

**RESEMANTISASI SIMBOL FIKSI SEBAGAI WACANA
PERLAWANAN: PENGGUNAAN BENDERA *ONE PIECE* DALAM
KONTESTASI POLITIK DI MEDIA SOSIAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
Guna mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)
Jurusan Antropologi Budaya Program Studi S-1



GIBRAN QILABI

NIM 203232037

**FAKULTAS BUDAYA DAN MEDIA
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah
Diperiksa dan Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing Utama



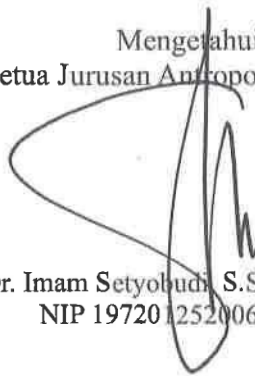
Neneng Yanti K. L., M.Hum., Ph.D.
NUPTK 564575565623792

Dosen Pembimbing Pendamping



Dadi Suhanda, S. Sos., M. Ant.
NUPTK 7933754654200002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Antropologi Budaya



Dr. Imam Setyobudi, S.Sos., M.Hum.
NIP 197201252006041001

SKRIPSI



RESEMANTISASI SIMBOL FIKSI SEBAGAI WACANA PERLAWANAN:
PENGUNAAN BENDERA *ONE PIECE* DALAM KONTESTASI POLITIK DI
MEDIA SOSIAL

Disusun oleh:
GIBRAN QILABI
NIM. 203232037

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada hari Kamis, 11 Desember 2025

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji : Prof. Dr. Sri Rustiyanti, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 9034744645230103
Anggota Penguji 1 : Neneng Yanti Khozanatu Lahpan,
S.Ag., M.Hum., Ph.D.
NUPTK 5645755656237092
Anggota Penguji 2 : Dra. Sriati Dwiatmini, M.Hum.
NUPTK 8838743644230102

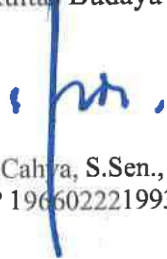
1. 
2.
3. 

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat kelulusan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)

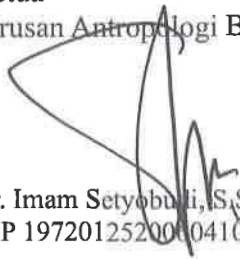
Bandung, 16 Desember 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Budaya dan Media


Dr. Cahya, S.Sen., M.Hum.
NIP 196602221993031001

Ketua
Jurusan Antropologi Budaya


Dr. Imam Setyobudi, S.Sos., M.Hum.
NIP 197201252000041001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Resemantisasi Simbol Fiksi sebagai Wacana Perlawanan: Penggunaan Bendera *One Piece* dalam Kontestasi Politik di Media Sosial” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya tulis saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Bandung, 16 Desember 2025

Yang Membuat Pernyataan



Gabran Qilabi

NIM/203232037

ABSTRAK

Penelitian ini melatarbelakangi fenomena unik menjelang peringatan HUT RI ke-80, di mana simbol bendera bajak laut (*Jolly Roger*) dari serial anime *One Piece* dikibarkan secara masif di ruang publik dan digital sebagai bentuk kritik sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses resemantisasi simbol fiksi menjadi wacana perlawanan politik serta memetakan pertarungan makna yang terjadi di media sosial. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Analisis Wacana Kritis (AWK) model Norman Fairclough untuk membedah dimensi teks dan praktik diskursif, serta Teun A. van Dijk untuk menganalisis kognisi sosial. Pisau analisis ini dipadukan dengan teori Kuasa/Pengetahuan (*Power/Knowledge*) Michel Foucault. Data dikumpulkan melalui etnografi virtual di TikTok, X (Twitter), dan Instagram pada periode Juli–September 2025, dengan mengurasi 22 unggahan utama dan 154 komentar publik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terjadi proses resemantisasi di mana makna *Jolly Roger* bergeser dari simbol "kriminalitas" menjadi simbol "kebebasan" dan "anti-tirani". Hal ini didorong oleh kesesuaian kognitif (*cognitive resonance*) masyarakat yang memparalelkan Pemerintah Indonesia dengan narasi *World Government* yang korup dalam *One Piece*. (2) Pola wacana di media sosial didominasi oleh TikTok (50%) sebagai arena resistensi visual-performatif. (3) Terbentuknya solidaritas digital dan identitas kolektif baru yang menantang hegemoni narasi negara melalui strategi delegitimasi humor dan preservasi simbolik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa budaya populer telah bertransformasi menjadi kekuatan politik baru (*counter-power*) yang mampu mendestabilisasi rezim kebenaran negara di era digital.

Kata Kunci: *One Piece*, Resemantisasi, Analisis Wacana Kritis, Perlawanan Simbolik, Budaya Populer.

ABSTRACT

This research is motivated by a unique phenomenon ahead of the 80th Anniversary of the Republic of Indonesia, where the Jolly Roger pirate flag from the anime series One Piece was massively flown in public and digital spaces as a form of social critique. This study aims to analyze the process of resemantization of fictional symbols into political resistance discourse and to map the struggle for meaning that occurs on social media. This study employs a qualitative method with a Critical Discourse Analysis (CDA) approach using Norman Fairclough's model to dissect text dimensions and discursive practices, as well as Teun A. van Dijk's model to analyze social cognition. These analytical tools are integrated with Michel Foucault's Power/Knowledge theory. Data were collected through virtual ethnography on TikTok, X (Twitter), and Instagram from July to September 2025, curating 22 main posts and 154 public comments. The results indicate that: (1) A resemantization process occurred where the meaning of the Jolly Roger shifted from a symbol of "criminality" to a symbol of "liberty" and "anti-tyranny." This was driven by the cognitive resonance of the public, who paralleled the Indonesian Government with the corrupt World Government narrative in One Piece. (2) Discourse patterns on social media were dominated by TikTok (50%) as an arena for visual-performative resistance. (3) The formation of digital solidarity and a new collective identity challenged the hegemony of state narratives through strategies of humorous delegitimation and symbolic preservation. This study concludes that popular culture has transformed into a new political force (counter-power) capable of destabilizing the state's regime of truth in the digital era.

Keywords: One Piece, Resemantization, Critical Discourse Analysis, Symbolic Resistance, Popular Culture.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Resemantisasi Simbol Fiksi sebagai Wacana Perlawanan: Penggunaan Bendera *One Piece* dalam Kontestasi Politik di Media Sosial” tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.) pada Program Studi Antropologi Budaya, Fakultas Budaya dan Media, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menerima banyak bantuan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak yang sangat berarti. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari tantangan dan hambatan, layaknya petualangan Bajak Laut Topi Jerami dalam mengarungi *Grand Line*. Namun, berkat bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak—para *Nakama* dalam kehidupan nyata penulis—karya ini akhirnya dapat berlabuh di tujuan.

Bandung, 16 Desember 2025

Penulis,



Gibran Qilabi
203232037

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan Skripsi ini tidak akan terlaksana tanpa dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Irma Susilawati dan Lutfi Firman, orang tua penulis yang selalu mendukung secara penuh dan selalu hadir disamping penulis.
2. Ibu Neneng Yanti Khozanatu Lahpan, S.Ag., M.Hum., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing Utama. Terima kasih Ibu, atas kesabaran, ketelitian, dan ilmu luar biasa yang diberikan untuk menajamkan pisau analisis dalam penelitian ini. Bimbingan Ibu adalah kompas yang menjaga arah skripsi ini agar tidak tersesat.
3. Bapak Dadi Suhandi, M. Ant., selaku Dosen Pembimbing Pendamping. Terima kasih Bapak, atas diskusi-diskusi hangat, masukan perspektif antropologis, dan motivasi yang tak henti diberikan kepada penulis.
4. Ibu Dra. Sriati Dwiatmini, M.Hum., selaku dosen penguji dan sekaligus dosen wali yang telah memberikan motivasi, perhatian, dan pendampingan akademik sejak awal masa studi hingga proses penyelesaian skripsi ini;
5. Ibu Prof. Dr. Sri Rustiyanti, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji yang telah memberi masukan, saran-saran, dan perbaikan terhadap tulisan saya.
6. Seluruh dosen di Program Studi Antropologi Budaya ISBI Bandung yang telah memberikan ilmu, wawasan, serta pengalaman berharga selama masa

perkuliahan. Dedikasi dan komitmen dalam mendidik mahasiswa sangat penulis hargai dan jadikan teladan.

7. Rekan-rekan seperjuangan Antropologi Budaya Angkatan 2020, Kumaha Om, Rampes, dan semua teman terdekat penulis. Terima kasih atas kebersamaan, diskusi, dan kopi yang telah kita lalui bersama.
8. Komunitas penggemar *One Piece* di Indonesia dan warganet yang menjadi subjek penelitian ini. Terima kasih telah membuktikan bahwa fiksi mampu menggerakkan realitas.
9. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu Antropologi Budaya, khususnya dalam kajian budaya populer dan politik digital di Indonesia.

Bandung, 16 Desember 2025

Penulis,



Gibran Qilabi
203232037

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Akademis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Budaya Populer.....	12
2.2 Budaya Populer Di Indonesia	14
2.3 Anime.....	15
2.4 Politik dalam Narasi <i>One Piece</i>	16

2.5 Transformasi Fandom dari Konsumsi ke Aktivisme.....	17
2.6 Media Sosial sebagai Ruang Publik Baru.....	19
2.7 Kritik Sosial.....	20
2.8 Landasan Teoritis.....	21
2.8.1 Analisis Wacana Kritis (AWK).....	21
2.8.2 Kerangka Operasional AWK Fairclough dan Tiga Dimensi Analisis	22
2.8.3 Konsep Kognisi Sosial Van Dijk Menafsirkan Relasi Fiksi dan Realitas ...	23
2.8.4 Relasi Kuasa dan Pengetahuan (Michel Foucault).....	24
2.9 Kerangka Pemikiran	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Lokasi Penelitian.....	29
3.3 Sumber Data Penelitian	29
3.4 Rentang Waktu Penelitian.....	30
3.5 Kriteria Seleksi Sampel Unggahan Utama	30
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.7 Teknik Analisis Data.....	36
3.8 Validasi Data	37
3.9 Sistematika Penulisan	37
BAB IV RESEMANTISASI DAN KONTESTASI WACANA PADA PENGUNAAN BENDERA ONE PIECE DI MEDIA SOSIAL.....	40
4.1 <i>One Piece</i> dan Perkembangannya di Indonesia.....	40
4.2 Data Unggahan <i>Jolly Roger</i> dan <i>One Piece</i> di Tiga Platform Media Sosial.....	45

4.2.1 Viralitas dan Karakteristik Unggahan Utama.....	50
4.2.2 Pemetaan Tema Bahasan Komentar Publik	53
4.2.3 Peta Sebaran Wacana di Media Sosial	55
4.2.4 Klasifikasi Aktor yang Terlihat.....	61
4.2.5 Polarisasi Respon Publik (Analisis Sentimen Komentar).....	62
4.3 Analisis Wacana Kritis Pertarungan Makna dan Kuasa.....	63
4.3.1 Analisis Teks Simbol <i>Jolly Roger</i> sebagai Wacana Kebebasan dan Solidaritas.....	63
4.3.2 Praktik Diskursif Transformasi Fandom Menjadi Identitas Kolektif Kritik	66
4.3.3 Konsep Kognisi Sosial (Van Dijk) Skema Mental <i>World Government</i>	69
4.3.4 Analisis Praktik Sosial (Foucault) Pertarungan Rezim Kebenaran	70
4.4 Media Sosial sebagai Ruang Alternatif Kuasa-Pengetahuan	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	74
5.1 Simpulan	74
5.2 Saran	76
5.3 Rekomendasi.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	82

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menjelang peringatan Hari Ulang Tahun Republik Indonesia ke-80 tahun 2025, ruang digital Indonesia diwarnai oleh beragam bentuk ekspresi warga di media sosial. Salah satu fenomena yang menarik perhatian publik adalah unggahan yang menampilkan bendera bajak laut *Jolly Roger* dari serial *One Piece*, yang dikibarkan di berbagai daerah dan diunggah ulang melalui platform TikTok, X (Twitter), dan Instagram. Unggahan-unggahan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiburan atau ekspresi fandom semata, tetapi berkembang menjadi simbol sosial yang sarat makna—menyuarakan keresahan, kritik, dan identitas kolektif pengguna media sosial.

Fenomena ini muncul dalam konteks meningkatnya partisipasi masyarakat Indonesia di ruang digital. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, tingkat penetrasi internet Indonesia mencapai 80,66 persen dari total populasi atau setara dengan sekitar 229 juta pengguna aktif internet (Antara News, 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa ruang digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan sosial masyarakat Indonesia serta menjadi arena baru pembentukan opini, wacana, dan ekspresi politik warga.

Dalam konteks tersebut, unggahan di media sosial menjadi lebih dari sekadar aktivitas komunikasi, melainkan juga ruang produksi dan reproduksi makna sosial. Simbol-simbol budaya populer, seperti *Jolly Roger*, dihidupkan kembali melalui unggahan digital dan dimaknai secara baru oleh masyarakat. Unggahan tersebut tidak jarang disertai narasi kritik terhadap kondisi sosial dan politik, yang disampaikan dalam bentuk meme, video, dan komentar yang mudah dibagikan. Dengan kata lain, unggahan menjadi teks budaya yang mengandung wacana, yakni rangkaian representasi dan interpretasi terhadap realitas sosial (Fairclough, 1995; Van Dijk, 1997).

Fenomena pengibaran bendera *One Piece* menjadi menarik karena menggabungkan dua ranah yang selama ini dianggap terpisah—hiburan dan politik. Di satu sisi, simbol bajak laut tersebut berasal dari dunia fiksi dan mewakili kebebasan, keberanian, serta solidaritas antar fandom. Di sisi lain, simbol ini diadopsi warga sebagai bentuk protes simbolik terhadap keadaan sosial-politik di Indonesia. Unggahan yang menampilkan bendera *Jolly Roger* berdampingan dengan bendera Merah Putih menunjukkan upaya masyarakat untuk menegosiasikan ulang makna nasionalisme dan kemerdekaan di ruang digital. Secara naratif, simbol tersebut berakar pada kisah dalam seri *One Piece* karya Eiichiro Oda.

One Piece adalah seri manga Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Eiichiro Oda, pertama kali terbit pada Juli 1997 di majalah Weekly Shōnen Jump. Ceritanya mengikuti petualangan Monkey D. Luffy dan kru bajaknya—Straw Hat

Pirates—dalam pencarian harta karun legendaris *One Piece* dengan tujuan menjadi Raja Bajak Laut. Sejak itu, *One Piece* telah berkembang menjadi waralaba besar (media franchise) mencakup anime, film, live-action, gim, hingga merchandise, menjadikannya salah satu manga terpopuler dan terlaris sepanjang masa. Dengan lebih dari 500 juta kopi terjual di seluruh dunia hingga 2022, seri ini memegang rekor Guinness World Records sebagai manga dengan jumlah cetakan terbanyak oleh satu pengarang.

Dalam *One Piece*, bendera bajak laut atau *Jolly Roger* identik dengan perlawanan dan kebebasan. Bagi tokoh utama Luffy dan krunya, bendera tersebut bukan hanya lambang identitas kelompok, melainkan juga simbol perjuangan melawan ketidakadilan yang dilakukan oleh World Government—sebuah representasi dari kekuasaan hegemonik yang korup. Makna ini sering diparalelkan oleh penggemar di Indonesia: sebagaimana Luffy menentang ketidakadilan dalam cerita, masyarakat Indonesia yang merasa kecewa pada situasi sosial-politik mengadopsi simbol itu untuk mengekspresikan perlawanan dan solidaritas.

Beberapa pengguna memaknai tindakan ini sebagai sindiran terhadap lemahnya penegakan keadilan dan meningkatnya ketimpangan sosial, sementara yang lain menilai bahwa simbol *Jolly Roger* merepresentasikan semangat kebebasan dan solidaritas rakyat, sebagaimana nilai-nilai yang diperjuangkan oleh karakter utama dalam *One Piece*. Fenomena ini memperlihatkan bagaimana budaya populer digunakan

sebagai bahasa politik alternatif, di mana masyarakat menggunakan simbol-simbol hiburan untuk mengartikulasikan keresahan sosial dan kekecewaan terhadap sistem.

Padahal, bendera nasional Merah Putih memiliki kedudukan simbolik yang dilindungi oleh undang-undang, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, yang menyatakan bahwa bendera merupakan lambang kedaulatan dan kehormatan bangsa (BBPPMVP Bispar, 2024). Namun, di tengah konteks digital yang cair dan kreatif, muncul fenomena resemantisasi radikal. Secara denotatif, merujuk pada hukum dan sejarah maritim, *Jolly Roger* adalah simbol kriminalitas, bahaya, dan ancaman keamanan. Akan tetapi, dalam fenomena ini terjadi anomali makna (gap semiotik): simbol kriminal tersebut justru diadopsi publik untuk menuntut penegakan hukum yang bersih dan keadilan sosial. Warga tidak sekadar mengibarkan bendera kartun, melainkan sedang melakukan 'pembajakan makna'; mereka mengosongkan makna 'jahat' dari bendera bajak laut dan mengisinya dengan nilai-nilai perlawanan terhadap tirani. Dalam konteks ini, media sosial menjadi arena krusial pertarungan makna (*battle of meaning*) antara simbol resmi negara yang dianggap kehilangan marwah, melawan simbol fiksi yang justru dianggap mewakili kebenaran moral.

