjadi salah satu krisis kesehatan global terbesar dalam sejarah dunia modern ([Ali et al., 2020](#)). Status Covid-19 sebagai pandemi tersebut mengingat persebarannya secara global menginfeksi manusia di hampir seluruh negara dunia.

Pasien yang terinfeksi virus Covid-19 sebagian besar dilaporkan mengalami penyakit pernafasan ringan hingga sedang dan akan sembuh tanpa memerlukan perawatan khusus. Adapun prosentase penularan Covid-19 tersebut dilaporkan cenderung pada orang lanjut usia (lansia), dan orang yang memiliki riwayat medis bermasalah pada kardiovaskular, mengidap penyakit diabetes, penyakit pernapasan kronis, dan kanker. Para penderita dengan ciri-ciri tersebut di atas yang dianggap akan lebih membuat virus Covid-19 menjadi lebih parah ([Sampurno et al., 2020](#)). Virus corona yang sekarang menjadi pandemi global disebut sebagai varian baru dan jauh lebih infeksius dan berbahaya dibanding dengan virus corona sebagaimana di atas.

Menurut Badan Kesehatan Dunia (WHO) virus Covid-19 dapat disebarkan dari orang yang terinfeksi ke orang lain melalui droplet ketika batuk atau bersin sebagaimana juga menyentuh permukaan yang sudah terinfeksi oleh virus corona tersebut. Badan kesehatan dunia tersebut juga merekomendasikan untuk selalu memakai masker, mengurangi kerumunan dengan menutup kantor, sekolah, tempat-tempat ibadah, dan tempat-tempat yang biasa dipakai untuk berkumpul. Selain itu tetap menjaga jarak (*physical distancing*) dengan orang lain minimal 2 meter. Mencuci tangan secara rutin sangat dianjurkan, dan termasuk juga menghindari untuk menyentuh mulut, hidung, dan mata ([Purnama & Susanna, 2020](#)).

Selaras dengan langkah-langkah agar tidak terpapar Covid-19 di atas, WHO disebut

telah mengganti rekomendasi awalnya dari *social distancing* menjadi *physical distancing* sejak tanggal 20 Maret 2020. *Physical distancing* dianggap lebih tepat dibanding dengan *social distancing* terkait dengan upaya untuk menjaga jarak fisik antar orang lebih dari 1 meter agar aman dari penularan virus Covid-19 ([Adawiyah & Solichati, 2020](#)). Dengan menjaga jarak fisik antar individu dalam berinteraksi maka kemungkinan untuk adanya droplet dari satu orang ke orang lain tidak terjadi.

Pandemi Covid-19 disebut sebagai bencana yang jauh lebih kompleks daripada berbagai pandemi yang pernah terjadi sebelumnya. Pandemi Covid-19 harus diakui sebagai bencana global yang sangat kompleks dan memerlukan upaya-upaya penanganan yang serius dan terkoordinir, dan tentu saja memerlukan manajemen bencana global. Kalau dibandingkan dengan beberapa pandemi yang pernah terjadi seperti flu Spanyol hingga SARS, pandemi tersebut ditangani secara lokal dan hanya penanganan bencana tingkat nasional di negara tempat pandemi tersebut terjadi ([Lilleker et al., 2021](#)).

Kasus Covid-19 pertama di Indonesia dilaporkan menginfeksi dua orang, ibu dan anak, setelah melakukan kontak dengan warga negara Jepang. Kasus pertama Covid-19 tersebut dilaporkan langsung oleh Presiden Joko Widodo pada tanggal 2 Maret 2020 sebagaimana diberitakan di laman portal berita indonesia.go.id. Meskipun baru dilaporkan pada awal Maret 2020, namun menurut ahli virus corona disinyalir sudah masuk ke Indonesia sejak awal bulan Januari 2020. Hal tersebut cukup beralasan mengingat beberapa bandara di Indonesia yang melayani penerbangan dari dan ke Wuhan tidak ditutup ([Pranita \(2020\)](#)).

Pengabaian ini yang kemudian juga tetap dipraktikkan oleh pemerintah yang sebaliknya malah mempromosikan wisata di Indonesia di tengah pandemi Covid-19. Sejak awal ditemukannya kasus Covid-19 tren kasus di Indonesia cenderung selalu meningkat. Langkah antisipatif dari awal terdeteksinya wabah corona tersebut tidak maksimal dilakukan oleh pemerintah Indonesia.

Informasi terkini jumlah kasus Covid-19 per tanggal 1 Agustus 2021 sebagaimana dilansir oleh website [KawalCovid19 \(2021\)](#) adalah sebanyak 3.440.396 kasus yang terkonfirmasi. Dari jumlah tersebut jumlah yang sembuh sebanyak 2.809.538 orang. Sedang yang meninggal sebanyak 95.723 orang, dan yang masih dalam perawatan sebanyak 535.135 orang. Laporan dari portal berita [kompas.com](#). [Pranita \(2020\)](#) menyebutkan bahwa dalam 24 jam terakhir terdapat penambahan jumlah kasus baru yang signifikan dan tersebar di 34 Provinsi. Dilaporkan hingga Jumat tanggal 13 Agustus 2021 total jumlah pasien covid-19 di Indonesia mencapai jumlah 3.804.943 orang. Dari jumlah total tersebut penambahan tertinggi kasus baru Covid-19 terdapat di Jawa Tengah.

Dalam esainya di [projectmultatuli.org](#) Chris Wibisana menyebut bahwa pandemi covid-19 yang semakin parah di Indonesia dikarenakan karena inkompetensi pemerintah dalam penanganan wabah Covid-19 sejak bulan Maret tahun 2020. Ditambahkan olehnya bahwa krisis pandemi Covid-19 tersebut setidaknya menyangkut beberapa aspek, diantara ialah kolapsnya layanan dan tenaga kesehatan (*nakes*), pelacakan dan pengambilan sampel yang sarat manipulasi data, komunikasi resiko oleh pemerintah yang buruk (apalagi diperparah narasi beracun oleh buzzer yang mengeksploitasi polarisasi politik), hingga angka kematian yang mencapai 1.000 per hari sejak minggu kedua Juli 2020.

Kalau kita menengok ke belakang pada awal tahun 2020, inkompetensi pemerintah sebagaimana ditulis oleh Chris Wibisana di atas bukanlah isapan jempol semata mengingat bagaimana pemerintah tidak memiliki persiapan penanganan Covid-19. Alih-alih waspada pemerintah sebaliknya *denial* mengenai wabah Covid-19 meskipun saat itu sudah mulai muncul di berbagai negara dunia. Bahkan pemerintah cenderung pongah dengan menganggap bahwa wabah Covid-19 tidak akan masuk Indonesia, yang dibuktikan dengan melakukan promosi wisata mengundang para wisatawan untuk datang

berwisata ke Indonesia pada awal wabah Covid-19 merebak.