Fenomena tersebut menggambarkan pergeseran cara masyarakat muda mengekspresikan nasionalisme dan identitas politiknya. Alih-alih melalui slogan formal, mereka lebih memilih simbol fiksi yang dianggap jujur dan representatif terhadap perjuangan rakyat kecil. Proses ini sesuai dengan pandangan John Fiske

(1989) yang menyebut budaya populer sebagai “ruang resistensi mikro”, tempat masyarakat biasa menegosiasikan makna terhadap struktur kekuasaan yang dominan.

Berbagai unggahan yang beredar memperlihatkan kombinasi antara visual, narasi teks, dan interaksi komentar yang membentuk jaringan makna. Di sinilah letak menariknya penelitian ini: unggahan-unggahan tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan saling terhubung melalui praktik digital yang umum digunakan pengguna media sosial, seperti *repost* (mengunggah ulang konten orang lain), *duet* (merekam diri berdampingan dengan video asli), atau *stitch* (menggabungkan sebagian video orang lain ke dalam video baru). Melalui praktik ini, satu unggahan dapat berkembang menjadi rangkaian konten baru yang saling menanggapi, sehingga membentuk wacana kolektif di ruang maya. Dalam wacana tersebut, bahasa, simbol, dan konteks sosial-politik menyatu membentuk narasi baru tentang rakyat, kebebasan, dan perlawanan. Fenomena ini menunjukkan bahwa unggahan di media sosial dapat berfungsi sebagai teks sosial, di mana pengguna menjadi produsen makna (prosumer) yang secara sadar atau tidak, menyampaikan pandangan politik melalui ekspresi budaya. Dalam kerangka Analisis Wacana Kritis (Fairclough, 1995), unggahan semacam ini dapat dianalisis pada tiga level: teks (pilihan kata dan simbol), praktik diskursif (proses produksi dan penyebaran), serta praktik sosial (konteks ideologis dan kekuasaan yang melatarinya).

Beberapa studi terdahulu memperlihatkan keterkaitan erat antara budaya populer dan politik digital. Misalnya, penelitian Heryanto (2008) menunjukkan bahwa budaya populer di Indonesia pasca-Orde Baru berperan penting dalam membentuk

wacana publik yang lebih bebas dan ekspresif. Nugroho (2017) dan Artha (2024) juga menyoroti bagaimana komunitas fandom anime di Indonesia membangun solidaritas dan identitas kolektif melalui aktivitas daring. Namun, sejauh ini belum banyak penelitian yang secara spesifik membaca unggahan budaya populer sebagai wacana politik simbolik di ruang digital Indonesia.

Dari fenomena tersebut, dapat dilihat bahwa unggahan di media sosial tidak hanya bersifat informatif atau hiburan, tetapi juga menjadi arena pembentukan makna politik dan simbolik. Simbol *Jolly Roger* berfungsi sebagai teks budaya yang dimaknai ulang oleh masyarakat dalam konteks nasionalisme, solidaritas, dan kritik sosial. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana wacana sosial dan politik terbentuk melalui unggahan tentang pengibaran bendera *One Piece* di media sosial, serta bagaimana simbol budaya populer ini diresemantisasi menjadi bentuk ekspresi politik masyarakat Indonesia kontemporer.

1.2 Rumusan Masalah

Fenomena pengibaran bendera bajak laut *One Piece* (*Jolly Roger* Topi Jerami) di Indonesia menjelang peringatan Hari Kemerdekaan ke-80 tahun 2025 memperlihatkan bagaimana budaya populer dapat bertransformasi menjadi medium ekspresi politik dan kritik sosial. Simbol yang berasal dari dunia fiksi tersebut digunakan masyarakat sebagai bentuk representasi keresahan, perlawanan, dan pencarian kebebasan dari situasi sosial-politik yang dianggap tidak adil.

Selain hadir di ruang fisik, fenomena ini juga berkembang secara masif di media sosial seperti TikTok, X (Twitter), dan Instagram, di mana masyarakat mengekspresikan, memperdebatkan, dan menegosiasikan makna simbol *Jolly Roger* melalui unggahan, komentar, maupun tagar yang viral. Fenomena ini tidak hanya memperlihatkan dinamika budaya populer dalam ruang digital, tetapi juga membuka ruang bagi terbentuknya wacana-wacana baru seputar nasionalisme, kebebasan berekspresi, dan identitas kolektif masyarakat. Berdasarkan latar tersebut, penelitian ini memusatkan perhatian pada dua rumusan masalah utama:

1. Faktor apa saja yang melatarbelakangi dipilihnya bendera *One Piece* sebagai bentuk protes simbolik menjelang kemerdekaan RI?
2. Bagaimana bentuk dan pola wacana masyarakat di media sosial (TikTok, X, dan Instagram) terhadap fenomena pengibaran bendera *One Piece* menjelang HUT RI?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis faktor-faktor sosial, budaya, dan politik yang melatarbelakangi pemilihan bendera *One Piece (Jolly Roger)* sebagai bentuk protes simbolik menjelang peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia.

2. Mendeskripsikan dan menganalisis bentuk, pola, serta konstruksi wacana masyarakat di media sosial (TikTok, X, dan Instagram) terkait fenomena pengibaran bendera *One Piece*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan baik dari sisi pengembangan ilmu pengetahuan maupun praktik sosial di ruang digital.

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi substansial bagi pengembangan ilmu Antropologi Budaya, khususnya dalam kajian budaya populer dan studi media baru.

1. Pengembangan Kajian Antropologi Simbolik di Ranah Digital: Studi ini memperkaya literatur Antropologi Simbolik (seperti yang dikembangkan oleh Victor Turner dan Clifford Geertz) dengan menerapkan analisis pada artefak budaya populer digital. Penelitian ini secara spesifik menunjukkan bagaimana simbol fiksi (Bendera *Jolly Roger*) bertransformasi dari teks hiburan menjadi simbol politik yang mampu menghasilkan "Komunitas" (Solidaritas Komunitas) di ruang siber. Hal ini memperluas pemahaman bahwa simbol ritual kini dapat muncul dari media baru, bukan hanya dari praktik adat tradisional.
2. Perluasan Konsep Identitas dan Komunitas dalam Perspektif Media Baru: Penelitian ini menguji dan memperkaya konsep Komunitas

Terbayang (*Imagined Community*) dari Benedict Anderson. Studi ini menunjukkan bagaimana identitas nasional (*Nation*) dinegosiasikan ulang dan bahkan ditantang oleh identitas sub-kultural (*Fandom*) di era digital. Kontribusi utamanya adalah menyediakan kerangka analisis antropologis untuk memahami disrupsi dan fragmentasi identitas kolektif di tengah dominasi media sosial.

3. Integrasi Metodologi Antropologi dan AWK: Secara metodologis, penelitian ini menyumbang pada bidang Antropologi Wacana dengan mendemonstrasikan integrasi pisau analisis yang kuat, yaitu Analisis Wacana Kritis (Fairclough dan Van Dijk) dengan konsep Kekuasaan dan Pengetahuan (Foucault). Integrasi ini memberikan model baru bagi peneliti Antropologi Budaya untuk membedah praktik kekuasaan dan resistensi yang tersebar (*diffused*) di platform digital, bukan hanya pada struktur kelembagaan formal.

1.4.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak yang berkepentingan.

1. Bagi Komunitas Fandom dan Warganet: Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi komunitas *fandom* dan pengguna media sosial. Studi ini memberikan pemahaman tentang bagaimana modal kultural mereka (pengetahuan mendalam tentang *One Piece*) dapat

diubah menjadi modal politik yang efektif untuk menyuarakan kritik sosial. Hal ini mendorong kesadaran bahwa budaya populer bukan sekadar hiburan, tetapi alat artikulasi politik yang sah dan strategis.

2. Bagi Pemerintah dan Pengambil Kebijakan: Penelitian ini menyajikan temuan empiris mengenai bahasa kritik baru yang digunakan oleh generasi muda (Gen Z dan Milenial). Dengan memahami bahwa kritik yang dikemas dalam simbol *Jolly Roger* berakar pada ketidakpercayaan terhadap *Absolute Justice* (hukum yang korup), pemerintah dapat merespons dengan solusi substansial (perbaikan sistem) daripada respons represif atau dangkal (pelarangan simbol). Ini adalah masukan penting untuk merancang kebijakan komunikasi publik yang lebih sensitif terhadap dinamika budaya pop.
3. Bagi Praktisi Komunikasi dan Media: Studi ini menyediakan kasus unik tentang bagaimana narasi fiksi dapat menciptakan "rezim kebenaran" tandingan (*counter-regime of truth*) yang lebih dipercaya oleh publik dibandingkan narasi resmi. Praktisi dapat menggunakan temuan ini untuk memahami mekanisme viralitas, *fan activism*, dan politik visual yang efektif dalam kampanye sosial atau mobilisasi opini publik.
4. Bagi Peneliti Lanjutan: Penelitian ini berfungsi sebagai dasar bagi studi lanjutan yang ingin mengkaji isu serupa, seperti praktik simbolisme digital pada *fandom* budaya pop lain (misalnya, K-Pop, *Harry Potter*,

atau *Hunger Games*) dalam konteks sosial dan politik yang berbeda di Indonesia.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan kerangka teoretis dan tinjauan literatur yang menjadi fondasi epistemologis bagi analisis penelitian. Pembahasan disusun secara sistematis mulai dari konsep budaya populer sebagai arena pertarungan makna, kajian spesifik mengenai muatan ideologis dalam serial *One Piece*, transformasi peran penggemar (*fandom*) dalam aktivisme sipil, dinamika media sosial sebagai ruang publik baru, hingga bentuk kritik sosial visual. Bagian akhir bab ini akan memaparkan landasan teori utama yang menggunakan Analisis Wacana Kritis (AWK) dan perspektif kekuasaan Michel Foucault sebagai pisau analisis.

2.1 Budaya Populer

Budaya populer dalam wacana akademik kontemporer tidak lagi dipahami sekadar sebagai produk hiburan massal yang dangkal atau residu dari budaya tinggi. Dalam perspektif *Cultural Studies*, budaya populer menduduki posisi strategis sebagai "arena pertarungan makna" (*site of struggle*). John Storey (2018) menegaskan bahwa budaya populer adalah medan kuitu di mana hegemoni kekuasaan beroperasi, namun sekaligus menjadi tempat di mana resistensi terhadap kekuasaan tersebut dimunculkan. Artinya, produk budaya seperti film, musik, atau anime tidak pernah netral secara ideologis; mereka selalu memuat negosiasi nilai antara kelompok dominan dan kelompok subordinat.

Lebih jauh, John Fiske (1989) dalam *Understanding Popular Culture* menolak pandangan bahwa audiens adalah konsumen pasif yang begitu saja menerima pesan dari industri budaya. Fiske memperkenalkan konsep "pembacaan resisten" (*resistant reading*), sebuah mekanisme kognitif di mana masyarakat secara aktif memproduksi makna mereka sendiri yang sering kali berlawanan dengan intensi awal produsen. Dalam proses ini, audiens melakukan "gerilya semiotik" (*semiotic guerrilla warfare*), yaitu taktik mengambil alih simbol-simbol mapan dan memanipulasinya untuk kepentingan perlawanan mereka sendiri. Fenomena ini menjelaskan mengapa sebuah simbol yang berasal dari industri hiburan dapat diadopsi menjadi alat kritik politik di dunia nyata.

Untuk memahami mekanisme perubahan makna tersebut, penelitian ini mendayagunakan konsep "Resemantisasi" yang berakar pada pemikiran Roland Barthes. Dalam *Mythologies* (1972), Barthes menjelaskan bahwa tanda (*sign*) bekerja melalui dua tingkat signifikasi: denotasi (makna literal) dan konotasi (makna kultural/mitos). Resemantisasi adalah proses pengosongan makna asli sebuah tanda untuk kemudian diisi dengan makna baru yang relevan dengan konteks sosial terkini. Dalam konteks penelitian ini, bendera *Jolly Roger* yang secara denotatif bermakna "bajak laut" atau "kriminalitas", mengalami resemantisasi total di tangan warganet. Ia tidak lagi dimaknai sebagai ancaman keamanan, melainkan bertransformasi menjadi mitos baru tentang kebebasan dan perlawanan terhadap tirani yang korup.

2.2 Budaya Populer Di Indonesia

Dalam konteks Indonesia, Heryanto (2008) menunjukkan budaya populer berperan dalam pembentukan identitas pasca-Orde Baru: identitas menjadi cair, beragam, dan sering diekspresikan melalui konsumsi budaya global. Studi-studi lokal (Nugraha 2017; Wulandari 2020; Artha & Arsal 2024) memperlihatkan bahwa fandom—termasuk fandom anime—mempunyai kapasitas untuk membentuk jaringan sosial, ritual budaya, dan kadang praktik kolektif yang melampaui ranah hiburan.

Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2025) menunjukkan tingkat penetrasi internet nasional mencapai 80,66 persen dari total populasi atau sekitar 229 juta pengguna aktif internet (Antara, 2025). Kondisi ini memperkuat ruang digital sebagai arena utama bagi penyebaran budaya populer, mulai dari *meme*, fandom, hingga ekspresi politik digital. Sen dan Hill (2000) dalam *Media, Culture and Politics in Indonesia* menegaskan bahwa perkembangan media massa dan teknologi komunikasi di Indonesia mendorong masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam membentuk makna budaya. Hal ini terlihat pada cara masyarakat mengadopsi simbol-simbol global, termasuk anime Jepang, dan memadukannya dengan konteks lokal Indonesia sebagai bentuk ekspresi sosial dan politik.

Fenomena pengibaran *Jolly Roger* menjadi menarik karena menunjukkan bagaimana praktik fandom dan estetika populer difungsikan secara politis: budaya populer menyediakan simbol dan bahasa yang bersifat resonan, mudah direproduksi, dan relatif aman untuk ekspresi kritik.

2.3 Anime

Sebelum membedah kasus spesifik *One Piece*, penting untuk menempatkan anime Jepang dalam konteks sebagai teks budaya yang bermuatan politis. Anime telah melampaui statusnya sebagai produk animasi komersial dan berkembang menjadi apa yang disebut Susan Napier (2005) sebagai "mitologi modern". Sebagai mitologi, anime berfungsi menyampaikan pesan-pesan moral, kegelisahan sosial, dan kritik terhadap modernitas yang resonan secara global. Napier menekankan bahwa anime sering kali menjadi "ruang aman" untuk mengeksplorasi tema-tema yang tabu dibicarakan dalam wacana politik formal, seperti korupsi otoritas, ambiguitas moral, dan kegagalan sistem hukum.

Kekuatan anime terletak pada kemampuannya membentuk "fandom transnasional". Ian Condry (2013) menjelaskan bahwa anime menciptakan ruang kolaboratif di mana penggemar dari berbagai negara tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi juga berbagi nilai-nilai universal. Anime menjadi teks ideologis yang cair; ia membawa nilai-nilai budaya Jepang (seperti semangat *bushido* atau kolektivisme), namun pada saat yang sama menawarkan nilai-nilai universal seperti perlawanan terhadap penindasan (*anti-establishment*). Dalam perspektif ini, anime berfungsi sebagai "sumber daya budaya" (*cultural resource*) bagi penontonnya. Ketika saluran politik formal tersumbat, generasi muda meminjam narasi anime untuk memahami dan mengkritisi realitas sosial di negara mereka masing-masing.

2.4 Politik dalam Narasi *One Piece*

Serial *One Piece* karya Eiichiro Oda bukan sekadar cerita petualangan, melainkan sebuah narasi politik yang kompleks. Salah satu tema sentral dalam *One Piece* adalah pertentangan antara Absolute Justice (Keadilan Absolut) yang dianut oleh Pemerintah Dunia (World Government) dan Angkatan Laut, melawan kebebasan yang diusung oleh Bajak Laut Topi Jerami. Menurut studi Odell (2020), Absolute Justice dalam *One Piece* menggambarkan bagaimana institusi negara menghalalkan segala cara—termasuk genosida (seperti insiden Ohara)—demi menjaga ketertiban dan status quo. Sebaliknya, tokoh utama Monkey D. Luffy merepresentasikan kebebasan individu dan penolakan terhadap otoritas yang korup. Konflik ini relevan dengan realitas politik di banyak negara berkembang, di mana hukum sering kali digunakan sebagai alat kekuasaan, bukan alat keadilan.

Secara historis, bendera bajak laut (*Jolly Roger*) memiliki makna sosiologis yang mendalam. Marcus Rediker (2004) dalam *Villains of All Nations* mencatat bahwa kapal bajak laut pada abad ke-18 sering kali lebih demokratis daripada kapal angkatan laut kerajaan. *Jolly Roger* bukan hanya simbol teror, melainkan simbol "kebebasan radikal" dari hierarki sosial yang menindas pada masa itu.

Dalam konteks *One Piece*, bendera *Jolly Roger* Topi Jerami (tengkorak tersenyum dengan topi jerami) mengalami modifikasi makna. Ia tidak merepresentasikan penjarahan, melainkan janji pembebasan wilayah dari tirani. Penggunaan simbol ini dalam aksi protes di dunia nyata meminjam semangat

libertarian ini: sebuah deklarasi bahwa pengibar bendera memilih menjadi "bajak laut" yang bebas daripada menjadi warga negara yang patuh pada sistem yang dianggap tidak adil.

2.5 Transformasi Fandom dari Konsumsi ke Aktivisme

Fenomena politisasi simbol *One Piece* tidak dapat dilepaskan dari evolusi peran penggemar (*fandom*). Henry Jenkins (2012) melalui konsep "Budaya Partisipatoris" (*Participatory Culture*) meruntuhkan stigma lama bahwa penggemar adalah individu yang eskapis dan terisolasi dari realitas. Sebaliknya, Jenkins melihat *fandom* sebagai laboratorium demokrasi. Keterlibatan intensif penggemar dalam berdiskusi, memproduksi karya (*fanart/fanfic*), dan berorganisasi di komunitas daring merupakan bentuk latihan partisipasi sipil yang nyata.

Konsep kunci yang relevan di sini adalah "Imajinasi Kewargaan" (*Civic Imagination*). Jenkins (2020) mendefinisikannya sebagai kapasitas kolektif untuk membayangkan alternatif tatanan sosial yang lebih baik melalui lensa cerita fiksi. Sebelum masyarakat mampu mengubah realitas politik, mereka harus mampu membayangkannya terlebih dahulu secara kultural. Narasi *One Piece* tentang dunia tanpa penindasan kaum bangsawan memberikan kosa kata dan metafora bagi penggemar untuk membayangkan Indonesia yang bebas korupsi.

Lebih lanjut, Jenkins menggunakan istilah "Akupunktur Budaya" (*Cultural Acupuncture*). Ini adalah strategi di mana aktivis menggunakan konten fiksi yang populer (seperti *Harry Potter* atau *One Piece*) untuk menyuntikkan isu-isu sosial ke

dalam kesadaran publik yang lebih luas. Hal ini melahirkan apa yang disebut "Aktivisme Penggemar" (*Fan Activism*), di mana energi emosional dan infrastruktur jaringan *fandom* dialihkan untuk tujuan-tujuan advokasi politik. Di Indonesia, fenomena ini memiliki preseden kuat, seperti mobilisasi K-Popers dalam menenggelamkan tagar politik yang rasis atau penggalangan dana bencana, membuktikan bahwa *fandom* adalah kekuatan politik laten yang memiliki infrastruktur digital solid.

Di Indonesia, transformasi *fandom* menjadi gerakan sosial memiliki preseden yang kuat. Ariel Heryanto (2008) dalam studinya mengenai budaya pop di Indonesia mencatat bahwa konsumsi budaya populer Asia (K-Pop, Anime) sering kali menjadi ruang bagi anak muda untuk mengekspresikan identitas modern yang berbeda dari narasi nasionalisme negara yang kaku. Fenomena ini diperkuat oleh studi mengenai aktivisme penggemar (*fans activism*) yang terjadi secara global. Aktivisme penggemar menunjukkan bagaimana kelompok *fandom* K-pop, yang kerap dipandang sebelah mata, bertransformasi menjadi kekuatan sosial dan politik yang efektif (Khusnul Fitria, 2022).

Secara konkret, penelitian tersebut menyoroti bagaimana *fandom* menggunakan media sosial mereka untuk menggalang donasi, menyuarakan kepedulian terhadap masalah sosial seperti #BlackLivesMatter, hingga melakukan intervensi politik dengan menyabotase kampanye calon presiden di Amerika Serikat dan terlibat dalam isu nasional seperti Omnibus Law (Khusnul Fitria, 2022). Hal ini

menunjukkan bahwa fandom, baik secara lokal maupun global, memiliki infrastruktur digital yang solid untuk melakukan mobilisasi massa. Infrastruktur dan kapabilitas mobilisasi massa inilah yang kini diadopsi oleh penggemar *One Piece* di Indonesia dalam konteks kritik politik.

2.6 Media Sosial sebagai Ruang Publik Baru

Media sosial dalam penelitian ini dipahami bukan sekadar sebagai alat teknologi, melainkan sebagai infrastruktur sosial yang memungkinkan terbentuknya ruang publik alternatif. Mengacu pada Manuel Castells (2012) dalam *Networks of Outrage and Hope*, media sosial menyediakan "ruang otonom" yang membebaskan masyarakat dari kontrol informasi media massa tradisional dan negara. Castells menyebut fenomena ini sebagai *mass self-communication*, di mana komunikasi massa tidak lagi bersifat satu arah (dari penguasa ke rakyat), melainkan menyebar secara horizontal antar-individu (jaringan).

Dalam konteks politik, media sosial mendestabilisasi monopoli wacana. Jika sebelumnya negara memegang kendali penuh atas definisi kebenaran dan nasionalisme melalui institusi formal (sekolah/televisi), media sosial memungkinkan munculnya narasi-narasi tandingan (*counter-narratives*). Algoritma media sosial yang berbasis viralitas memungkinkan suara-suara marjinal atau subkultur (seperti *fandom*) untuk mendapatkan panggung utama dan menandingi narasi resmi. Ruang ini menjadi krusial karena sifatnya yang cair (*liquid*) dan sulit didisiplinkan oleh instrumen hukum

konvensional, menjadikannya inkubator yang ideal bagi gerakan perlawanan simbolik yang sulit diredam.

2.7 Kritik Sosial

Bentuk kritik sosial di era digital mengalami transformasi signifikan dari tekstual menuju visual. Merlyna Lim (2013) dalam studinya mengenai aktivisme digital di Indonesia menyoroti peran sentral budaya visual dan humor dalam mobilisasi massa. Kritik tidak lagi disampaikan melalui manifesto panjang yang kaku, melainkan melalui meme, video pendek (*short-form video*), dan satire visual.

Limor Shifman (2014) mendefinisikan fenomena ini sebagai "politik meme". Meme politik bekerja melalui logika intertekstualitas (menghubungkan teks fiksi dan fakta) dan ironi. Penggunaan simbol *One Piece* adalah bentuk *polyvocal expression* (ekspresi banyak suara); ia tampak seperti lelucon "wibu" bagi orang awam atau aparat, namun bermuatan kritik tajam bagi mereka yang memahami konteksnya. Penggunaan elemen fiksi dalam kritik sosial berfungsi ganda:

1. Pelindung: Ambiguistas fiksi melindungi pengkritik dari jeratan hukum secara langsung (bisa berdalih "ini hanya kartun").
2. Delegitimasi: Dengan menjadikan pejabat korup sebagai bahan tertawaan atau menyamakannya dengan karakter kartun jahat, wibawa dan kesakralan kekuasaan dilucuti secara efektif di mata publik.

2.8 Landasan Teoritis

2.8.1 Analisis Wacana Kritis (AWK)

Penelitian ini menggunakan teori Analisis Wacana Kritis (AWK) yang berakar pada pemikiran Teun A. van Dijk (1997) dan Norman Fairclough (1995), dilengkapi dengan konsep Kekuasaan dan Pengetahuan dari Michel Foucault (1972). Ketiga tokoh ini menekankan bahwa bahasa tidak netral; ia selalu berhubungan dengan kekuasaan, ideologi, dan struktur sosial.

Wacana dipahami sebagai praktik sosial yang membentuk dan dibentuk oleh struktur sosial, politik, dan budaya. Analisis wacana di media bertujuan mengungkap bagaimana teks, gambar, dan narasi media menciptakan realitas sosial tertentu serta memengaruhi cara publik memaknai isu-isu sosial-politik, seperti fenomena bendera *Jolly Roger*.

Menurut Foucault (1976) dalam *The Archaeology of Knowledge*, wacana bukan sekadar kumpulan teks, melainkan sistem pengetahuan yang menentukan apa yang dapat dikatakan, dipahami, dan dianggap benar dalam konteks sosial tertentu. Wacana membentuk subjek, bukan sebaliknya. Dalam konteks penelitian ini, unggahan bendera *One Piece* dapat dilihat sebagai praktik wacana yang memproduksi pengetahuan tandingan (*counter-wacana*) terhadap wacana resmi kenegaraan.

Oleh karena itu, teori Foucault melengkapi kerangka AWK dengan menyoroti bagaimana kekuasaan bekerja melalui pengetahuan, dan bagaimana masyarakat

memproduksi rezim kebenaran (*regime of truth*) alternatif di ruang digital. Teks yang dianalisis tidak hanya berupa berita atau artikel, tetapi juga unggahan video, komentar, serta tagar yang merepresentasikan opini publik.

2.8.2 Kerangka Operasional AWK Fairclough dan Tiga Dimensi Analisis

Kerangka Fairclough digunakan sebagai model tiga dimensi untuk membedah data secara sistematis. Dengan menggabungkan dimensi ini, peneliti dapat menelusuri bagaimana simbol *Jolly Roger* dikonstruksi sebagai representasi sosial tentang perlawanan dan bagaimana media sosial menjadi arena negosiasi makna antara rakyat dan kekuasaan. Berikut adalah operasionalisasi ketiga dimensi tersebut dalam penelitian ini:

Tabel 2. 1 Kerangka Operasional AWK Fairclough

Dimensi AWK	Fokus Analisis Rinci	Operasionalisasi dalam Penelitian (Cara Kerja)	Data yang Dibedah (Tabel Excel)
1. Teks (The Text)	Analisis pada struktur linguistik, leksikon, retorika, figur bahasa (metafora, ironi), dan simbolisme visual.	Mengidentifikasi Leksikon dan Retorika Kritik: Membedah Kata Kunci (Kolom H) yang polaritatif (misal: <i>Bajer Rejim vs. Akar Rumput</i>) dan Simbolisme Kontradiktif (misal: bendera di bawah Merah Putih) yang digunakan untuk menciptakan makna ironi atau sindiran.	Kolom G (Narasi Utama) & Kolom H (Kata Kunci)
2. Praktik Diskursif (Discursive Practice)	Proses bagaimana teks diproduksi (siapa yang bicara)	Menilai Relevansi dan Persebaran Wacana: Mengukur Frekuensi Tipe	Kolom C (Tipe Unggahan) & Kolom F (Jumlah Interaksi)

	dan didistribusikan (viralitas).	Unggahan (Kolom C) dan Signifikansi Viralitas (Kolom F) untuk memahami mekanisme penyebaran wacana tandingan di media sosial (misal: <i>Stitch</i> , Diskusi Kreator) yang menunjukkan penerimaan publik.	
3. Praktik Sosial-Kultural (Sociocultural Practice)	Konteks ideologis, institusional, dan politik yang membentuk wacana (Hegemoni vs. Kontra-Hegemoni).	Menginterpretasikan Konflik Ideologi: Menganalisis Makna Konotatif (Kolom I) dan Konflik Aksi-Reaksi (Misal: kritik rakyat vs. ancaman Polda di UGH013) dalam konteks momentum HUT RI ke-80 untuk melihat pertarungan perebutan makna simbol.	Kolom I (Makna Konotatif) & Data Pernyataan Resmi

2.8.3 Konsep Kognisi Sosial Van Dijk Menafsirkan Relasi Fiksi dan Realitas

Untuk memahami mengapa simbol fiksi *Jolly Roger* begitu efektif dalam konteks sosial-politik Indonesia, penelitian ini menggunakan kerangka Kognisi Sosial oleh Teun A. van Dijk. Cara kerja kognisi sosial dalam penelitian sebagaimana dijelaskan dibawah ini:

Teori ini membantu menjelaskan bagaimana Pengetahuan Kolektif (*Schema Fandom*) digunakan oleh masyarakat untuk menginterpretasikan dan menilai Realitas Sosial.

1. Schema Fandom (Pengetahuan Latar Belakang): Analisis ini bermula dari asumsi bahwa basis *fandom* yang luas dan lama (misal: *mengikuti selama 20*

tahun) telah menanamkan *schema* bahwa narasi *One Piece* adalah perlawanan terhadap Penguasa Dzalim dan pencarian Kebebasan.

2. Jembatan Kognitif: Simbol *Jolly Roger* bertindak sebagai jembatan kognitif yang secara instan menghubungkan *schema* fiksi tersebut dengan Realitas Sosial (isu-isu riil seperti korupsi, kebijakan pajak yang tidak adil, dan ketidakadilan hukum).
3. Rasionalisasi Kritik: Dengan menghubungkan keduanya, masyarakat dapat merasionalkan tindakan mereka (mengibarkan bendera) sebagai kritik yang sah dan memiliki dasar moral, bukan sekadar tindakan kekanak-kanakan. Kognisi sosial ini menjelaskan mengapa rakyat bisa *relate* dan menggunakan simbol dari komik sebagai alat politik.

2.8.4 Relasi Kuasa dan Pengetahuan (Michel Foucault)

Sebagai landasan filosofis makro, penelitian ini menggunakan pemikiran Michel Foucault (1972; 1980) yang sangat relevan untuk membedah dinamika media sosial.

1. Power/Knowledge (Kuasa/Pengetahuan): Foucault menegaskan bahwa kekuasaan dan pengetahuan saling mengimplikasikan. Tidak ada kekuasaan tanpa produksi kebenaran. Negara menggunakan pengetahuan hukum untuk melanggengkan kekuasaan.
2. Regime of Truth (Rezim Kebenaran): Setiap masyarakat memiliki rezim kebenaran—tipe wacana yang diterima dan difungsikan sebagai kebenaran

(misal: "Nasionalisme = Kepatuhan pada Simbol"). Di media sosial, rakyat berupaya memproduksi rezim kebenaran tandingan.

3. Insurrection of Subjugated Knowledges (Kebangkitan Pengetahuan Tertindas): Konsep ini paling vital bagi penelitian ini. Foucault menjelaskan bahwa dalam setiap masyarakat terdapat hierarki pengetahuan; pengetahuan ilmiah/hukum dianggap tinggi, sementara pengetahuan lokal/populer dianggap rendah/naif. Fenomena bendera *One Piece* adalah manifestasi dari bangkitnya pengetahuan yang selama ini dianggap remeh (pengetahuan tentang anime/fiksi) untuk melawan pengetahuan resmi yang hegemonik. Pengetahuan "rendah" ini terbukti memiliki daya ledak politik yang mampu mendisrupsi tatanan wacana penguasa.

2.9 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dibangun untuk membedah fenomena penggunaan simbol budaya populer, khususnya bendera *One Piece (Jolly Roger)*, sebagai instrumen kritik sosial di ruang digital. Alur pemikiran penelitian beranjak dari asumsi dasar bahwa produk budaya massa seperti anime tidak lagi sekadar berfungsi sebagai hiburan, melainkan telah bertransformasi menjadi ruang artikulasi di mana masyarakat dapat menegosiasikan makna kekuasaan dan perlawanan.

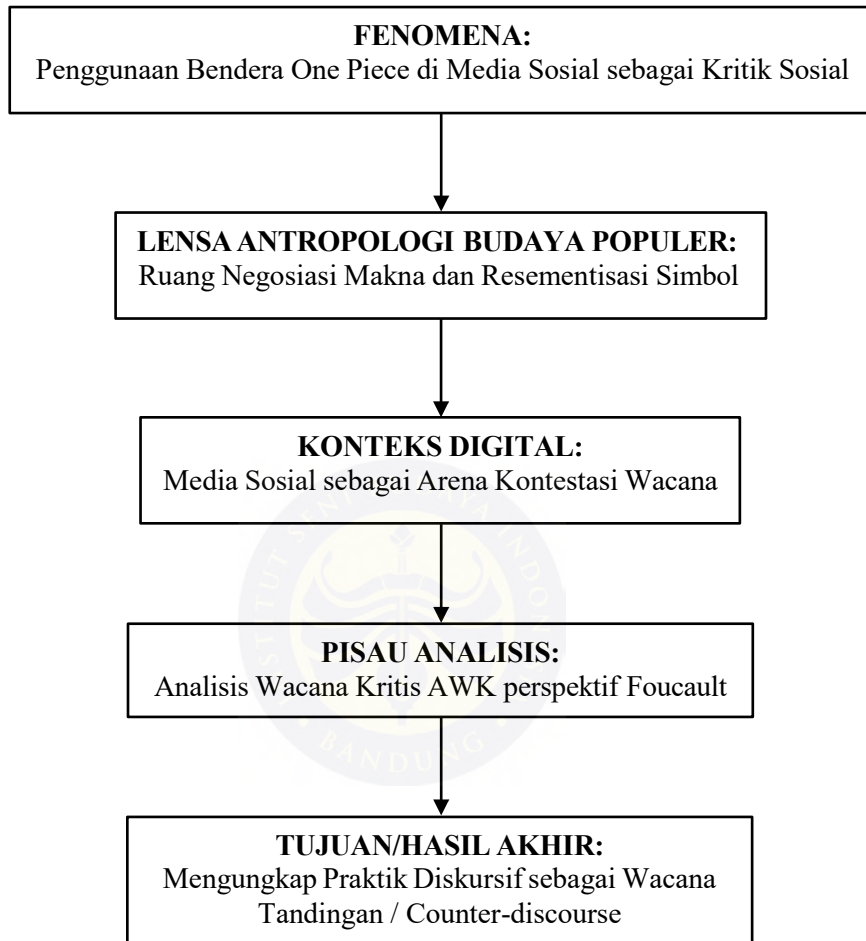
Secara antropologis, fenomena ini menyoroiti bagaimana individu dan kelompok mengadopsi simbol global dan melokalkannya untuk merespons realitas sosial yang mereka hadapi. Dalam konteks ini, *One Piece* dengan narasi kebebasan dan

anti-otoritasnya menyediakan "perangkat budaya" bagi masyarakat. Simbol *Jolly Roger* mengalami proses resemantisasi atau pemaknaan ulang; dari sekadar logo bajak laut fiksi menjadi tanda ideologis yang mewakili aspirasi kebebasan dan resistensi terhadap narasi dominan negara. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran fungsi simbol dari ranah hiburan ke ranah praktik sosial-politik yang nyata.

Dinamika tersebut terjadi dalam ekosistem media sosial yang memungkinkan terbentuknya partisipasi politik simbolik. Ruang digital tidak hanya menjadi tempat penyebaran informasi, tetapi menjadi arena kontestasi wacana. Melalui unggahan bendera tersebut, warganet membentuk publik afektif yang menyatukan perasaan kolektif untuk menantang kemapanan. Tindakan ini merupakan bentuk ekspresi budaya digital di mana identitas perlawanan dikonstruksi melalui peminjaman simbol-simbol populer yang familiar.