### 3.2 Komunikasi politik di era digital

Hasil riset dari [Adawiyah & Solichati \(2020\)](#) menemukan bahwa efektivitas komunikasi dalam menerapkan kebijakan PSBB di Kota Surabaya menimbulkan adanya 3 perubahan signifikan di kalangan warga Surabaya. *Pertama* adalah menumbuhkan kesadaran mengenai bahaya Covid-19 dan warga kemudian berhati-hati dalam aktivitasnya. *Kedua* adalah adanya perubahan sikap (*attitude*) warga yang dibuktikan dengan selalu mencuci atau membersihkan tangan dengan sabun ataupun *hand sanitizer*. Meskipun demikian sikap warga sempat melakukan *panic buying* beberapa barang kebutuhan seperti masker, sabun, *hand sanitizer*, obat-obatan, multivitamin, dan lain sebagainya. Sedang perubahan *ketiga* adalah perubahan perilaku (*behavior*) dimana warga mempraktikkan aktivitas dari rumah seperti bekerja, belajar, beribadah, hingga berbelanja dilakukan dari rumah.

Adanya komunikasi yang baik dari pemerintah terkait kebijakan-kebijakan yang diambil untuk menanggulangi wabah Covid-19 niscaya akan berimplikasi pada penurunan kasus Covid-19. Komunikasi politik yang baik bukan berarti kemudian hanya fokus pada peningkatan optimisme warga terkait pandemi Covid-19. Lebih dari itu komunikasi politik juga harus memberikan atau menyajikan transparansi data kepada warga terkait angka kasus Covid-19, baik jumlah kasus yang terpapar Covid-19 hingga informasi mengenai jumlah korban dari Covid-19 tersebut. Jika komunikasi dilakukan secara buruk maka tidak hanya aktualisasi program yang tidak maksimal dilakukan, pun akan menimbulkan polemik dan permasalahan di masyarakat.

Kebijakan yang dibuat oleh pemerintah khususnya memperpanjang PPKM darurat atau PPKM level 4 hingga 2 Agustus 2021 berbuah pada *olok-olok* dari para netizen di berbagai platform medsos. Bagaimana tidak dijadikan bahan celaan warganet jika kebijakan perpanjangan PPKM Darurat

tersebut tidak substansial menyentuh akar permasalahan sebaliknya memicu polemik di masyarakat. Kebijakan pelonggaran PPKM terhadap berbagai sektor usaha kecil dan UMKM yang terdampak dengan tetap menerapkan protokol kesehatan yang ketat adalah yang diharapkan oleh para pelaku usaha tersebut. Penerapan PPKM pertama selama kurang lebih dua minggu dari awal bulan Juli banyak dilaporkan memberi eksese negatif pada usaha kecil yang niscaya paling terdampak.

Pelonggaran kebijakan PPKM Darurat bagi usaha kecil dan UMKM seyogyanya bijak dilakukan oleh pemerintah tanpa menimbulkan kontroversi dan polemik yang semakin menambah beban pada upaya penanggulangan Covid-19. Polemik yang muncul dari perpanjangan PPKM level 4 tersebut ialah aturan pembatasan waktu makan di tempat (*dine in*) maksimal selama 20 menit. Tidak hanya itu untuk memastikan aturan tersebut dilaksanakan secara maksimal di lapangan, aparat satpol PP dan personel TNI dan Polri akan diterjunkan untuk mengawasi dan memantau di berbagai warteg dan rumah makan. Sebagaimana dilaporkan oleh [cnnindonesia.com](http://cnnindonesia.com) dengan menurunkan berita sebagaimana di atas dari hasil jumpa pers dengan Menteri Dalam Negeri (Mendagri) Tito Karnavian di Kantor Kepresidenan.

Berkaca dari hal tersebut seharusnya pemerintah setidaknya sadar bahwa informasi yang benar dan berkualitas merupakan suatu hal yang sangat penting dan dibutuhkan oleh masyarakat di tengah pandemi yang semakin menakutkan ini. Dalam artikel di situs [remotivi.or.id](http://remotivi.or.id) mengulas mengenai pentingnya keterbukaan informasi dalam menanggulangi pandemi Covid-19 ([Lavenia, 2021](http://Lavenia.2021)). Pemerintah disebut gagal dalam menjalankan peran untuk memberikan informasi secara terbuka kepada masyarakat. Bahkan pemerintah cenderung abai apalagi sering melakukan komunikasi publik yang buruk dan terkesan menolak realitas semakin parahnya kondisi pandemi Covid-19 dan penanganannya. Baru-baru ini pemerintah memilih tidak mengakui rumah sakit kolaps

melainkan memakai istilah *over capacity* terkait kasus langkanya atau ketiadaan oksigen di banyak rumah sakit ([Lavenia, 2021](http://Lavenia.2021)). Hal ini mengingatkan awal-awal pandemi bagaimana mantan Menteri Kesehatan (Menkes) memandang sebelah mata Covid-19. Setelahnya kita masyarakat Indonesia menyaksikan bagaimana kebijakan-kebijakan yang diambil oleh pemerintah menjadi bumerang hingga puncaknya menjadi tidak terkendali sebagaimana sekarang.

Terkait dengan bagaimana media baru online menjadi sangat penting dalam mendiseminasikan informasi terkait Covid-19, [Sampurno et al. \(2020\)](http://Sampurno et al. (2020)) berpendapat bahwa komunikasi sekarang ini sangat bergantung pada komunikasi daring. Dalam komunikasi daring ini menurutnya bahwa pertukaran informasi untuk mendukung koordinasi dan sumberdaya-sumberdaya untuk penanganan Covid-19. Termasuk di dalamnya mengenai peralatan kesehatan, pengelolaan kesehatan, dan berbagai informasi penting selama situasi krisis pandemi Covid-19. Pemanfaatan komunikasi daring sebagaimana disebutkan di atas bukan suatu hal yang aneh mengingat kelebihan dari komunikasi daring, dengan berbagai aplikasi percakapan ataupun platform medsos, mampu mentransmisikan informasi dan pesan secara cepat dan aktual mengenai Covid-19.

Menurut [Jati \(2016\)](http://Jati (2016)) terdapat dua masalah krusial terkait dengan internet dalam demokrasi Indonesia. *Pertama*, wacana mengenai internet di bawah kontrol negara atau tidak di bawah kontrol negara. Negara dan warganya dalam hal ini kelas menengah disebut berkontestasi untuk memperebutkan internet. Lahirnya Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) tahun 2008 lalu setidaknya menegaskan kuasa negara hadir dalam ranah virtual. Dan sejatinya UU ITE tersebut sangat ditolak oleh warga negara karena mengandung banyak bias dan cacat hukum. *Kedua*, tuntutan terhadap kelas menengah untuk melakukan transformasi aktivitas internet agar lebih produktif dalam memanfaatkan internet. Hal ini terkait dengan kecenderungan netizen di

Indonesia yang terjebak pada *leisure* dan *pleasure* yang ditawarkan oleh internet khususnya di medsos.