Untuk menganalisis pertarungan makna tersebut, penelitian ini menggunakan pisau bedah Analisis Wacana Kritis (AWK) dengan perspektif kuasa/pengetahuan Foucault. Pendekatan ini dipilih karena mampu membongkar bagaimana simbol *One Piece* digunakan sebagai wacana tandingan (*counter-discourse*) untuk mendestabilisasi "kebenaran" atau wacana resmi yang diproduksi oleh kekuasaan. Dengan demikian, alur kerangka pemikiran ini bermuara pada pemahaman bahwa unggahan bendera *One Piece* adalah sebuah praktik diskursif masyarakat dalam merebut kembali ruang demokrasi melalui jalur budaya populer.

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Analisis Wacana Kritis (Critical Discourse Analysis / CDA). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk memahami bagaimana simbol budaya populer—dalam hal ini bendera *One Piece (Jolly Roger)*—dikonstruksi, dimaknai, dan diperdebatkan di ruang digital sebagai ekspresi politik masyarakat.

Analisis Wacana Kritis yang digunakan mengacu pada pemikiran Norman Fairclough (1995) dan Teun A. van Dijk (1997), yang memandang wacana sebagai praktik sosial yang berhubungan dengan kekuasaan, ideologi, dan representasi. Penelitian ini berfokus pada tiga dimensi utama Fairclough:

1. Analisis teks, yaitu menelaah bahasa, narasi, dan simbol yang digunakan dalam unggahan media social, termasuk retorika, leksikon, dan simbolisme visual (seperti posisi *Jolly Roger* di bawah Merah Putih).
2. Analisis praktik diskursif, yaitu menelusuri proses produksi dan konsumsi wacana di platform digital (bagaimana konten dibuat, disebar, dan diterima publik). Analisis ini juga mencakup kurasi Data Respon

Publik (komentar) untuk memahami praktik konsumsi wacana tandingan.

3. Analisis praktik sosial, yaitu mengaitkan hasil wacana dengan konteks sosial-politik Indonesia, khususnya isu-isu seperti korupsi, hegemoni negara, dan konflik wacana menjelang HUT RI ke-80.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara daring (*online*) dengan fokus utama pada tiga platform media sosial, yaitu TikTok, X (Twitter), dan Instagram. Arena digital ini diposisikan sebagai *Digital Fieldsite* (Arena Penelitian Daring), yaitu ruang di mana kehidupan sosial, ekspresi politik, dan praktik kultural masyarakat Indonesia berlangsung dan memproduksi wacana. Fokus pada tiga platform ini dipilih karena ketiganya merupakan ruang paling aktif dalam membentuk wacana publik dan persebaran simbol *One Piece* menjelang HUT RI ke-80. TikTok menjadi media dominan karena berbasis video singkat dan memiliki algoritma yang mendorong penyebaran konten resistensi.

3.3 Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua jenis:

1. Data Primer (Unggahan Digital): Data utama adalah unggahan konten media sosial (video, *tweet*, *post* gambar) yang menampilkan bendera *Jolly Roger*, narasi kritik sosial-politik, dan Kurasi Komentar (komentar) yang telah dikurasi

dari tagar tagar yang relevan seperti #BenderaOnePiece, #JollyRoger, #Kemerdekaan80

2. Data Sekunder (Konteks Wacana): Data pendukung berupa *statement* resmi dari figur otoritas atau media yang menanggapi fenomena ini, serta publikasi akademik dan media *online* yang membahas konteks fenomena tersebut.

3.4 Rentang Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dalam periode Juli hingga September 2025 untuk menangkap dinamika konflik wacana secara komprehensif, yaitu pada fase pra-kemunculan, puncak viralitas, dan pasca-intervensi otoritas menjelang dan setelah peringatan Hari Ulang Tahun Republik Indonesia ke-80.

3.5 Kriteria Seleksi Sampel Unggahan Utama

Kriteria pemilihan akun (sampel) dalam penelitian ini menggunakan metode Purposive Sampling dengan penekanan pada Signifikansi Wacana dan Keterwakilan Aktor untuk memastikan data yang dianalisis bersifat representatif dan memiliki nilai konflik wacana yang tinggi. Kredibilitas data diukur dari dampak penyebaran wacana (viralitas) dan tingginya interaksi yang dihasilkan. Kriteria seleksi unggahan utama (UGH) adalah sebagai berikut:

1. Relevansi Tematik (Fokus Simbol)

Unggahan harus secara eksplisit menampilkan simbol Bendera *Jolly Roger* (Topi Jerami) atau narasi yang secara langsung menanggapi, merasionalkan,

atau mengecam fenomena tersebut (termasuk *statement* resmi negara dan analisis *content creator*).

2. Teknik Sampling Data Wacana

Proses sampling dalam penelitian ini terbagi menjadi dua tahap: (1) Seleksi Unggahan Utama (UGH) dan (2) Kurasi Komentar.

1) Kriteria Seleksi Unggahan Utama (UGH)

Signifikansi wacana unggahan yang dipilih harus memiliki dampak yang terukur, dibuktikan melalui dua standar yang saling melengkapi. Ambang Batas Kuantitatif (Viralitas Minimum) ditetapkan untuk membuktikan bahwa wacana telah diterima dan tersebar luas (representatif), yaitu:

Tabel 3. 1 Kriteria Seleksi Unggahan Utama

Platform	Standar Kuantitatif Minimum	Justifikasi Kredibilitas Data (AWK)
TikTok	Minimal 500.000 Views	Angka ini menunjukkan unggahan telah melewati ambang batas viralitas (<i>threshold of virality</i>), menjamin data dilihat oleh audiens yang luas.
X (Twitter)	Minimal 200.000 Views	Metrik <i>Views</i> di X membuktikan unggahan telah menjadi Topik Diskursif dan

		menjangkau pengguna di luar <i>bubble</i> pengikut awal.
Instagram	Minimal 500.000 Views	Metrik ini menunjukkan tingginya penerimaan dan konsumsi wacana oleh publik, membuktikan signifikansi sosial unggahan.

Ambang Batas Kualitatif (Otoritas Sumber) dengan memprioritaskan unggahan dari sumber-sumber yang memiliki kredibilitas dan otoritas institusional maupun sosial, meskipun angka *views* mereka sedikit di bawah ambang batas minimum. Sumber-sumber yang diprioritaskan ini meliputi Media Berita Terverifikasi (seperti CNN Indonesia, Kompas.com, Tempo.co, dan Narasi.TV); Figur Publik Resmi (seperti Figur Otoritas Negara, Menteri, atau Wakil Rakyat) yang mewakili respons hegemoni; serta Figur Pengaruh Kunci (seperti *Content Creator* besar, *Influencer*, Komika, Musisi, atau Tokoh Agama) yang memiliki basis *followers* substansial dan terverifikasi. Unggahan dari sumber-sumber ini diutamakan karena memiliki nilai konflik wacana yang tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai representasi dari pandangan atau tindakan struktural.

2) Kriteria Kurasi Komentar (Sampling AWK)

Setelah unggahan utama (UGH) terseleksi, langkah berikutnya adalah menetapkan kriteria sampling untuk komentar netizen. Teknik sampling yang digunakan adalah Non-Probability Sampling, yaitu Purposive Sampling dengan fokus pada Makna (Meaning-Based Curation), bukan kuantitas statistik. Tujuan sampling adalah menangkap seluas mungkin spektrum wacana sebagai respons terhadap aksi simbolik.

Data yang dikurasi mencakup tiga kategori respon: Positif (Pro-Aksi/Perlawanan), Negatif (Kontra-Aksi/Pro-Hegemoni), dan Netral (Negosiasi/Kritis). Berdasarkan observasi lapangan yang menunjukkan tingginya redundansi pada komentar positif dan distribusi yang timpang pada komentar negatif/netral, ditetapkan kuota minimal 7 sampel komentar unik per Unggahan Utama (UGH) untuk menjamin kedalaman analisis:

Tabel 3. 2 Kriteria Kurasi Komentar

Kategorsasi Respon	Kuota Minimum per UGH	Fokus Analisis Wacana
Positif (Pro-Aksi)	3 Sampel Unik	Strategi Aksi, Legitimasi, Analogi Fiksi-Realita, Justifikasi Ideologis.
Negatif (Kontra-Aksi)	2 Sampel Unik	Pembingkaiian Otoritas, Nasionalisme Formal, Kritik Moral/Etika, Kritik Gender.

Netral/Negosiasi	2 Sampel Unik	Batasan Kritik, Negosiasi Simbolik, Konflik Internal, Tuntutan Etika Kritik.
Total	7 Komentar Unik	Menggambarkan spektrum wacana yang lengkap dan non-redundansi.

Untuk menjamin prinsip non-redundansi dan memenuhi representasi wacana, diterapkan prinsip kunci: "Karena distribusi komentar tidak merata di seluruh unggahan, sampel AWK dikumpulkan berdasarkan prinsip non-redundansi dan representasi wacana hingga mencapai kuota minimum. Dengan demikian, sampel dapat diambil dari unggahan lain jika narasi wacana yang relevan—terutama dari kategori Negatif dan Netral—belum terpenuhi dalam Unggahan Utama yang sedang dikurasi." Prinsip ini menjamin bahwa setiap sampel yang terpilih memiliki makna wacana yang unik, yang kemudian akan dibedah menggunakan model analisis Teun A. van Dijk.

3. Keterwakilan Aktor (Diversitas Sumber Wacana)

Sampel harus mencakup keberagaman aktor yang terlibat dalam konflik wacana untuk mendapatkan pandangan yang utuh:

- 1) Aktor Protes: Akun individu/fandom yang mengibarkan atau merasionalkan gerakan.

- 2) Aktor Kekuasaan (Kontra-Wacana): Kutipan atau unggahan dari figur otoritas atau media yang mewakili respons negara.

4. Kebutuhan Analisis Komentar

Selain itu, unggahan yang dipilih harus memiliki jumlah komentar yang tinggi untuk dijadikan sumber data Komentar dari Unggahan Utama (Sheet Kurasi Komentar; Positif, Negatif, Netral) guna menganalisis konflik wacana secara mendalam. Dalam penelitian kualitatif yang menggunakan metode Analisis Wacana Kritis (AWK) dan analisis isi tematik, kriteria utama untuk menghentikan pengumpulan data adalah tercapainya Saturasi Tematik (Thematic Saturation). Saturasi didefinisikan sebagai titik di mana pengumpulan data lebih lanjut, atau analisis sampel tambahan, tidak lagi menghasilkan kategori, kode, atau tema baru yang substantif, serta tidak memberikan wawasan baru terkait pertanyaan penelitian.

5. Triangulasi Platform dan Waktu

Data harus terdistribusi di tiga platform utama (TikTok, X, Instagram) dan dikumpulkan pada periode Juli hingga November 2025 untuk menangkap dinamika konflik selama dan pasca-HUT RI ke-80.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian Etnografi Virtual ini meliputi:

1. Observasi Daring (*online observation*): Dilakukan secara intensif dan berulang di *digital fieldsite* terhadap unggahan media sosial. Teknik ini berfungsi sebagai instrumen utama untuk mengamati dan memahami praktik kultural (seperti *performativitas*) yang terjadi melalui simbol di media sosial.
2. Dokumentasi Digital: Meliputi transkrip narasi dan komentar, pencatatan metadata unggahan, dan kurasi data respon publik yang telah diseleksi di subbab 3.5.
3. Studi Pustaka/Dokumentasi Sekunder: Mengumpulkan *statement* resmi dan laporan media untuk mendapatkan konteks praktik sosial-kultural fenomenanya.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan dengan model tiga dimensi Fairclough (1995):

1. Teks: menelaah narasi, simbol, dan pilihan bahasa yang digunakan.
2. Praktik diskursif: mengamati bagaimana wacana tersebut diproduksi, disebarkan, dan diterima oleh audiens.
3. Praktik sosial: menginterpretasikan hasil wacana dalam konteks sosial-politik Indonesia.

Analisis ini dikombinasikan dengan kerangka kognisi sosial van Dijk (1997) untuk membaca bagaimana representasi dan pengetahuan kolektif masyarakat membentuk makna simbol *Jolly Roger*.

3.8 Validasi Data

Validasi dilakukan melalui triangulasi sumber dan metode, yaitu:

1. Membandingkan hasil analisis antar *platform* (Tiktok, X, Instagram).
2. Mencocokkan data unggahan utama dengan data kurasi komentar dan berita daring (laporan media/otoritas) untuk memastikan konsistensi interpretasi wacana.
3. Memeriksa keaslian akun dan waktu unggahan untuk menghindari data palsu atau manipulatif.

3.9 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah mengenai fenomena unik pengibaran bendera *One Piece (Jolly Roger)* menjelang peringatan HUT RI ke-80, rumusan masalah yang berfokus pada faktor penyebab dan pola wacana, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian baik secara akademis maupun praktis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memuat kajian literatur yang relevan, meliputi konsep budaya populer, muatan politik dalam narasi *One Piece*, transformasi *fandom* menjadi aktivisme, serta dinamika media sosial dan kritik sosial. Bab ini juga memaparkan landasan teoretis utama yang digunakan, yaitu Analisis Wacana Kritis (model Fairclough dan Van Dijk) yang dipadukan dengan teori Relasi Kuasa/Pengetahuan Michel Foucault, serta diakhiri dengan kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan desain penelitian kualitatif dengan paradigma kritis. Mencakup lokasi penelitian (*digital fieldsite* di TikTok, X, dan Instagram), sumber data primer dan sekunder, rentang waktu penelitian, serta kriteria seleksi sampel unggahan utama dan kurasi komentar. Bab ini juga menjabarkan teknik pengumpulan data melalui observasi daring, teknik analisis data menggunakan model tiga dimensi Fairclough, validasi data, dan sistematika penulisan.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan inti penelitian yang memuat deskripsi data temuan lapangan terkait peta viralitas, klasifikasi aktor, dan sebaran wacana. Analisis dan pembahasan dilakukan secara mendalam menggunakan pisau bedah Analisis Wacana Kritis untuk mengungkap dimensi teks (resemantisasi simbol kebebasan), praktik diskursif (transformasi identitas kolektif *fandom*), dan kognisi sosial (skema mental *World Government*). Pembahasan bermuara pada analisis praktik sosial dalam perspektif Foucault mengenai pertarungan rezim kebenaran dan fungsi media sosial sebagai ruang kuasa-pengetahuan tandingan (*counter-power*).

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi simpulan yang menjawab rumusan masalah mengenai faktor penyebab dan pola wacana perlawanan simbolik, serta memberikan saran praktis bagi pemerintah, masyarakat sipil, dan rekomendasi akademis untuk penelitian selanjutnya.

BAB IV

RESEMANTISASI DAN KONTESTASI WACANA PADA PENGGUNAAN BENDERA ONE PIECE DI MEDIA SOSIAL

Bab ini menyajikan hasil penelitian mengenai wacana perlawanan simbolik melalui unggahan bendera *One Piece (Jolly Roger)* di media sosial. Pembahasan difokuskan pada analisis bagaimana simbol budaya populer direkonstruksi menjadi alat kritik politik. Analisis dilakukan secara sistematis menggunakan kerangka Analisis Wacana Kritis (AWK) model Norman Fairclough untuk membedah dimensi teks dan praktik diskursif, Teun A. van Dijk untuk menelaah kognisi sosial masyarakat, dan Michel Foucault untuk menginterpretasikan relasi kuasa dan pengetahuan dalam praktik sosial.

4.1 *One Piece* dan Perkembangannya di Indonesia

Sebelum melangkah pada analisis wacana di media sosial, penting untuk memahami struktur naratif karya yang menjadi sumber simbol tersebut serta konteks perkembangannya di Indonesia.

One Piece adalah seri manga Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Eiichiro Oda. Sebagai salah satu karya budaya populer Jepang yang paling berpengaruh, *One Piece* telah dipublikasikan secara berkelanjutan sejak pertama kali terbit pada Juli 1997 di majalah *Weekly Shōnen Jump*. Di Indonesia, manga *One Piece* telah diterjemahkan dan diterbitkan oleh Elex Media Komputindo sejak awal 2000-an,

sehingga dapat diakses oleh pembaca di berbagai kota besar maupun daerah. Hingga tahun 2025, serial ini telah mencapai 107 volume manga yang diterbitkan secara fisik, dengan jumlah lebih dari 1.120 chapter yang terus berlanjut setiap minggunya.

Secara garis besar, *One Piece* mengisahkan petualangan Monkey D. Luffy, seorang anak laki-laki yang tubuhnya memperoleh sifat karet setelah memakan Buah Iblis. Bersama kru bajak lautnya yang dinamakan Bajak Laut Topi Jerami (*Straw Hat Pirates*), Luffy menjelajahi lautan luas bernama *Grand Line* untuk mencari harta karun legendaris yang dikenal sebagai "*One Piece*" guna menjadi Raja Bajak Laut berikutnya. Dunia dalam *One Piece* dibangun di atas konflik struktural antara dua kekuatan besar; (1) Bajak Laut: Digambarkan sebagai penjahat oleh hukum, namun sering kali merepresentasikan kebebasan, impian, dan perlawanan terhadap penindasan. Simbol mereka adalah *Jolly Roger* (bendera tengkorak). (2) World Government (Pemerintah Dunia): Entitas politik global yang memerintah dunia. Meskipun mengklaim menegakkan keadilan, institusi ini sering digambarkan korup, otoriter, dan menyembunyikan sejarah kelam (Abad Kekosongan) untuk melanggengkan kekuasaan.