### 3.3 Humor politik dan media sosial

[Rahmat Petuguran \(2019\)](#) dalam kolomnya di detik.com berpendapat bahwa humor merupakan bagian penting keterampilan berkomunikasi dalam dunia politik. Alasannya adalah karena humor dianggap sebagai bahasa universal yang disukai semua orang. Dan memang humor sering dipakai dalam politik dan tentu untuk kepentingan politik. Di Indonesia sendiri tidak sedikit politisi yang memanfaatkan humor dalam aktivitas politiknya. Mantan Presiden almarhum Abdurrahman Wahid, karib disapa Gus Dur, paling terkenal dengan humor-humor politiknya.

Visualisasi kritik dengan humor yang dilakukan di ranah virtual mengenai kebijakan penanganan Covid-19 oleh pemerintah adalah bagian dari aktivitas demokratis yang dilakukan oleh milenial di ranah virtual. Partisipasi warga negara, khususnya milenial, tidak semata-mata dalam bentuk partisipasi politik langsung semisal dalam pesta demokrasi. Warga negara juga bisa aktif menjadi bagian dari proses pengembangan demokrasi dengan melakukan fungsi-fungsi pengawasan terhadap pemerintah terkait dengan kebijakan-kebijakan yang dibuatnya. Pengawasan kepada pemerintah adalah bentuk kontrol sosial warga negara kepada pemerintah yang di era digital sekarang ini lumrah dilakukan di ranah virtual melalui medsos. Hal tersebut pun sangat mungkin dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui kreasi-kreasi visual yang sarat unsur humornya.

“Dalam membuat konten saya tidak berani terlalu frontal, setidaknya dalam mengkritik masih dalam substansi tapi tidak terlalu vokal. Saya ingin mengkritik saja dan ketika ada sebuah kebijakan kita sebagai masyarakat umum harus mengawal dan mengawasi pemerintah kemudian membuat humor itu juga buat

lucu-lucu, kritik kan tidak harus keras, bisa juga lucu-lucu sekalian buat hiburan melalui media sosial karena kondisi sekarang masyarakat berlomba-lomba untuk bertahan hidup dalam masa PPKM”. (Alfa, 25th, *content creator* dan pemilik fanspage Meme and Anime Comic Indonesia)

Seorang kreator konten seperti Alfa (bukan nama sebenarnya) sangat sadar bahwa kebijakan pemerintah harus dikawal, harus diawasi. Kritik diyakini adalah bagian dari upayanya untuk terlibat dalam pengawasan terhadap kebijakan pemerintah. Dia menekankan bahwa kritik harus sesuai dengan substansi kebijakan yang dikritisi. Humor merupakan salah satu preferensi yang bisa diambil oleh setiap warga negara untuk mengkritik pemerintah. Kritik dengan humor adalah bertentangan dengan kritik keras (kasar). Kritik menggunakan kreasi humor selain sebagai bentuk pengawasan terhadap kebijakan pemerintah pun untuk hiburan. Hiburan dengan lelucon dan humor dalam sebuah kritik visual diyakini oleh pembuatnya penting di tengah pandemi Covid-19 sekarang ini.

Tampaknya humor dalam kreasi visual memang menjadi pilihan logis para kreator konten. Terkhusus ketika mereka mengkritisi kebijakan PPKM pemerintah yang dianggap tidak jelas kapan selesainya. Seorang kreator konten lainnya, Ezriyanto (24 tahun), menyebut bahwa kreasi humor yang dibuatnya adalah gambaran kegelisahan dan keresahan masyarakat terkait kondisi Covid-19. Selain mengkritisi kebijakan PPKM yang terus-menerus diperpanjang, kreasi humor menurutnya juga penting untuk menghibur masyarakat. Unsur hiburan (*entertainment*) dari kreasi visual dengan demikian bisa kita sebut penting selain kritik yang melekat di dalamnya. Kreasi humor yang sifatnya satiristik merupakan humor yang sarat dengan kritik terhadap kebijakan dan otoritas politik. Kita bisa menyebut bahwa kreasi-kreasi humor yang diciptakan oleh kalangan milenial seperti Alfa dan Ezriyanto di atas adalah sebuah humor politik yang

(dimanfaatkan) untuk mengkritisi pemerintah. Kreasi humor tersebut sangat mungkin berupa tekstual, tagar, akronim, atau berupa kreasi visual berupa meme.

Humor disebut memiliki dua fungsi utama: *pertama*, humor dipakai untuk menyampaikan kritik melawan status quo, dimana humor didaur ulang dan dimanfaatkan untuk menguatkan nilai-nilai dan pandangan dominan dalam politik. *Kedua*, humor terkadang berfungsi untuk menguatkan pandangan-pandangan umum pada urusan politik daripada mempromosikan pemikiran radikal (Woodhams, 2013). Dua fungsi utama humor ini sangat relevan dengan kreasi-kreasi humor visual yang diciptakan oleh kalangan milenial dan para kreator konten seperti Alfa dan Ezriyanto. Humor visual yang mereka ciptakan memang untuk mengkritisi rezim yang berdaulat (*status quo*), khususnya terkait kebijakan dan kinerja pemerintah dalam menangani pandemi Covid-19. Humor adalah bagian dari instrumen pengawasan sekaligus perlawanan warga terhadap praktik-praktik politik yang dianggap menyimpang.

Humor sebagai sebuah bentuk hiburan senada dengan yang diyakini (Martin, 2007) bahwa humor merupakan salah sebuah upaya manusia untuk menghilangkan duka yang melandanya dan rasa frustrasi yang dialami selama ini. Pandemi Covid-19 niscaya menimbulkan kesedihan dan derita karena kehilangan keluarga dan orang-orang terdekat akibat Covid-19. Berita dan informasi mengenai Covid-19, khususnya mengenai jumlah korban yang meninggal karena Covid-19, tentu saja melahirkan ketakutan dan histeria massal.

Bagi sebagian orang yang menggantungkan hidupnya dengan bekerja dan beraktivitas di luar tentu imbauan dan kebijakan tersebut akan menimbulkan frustrasi. Frustrasi massal yang dialami oleh sebagian warga adalah gambaran bagaimana kondisi terjepit warga namun tidak memiliki pilihan lain untuk keluar dari kondisi tersebut. Pemerintah tidak sepenuhnya hadir untuk menghapus atau setidaknya

mengurangi kondisi tersebut melalui bantuan yang tidak sedikit salah sasaran. Apalagi kemudian diberitakan adanya oknum pemerintah yang melakukan korupsi terhadap bantuan yang seharusnya menjadi hak warga negara.

Humor hadir sebagai hiburan terkhusus ketika kita mengalami kesedihan atau frustrasi sebagaimana diuraikan oleh Rod A. Martin di atas. Humor di era digital sekarang ini semakin kompleks. Humor tidak lagi hanya bisa dinikmati dengan membaca teks-teks bacaan yang lengkap, atau melalui kreasi kartun dalam komik atau buku cerita, pun tidak hanya berupa pertunjukan dagelan di layar TV. Humor di era digital bertransformasi dalam bentuknya yang simpel dan instan. Meme internet menjadi bukti sah bagaimana transformasi humor kekinian dalam kreasi visual yang menjadi tren karena media digital.