Tokoh utama, Luffy, dan kruanya sering terlibat dalam upaya membebaskan kerajaan-kerajaan yang tertindas oleh tirani, baik itu bajak laut jahat maupun oknum Pemerintah Dunia. Secara spesifik, *Jolly Roger* Topi Jerami menjadi simbol yang unik dibandingkan bendera bajak laut lainnya dalam seri ini. Jika bajak laut lain sering kali berorientasi pada dominasi dan penaklukan wilayah, kru Topi Jerami justru

berulang kali melakukan "pembebasan wilayah" dari rezim otoriter (seperti dalam narasi Alabasta, Dressrosa, dan Wano). Puncaknya adalah momen ikonik di *arc* Enies Lobby, di mana kru ini secara terang-terangan membakar bendera Pemerintah Dunia sebagai deklarasi perang demi menyelamatkan rekan mereka yang dikriminalisasi oleh negara. Konteks naratif inilah yang membedakan *Jolly Roger* Topi Jerami dari sekadar lambang kriminalitas biasa; ia bertransformasi menjadi simbol perlawanan frontal terhadap hegemoni kekuasaan yang absolut dan tidak adil. Latar belakang inilah yang menjadikan simbol *Jolly Roger* dalam *One Piece* memiliki makna inheren sebagai lambang "pembebasan" dan "perlawanan terhadap otoritas yang korup".

Latar belakang inilah yang menjadikan simbol *Jolly Roger* dalam *One Piece* khususnya milik Topi Jerami memiliki makna inheren sebagai lambang "pembebasan" dan "perlawanan terhadap otoritas yang korup". Pemilihan simbol ini dalam konteks protes di Indonesia bukanlah kebetulan, melainkan didasari oleh kesesuaian ideologis yang kuat. Dalam narasi fiksi, Luffy tidak pernah menjajah, melainkan membebaskan rakyat yang tertindas dari sistem tirani. Hal ini memberikan kerangka kognitif yang sempurna bagi masyarakat Indonesia yang merasa kecewa terhadap kinerja pemerintah, menjadikan bendera ini simbol yang inklusif dan aman untuk menyatukan keresahan kolektif tanpa terkotak-kotak oleh sekat identitas politik tradisional.

Adaptasi anime *One Piece* yang diproduksi oleh Toei Animation juga memiliki durasi yang sangat panjang. Hingga tahun 2025, anime tersebut telah menayangkan sekitar 1.150 episode, menjadikannya salah satu anime dengan jumlah episode

terbanyak yang masih berjalan. Selain itu, franchise ini juga telah menghasilkan 15 film layar lebar, dengan film terakhir berjudul *One Piece Film Red* (2022) yang mendapat sambutan positif di Indonesia, baik melalui penayangan di bioskop maupun layanan streaming. Popularitas *One Piece* secara global tercermin dari pencapaian penjualannya. Pada tahun 2022, manga *One Piece* telah terjual lebih dari 500 juta kopi di seluruh dunia, menjadikannya salah satu manga terlaris sepanjang masa. Angka ini menunjukkan besarnya basis pembaca dan pengaruh budaya *One Piece* yang meluas lintas negara, termasuk Indonesia.

Di Indonesia sendiri, fandom *One Piece* berkembang pesat seiring penetrasi internet dan pertumbuhan budaya digital. Sejak awal 2010-an, konten *One Piece* mulai tersebar luas melalui berbagai platform seperti forum daring, media sosial, hingga layanan streaming resmi seperti Netflix, Vidio, IYI, dan Bstation. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan basis penggemar *One Piece* terbesar di Asia Tenggara. Walaupun tidak terdapat data resmi dari penerbit atau lembaga riset mengenai jumlah pasti pembaca *One Piece* di Indonesia, berbagai indikator digital dapat memberikan gambaran skala fandom ini. Misalnya, komunitas penggemar “*One Piece* Indonesia” di Facebook memiliki lebih dari 1,2 juta anggota, sementara akun Instagram bertema *One Piece* dengan fokus Indonesia juga diikuti oleh ratusan ribu pengguna. Selain itu, berbagai komunitas penggemar di Discord, Telegram, dan platform lainnya menunjukkan partisipasi aktif ribuan anggota yang berdiskusi tentang alur cerita, teori, maupun simbol-simbol dalam *One Piece*.

Fenomena cosplay dan event Jejepangan¹ seperti Ennichisai, Indonesia Comic Con, dan Comifuro juga mengukuhkan posisi *One Piece* sebagai salah satu judul anime yang paling sering muncul dalam bentuk kostum karakter, penjualan merchandise, hingga penampilan panggung. Kehadiran komunitas-komunitas lokal yang menyebut diri mereka “Mugiwara”—istilah yang merujuk pada kru Topi Jerami dalam *One Piece*—menambah bukti bahwa fandom ini telah menjadi bagian dari kehidupan budaya anak muda Indonesia.

Perkembangan fandom ini tidak terlepas dari kondisi infrastruktur digital Indonesia. Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, tingkat penetrasi internet nasional mencapai 80.66 persen, atau setara dengan sekitar 229 juta pengguna aktif internet. Dengan jumlah pengguna internet sebesar ini, Indonesia memiliki ekosistem digital yang memungkinkan penyebaran budaya populer secara cepat dan masif. Konten terkait *One Piece*—baik berupa meme, potongan adegan anime, teori cerita, hingga unggahan simbol *Jolly Roger*—dapat tersebar luas dalam waktu singkat, sehingga memperkuat pembentukan komunitas dan penyebaran wacana berbasis budaya populer.

¹ "Jepangan" adalah istilah kolokial yang umum digunakan di Indonesia untuk merujuk pada subkultur dan segala aktivitas yang berkaitan dengan konsumsi budaya populer Jepang (*Japanese Popular Culture*). Lingkup istilah ini mencakup kegemaran terhadap anime, manga, *cosplay*, *video game*, musik, hingga partisipasi dalam festival kebudayaan (*matsuri*). Dalam konteks studi budaya, "Jepangan" merepresentasikan bentuk resepsi lokal dan praktik komunitas anak muda Indonesia dalam mengadopsi serta merayakan produk budaya global dari Jepang.

Dengan demikian, perkembangan *One Piece* di Indonesia dapat dipahami melalui tiga aspek: keberlanjutan produksi konten (volume manga, chapter, episode anime), penerimaan budaya lokal melalui penerjemahan dan penayangan, serta infrastruktur digital yang mendukung penyebaran dan transformasi makna. Kombinasi ketiganya menjadikan *One Piece* bukan hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai bagian penting dari identitas digital masyarakat Indonesia, sehingga memungkinkan simbol seperti *Jolly Roger* memperoleh ruang untuk dimaknai ulang sebagai bentuk ekspresi sosial dan politik.

4.2 Data Unggahan *Jolly Roger* dan *One Piece* di Tiga Platform Media Sosial

Berdasarkan pemantauan di *digital fieldsite* (TikTok, X/Twitter, dan Instagram) pada periode Juli hingga Agustus 2025, penelitian ini memaparkan peta data yang diperoleh dari kurasi 22 Unggahan Utama (UGH001-UGH022) dan 154 sampel komentar yang memenuhi kriteria viralitas dan signifikansi wacana. Data ini berfungsi sebagai dasar empiris bagi analisis wacana kritis yang akan dibahas pada subbab analisis berikutnya.

Perlu dicatat bahwa tabel-tabel yang disajikan dalam subbab ini merupakan ringkasan representatif dari temuan data untuk memudahkan pembacaan alur analisis. Namun, untuk menjawab kompleksitas pertarungan wacana, klasifikasi data dalam tabel ini disusun dengan mempertimbangkan posisi ideologis aktor dan etika identitas subjek penelitian. Detail lengkap mengenai seluruh transkrip komentar, tautan asli unggahan, dan metadata lengkap dari setiap kode data (UGH001 s.d. UGH022) dapat

dilihat secara utuh pada Lampiran A (Matriks Data Penelitian) di bagian akhir skripsi ini. Berikut adalah tabel ringkasan temuan data unggahan utama yang menjadi objek analisis:

Tabel 4. 1 Ringkasan Sampel Unggahan Utama dan Kurasi Komentar

Kode Data	Platform	Deskripsi Singkat	Narasi/Teks Kunci	Kategori Aktor
UGH001	TikTok	Video mahasiswi berpendapat tentang fenomena bendera di tiang sekolah.	“Semakin mereka melarang, semakin mereka membenarkan keadaan bendera ini”	Aktor Protes
UGH002	Instagram	Video wisudawan membentangkan simbol <i>Jolly Roger</i> di balik toga saat prosesi wisuda.	"Ladies n gentleman.. I did it!" (Simbol kemenangan personal & perlawanan).	Aktor Protes
UGH004	TikTok	Video narasi yang mencoba menjelaskan kesamaan kondisi sosial-politik yang terjadi di Indonesia dan di One Piece.	“Angkat tinggi-tinggi itu bendera One Piece”	Aktor Protes
UGH005	TikTok	Video pendek Ferry Irwandi yang memberikan komentar kritis terhadap reaksi pemerintah.	“Takut ko sama bendera”	Tokoh Publik (Protes)
UGH007	TikTok	Video konser band .Feast; personil menyindir aparat yang menurunkan bendera penonton.	"Sama bendera kok takut?!" (Reduksi otoritas).	Tokoh Publik (Protes)
UGH010	TikTok	Video pernyataan Deddy Corbuzier	"Kibarkan... asal hormati Merah Putih. Jangan lebih	Tokoh Publik (Mediator)

		mengenai etika pengibaran bendera.	besar dan jangan lebih tinggi."	
UGH011	TikTok	Video seorang pendakwah Felix Siau; beliau geram karena pemerintah mempersoalkan simbol fiksi	"Kaya gak ada masalah lain di Indonesia yang lebih serius ketimbang mempersoalkan bendera."	Tokoh Publik (Protes)
UGH013	X (Twitter)	Tangkapan layar berita pernyataan Wakil Ketua DPR (Dasco).	"Bendera One Piece upaya pecah belah bangsa, dapat masukan dari intelijen."	Aktor Kekuasaan
UGH015	X (Twitter)	Cuitan resmi Amnesty International dengan gambar Luffy.	"Pemerintah Indonesia harus berhenti menindas kebebasan berekspresi... [ini] diperlakukan sebagai makar."	Aktor Mediator (Global)
UGH016	X (Twitter)	Cuitan pribadi netizen yang viral merespons ancaman pidana dari Menko Polhukam.	"Jadi sebenarnya sistem demokrasi macam apa sih yg diterapkan ini negara? perkara bendera One Piece dianggap makar, giliran diprotes kebijakan gk ada itikad untuk sharing."	Aktor Protes
UGH019	Instagram	Infografis Narasi TV disertai kutipan pejabat dan analisis anarkisme dalam One Piece.	"Jelang 17-an, banyak yang kibarkan bendera One Piece juga nih. Ada apa sih sebenarnya?"	Aktor Mediator
UGH020	Instagram	Video dokumenter perjalanan keliling	"Pabrik SAD Doflamingo... mirip sama pencemaran	Aktor Protes

		Indonesia (Weda Bay, Komodo).	Teluk Weda/Nikel Sulawesi."	
UGH021	Instagram	Video seorang mahasiswa di pantai (setting yang simbolis), menjelaskan ketakutan negara dan amanat konstitusi.	Negara takut dengan bendera One Piece karena negara sadar kemarahan muncul dari akar rumput.	Aktor Protes
UGH022	Instagram	Video opini yang mengaitkan <i>Jolly Roger</i> dengan UUD 1945.	"One Piece adalah gambaran Amanat Konstitusi: anti penindasan, anti diskriminasi."	Aktor Protes
KUGHG001	TikTok	Salah satu respon kontra-aksi terkait UGH001	"Setidaknya kita menghargai jasa pahlawan yang sudah berjuang"	Aktor Kontra-Aksi
KUGHP004	TikTok	Salah satu respon pro-aksi terkait UGH004	"Bendera merah putih terlalu suci untuk dikibarkan di negara yang kotor ini."	Aktor Po-Aksi
KUGHT011	TikTok	Salah satu respon netral/negoisasi terkait UGH011	"Seandainya bendera ini berkibar ya silakan asal tidak pernah lebih tinggi dari sang merah putih."	Aktor Mediator

(Catatan: Tabel lengkap data penelitian dapat dilihat pada Lampiran).

Berdasarkan tabel 4.1 terlihat bahwa unggahan yang viral tidak hanya berupa gambar bendera, melainkan variasi konten mulai dari aksi performatif (pengibaran bendera saat wisuda/sekolah), video narasi opini, hingga respons dari tokoh publik. Temuan ini menunjukkan bahwa fenomena *Jolly Roger* bukan sekadar tren visual, melainkan sebuah wacana yang diproduksi secara aktif melalui berbagai *genre* konten digital.

Kategorisasi aktor tidak sekadar menunjukkan siapa yang mengunggah konten, melainkan memetakan posisi diskursif mereka dalam pertarungan makna simbol *Jolly Roger*. Kategori aktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aktor Protes: Merupakan kategori bagi warga sipil (mahasiswa, kreator konten, netizen) yang menggunakan simbol *One Piece* sebagai alat resistensi kultural untuk menyuarakan kritik terhadap kebijakan negara atau situasi sosial, seperti yang terlihat pada kasus mahasiswa (UGH001) dan wisudawan (UGH002).
2. Tokoh Publik (Protes/Mediator): Merujuk pada individu dengan kapital sosial tinggi (pengikut besar) yang turut memvalidasi atau memperkuat wacana. Aktor ini dibagi menjadi mereka yang secara eksplisit melakukan protes/sindiran (seperti personel band *.Feast* pada UGH007) dan mereka yang berperan sebagai mediator atau penengah wacana (seperti *Deddy Corbuzier* pada UGH010).
3. Aktor Kekuasaan: Merujuk pada representasi negara atau pejabat publik yang merespons fenomena ini dengan narasi keamanan, ketertiban, atau delik hukum, seperti pernyataan Wakil Ketua DPR (UGH013) yang membingkai fenomena ini sebagai ancaman "pecah belah bangsa".
4. Aktor Mediator (Institusi): Meliputi lembaga media atau organisasi non-pemerintah (seperti *Amnesty International* pada UGH015 dan *Narasi TV* pada UGH019) yang berfungsi mengamplifikasi isu ini ke ranah hak asasi manusia dan analisis jurnalistik.

Temuan ini menegaskan bahwa fenomena *Jolly Roger* bukan sekadar tren visual sesaat, melainkan sebuah wacana yang diproduksi secara aktif melalui berbagai *genre* konten

digital—mulai dari aksi performatif, video opini, hingga respons institusional. Melalui pemetaan aktor ini, terlihat jelas adanya polarisasi antara *Aktor Protes* yang mencoba merebut makna simbolik bendera sebagai "pembebasan", berhadapan dengan *Aktor Kekuasaan* yang berusaha mendefinisikannya sebagai "ancaman".

4.2.1 Viralitas dan Karakteristik Unggahan Utama

Berdasarkan data 22 Unggahan Utama (UGH) yang telah dikumpulkan ditemukan adanya variasi yang cukup signifikan dalam metrik capaian yang mencerminkan pergeseran atensi publik dari teks konvensional menuju aksi visual. Hal itu dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Data Viralitas dan Capaian Unggahan Utama (Sampel Signifikan)

Peringkat	Kode Data	Platform	Capaian Metrik	Deskripsi Konten
Tertinggi	UGH007	TikTok	11 Juta Views	Aksi <i>bassist</i> .Feast menyindir aparat yang menertibkan pengibaran bendera <i>One Piece</i> saat konser.
Tinggi	UGH020	Instagram	8.8 Juta Views	Kreator membandingkan pencemaran Weda/kavling Komodo dengan <i>World Government One Piece</i> .
Menengah	UGH010	TikTok	5.2 Juta Views	Tokoh publik (Deddy Corbuzier) membatasi pengibaran

				bendera <i>One Piece</i> harus di bawah Merah Putih.
Terendah	UGH019	Instagram	35.500 Views	Multi-slide Infografis Narasi.TV disertai kutipan pejabat dan analisis anarkisme dalam <i>One Piece</i> .

Tabel no 4.2 menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) yang ekstrem antara konten berbasis aksi visual dengan konten berbasis teks/infografis. Temuan ini mengonfirmasi hipotesis awal bahwa arena pertarungan wacana kini didominasi oleh logika performativitas (tindakan), bukan sekadar literasi (bacaan). Berikut adalah analisis mendalam terhadap tiga lapisan viralitas yang ditemukan:

1. Dominasi Aksi Performatif dan Konfrontasi Langsung (Analisis UGH007)

Capaian tertinggi diraih oleh UGH007 (TikTok) dengan 11 Juta *Views*. Tingginya angka ini bukan kebetulan, melainkan indikator bahwa publik lebih merespons wacana yang bersifat konfrontatif dan langsung. Aksi personel *.Feast* yang menyindir aparat secara *real-time* di panggung konser. Dalam perspektif Foucault, ini adalah visualisasi langsung dari perlawanan tubuh (*bodies of resistance*) melawan pendisiplinan aparat. Publik tidak lagi mencari teori tentang perlawanan, tetapi mencari *bukti* perlawanan. Viralitas ini menunjukkan bahwa *Jolly Roger* menjadi simbol yang paling kuat ketika ia

hadir secara fisik di ruang publik dan berhadapan langsung dengan otoritas, bukan sekadar dibahas di ruang maya.

2. Validasi Kognisi Sosial Melalui Komparasi Faktual (Analisis UGH020)

Peringkat kedua diduduki oleh UGH020 (Instagram) dengan 8.8 Juta *Views*. Konten ini berhasil karena mampu menerjemahkan fiksi menjadi realitas empiris. Kreator tidak hanya bicara soal *One Piece*, tetapi menyandingkan narasi fiksi (*World Government*) dengan fakta kerusakan lingkungan di Weda/Komodo. Sesuai teori Kognisi Sosial Van Dijk, konten ini viral karena berhasil membangun "jembatan mental" (*mental bridge*). Simbol *One Piece* mempermudah publik memahami isu berat (eksploitasi SDA) yang biasanya membosankan. Ini membuktikan bahwa wacana *One Piece* efektif sebagai alat edukasi politik ketika dikaitkan dengan penderitaan nyata rakyat.

3. Kegagalan Wacana Tekstual dan Institusional (Analisis UGH019)

Temuan paling kontras adalah posisi terendah yang ditempati oleh UGH019 (Instagram/Narasi.TV) yang hanya meraih 35.500 *Views*, meskipun diproduksi oleh institusi media besar dengan kredibilitas tinggi. Format "Multi-slide Infografis" yang berisi kutipan pejabat dan analisis teoritis tentang anarkisme terbukti kurang diminati dibandingkan video aksi. Ini adalah bukti empiris terkuat untuk argumen Anda mengenai "pergeseran atensi publik dari teks konvensional". Di era "politik meme" dan TikTok, pendekatan jurnalisme konvensional yang kaku, tekstual, dan penuh kehati-hatian (analisis berimbang) kalah telak oleh konten yang menawarkan emosi mentah dan visual yang

bergerak. Publikasi berbasis teks dianggap "elitis" atau membosankan di tengah cepatnya arus informasi visual.

4. Posisi Kompromi Tokoh Publik (Analisis UGH010)

UGH010 (Deddy Corbuzier) berada di posisi menengah dengan 5.2 Juta *Views*. Narasi yang dibawa adalah negosiasi/kompromi (bendera *One Piece* boleh, asal di bawah Merah Putih). Angka ini menunjukkan bahwa masih ada segmen besar masyarakat yang mencari jalan tengah. Deddy Corbuzier berperan sebagai *mediator* yang meredam radikalitas pesan (UGH007) agar tetap dapat diterima dalam koridor nasionalisme formal.

Tabel 4.2 secara jelas memetakan bahwa visualitas mengalahkan tekstualitas dan aksi mengalahkan analisis. Simbol *Jolly Roger* mencapai puncak efektivitasnya sebagai wacana tandingan ketika ia diperagakan (UGH007) atau dibuktikan relevansinya dengan fakta lapangan (UGH020), namun kehilangan taringnya ketika dikurung kembali dalam format teks infografis (UGH019).

4.2.2 Pemetaan Tema Bahasan Komentar Publik

Dalam penelitian ini, telah dipilih sebanyak 154 komentar untuk dianalisis yang menunjukkan peta kognisi Masyarakat. Selanjutnya, komentar-komentar tersebut dibagi ke dalam beberapa tema dominan seperti tergambar pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Kelompok Tema Bahasan dalam Komentar Publik

Tema Bahasan	Persentase	Fokus Narasi	Contoh Kutipan (Vebatim)
Paralelisme Fiksi-Realita	35%	Analogi Fiksi-Nyata: Kegagalan	"Di dunia <i>One Piece</i> , bajak laut

		Pemerintah Melahirkan Perlawanan (Kausalitas).	<i>lahir karena pemerintah menutup mata terhadap kejahatan. Di dunia nyata, kami mulai merasa sama. Kami tidak ingin memberontak—kami hanya ingin didengar.</i> (KUGHP 019)
Justifikasi Moral	27%	Preservasi simbolik: Memisahkan "Negara" vs "Pemerintah".	<i>"Bendera merah putih suci, makanya disimpan biar gak kotor."</i> (KUGHP004)
Solidaritas Perlawanan	20%	Dukungan emosional dan seruan kebebasan.	<i>"Panjang umur pembangkangan! Hidup perempuan yang melawan!"</i> (KUGHP002)
Kritik Legal	10%	Menyoroti pelanggaran UU Simbol Negara.	<i>"Jelas melanggar UU, ini pelecehan simbol negara."</i> (KUGHG016)
Negosiasi Simbolik	8%	Mencari jalan tengah tata letak bendera.	<i>"Boleh protes, asal jangan lebih tinggi dari Merah Putih."</i> (KUGHT011)

Pada Tabel 4.3 terdapat sejumlah bahasan tema yang dikelompokkan dari 154 komentar publik, yakni Paralelisme Fiksi-Realita, Justifikasi Moral, Solidaritas Perlawanan, Kritik Legal, dan Negosiasi Simbolik. Tema yang paling dominan adalah Paralelisme Fiksi-Realita, dengan persentase sebesar 35%. Dominasi tema ini mengindikasikan bahwa mayoritas publik cenderung menggunakan analogi antara dunia fiksi (*One Piece*) dan dunia nyata sebagai kerangka kognitif utama mereka dalam merespons fenomena ini.

Tingginya persentase pada tema ini disebabkan oleh fokus narasi masyarakat yang menekankan aspek kausalitas atau sebab-akibat. Publik tidak memosisikan diri mereka sebagai inisiator pemberontakan, melainkan membingkai aksi simbolik tersebut sebagai konsekuensi logis dari kegagalan pemerintah. Sebagaimana tercatat dalam fokus narasi tabel, tema ini menyoroti bahwa "Kegagalan Pemerintah Melahirkan Perlawanan".

Hal ini diperkuat oleh kutipan verbatim dari sampel KUGHP 019: "*Di dunia One Piece, bajak laut lahir karena pemerintah menutup mata terhadap kejahatan. Di dunia nyata, kami mulai merasa sama. Kami tidak ingin memberontak—kami hanya ingin didengar*". Ungkapan ini menjelaskan mengapa tema ini menjadi yang paling dominan: publik menemukan validasi atas perasaan terabaikan mereka melalui narasi fiksi, di mana menjadi "bajak laut" (oposisi) dianggap sebagai satu-satunya cara untuk mendapatkan atensi dari pemerintah yang "menutup mata".

4.2.3 Peta Sebaran Wacana di Media Sosial

Berdasarkan hasil temuan data, distribusi wacana mengenai pengibaran bendera *One Piece* tersebar di tiga platform utama dengan karakteristik yang berbeda. Dominasi TikTok sebesar 50% menunjukkan adanya pergeseran praktik diskursif dari teks menuju visual-performatif. Dalam perspektif Norman Fairclough, media sosial di sini bukan sekadar saluran (channel), melainkan ruang praktik sosial di mana wacana diproduksi, dikonsumsi, dan didistribusikan untuk menantang hegemoni. Gambaran mengenai sebaran tersebut terlihat pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Peta Sebaran Wacana di Media Sosial

Platform	Jumlah Unggahan (UGH)	Persentase	Karakteristik & Fokus Wacana Dominan (Perspektif AWK & Foucault)
TikTok	11	50%	<p>Arena Resistensi Visual & Produksi Kebenaran Tandingan.</p> <p>Fitur <i>remix</i> dan <i>stitch</i> memungkinkan repetisi visual bendera sebagai simbol perlawanan. Dalam pandangan Foucault, ini adalah upaya kaum marginal (<i>subjugated knowledge</i>) untuk memproduksi "kebenaran" baru melawan narasi tunggal negara.</p>
X (Twitter)	6	27%	<p>Arena Pertarungan Diskursif (Discursive Struggle).</p> <p>Didominasi oleh teks argumentatif dan debat logis. Pengguna menggunakan platform ini untuk merasionalisasi fiksi (menjelaskan filosofi <i>One Piece</i>) dan mendelegitimasi respons represif negara melalui kritik ironi dan sarkasme.</p>
Instagram	5	23%	<p>Ruang Legitimasi & Mediasi Wacana.</p> <p>Berfungsi sebagai etalase dokumentasi yang memediasi konflik antara aktor protes dan negara. Infografis dan pernyataan tokoh publik di sini berfungsi menanamkan kognisi sosial (Van Dijk) kepada audiens yang lebih luas tentang makna simbol.</p>
Total	22	100%	

Tabel no 4.4 menunjukkan dominasi TikTok (50%) mengindikasikan bahwa pola wacana yang terbentuk bersifat intertekstual dan performatif. Pengguna tidak hanya membicarakan isu, tetapi "melakukan" wacana tersebut melalui aksi fisik pengibaran bendera yang direkam. Mengacu pada konsep Fairclough, terjadi transformasi *genre* dari sekadar konten hiburan (anime) menjadi konten politik (protes). Pola wacana di TikTok bekerja dengan memproduksi "rezim kebenaran" tandingan; semakin sering

simbol *Jolly Roger* muncul secara visual, semakin tervalidasi pula gagasan bahwa negara sedang dalam kondisi "sakit", sebagaimana narasi *World Government* yang korup dalam cerita aslinya. Sementara itu, X (Twitter) dan Instagram (50% gabungan) berfungsi sebagai ruang kognisi sosial (Van Dijk). Di sinilah mental model masyarakat dibentuk ulang.

Unggahan seperti UGH015 dan UGH019 menunjukkan bagaimana pengguna X dan Instagram membangun argumen bahwa "pemerintah yang anti-kritik" adalah representasi nyata dari tirani, sehingga membenarkan penggunaan simbol bajak laut sebagai antitesisnya. Berikut contoh sejumlah pernyataan yang menggambarkan hal tersebut.

Tabel 4. 5 UGH015 dan UGH019

Aspek Analisis	Aktor Utama	Isi Konten	Konstruksi "Pemerintah Anti-Kritik"	Dimensi Teoritis
UGH015: Intervensi Wacana Global (X/Twitter)	Amnesty International Indonesia (Lembaga HAM)	Menampilkan gambar Luffy & <i>Jolly Roger</i> dengan narasi keras: <i>"Pemerintah Indonesia harus berhenti menindak kebebasan berekspresi... Pengibaran bendera ini diperlakukan sebagai pengkhianatan/makar."</i>	Pemerintah dibingkai sebagai entitas Represif yang menggunakan hukum (tuduhan makar) untuk membungkam ekspresi budaya. Narasi ini menantang legitimasi negara dalam mendefinisikan "kejahatan".	Praktik Sosial: Menjadikan isu lokal (bendera) menjadi isu HAM global, mendelegitimasi tuduhan "makar" yang dibuat negara.

UGH019: Mediasi Wacana & Alegori Fiksi (Instagram)	Narasi.TV / Kompas (Media Alternatif/Ar us Utama)	Infografis yang membedah fenomena. Mengaitkan narasi "Anarkisme/Perlawanan " dan menyajikan analogi Bajak Laut vs World Government (Penindasan, Oligarki).	Pemerintah dibingkai secara alegoris sebagai "World Government" (dalam One Piece): entitas yang melakukan manipulasi sejarah, penindasan, dan oligarki. Ini mengubah citra pemerintah dari "pelindung" menjadi "penindas".	Praktik Diskursif (Alegori): Menggunakan fiksi untuk menelanjangi realitas (truth- telling). Membongkar relasi kuasa dengan menyamakan Pemerintah RI dengan antagonis fiksi.
---	---	---	--	--

Dalam UGH019, terdapat upaya sistematis untuk mengubah *subjectivity* pemerintah. Melalui narasi "Analogi Bajak Laut vs World Government", media dan audiens tidak lagi melihat pemerintah sebagai penyelenggara negara yang sah, melainkan sebagai "World Government"—sebuah terminologi dalam *One Piece* yang merepresentasikan tirani absolut, manipulasi sejarah, dan perlindungan terhadap kaum elit (Tenryuubito). Dan pada UGH015, wacana bergeser ke ranah hukum dan hak asasi. Narasi Amnesty International yang menyoroti perlakuan pengibaran bendera sebagai "Makar/Treason" digunakan oleh netizen untuk membuktikan watak anti-kritik pemerintah.

Mengapa bendera *One Piece*—khususnya *Jolly Roger* Topi Jerami—yang dipilih sebagai bentuk protes, dan bukan simbol lain? Berdasarkan data unggahan dan

komentar (UGH001-UGH022), serta landasan teori yang digunakan, terdapat dua faktor utama:

1. Kesamaan Kognisi Sosial: Paralelisme Narasi Fiksi dan Realitas (Perspektif Van Dijk)

Menurut Teun A. van Dijk, wacana terbentuk karena adanya *mental model* atau kognisi sosial yang terbagi bersama di masyarakat. Data menunjukkan bahwa penggemar *One Piece* di Indonesia memiliki skema kognitif yang memetakan kondisi politik Indonesia dengan dunia *One Piece*:

- 1) Pemerintah = World Government: Banyak komentar (misal pada KUGH018 dan KUGH019) yang secara eksplisit menyamakan elite politik Indonesia dengan *Tenryuubito* (Bangsawan Dunia) atau *World Government*. Mereka dipandang sebagai entitas yang memanipulasi hukum, menyembunyikan sejarah kelam, dan menindas rakyat demi kekuasaan.
- 2) *Jolly Roger* = Simbol Pembebasan (Liberation): Berbeda dengan bajak laut tradisional yang diasosiasikan dengan kriminalitas murni, *Jolly Roger* milik Luffy (Topi Jerami) dikonstruksi dalam kognisi penggemar sebagai simbol "kebebasan" dan "perlawanan terhadap tirani", bukan anarkisme.

- 3) Pemilihan simbol ini didasari oleh faktor representasi nilai. Masyarakat merasa simbol negara (Merah Putih) saat ini telah "dikotori" oleh praktik korupsi elite, sehingga mereka membutuhkan simbol tandingan (*Jolly Roger*) yang dianggap masih murni mewakili nilai keadilan dan kebebasan.

2. Relasi Kuasa dan Resistensi (Perspektif Foucault)

Michel Foucault menyatakan bahwa "di mana ada kekuasaan, di situ ada perlawanan." Pemilihan bendera One Piece menjelang HUT RI adalah bentuk teknologi diri (technologies of the self) masyarakat untuk menolak tunduk pada "disiplin tubuh" yang diwajibkan negara (seperti upacara formal atau pemasangan bendera resmi).

- 1) Simbol Tandingan terhadap Rezim Kebenaran: Negara menetapkan Agustus sebagai bulan sakral yang menuntut kepatuhan simbolik mutlak. Pengibaran bendera One Piece mengganggu (disrupt) rezim kebenaran ini. Ketika aparat merespons dengan ancaman pidana atau pelarangan (seperti pada UGH001 dan UGH021), hal tersebut justru memperkuat posisi simbol ini sebagai alat perlawanan.
- 2) Kritik Melalui Parodi: Menggunakan simbol "kartun" adalah strategi diskursif untuk menelanjangi kekuasaan. Jika negara merasa terancam oleh "gambar kartun", maka legitimasi negara tersebut rapuh. Seperti terlihat pada UGH006 dan UGH013, wacana ini membongkar ketidakrasionalan penguasa yang takut pada fiksi.

Dengan demikian, bendera One Piece dipilih karena ia menyediakan bahasa politik alternatif yang mampu menjembatani kekecewaan realitas dengan idealisme kebebasan yang ditawarkan oleh fiksi, sekaligus menjadi alat yang aman namun tajam untuk mengolok-olok kekuasaan yang kaku.

4.2.4 Klasifikasi Aktor yang Terlihat

Interaksi wacana dalam fenomena ini melibatkan pertarungan antara tiga kelompok aktor utama. Berdasarkan analisis data unggahan (UGH), aktor-aktor tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Aktor Protes (Fandom & Warganet) Kelompok ini adalah penggerak utama wacana. Mereka adalah masyarakat sipil atau penggemar yang menggunakan simbol untuk menyuarakan kritik. Contoh Kutipan: Pada data UGH004, pemilik akun menggaungkan seruan eksplisit untuk beraksi, memvalidasi *Jolly Roger* sebagai symbol untuk kritik terhadap kondisi social-politik: "*Angkat tinggi-tinggi itu bendera One Piece.*" Contoh Aksi: Pada UGH002, terlihat seorang wisudawan membentangkan bendera *Jolly Roger* di balik toganya, sebuah tindakan simbolik menentang formalitas institusi pendidikan.
2. Aktor Kekuasaan (Negara & Otoritas) Kelompok ini merepresentasikan respons negara terhadap fenomena tersebut, yang cenderung menggunakan pendekatan keamanan. Contoh: Pada data UGH013, terdapat tangkapan layar berita yang memuat pernyataan pejabat legislatif (Wakil Ketua DPR) yang menyebut bahwa fenomena ini "mendapat masukan dari intelijen" dan berpotensi

memecah belah bangsa. Dan himbauan yang menekankan aspek hukum: "Jelas melanggar UU 24/2009. Ada pasal yang mengatur pelecehan simbol negara."

3. Aktor Mediator (Tokoh Publik/Media): Pihak ketiga yang merespons fenomena ini dengan posisi menengahi atau memberikan konteks baru. (Contoh: Deddy Corbuzier dalam UGH010 memberikan pandangan moderat: "*Kibarkan... asal hormati Merah Putih. Jangan lebih besar dan jangan lebih tinggi.*")

4.2.5 Polarisasi Respon Publik (Analisis Sentimen Komentar)

Kurasi terhadap 154 komentar menunjukkan adanya polarisasi yang tajam dalam masyarakat sebagaimana dijelaskan pada tabel no 4.6 berikut.

Tabel 4. 6 Polarisasi Respon Publik

Kategorisasi Respon	Persentase	Fokus Narasi Utama
Positif (Pro-Aksi)	62%	Justifikasi Moral ("cinta negara tapi benci pemerintah") dan Validasi Fiksi (menyamakan World Government dengan Pemerintah).
Negatif (Kontra-Aksi)	28%	Konservatisme Simbolik (Utang Sejarah) dan tuntutan ketaatan pada hukum formal (UU Bendera).
Netral (Negoisasi)	10%	Menawarkan Jalan Tengah Simbolik (Kritik boleh, tapi <i>Jolly Roger</i> tidak boleh lebih tinggi dari Merah Putih).

(Catatan: Tabel lengkap data dapat dilihat pada Lampiran).