Seorang seperti Alfa dan Ezriyanto berusaha menempatkan dirinya sebagai individu, sebagai seorang warga negara, yang menangkap pesan yang disampaikan oleh negara melalui kebijakan yang dibuatnya untuk menangani pandemi Covid-19. Terjadi interaksi antar individu (milenial) dengan pemerintah terkait penanganan pandemi Covid-19. Interaksi yang berlangsung di ranah virtual tersebut merupakan manifestasi dari interaksionisme simbolik. Dalam interaksionisme simbolik antara pemerintah dengan kalangan milenial terkait pandemi Covid-19, komunikasi yang terjalin berbasis pada pengawasan yang dilakukan oleh milenial atas kinerja pemerintah dan aparatusnya dalam menangani Covid-19. Kalangan milenial membaca dan memaknai kinerja pemerintah dalam menangani pandemi Covid-19 yang termanifestasikan dalam visualisasi humor.

Bahasa dan simbol menurut teori interaksionisme simbolik dipakai oleh setiap individu dalam berkomunikasi dengan individu lain (Suri & Irwansyah, 2021). Dalam berkomunikasi setiap individu melakukan pertukaran simbol yang saling dimaknai satu sama lain. Dan bentuk komunikasi yang dilakukan oleh milenial

dewasa ini banyak dilakukan melalui medsos di ranah virtual. Kreasi meme menjadi salah satu sarana komunikasi yang diminati oleh milenial terkait dengan fenomena sehari-hari. Satu dari sekian wujud komunikasi yang dilakukan oleh milenial dalam menyikapi kebijakan PPKM adalah menciptakan meme sebagaimana di atas.

Apa yang dikutip di atas selaras dengan bagaimana [Setiyawati et al. \(2019\)](#) menjelaskan mengenai komunikasi di ranah virtual sebagai komunikasi simbolik dari sebuah bahasa teks. Dan menurutnya bahasa teks terdiri dari tulisan, gambar, suara, dan video. Setiap isyarat yang dimaknai dalam proses komunikasi antar individu niscaya memiliki arti penting bagi masing-masing individu. Simbol-simbol yang dipertukarkan dalam komunikasi tersebut dimaknai oleh individu-individu yang terlibat dalam proses interaksi simbolik tersebut.

Interaksi simbolik disebut sebagai aktivitas berkomunikasi yang merupakan ciri dasar manusia, yaitu kegiatan berkomunikasi dengan pertukaran simbol yang sarat makna ([Suri & Irwansyah, 2021](#)). Masyarakat pun akan menangkap isyarat-isyarat simbolik yang berusaha dikomunikasikan oleh Alfa dan kreator konten lain melalui kreasi visual yang dibuatnya. Komunikasinya sebagai individu dengan individu lain (masyarakat) terkait kebijakan-kebijakan pemerintah yang dikritiknya melalui kreasi visual adalah bagian dari komunikasinya dalam interaksi simbolik yang dibangun dengan orang lain di ranah virtual. Berkomunikasi merupakan suatu hal yang lumrah dilakukan oleh manusia, antara seorang individu dengan individu lainnya.

### 3.4 Visualisasi kreasi humor Covid-19

Humor tidak semata-mata disampaikan secara lisan ataupun tulisan dalam kehidupan politik. Tidak sedikit humor politik disampaikan secara visual melalui bahasa gambar. Komik atau kartun politik menjadi contoh yang lumrah terkait visualisasi humor politik. Tidak hanya itu humor politik juga tidak semata-mata dibuat atau dikreasikan oleh para politisi *an sic*, pun masyarakat atau

rakyat juga sangat kreatif dalam membuat humor politik. Humor politik yang dikreasikan oleh warga umumnya mengkritisi penguasa, politisi, ataupun kebijakan yang dibuat oleh penguasa. Humor menjadi alat untuk menyampaikan aspirasi politik warga.

Komunikasi ini tidak semata tekstual *an sic*, pun melalui komunikasi non tekstual berupa gambar atau video. Kreasi meme hadir sebagai salah satu kreasi visual yang sangat lumrah dipakai oleh pengguna internet. Meme merupakan sebuah produk budaya massa karena ia memiliki kemampuan untuk membentuk persepsi secara simultan dan disatukan melalui bahasa visual dalam membentuk tampilan dan teks ([Wardani & Muntazori, 2019](#)). Meme tidak sedikit dikemas berupa komedi satir dalam bentuk gambar dengan tambahan teks pendek (*caption*) atau video pendek. Meme yang demikian juga dimanfaatkan untuk menghibur (hiburan) terkait dengan berbagai isu atau wacana yang berkembang di masyarakat. Kreasi meme merefleksikan kondisi riil masyarakat, suatu hasil kreatif yang sarat dengan nilai-nilai pribadi atau masyarakat dan kelompok yang diwakilinya ([Setiyawati et. al., 2019](#)).

Dalam artikelnya di [theconversation.com](#) [Tenove \(2019\)](#), menyebut bahwa meme politik memang sengaja didesain untuk memframing dengan visual sebuah keadaan atau posisi. Menurutnya meme sekarang ini merupakan sebuah genre komunikasi politik. Meme politik setidaknya memiliki dua karakteristik, yaitu: *pertama*, berupa candaan dan mampu menimbulkan reaksi emosi tertentu. *Kedua*, mudah dibuat atau dikreasikan, disebarkan, dan direproduksi kembali. Adanya dua karakteristik meme politik inilah yang diyakini membuat para politisi memanfaatkan meme sebagai instrumen komunikasi politik demi mendapatkan keuntungan politis dari warganet. Kreasi meme dibuat dengan memadatkan ide ke dalam kreasi visual yang sederhana.

Kreasi visual yang berbentuk meme sarat dengan nuansa humor atau dagelan

yang memang sengaja dibuat khusus untuk menghibur ataupun untuk menjadi bagian yang melekat dari komunikasi politik melalui meme tersebut. Komunikasi politik secara visual dengan memanfaatkan kreasi meme yang di dalamnya terdapat unsur humor adalah bagian dari kultur populer yang sangat akrab di kalangan anak muda milenial. Di berbagai situs dan platform medsos kreasi visual meme yang berisi humor sangat mudah didapatkan apalagi sangat terkait dengan isu sosial politik terkini.

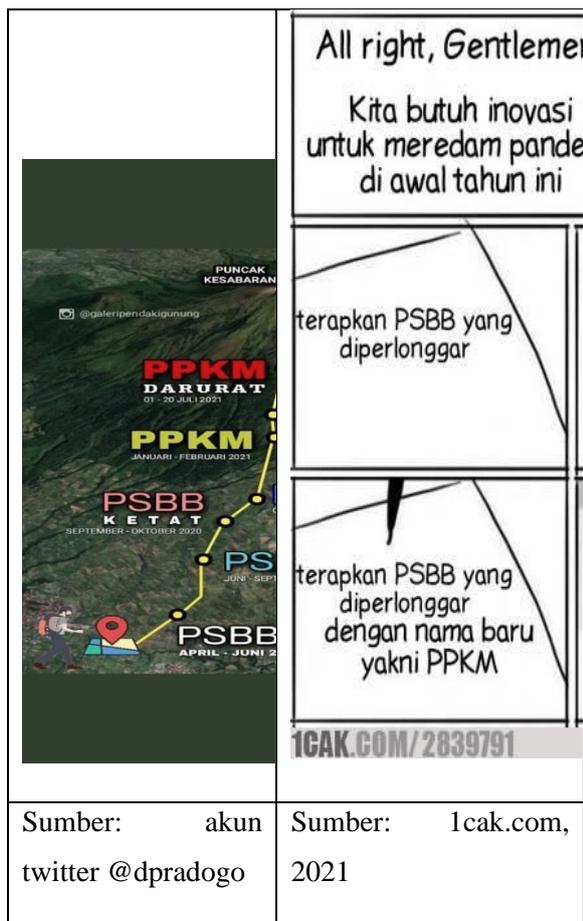
Kreasi humor umumnya terdiri dari empat jenis: humor penyemangat diri (*self enhancing humour*), humor hubungan dekat (*affiliative humour*), humor kekalahan diri (*self-defeating humour*), dan humor yang bersifat agresif (*aggressive humour*) (Taecharungroj & Nueangjamnong, 2015). Dalam kajiannya mengenai kreasi humor di kalangan para “Facebooker” (pengguna Facebook), Taecharungroj & Nueangjamnong menemukan bahwa kreasi humor yang paling kerap dipakai oleh pengguna Facebook adalah kreasi humor jenis *self-defeating humour*. Sedang kreasi humor jenis *affiliative humour* merupakan jenis humor terbanyak kedua yang sering digunakan oleh para pengguna Facebook. Selaras dengan itu, hasil riset yang dilakukan oleh (Utami, 2020) menemukan bahwa humor meme politik di internet pada Pilpres 2019 terdiri dari 3 jenis, yakni: tuturan ekspresif memuji, tuturan ekspresif mengeluh, tuturan ekspresif perasaan yang menyatakan marah, senang, tidak takut, dan sedih.

Visualisasi humor pandemi Covid-19 dalam bentuk meme umumnya berisi kritikan dan cemoohan kepada pemerintah terkait kinerja pemerintah dalam menangani Covid-19. Visualisasi humor ini adalah masuk dalam kategori humor agresif (*aggressive humour*) yang memang sengaja diciptakan untuk menyinggung pihak-pihak tertentu. Jika dikaitkan dengan pandemi Covid-19 pemerintah jelas menjadi sasaran dari humor agresif tersebut. Humor agresif sarat berisi kritikan hingga cemoohan meskipun dikemas secara humoris. Humor agresif dalam kreasi

meme yang dibuat oleh milenial berisi ekspresi kemarahan, frustrasi, sekaligus sedih mengenai kondisi Covid-19 dan penanganannya yang buruk oleh pemerintah dan aparatusnya.

Kritik sosial politik yang menyatu dalam visualisasi humor merupakan inti dari bagaimana kreasi visual seperti meme menjadi bagian dari humor politik. Komunikasi politik dalam humor politik tersebut disampaikan secara sarkastik dengan kritik. Terkait penanganan pandemi Covid-19, kebijakan yang umum menjadi keluhan sekaligus cemoohan dari rakyat adalah kebijakan PPKM yang terus diperpanjang.

Kasus Covid-19 mengalami puncaknya pada bulan Juli hingga awal Agustus 2021. Mulai bulan September 2021 kasus Covid-19 mulai terkesan melandai sehingga pemerintah pun melakukan pelonggaran terhadap kebijakan PPKM meskipun tetap memperpanjang kebijakan tersebut. Perpanjangan PPKM Darurat memang diikuti dengan pelonggaran usaha rakyat. Usaha rakyat seperti warteg dan warung makan diijinkan beroperasi lebih lama dari pembatasan waktu pada saat PPKM darurat yang pertama. Warteg dan rumah makan diijinkan berjualan hingga pukul 21.00. Selain itu warteg dan rumah makan sudah diperbolehkan untuk menerima pembeli yang hendak makan di tempat (*dine in*) namun dengan membatasi jumlah dan waktu bersantapnya. Waktu bersantap inilah yang kemudian memicu polemik di masyarakat sehingga tidak heran kemudian para netizen bereaksi dengan membuat olok-olok terhadap kebijakan pemerintah tersebut. Aturan pembatasan waktu makan di tempat dan diawasi oleh aparat sangat konyol. Hal tersebut mempertaruhkan kredibilitas pemerintah yang semakin memperlihatkan pemerintah tidak memiliki kredibilitas mumpuni dalam menangani pandemi Covid-19 tersebut.



**Gambar 1.** Kreasi meme di media sosial (Sumber: Dokumentasi penulis)

[Gambar 1](#) merupakan contoh kreasi meme dan olok-olok mengenai aturan PPKM. Selain itu, peristiwa lain, seperti pembatasan waktu makan juga menjadi bahan olok-olok melalui status dan tagar menjadi bukti bagaimana milenial merespon aturan konyol pemerintah tersebut ([gambar 2](#)). Dan kalau kita amati kreasi-kreasi visual di ranah virtual terkait pelanggaran PPKM darurat tersebut hanya menyinggung aturan waktu makan di tempat dan pengawasannya oleh aparat.

Kreasi humor agresif dalam wujud meme menemu sarannya dalam kebijakan yang tidak masuk akal seperti *dine in* 20 menit meskipun maksud pemerintah jelas dalam upaya menumbuhkan kembali usaha rakyat, terutama kalangan bawah. Namun paradoks *dine in* tersebut tidak menggambarkan keseharian warga negara yang tidak mungkin dibatasi waktu makannya apalagi di warung makan. Kita

bisa membandingkan dengan kebijakan pemerintah dulu yang melarang *dine in* dalam rangka mengurangi penularan Covid-19 yang tidak mendapat cemoohan dari warga. Kebijakan pelarangan *dine in* bisa diterima akal sehat warga karena memang penting dan langkah yang aman.



**Gambar 2.** Meme pembatasan waktu makan (Sumber: Akun fanspage Meme and Comic Indonesia)

Kreasi meme pada [gambar 2](#) menggambarkan suasana sebuah warung makan warteg (warung tegal) yang lumrah dikenal dan umum didatangi oleh rakyat Indonesia. Tidak ada yang aneh dari tampilan kreasi meme tersebut yang mengilustrasikan pengunjung atau pembeli yang makan dan memesan makan di warteg dengan dilayani oleh penjual warteg. Namun paduan meme dengan ilustrasi seolah lomba menggunakan batasan waktu makan yang diawasi oleh juri adalah keberhasilan kreasi meme ini dalam menyampaikan kritik visual terkait kebijakan pemerintah yang memperbolehkan makan di tempat dengan batasan waktu di tengah pandemi Covid-19. Ilustrasi di atas menjadi meme yang sarat makna dan lucu ketika ditambahkan dengan kalimat-kalimat singkat sebagaimana di atas.