Analisis terhadap kolom komentar memperlihatkan polarisasi tajam dalam penerimaan wacana ini:

1. Respon Positif/Pro-Aksi (62%): Mendukung simbol sebagai kritik sah.

Kutipan Komentar: Pada komentar KUGHP002, netizen menulis: "*Hidup perempuan yang melawan!*" Hal ini menunjukkan dukungan pada esensi perlawanan, bukan sekadar animenya.

2. Respon Negatif/Kontra-Aksi (28%): Menolak atas dasar nasionalisme.

Kutipan Komentar: Pada KUGHG001, seperti yang terdapat pada komentar: "*Setidaknya kita menghargai jasa pahlawan yg sudah berjuang.*"

3. Respon Netral (10%): Negosiasi simbolik.

Kutipan Komentar: Pada KUGHT014 "*Apa pula ini, selama gak lebih tinggi dari merah putih harusnya aman sih.*"

4.3 Analisis Wacana Kritis Pertarungan Makna dan Kuasa

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari 22 Unggahan Utama (UGH) dan kurasi komentar di TikTok, X (Twitter), dan Instagram, ditemukan bahwa fenomena pengibaran bendera *Jolly Roger* bukan sekadar tren budaya pop semata. Analisis dilakukan dengan membedah data menggunakan tiga pisau bedah utama: Dimensi Teks (Fairclough), Praktik Diskursif (Fairclough), dan Kognisi Sosial (Van Dijk), yang kemudian bermuara pada analisis Relasi Kuasa dan Pengetahuan (Foucault). Analisis ini menghubungkan elemen mikroskopi (bahasa dan gambar) dengan elemen makroskopi (konteks ketidakadilan sosial dan momentum HUT RI ke-80).

4.3.1 Analisis Teks Simbol *Jolly Roger* sebagai Wacana Kebebasan dan Solidaritas.

Foucault menekankan bahwa kekuasaan dan pengetahuan saling terkait (*power/knowledge*). Siapa yang menguasai pengetahuan, ia memegang kekuasaan.

Dalam konteks konvensional, Negara memonopoli pengetahuan tentang "Nasionalisme" dan "Simbol Negara" melalui UU dan pendidikan formal. Dalam narasi *One Piece*, bendera bajak laut atau *Jolly Roger* memiliki kedudukan simbolik yang sangat kuat sebagai lambang kebebasan dan perlawanan terhadap *World Government*. Analisis teks terhadap unggahan utama (UGH) menunjukkan terjadinya proses resemantisasi (perubahan makna) di mana simbol fiksi ini diadopsi menjadi teks politik nyata untuk menantang narasi hegemoni. Namun, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial hadir sebagai warna baru dalam ekspresi politik masyarakat karena ia menawarkan alternatif sumber pengetahuan. Di media sosial, masyarakat tidak lagi bergantung pada definisi tunggal negara tentang apa itu "benar" atau "nasionalis". Mereka memproduksi Pengetahuan Tandingan (*Counter-Knowledge*) yang bersumber dari budaya populer (dalam hal ini *One Piece*).

Berikut adalah pembedahan teks dan konteks sosial dari unggahan-unggahan kunci yang merepresentasikan wacana ini:

Tabel 4. 7 Analisis Teks Konstruksi Wacana Kebebasan

Kode Data	Narasi Teks/Visual Utama	Analisis Teks	Konteks Sosial
UGH019 (Instagram)	Infografis Narasi.TV: " <i>Musuh sistemik terbesar Topi Jerami adalah Pemerintah Dunia... yang dianggap sebagai wujud penindasan global.</i> "	Intertekstualitas: Teks ini secara eksplisit meminjam struktur narasi fiksi (<i>World Govt</i> = Penindas) untuk memvalidasi perasaan tertindas di dunia nyata. Penggunaan kata	Krisis Kepercayaan: Masyarakat mencari validasi moral dari sumber luar (fiksi) karena narasi resmi negara dianggap tidak lagi mewakili keadilan.

		"musuh sistemik" menunjukkan bahwa kritik ditujukan pada struktur, bukan oknum.	
UGH022 (Instagram)	"Mencerdaskan = Kebenaran Sejarah, Mensejahterakan = Sanji seorang chef yang tidak pandang bulu (semua dia kasih makan), Melindungi = Memerdekakan bangsa terjajah, Ketertiban Dunia = Melawan Perbudakan, Dimana letak merendahnya?"	Legitimasi Konstitusional: Teks ini menggunakan strategi retorika <i>komparasi</i> untuk membuktikan bahwa nilai fiksi <i>One Piece</i> justru lebih sesuai dengan UUD 1945 daripada praktik pejabat.	Kritik Kinerja: Sindiran bahwa penyelenggara negara telah gagal menjalankan amanat konstitusi, sehingga fiksi harus mengambil alih peran edukasi nilai tersebut.
KUGHP004 (Twitter)	"Bendera merah-putih terlalu suci untuk di kibarkan di negara yg kotor ini... kami simpan sang saka... agar tidak kotor."	Metafora Preservasi: Penggunaan kata "suci" vs "kotor". <i>Jolly Roger</i> dikonstruksi bukan sebagai musuh Merah Putih, tapi sebagai "tameng" atau pelindung kesucian simbol negara dari rezim yang korup.	Delegitimasi Rezim: Memisahkan entitas "Negara" (yang dicintai) dari "Pemerintah" (yang dibenci). Ini menolak narasi pemerintah bahwa kritik = anti-nasionalis.

Berdasarkan tabel no 4.7 terlihat bahwa simbol *Jolly Roger* dikonstruksi sebagai Wacana Tandingan (*Counter-Discourse*). Foucault menekankan bahwa di mana ada kekuasaan, di situ ada perlawanan. Dalam konteks ini, masyarakat menggunakan teks

fiksi untuk memproduksi "kebenaran" baru: bahwa menjadi patriotik tidak berarti patuh buta pada penguasa, melainkan berani melawan penindasan layaknya bajak laut Topi Jerami. Teks-teks ini membongkar klaim tunggal negara tentang makna "nasionalisme" dengan menawarkan definisi alternatif yang berbasis pada nilai keadilan substantif.

4.3.2 Praktik Diskursif Transformasi Fandom Menjadi Identitas Kolektif Kritik

Seiring meningkatnya popularitas *One Piece*, terjadi pergeseran fungsi *fandom* dari sekadar komunitas hobi menjadi entitas politik. Analisis praktik diskursif melihat bagaimana wacana ini diproduksi, disebar, dan dikonsumsi, mengubah identitas "penggemar" menjadi "kritikus". Hal itu tergambar dalam tabel berikut.

Tabel 4. 8 Transformasi Fandom menjadi Identitas Kolektif Kritik

Kode Data	Praktik Produksi (Aktor & Aksi)	Praktik Konsumsi (Respon Komentar)	Analisis Interaksi (Diskursif)
UGH002 (TikTok)	Aksi Performatif: Mahasiswi mengibarkan <i>Jolly Roger</i> di balik toga saat wisuda.	Komentar Pro: <i>"Hidup perempuan yang melawan!"</i> , <i>"Ku sebut dia perempuan keren dan pemberani"</i> . Komentar Kontra: <i>"Kasian kpd ibubapa, sekolah tinggi2 tapi kurang pasal bab sopan santun seorg perempuan."</i>	Validasi Simbolik: Momen wisuda (institusional) diinterupsi oleh simbol pop. Respons audiens menunjukkan penerimaan bahwa simbol fiksi sah masuk ke ruang formal sebagai alat kritik.
UGH004 (TikTok)	Seruan Mobilisasi: Kreator berseru <i>"Angkat tinggi-tinggi itu bendera One Piece!"</i>	Komentar Pro: <i>"Saya gk nonton anime, tapi saya sepakat bendera One Piece di kibarkan, simbol kekecauan negri."</i>	Konsolidasi Identitas: Seruan ini mengaktifkan identitas kolektif. Audiens tidak lagi melihat diri sebagai individu terpisah, melainkan sebagai

		Komentar Kontra: "Kalian gak ingat pahlawan kita yang telah berkorban untuk merah putih tapi malah kibarkan bendera One Piece."	bagian dari gerakan perlawanan global (Nakama).
UGH011 (Instagram)	Intervensi Tokoh Agama: Felix Siauw membawa bendera sambil berkeliling di taman dan menyatakan kegeramannya secara publik.	Komentar Pro: "Semoga masih banyak lagi para ustadz/ulama yg berani turun komando rakyat...Indonesia sudah diambang kehancuran". Komentar Kontra: "Saya sebagai Muslim sangat menyayangkan ustad seperti ini, padahal dia ustad panutan saya."	Perluasan Arena: Wacana bergeser dari <i>subkultur</i> anak muda ke ranah <i>religi/moral</i> . Keterlibatan tokoh agama memperluas jangkauan wacana ini ke demografi yang lebih luas.

Tabel no 4.8 menunjukkan bekerjanya apa yang disebut Foucault sebagai Relasi Kuasa-Pengetahuan di ruang digital. Media sosial menjadi warna baru dalam ekspresi politik karena menyediakan saluran alternatif di luar kontrol negara. Di sini, *fandom* tidak lagi pasif. Melalui praktik *share* dan komentar, mereka merebut otoritas bicara. Identitas "Wibu" atau "Fans" yang tadinya dianggap apolitis, kini bertransformasi menjadi kekuatan penekan (*pressure group*) yang efektif karena memiliki bahasa dan simbol penyatu yang sama. "Bahasa penyatu" ini termanifestasi secara konkret dalam teks imperatif yang diproduksi oleh para aktor protes untuk memobilisasi massa. Hal ini terlihat jelas pada data UGH004, di mana kreator konten menggunakan kalimat seruan: "Angkat tinggi-tinggi itu bendera One Piece!". Dalam praktik diskursif, frasa "angkat

tinggi-tinggi" bukan sekadar instruksi fisik, melainkan simbol verbal yang mengubah status bendera dari sekadar *merchandise* (objek konsumsi) menjadi panji perlawanan (objek politik) yang harus diperlihatkan dengan bangga untuk menantang otoritas.

Simbol penyatu ini juga diproduksi melalui aksi performatif di ruang-ruang formal. Pada UGH002, mahasiswi yang membentangkan *Jolly Roger* di balik toga wisuda menciptakan teks visual yang kuat. Aksi ini "dibaca" dan diamplifikasi oleh komunitas dengan narasi kolektif "*Hidup perempuan yang melawan!*". Kata-kata ini menjadi kode simbolik yang menyatukan *fandom*; mereka sepakat mendefinisikan tindakan tersebut bukan sebagai pelanggaran etika wisuda, melainkan sebagai simbol keberanian melawan struktur yang kaku.

Pola serupa terlihat pada aksi Felix Siauw (UGH011). Ketika tokoh agama ini menggenggam bendera *One Piece* sambil menyuarakan kritik bahwa masalah bendera ini "*tidak lebih serius ketimbang masalah lain*", ia sedang meminjam simbol fiksi tersebut sebagai legitimasi moral. Bendera itu menjadi simbol lintas-sektoral yang menyatukan bahasa kritik dari kelompok agamis dan kelompok budaya populer, membentuk solidaritas wacana yang solid di hadapan narasi negara.

4.3.3 Konsep Kognisi Sosial (Van Dijk) Skema Mental *World Government*

Teun A. van Dijk menekankan pentingnya kognisi sosial atau "isi kepala" masyarakat dalam memproduksi wacana. Analisis ini menjawab *mengapa* analogi *One Piece* bisa diterima begitu luas secara nalar. Gambaran mengenai konsep kognisi sosial Van Dijk pada Skema Mental *World Government* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 9 Skema Mental Fiksi vs Realita

Kode Data	Narasi Unggahan	Skema Mental (<i>Mental Model</i>) yang Terbentuk	Implikasi Kognitif
UGH020 (Instagram)	Video investigasi membandingkan Pabrik Senjata Wano dengan Pencemaran Nikel di Sulawesi.	Skema Penindasan: Pola eksploitasi di fiksi (Wano) identik dengan pola di realita (Sulawesi).	Masyarakat menggunakan cerita fiksi sebagai Kerangka Interpretasi (<i>frame</i>) untuk memahami realitas yang kompleks. Korupsi tidak lagi abstrak, tapi memiliki "wajah" yang dikenali (seperti Kaido/Orochi).
UGH001 (TikTok)	"Semakin mereka melarang, semakin mereka membenarkan keadaan bendera ini."	Skema Validasi: Tindakan represif pemerintah (melarang) diproses oleh otak warganet sebagai bukti kebenaran (<i>confirmation bias</i>) bahwa pemerintah adalah antagonis (<i>World Government</i>).	Larangan negara tidak mematikan wacana, justru memperkuat keyakinan kognitif bahwa pemerintah sedang menyembunyikan sesuatu (<i>Void Century</i> versi Indonesia).

Kognisi sosial masyarakat telah terbentuk sedemikian rupa sehingga narasi *One Piece* menjadi "lensa" utama untuk membaca realitas. Ini membuktikan bahwa pengetahuan (dari budaya pop) memiliki kekuatan untuk membentuk persepsi politik yang nyata.

4.3.4 Analisis Praktik Sosial (Foucault) Pertarungan Rezim Kebenaran

Analisis tingkat akhir ini menghubungkan semua temuan dengan konteks makro kekuasaan di Indonesia. Foucault menyoroiti bagaimana kekuasaan selalu berusaha memproduksi "kebenaran" untuk mendisiplinkan masyarakat.

Diskusi Kontekstual:

1. Respons Represif sebagai Mekanisme Pendisiplinan: Respons aktor kekuasaan seperti ancaman pidana (UGH014) atau tuduhan "memecah belah bangsa" (KUGHG003) adalah upaya negara untuk menegakkan Rezim Kebenaran Tunggal: bahwa nasionalisme hanya boleh diekspresikan melalui simbol resmi (Merah Putih). Negara berusaha mendisiplinkan "tubuh sosial" yang dianggap menyimpang.
2. Media Sosial sebagai Heterotopia (Ruang Alternatif): Mengacu pada Foucault, media sosial dalam fenomena ini berfungsi sebagai ruang di mana hegemoni negara ditantang. Karena negara gagal memonopoli kebenaran (akibat krisis kepercayaan/korupsi), masyarakat menggunakan simbol *Jolly Roger* untuk membangun Kebenaran Tandingan.

Di ruang ini, Pengetahuan (tentang nilai kebebasan *One Piece*) menjadi Kekuatan (*Power*). Masyarakat tidak membutuhkan legitimasi negara untuk merasa benar; mereka mendapatkan legitimasi dari nilai universal yang mereka yakini bersama dalam fiksi tersebut. Fenomena ini menegaskan bahwa di era digital, kontrol negara atas simbol nasionalisme tidak lagi absolut, dan budaya populer dapat menjadi senjata politik yang paling tajam untuk menelanjangi kekuasaan.

4.4 Media Sosial sebagai Ruang Alternatif Kuasa-Pengetahuan

Analisis terhadap fenomena pengibaran bendera *One Piece* ini bermuara pada satu temuan teoretis utama yang dapat dibaca melalui kacamata Michel Foucault, yakni mengenai kelindan antara Kekuasaan dan Pengetahuan (*Power/Knowledge*). Foucault menekankan bahwa kekuasaan dan pengetahuan saling mengimplikasikan; tidak ada hubungan kekuasaan tanpa konstitusi bidang pengetahuan yang korelatif, dan tidak ada pengetahuan yang tidak mengandaikan relasi kuasa. Secara historis, Negara memiliki monopoli absolut atas "pengetahuan resmi" mengenai definisi nasionalisme, patriotisme, dan makna simbol negara, yang ditanamkan melalui pendidikan formal dan ditegakkan lewat instrumen hukum. Namun, temuan penelitian ini menunjukkan terjadinya pergeseran fundamental: media sosial hadir sebagai "warna baru" dalam ekspresi politik karena ia menyediakan infrastruktur bagi lahirnya pengetahuan alternatif (*counter-knowledge*).

Di dalam ruang digital ini, masyarakat tidak lagi bergantung pada definisi tunggal penguasa. Melalui simbol budaya populer seperti *One Piece*, warganet

membangun pengetahuan tandingan mereka sendiri. Jika selama ini Negara mendefinisikan "nasionalis" sebagai kepatuhan mutlak pada simbol dan institusi formal, masyarakat di media sosial menggunakan referensi fiksi mereka untuk merekonstruksi definisi tersebut menjadi "keberanian melawan penindasan", sebagaimana karakter Luffy melawan tirani *World Government*. Akibatnya, otoritas kebenaran tidak lagi tunggal di tangan pejabat publik. Seorang kreator konten atau sesama penggemar kini dapat memiliki otoritas kebenaran yang lebih dipercaya (*trusted authority*) dibandingkan pernyataan resmi negara. Hal ini menciptakan keseimbangan kekuasaan baru yang lebih cair, di mana pengetahuan rakyat yang bersumber dari budaya pop mampu menantang dan mendebat pengetahuan resmi hukum negara.

Implikasi terbesar dari dinamika ini adalah runtuhnya monopoli hegemoni. Data penelitian ini menjawab dengan tegas bahwa hegemoni dan kekuasaan tidak hanya dimiliki oleh pemangku jabatan. Sejalan dengan perspektif Foucault bahwa kekuasaan itu menyebar (*diffused*) dan ada di mana-mana, rakyat melalui praktik wacana di media sosial menunjukkan bahwa mereka juga memegang kekuasaan. Kekuasaan rakyat ini termanifestasi dalam kemampuan mereka mendefinisikan ulang realitas dan mendisrupsi pendisiplinan. Rakyat menolak narasi "negara baik-baik saja" dan menggunakan simbol *One Piece* untuk menyatakan sebaliknya.

Lebih jauh, teknologi pendisiplinan Foucault—seperti ancaman pidana dan pasal hukum—menjadi tumpul ketika dihadapkan pada solidaritas wacana digital.