Kreasi humor visual dalam bentuk meme di atas dibagikan oleh kreatornya ke akun *fanspage* Facebook Meme dan Anime Comic Indonesia yang lantas mendapat tanggapan berupa komentar dengan teks ataupun dengan balasan berbagai kreasi meme yang sarat unsur humor. Postingan tersebut juga banyak disukai dan dibagikan oleh anggota-anggota *fanspage* tersebut. Ini berarti visualisasi humor dalam bentuk meme yang

mengkritik kebijakan pemerintah menjadi viral di ranah virtual dan didiseminasikan di berbagai medsos oleh para pengguna internet.

Menilik apa yang diungkapkan oleh [Davison \(2012\)](#), sebuah meme internet memiliki tiga komponen: *the manifestation, the behavior, and the ideal*. Komponen *manifestation* ini merupakan sebuah fenomena eksternal yang bisa diamati. Mengacu pada kreasi meme di atas maka kita bisa langsung mengerti mengenai fenomena eksternal yang melatarbelakangi kreasi meme tersebut. Kebijakan *dine in* yang dibatasi selama 20 menit adalah gambaran dari konsep *the manifestation* yang bisa diamati oleh seluruh warga negara.

Komponen *behavior* (perilaku) mengindikasikan bagaimana seseorang menciptakan sebuah meme. Komponen perilaku ini menyangkut bagaimana seorang kreator menciptakan sebuah kreasi meme dalam bentuk humor politik. Kreasi-kreasi meme yang diciptakan terkait dengan Bagaimana kreator menangkap. omponen ketiga ialah komponen ideal yang tidak lain dan tidak bukan adalah ide atau konsep yang ada dalam kreasi meme.

Menurut pendapat dari Brodie dalam [\(Wardani & Muntazori, 2019\)](#) bahwa terdapat imbas yang dapat mempengaruhi pikiran dan perilaku melalui meme, yang mana hal tersebut tidak bisa dipisahkan dari nilai-nilai budaya tempat dimana meme tersebut diproduksi dan disebarkan. Maka meme di atas bukan sembarang meme tanpa makna, tapi sangat terkait dengan fenomena terkini di Indonesia dalam kaitannya dengan pandemi Covid-19 dan penanganannya oleh pemerintah. Meme tersebut dikreasikan dilatarbelakangi oleh adanya kebijakan yang diambil oleh pemerintah terkait dengan aturan yang memperbolehkan makan ditempat warung makan tapi dengan tetap dibatasi waktunya.

Meme di atas merupakan kreasi humor milenial yang berisi kritik satir terhadap kebijakan PPKM darurat yang diambil oleh pemerintah untuk menanggulangi wabah Covid-19. Sebagaimana kita ketahui bahwa

pemerintah menetapkan kebijakan PPKM darurat sejak awal Juli karena adanya lonjakan kasus harian Covid-19 di Indonesia yang mencapai angka lima puluh ribuan kasus. Kebijakan PPKM darurat tersebut diambil oleh pemerintah dalam dua minggu, yang akan diperpanjang dua minggu setelahnya jika kasus Covid-19 tidak mengalami penurunan. Kebijakan PPKM darurat tersebut juga tidak hanya berisi aturan-aturan yang memang sesuai dengan kebijakan PPKM darurat tersebut, pun terdapat aturan-aturan yang dinilai kurang logis seperti halnya pembatasan waktu makan di tempat (*dine in*).

Visualisasi humor sebagaimana meme di atas merupakan salah satu bentuk perlawanan kalangan milenial terhadap pemerintah yang mengeluarkan kebijakan yang dianggap tidak masuk akal. Berikut bagaimana seorang kreator konten berpendapat mengenai sikapnya terhadap inkompetensi pemerintah dalam menangani covid-19.

“Jika konteksnya adalah konten cuitan saya, bisa dikatakan benar bahwa itu adalah bentuk antipati atau perasaan tidak suka terhadap kebijakan tersebut. Murni hanya untuk kebutuhan dan kepentingan pribadi sih, hanya sebuah cara saya untuk tetap menjadi manusia yang waras dengan meluapkan emosi pada sebuah tulisan. Beban jiwa tidak bertambah karena emosinya tersalurkan, imun terjaga karena saya tertawa, dan yang paling penting saya tetap waras”. (Julian, 20 tahun, Mahasiswa dan *graphic designer*).

Menjaga kewarasan merupakan tujuan dari kritik visual yang diutarakan oleh kreator melalui kreasi humor yang dibuatnya. Hal tersebut tampaknya sesuai dengan yang diungkap oleh [\(Davies, 2012\)](#) yang menyebut bahwa humor merupakan ekspresi nilai-nilai rasionalitas dan kegelisahan yang diciptakan oleh bentuk-bentuk modern dari organisasi sosial yang rasional, namun humor juga merupakan sebuah protes melawan irasionalitas yang dianggap dominan dari otoritas politik. Di tengah

pandemi Covid-19 ini pemerintah selainnya bisa hadir memberi jaminan rasionalitas selain penanganan yang baik terhadap Covid-19.

Humor agresif tampak dari kreasinya yang sarat dengan kritik. Humor agresif ini bersifat kontra dengan pihak yang dijadikan objek dalam kreasi humor tersebut. Humor agresif ini selaras dengan jenis tuturan yang dipakai dalam humor agresif tersebut. Jika kita merunut mengenai tuturan yang sering dipakai dalam kreasi visual humor maka tuturan yang umumnya berisi kritik tersebut adalah tuturan yang ekspresif. Tuturan yang ada dalam sebuah kreasi visual meme ditegaskan melalui kalimat-kalimat pendek atau frasa untuk menegaskan makna dari kreasi meme tersebut.

Kebijakan yang diambil oleh pemerintah khususnya dalam penanganan Covid-19 tidak boleh dilakukan secara sembarangan atau asal-asalan. Seharusnya pemerintah juga mengedepankan pendekatan ilmiah dan saintifik dalam membuat kebijakan penanganan Covid-19. Kebijakan yang diambil oleh pemerintah juga diawasi oleh masyarakat. Masyarakat juga mengukur dan menilai kompetensi pemerintah dalam setiap kebijakan yang dibuatnya. Julian (bukan nama sebenarnya) sebagai seorang kreator konten *cum* mahasiswa mempercayai bahwa masyarakat akan mendukung kebijakan pemerintah jika kebijakan tersebut memang sebuah langkah yang benar dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat.

“Ya semoga, dalam menyusun kebijakan bisa lebih matang lagi dan engga tanggung-tanggung, *Research and Development* atau RnD nya harus benar, biar setiap kebijakan ada landasan kuat dan jelas, baik secara kajian teoritis ataupun empiris, biar bisa mengembalikan kepercayaan masyarakat agar mereka bisa kooperatif bukan nurut karena dipaksa, dan mungkin ini yang paling penting, pemerintah gaboleh *denial*, harus menerima kalau mereka ada kesalahan,

harus mau dievaluasi, harus lebih *wise* mencari solusi, jangan cuma *lip service*” (Julian, 20 tahun, mahasiswa dan *graphic designer*)

Apa yang diungkap oleh Julian adalah bagian dari respon dia sebagai individu sekaligus warga negara terkait dengan kebijakan yang diambil oleh pemerintah dalam penanganan Covid-19. Hal tersebut merupakan bagian dari proses komunikasi yang dilakukan oleh setiap individu dalam menyikapi suatu peristiwa. Proses sosial terkait dengan berbagai respon individu terhadap isyarat yang diberikan oleh orang lain. Hal tersebut yang menentukan perilaku seseorang terhadap orang lain. Pada level kesadaran sendiri, isyarat menjadi sebuah simbol, simbol yang penting. Namun interpretasi atas isyarat pada dasarnya bukan merupakan sebuah proses yang berlangsung di pikiran (*mind*) sebaliknya itu berada di luar. Hal tersebut laiknya merupakan sebuah proses fisiologis dalam sebuah pengalaman sosial (*social experience*) setiap orang (Mead, 1934).

Seorang individu seperti Julian niscaya menangkap realitas objektif atas suatu fenomena, dalam hal ini adalah kinerja pemerintah dan aparatusnya dalam menangani Covid-19. Realitas objektif tersebut disadari oleh setiap individu (*mind*) karena berlangsung di dalam kehidupan sosialnya. Realitas objektif tersebut berupa simbol-simbol yang dikomunikasikan terus menerus dan disadari oleh setiap individu. Simbol-simbol tersebut lantas dimaknai oleh masing-masing individu (*self*) secara subjektif. Subjektivitas ini tentu terkait dengan pengalaman dan latar belakang masing-masing individu dalam memaknai suatu simbol. Pemaknaan simbol oleh individu tersebut dalam interaksinya dengan individu lain dipertukarkan, didialogkan, dikomunikasikan, dalam relasi sosialnya (*society*). Simbol-simbol dengan beragam pemaknaan tersebut niscaya akan menjadi suatu kesepahaman diantara masing-masing individu tersebut.

Konsep *mind* berkaitan dengan kondisi objektif yang diketahui oleh seseorang (individu) melalui pengalaman empirisnya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi objektif tersebut merupakan fakta sosial yang diolah dalam pikiran seseorang. Pemaknaan atas fakta-fakta sosial dari pengalaman objektif tersebut lantas bersifat subjektif (*self*) yang kemudian mengisyaratkan simbol-simbol dalam proses komunikasinya dengan orang lain. Terkait dengan pandemi Covid-19 kreasi-kreasi visual dalam bentuk meme humor adalah upaya pemaknaan seseorang individu yang sifatnya subjektif yang lahir dari kondisi objektif faktual bagaimana pemerintah menangani wabah Covid-19 tersebut. Kreasi-kreasi visual berupa meme humor yang merupakan bagian dari pengawasan warga negara terhadap kinerja pemerintah dikomunikasikan secara intersubjektif dengan warga negara lainnya (*society*) di ranah virtual melalui medsos.

Simbol-simbol yang dipertukarkan dengan pemaknaan masing-masing niscaya menentukan perilaku yang ditunjukkan kepada orang lain. Simbol menurutnya bermuatan sosial karena merelasikan setiap individu (Mead, 1934). Kreasi-kreasi visual tersebut niscaya “ditangkap” dalam interaksi sosial antar individu. Relasi intersubjektif ini melahirkan pemaknaan atas kreasi-kreasi visual berupa meme humor tersebut. Reaksi dari warga net lain dalam komunikasi intersubjektif tersebut umumnya berupa komentar balik yang juga lucu termasuk komentar satir dan sarkastik terhadap kreasi visual humor tentang penanganan pandemi Covid-19. Tidak hanya itu kreasi visual tersebut juga banyak disukai dan kemudian dibagikan di akun medsosnya. Dengan dibagikan di akun-akun medsosnya maka proses multiplikasi terjadi yang meniscayakan pesan dalam bentuk kreasi visual tersebut diduplikasi atau direduplikasi kembali.

#### 4. Kesimpulan

Visualisasi berupa meme sarat dengan unsur humor yang dikreasikan oleh milenial untuk mengawasi penanganan pandemi

Covid-19 yang dilakukan oleh pemerintah. Unsur humor dalam meme yang dikreasikan para milenial bersifat satir dan sarkastik yang mencemooh kinerja pemerintah dalam penanganan pandemi Covid-19. Kreasi meme yang diciptakan umumnya dikaitkan dengan fenomena sehari-hari yang diketahui atau dialami oleh kalangan milenial. Jenis humor yang melekat dalam kreasi meme penanganan Covid-19 umumnya adalah humor agresif yang secara terang-terangan menyindir pemerintah dan aparatusnya dalam menangani pandemi Covid-19.

Visualisasi humor dalam wujud meme adalah bagian dari proses demokrasi di ranah virtual. Humor yang divisualisasikan begitu rupa merupakan cara warga negara dalam melakukan fungsi pengawasan dan kontrol terhadap kinerja pemerintah. Meskipun humor memiliki kesan banal dan dangkal namun humor adalah salah sebuah preferensi komunikasi politik yang efektif. Kritik yang disampaikan dengan visualisasi humor tidak secara terang-terangan menyinggung pemerintah atau aparat tertentu sehingga aman dari jerat hukum. Kreasi humor dalam wujud visual dari kalangan milenial menggambarkan realitas yang dialami atau terjadi dalam kehidupan mereka. Mereka sadar bahwa gawai dan medsos yang mereka miliki bisa difungsikan secara maksimal dalam melakukan pengawasan publik terhadap kebijakan dan praktik penanganan Covid-19 oleh pemerintah agar berlangsung secara efektif. Dan pengawasan dengan kreasi visual lebih efektif dan bernas melalui kreasi meme karena memuat informasi yang dikemas menarik berupa gambar atau foto dengan diberi keterangan singkat. Dengan mengakses kreasi meme maka secara langsung orang akan cepat menangkap pesan yang disampaikan sekaligus bisa terhibur dengan visualisasi humor yang melekat di dalamnya.

Keterbatasan riset ini terletak pada minimnya studi-studi serupa yang secara spesifik membahas mengenai humor politik khususnya dalam bentuk kreasi meme sebagai sarana aktivitas politik untuk mengawasi kebijakan pemerintah. Kajian ini

juga diharapkan mampu mengisi celah kosong dan memberi preferensi alternatif dalam proses demokrasi di kalangan milenial meskipun terkesan banal.

### 5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Universitas Islam Negeri Walisongo yang telah memberi dukungan berupa dana riset melalui DIPA BOPTN tahun 2021.

### 6. Daftar Pustaka

- Adawiyah, D. P. R., & Solichati, I. (2020). Kebijakan PSBB Pemerintah Kota Surabaya dalam Menyegah Penyebaran Virus Covid-19. *Sahafa Journal of Islamic Communication*, 3(1). <https://doi.org/10.21111/sjic.v3i1.4595>
- Ali, S. H., Foreman, J., Capasso, A., Jones, A. M., Tozan, Y., & Diclemente, R. J. (2020). Social media as a recruitment platform for a nationwide online survey of COVID-19 knowledge, beliefs, and practices in the United States: Methodology and feasibility analysis. *BMC Medical Research Methodology*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s12874-020-01011-0>
- CNNIndonesia. (2021, Juli 26). Retrieved November 1, 2021, from [cnnindonesia.com](https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210726151833-20-672334/tni-polri-pantau-warga-makan-20-menit-di-warteg-dan-resto): <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210726151833-20-672334/tni-polri-pantau-warga-makan-20-menit-di-warteg-dan-resto>
- Davies, C. (2012). Jokes and their relations to society. In *Jokes and their Relations to Society*. <https://doi.org/10.2307/541299>
- Davison, P. (2012). The language of internet memes. In *The Social Media Reader*.
- Hazelton, A. (2020). Once upon COVID-19: A tale of misleading information going viral. In *Democracy and Fake News: Information Manipulation and Post-Truth Politics*.
- Jati, W. R. (2016). Cyberspace, Internet, dan Ruang Publik Baru: Aktivisme Online Politik Kelas Menengah Indonesia. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 3(1). <https://doi.org/10.22146/jps.v3i1.23524>
- KawalCovid19. (2021, Agustus). Retrieved Agustus 1, 2021, from [kawalcovid19.id](https://kawalcovid19.id/): <https://kawalcovid19.id/>
- Knobel, M., & Lankshear, C. (2007). Online memes, affinities, and cultural production. In *A new literacies sampler*.
- Lavenia, A. (2021, Juli 24). Retrieved Agustus 2, 2021, from [remotivi.or.id](https://remotivi.or.id/): <https://remotivi.or.id/mediapedia/694/media-warga-di-kala-wabah-bukti-kegagalan-pemerintah>
- Lilleker, D., Coman, I. A., Gregor, M., & Novelli, E. (2021). Political communication and COVID-19: Governance and rhetoric in times of crisis. In *Political Communication and COVID-19: Governance and Rhetoric in Times of Crisis*. <https://doi.org/10.4324/9781003120254>
- Mahadian, A. B. (Telkom U. (2014). Humor Politik Sebagai Sarana Demokratisasi Indonesia. *Demokratisasi Masyarakat Plural*, 1.
- Maharani, T. (2021, Agustus 13). Retrieved Agustus 14, 2021, from [kompas.com](https://nasional.kompas.com/read/2021/08/13/17581611/update-13-agustus-sebaran-30788-kasus-baru-covid-19-tertinggi-di-jateng): <https://nasional.kompas.com/read/2021/08/13/17581611/update-13-agustus-sebaran-30788-kasus-baru-covid-19-tertinggi-di-jateng>
- Martin, R. (2007). The Psychology of Humor. In *The Psychology of Humor*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-372564-6.X5017-5>
- Mead, G. H. (1934). The self and the organism. *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*.

- Miles, M. B., & Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: a Method Source book Edition 3*. In *SAGE Publication*.
- Morreall, J. (2005). Humour and the conduct of politics. In *Beyond a Joke: The Limits of Humour*.  
<https://doi.org/10.1057/9780230236776>
- Mujani, S., & Irvani, D. (2020). Sikap dan Perilaku Warga terhadap Kebijakan Penanganan Wabah Covid-19. *Politika: Jurnal Ilmu Politik*, 11(2).  
<https://doi.org/10.14710/politika.11.2.2020.219-238>
- Nasruddin, R., & Haq, I. (2020). Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan Masyarakat Berpenghasilan Rendah. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(7).  
<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i7.15569>
- Petuguran, R. (2019, Agustus 29). Retrieved Agustus 11, 2021, from detik.com:  
<https://news.detik.com/kolom/d-4685477/humor-politik-dan-politik-humor>
- Pranita, E. (2020, Mei 11). Retrieved 10 31, 2021, from kompas.com:  
<https://www.kompas.com/sains/read/2020/05/11/130600623/diumumkan-awal-maret-ahli--virus-corona-masuk-indonesia-dari-januari>
- Purnama, S. G., & Susanna, D. (2020). Attitude to COVID-19 Prevention With Large-Scale Social Restrictions (PSBB) in Indonesia: Partial Least Squares Structural Equation Modeling. *Frontiers in Public Health*, 8.  
<https://doi.org/10.3389/fpubh.2020.570394>
- Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sampurno, M. B. T., Kusumandyoko, T. C., & Islam, M. A. (2020). Budaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat, dan Pandemi COVID-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5).  
<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15210>
- Setiyawati, A., Sofian, A., & Parmudi, M. (2019). Komunikasi Agama di Dunia Virtual: Kajian terhadap Fanpage Santrionline. *JSW (Jurnal Sosiologi Walisongo)*, 3(2).  
<https://doi.org/10.21580/jsw.2019.3.2.5023>
- Sulasih, E. S. (2020). Ketidakefektifan penerapan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) di Daerah Khusus Ibukota Jakarta. *Binamulia Hukum*, 9(1), 67-82.  
<https://doi.org/10.37893/jbh.v9i1.104>
- Suri, A., & Irwansyah, I. (2021). Kampanye Kesehatan Covid 19 Di Media Sosial dalam Perspektif Interaksionisme Simbolik. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(2).  
<https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i2.1888>
- Taecharungroj, V., & Nueangjamnong, P. (2015). Humour 2.0: Styles and Types of Humour and Virality of Memes on Facebook. *Journal of Creative Communications*, 10(3).  
<https://doi.org/10.1177/0973258615614420>
- Tenove, C. (2019, Februari 5). Retrieved Oktober 10, 2021, from theconversation.com:  
<https://theconversation.com/the-meme-ification-of-politics-politicians-and-their-lit-memes-110017>
- Tsakoni, V. A. (2011). *Studies in Political Humour: in Between Political Critique and Public Entertainment*.

Amsterdam/Philadelphia: John  
Benjamins Publishing Company.

- Utami, I. I. (2020). Tindak Tutur Ekspresif Dalam Humor Meme Politik 2019 di Media Internet. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2). <https://doi.org/10.15408/dialektika.v6i2.11661>
- Wardani, W. G. W., & Muntazori, A. F. (2019). Islamic Memes as Media of Da'wah for Millennials Generations: Analysis of Visual Language On Islamic Memes With Illustration Style. *Cultural Syndrome*, 1(1). <https://doi.org/10.30998/cs.v1i1.16>
- Wibisana, C. (2021, Juli 29). Retrieved Oktober 30, 2021, from [projectmultatuli.org](https://projectmultatuli.org): <https://projectmultatuli.org/warga-bantu-warga-covid19-menujukkan-kegagalan-pemerintahan-jokowi-menangani-pandemi/>
- Woodhams, J. M. (2013). Studies in political humour: In between political critique and public entertainment. *Language in Society*, 42(1)