Ketika ribuan orang memiliki kesepahaman kognitif (skema mental) bahwa "hukum saat ini korup", maka hukum kehilangan daya paksa moralnya. Dengan demikian, fenomena pengibaran bendera *One Piece* membuktikan bahwa hegemoni penguasa tidak lagi absolut. Media sosial telah memungkinkan masyarakat memproduksi rezim kebenaran (*regime of truth*) mereka sendiri—sebuah rezim kebenaran paradoksal di mana bajak laut fiksi justru lebih dipercaya sebagai simbol keadilan dibandingkan institusi negara yang nyata.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Bab penutup ini menyintesis seluruh temuan penelitian mengenai fenomena pengibaran bendera *Jolly Roger* dari serial *One Piece* sebagai medium kritik sosial di Indonesia. Bagian ini merumuskan kesimpulan teoretis berdasarkan jawaban atas rumusan masalah, memberikan saran praktis bagi para pemangku kepentingan, serta menawarkan rekomendasi akademis untuk pengembangan studi budaya populer dan politik di masa depan.

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis wacana kritis yang telah dilakukan terhadap praktik teks, diskursif, dan kognisi sosial, penelitian ini menyimpulkan bahwa fenomena penggunaan simbol *Jolly Roger* menjelang HUT RI ke-80 bukanlah sekadar tren sesaat atau euforia penggemar semata. Fenomena ini merupakan manifestasi dari krisis kepercayaan publik terhadap institusi negara yang kemudian diartikulasikan melalui bahasa budaya populer.

Pertama, faktor determinan yang melatarbelakangi pemilihan simbol *One Piece* sebagai bentuk protes simbolik adalah adanya kesesuaian kognitif (*cognitive resonance*) antara narasi fiksi dengan realitas politik Indonesia. Simbol *Jolly Roger* mengalami proses resemantisasi; dari sekadar atribut bajak laut fiksi menjadi simbol

universal perlawanan terhadap tirani. Masyarakat, khususnya generasi muda, menggunakan skema mental *fandom* sebagai "Jembatan Kognitif" untuk membaca realitas ketidakadilan hukum dan ketimpangan sosial. Dalam kognisi kolektif mereka, Pemerintah Indonesia dipersepsikan memiliki watak yang paralel dengan *World Government*—entitas yang legal secara hukum namun korup secara moral. Selain itu, penggunaan simbol ini didorong oleh motif preservasi simbolik, di mana masyarakat memilih bendera alternatif (substitusi) justru untuk menjaga kesucian bendera nasional (Merah Putih) agar tidak "terkontaminasi" oleh kekecewaan mereka terhadap rezim penguasa.

Kedua, bentuk dan pola wacana yang terbentuk di media sosial memperlihatkan bekerjanya Teknologi Kekuasaan Tandingan (*Counter-Power*). Media sosial tidak lagi sekadar menjadi saluran komunikasi, melainkan arena pertarungan rezim kebenaran (*Regime of Truth*). Pola wacana yang muncul ditandai dengan delegitimasi otoritas negara melalui humor, satire, dan aksi visual. Ketika negara berusaha mendisiplinkan tubuh sosial menggunakan instrumen hukum ("Pengetahuan Resmi"), warganet merespons dengan memobilisasi "Pengetahuan Fandom" yang cair dan masif. Hal ini menciptakan pola solidaritas digital (*Digital Solidarity*) yang inklusif, di mana identitas individu melebur menjadi identitas kolektif baru sebagai subjek politik yang kritis. Fenomena ini membuktikan tesis Michel Foucault bahwa kekuasaan tidak pernah monolitik; di ruang digital, pengetahuan rakyat yang bersumber dari budaya populer

mampu menantang dan meruntuhkan monopoli kebenaran yang selama ini dipegang oleh negara.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang menyoroti ketegangan antara ekspresi warga dan respons negara, berikut adalah saran praktis yang dapat diajukan:

1. Bagi Pemerintah dan Aparat Penegak Hukum Disarankan untuk mengubah pendekatan dalam merespons kritik simbolik dari masyarakat. Pendekatan yang bersifat legalistik-represif (seperti penggunaan pasal pidana atau narasi intelijen) terbukti tidak efektif dan justru memicu delegitimasi wibawa negara di ruang digital. Pemerintah perlu memahami bahwa pengibaran bendera *One Piece* adalah "tanda" (*sign*) dari adanya masalah substansial—seperti korupsi dan ketimpangan hukum—yang belum terselesaikan. Oleh karena itu, respons yang dibutuhkan adalah perbaikan kinerja demokrasi dan dialog substansial, bukan pendisiplinan simbolik.
2. Bagi Masyarakat Sipil dan Pengguna Media Sosial Disarankan untuk terus merawat nalar kritis namun tetap menjaga koridor etika dalam berekspresi. Transformasi dari penggemar (*fandom*) menjadi aktor politik adalah capaian positif dalam demokrasi digital. Namun, gerakan ini perlu dijaga agar tidak terjebak pada aktivitas performatif semata (*clicktivism*). Penggunaan simbol budaya populer sebaiknya dibarengi dengan literasi politik yang mendalam, sehingga kritik yang disampaikan tidak berhenti pada

viralitas, tetapi mampu mendorong diskursus publik yang lebih produktif mengenai keadilan sosial.

5.3 Rekomendasi

Penelitian ini membuka ruang diskusi yang luas mengenai interseksi antara budaya populer dan politik di era digital. Untuk pengembangan studi selanjutnya, direkomendasikan beberapa hal berikut:

1. Perluasan Objek Material Peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk mengkaji fenomena serupa pada produk budaya populer lainnya yang memiliki basis massa besar di Indonesia, seperti K-Pop (*K-Pop Activism*) atau *video game*. Perbandingan antar-fandom dapat memperkaya pemahaman mengenai bagaimana berbagai subkultur mengartikulasikan keresahan politik mereka dengan cara yang berbeda.
2. Pendekatan Metodologis Alternatif Penelitian ini berfokus pada analisis teks dan wacana di permukaan media sosial. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode Etnografi Virtual yang lebih mendalam dengan masuk ke dalam grup-grup komunitas tertutup (seperti Discord atau Telegram) untuk memahami bagaimana wacana perlawanan tersebut diproduksi, didiskusikan, dan dikoordinasikan di ruang privat sebelum muncul ke ruang publik.
3. Studi Dampak Kebijakan Direkomendasikan pula penelitian yang mengukur dampak riil dari gerakan simbolik digital ini terhadap perubahan kebijakan publik. Apakah tekanan viral melalui simbol budaya populer mampu mengubah keputusan politik, atau

hanya berhenti sebagai katup pelepasan emosi (*catharsis*) masyarakat semata?

Pertanyaan ini penting untuk mengukur efektivitas gerakan sosial baru di era informasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Artha, A., & Arsal, A. (2024). Fanatisme pada anime terhadap pergeseran perilaku konservasi budaya lokal di Kota Semarang. *Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*. Universitas Negeri Semarang.
- Barthes, R. (1972). *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). New York: Hill and Wang.
- Castells, M. (2012). *Networks of outrage and hope: Social movements in the Internet age*. Polity Press.
- Condry, I. (2013). *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Duke University Press.
- Fairclough, N. (1995). *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*. New York: Longman Group Limited
- Fitria, K. (2022). Sebuah Kajian Ethnografi Digital pada Keterlibatan Fandom K-Pop dengan Isu Sosial di Media Sosial. *Jurnal Muara*, 6(2), 458-469.
- Fiske, J. (2010). *Understanding popular culture*. London: Routledge. (Karya asli diterbitkan tahun 1989).
- Foucault, M. (1976). *The Archeology of Knowledge and the Discourse on Language*. New York: Harper Colophon.

- Foucault, M. (1980). *Power/Knowledge: Selected interviews and other writings, 1972-1977* (C. Gordon, Ed.). New York: Pantheon Books.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. Basic Books.
- Heryanto, A. (2008). Pop culture and competing identities. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 16(2), 77–92.
<https://journal.ui.ac.id/index.php/jsp/article/view/6589>
- Heryanto, A. (2008). *Popular culture in Indonesia: Fluid identities in post authoritarian politics*. Routledge. <https://www.taylorfrancis.com>
- Jenkins, H. (2012). *Textual poachers: Television fans and participatory culture* (Updated 20th Anniversary ed.). New York: Routledge.
- Jenkins, H., Peters-Lazaro, G., & Shresthova, S. (Eds.). (2020). *Popular culture and the civic imagination: Case studies of creative social change*. New York: NYU Press.
- Lim, M. (2013). Many Click But Little Stick: Social Media Activism in Indonesia. *Journal of Contemporary Asia*, 43(4), 636-657.
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Nugroho, P. A. (2017). *Anime sebagai budaya populer (studi pada komunitas anime di Yogyakarta)*. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta).

Odell, C., & Le Blanc, M. (2020). *Anime: A history*. London: British Film Institute.

Rediker, M. (2004). *Villains of all nations: Atlantic pirates in the golden age*. Boston: Beacon Press.

Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. Cambridge, MA: MIT Press.

Storey, J. (2008). *Cultural theory and popular culture: An introduction*. University of Sunderland.

Van Dijk, T. A. (1997). *Discourse as structure and process*. London: SAGE Publications

Van Dijk, T. A. (2006). Discourse, context and cognition. *Discourse Studies*, 8(1), 159–176.

Wulandari, D. (2020). Komunitas fandom anime di Indonesia: Identitas kolektif dan tafsir simbol. *Litera*, 19(1), 88–104.

<https://journal.uny.ac.id/index.php/litera/article/view/34594>

LAMPIRAN

1. Matriks Data Unggahan Utama (UGH001-UGH022)

ID/No. Urut	Platform	Tanggal	Link/ URL	Jumlah Interaksi	Narasi Utama	Kata Kunci	Makna Konotatif	Keterangan Visual	Keterangan Komentar
UGH001	TikTok	8/4/2025	https://vt.tiktok.com/ZSyGjv284/	818.400 Views, 105.300 Likes, 1.500 Komentar	semakin mereka melarang, semakin mereka membenarkan keadaan bendera ini (bendera onepiece)	Pemerintah takut, dramatic irony, kebijakan merugikan, safe space	Kritik terhadap Praktik Sosial Kekuasaan (AWK: Praktik Diskursif & Sosial)	Video menampilkan seorang mahasiswi FH UI memberikan pendapat terhadap fenomena pengibaran bendera One Piece dan mencoba menjelaskan bagaimana fenomena tersebut bisa terjadi.	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)
UGH002	TikTok	9/1/2025	https://vt.tiktok.com/ZSyGkCGG2/	3.900.000 Views, 594.800 Likes,	ladies n gentleman.. I did it!	Ekspresi Kemenangan, Aksi Personal, Liminalitas	Ekspresi personal atas keberhasilan melakukan Aksi Simbolik yang menantang norma formal AWK:	Mahasiswi mengenakan toga yang mana dibalik toga itu terlihat bendera	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)

				3.900 Komentar		, Perlawanan	Praktik Diskursif & Sosial	<i>Jolly Roger</i> saat di acara wisuda.	
UGH003	TikTok	8/2/202 5	https:// www.ti ktok.co m/@ri anfaha rdhi/vi deo/75 33898 84245 49696 07	1.000.000 Views, 77.400 Likes, 2.300 Komentar	jangan takut sama bendera luffy. Takut karena 80 tahun merdeka kita masih kehilangan narasi sampai kalah sama cerita fiksi	Larangan Membenar kan, Kehilangan Narasi, Kalah Fiksi, Dramatic Irony	Kritik fundamental terhadap kegagalan narasi negara (nasionalisme formal) yang divalidasi oleh tindakan pelarangan itu sendiri (Dimensi Praktik Sosial dan Diskursif)	Konten kreator bernarasi, menunjukkan clip pengibaran bendera, berita respon pemerintah, terkait fenomena. Juga menunjukkan kesamaan keadaan sosial- politik yang terjadi pada One Piece dan indonesia	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)
UGH004	TikTok	7/31/20 25	https:// www.ti ktok.co m/@ra ndichis 08/vide o/7533 18665 23410 79352	1.000.000 Views, 128.900 Likes, 2.100 Komentar	angkat tinggi- tinggi itu bendera One Piece	Seruan Aksi, Angkat Tinggi, Komparasi Sosial, Validasi Simbol	Seruan eksplisit kepada yang memvalidasi <i>Jolly Roger</i> sebagai Simbol Tandingan yang merekpresentasikan kritik terhadap kondisi sosial- politik Indonesia. AWK: Praktik Diskursif	Narasi dari konten kreator yang mencoba menjelaskan kesamaan kondisi sosial- politik yang terjadi di Indonesia dan di One Piece.	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)
UGH005	TikTok	8/5/202 5	https:// www.ti ktok.co	1.500.000 Views, 145.200	Takut kok sama bendera (Narasi video	Sarkasme, Takut Bendera,	Bentuk kritik yang mereduksi ancaman hegemoni	Potongan video pendek Ferry Irwandi yang	Tersedia (Cek Sheet

			m/@pinteryu_k_video/7535118671136542008	Likes, 1.700 Komentar	membahas fenomena yang dianggap oleh pemerintah makar/separatis)	Reaksi Otoritas, Makar	negara (tuduhan makar) menjadi ketakutan tidak berdasar 'Takut kok sama bendera'. Menggunakan humor/sarkasme untuk menantang Praktik Sosial kekuasaan.	memberikan komentar kritis terhadap reaksi pemerintah.	Komentar Terkurasi)
UGH006	TikTok	8/2/2025	https://www.tiktok.com/@arianus/video/7533854641893821752	707.000 Views, 60.000 Likes, 1.100 komentar	Dulu nonton One Piece dianggap kayak anak kecil, sekarang One Piece yang tontonan bocah itu dianggap berbahaya	Tontonan Bocah, Berbahaya, Reduksi Otoritas	Menggunakan humor dan ironi untuk menantang dan mereduksi ketakutan/ancaman dari kekuasaan (otoritas), secara implisit memvalidasi kekuatan subversif simbol fiksi. AWK: Praktik Diskursif	Video singkat dari seorang komika terkenal yang juga pencinta One Piece. Komika itu berekspresi tertawa; "dulu dianggap tontonan anak kecil, sekarang kok dianggap berbahaya sama pihak tertentu"	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)
UGH007	TikTok	8/16/2025	https://www.tiktok.com/@indotodady_/video/7539215698753	11.000.000 Views, 874.000 Likes, 5.200 Komentar	sama bendera kok takut?	Takut dengan sehelai kain, dianggap provokasi, dianggap makar, Reduksi Otoritas,	Penggunaan ruang liminal (konser) oleh tokoh publik untuk secara eksplisit menantang otoritas (polisi) dan mereduksi ketakutan hegemoni terhadap	Video amatir yang memperlihatkan personel band indie ternama (Awan-bassis .Feast) saat konser meriffing oknum polisi yang	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)

			50661 6			Simbol Tandingan	simbol fiksi. AWK: Praktik Sosial & Diskursif	memerintah salah satu penonton yang mengibarkan bendera One Piece menurunkan benderanya.	
UGH008	TikTok	8/7/202 5	https:// www.ti ktok.co m/@ge raldvin centt/vi deo/75 35707 02506 65443 91	748.300 Views, 44.500 Likes, 1.100	Narasi dari Gerald Vincent: 'Simbol One Piece DILARANG tapi Wapres kita pake?' (Menanggapi respon DPR vs. penggunaan simbol oleh Gibran di Debat)	Kontradiksi Hegemoni, Standar Ganda, Wapres, DPR, Diskreditas i	Menggunakan kontradiksi nyata (Wapres menggunakan simbol yang dilarang DPR) untuk mendiskreditkan otoritas dan narasi pelarangan. AWK: Praktik Diskursif & Sosial.	Video narasi dari salah satu tiktokers Gerald Vincent memberi reaksi atas respon DPR terkait pengibaran bendera One Piece yang mengganggap bendera tersebut memecah belah bangsa. Namun disamping itu netizen bilang bahwa wapres kita Gibran pernah memakai simbol tersebut didebat capres- cawapres.	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)

UGH009	TikTok	8/4/2025	https://www.tiktok.com/@rianfahardhi/video/7534680181559151890	1.300.000 Views, 82.500 Likes, 3.408 Komentar	Bendera One Piece dikibarin, di tuban langsung didatangi aparat, dimintai keterangan. Kalau rakyat kecewa dilarang ekspresi, apa kabar yang bikin rakyat kecewa?	Aparat Tuban, Dilarang Ekspresi, Blame Shifting, Retorika Kritik	Mendiskreditkan fokus otoritas (polisi/aparat) terhadap simbol fiksi, menyoroti penindasan ekspresi, dan mengalihkan kritik ke sumber kekecewaan (korupsi/negara). AWK: Praktik Diskursif & Sosial.	Video dari salah satu konten kreator Rian Fahardhi yang menunjukkan berita terikini pada saat itu aparat kepolisian mendatangi pemuda yang mengibarkan bendera One Piece dan juga menyita bendera tersebut.	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)
UGH010	TikTok	8/12/2025	https://www.tiktok.com/@soposoficial/video/7537587586777337095	5.200.000 Views, 186.500 Likes, 2.278 Komentar	Statement dari Deddy Corbuzier: 'Kibarkan bendera One Piece, asal hormati Merah Putih. Jangan lebih besar dan jangan lebih tinggi dari Merah Putih, karena itu menghina bangsa sendiri.	Mediasi Wacana, Hierarki Simbol, Hormati Merah Putih, Kritik Konstruktif	Upaya merestorasi hierarki simbol negara, mengakui hak kritik (kibarkan OP) tetapi menuntut ketaatan pada Simbol Suci Nasional (Merah Putih). AWK: Praktik Sosial & Diskursif.	Video potongan narasi visual dari Deddy Corbuzier	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)

UGH011	TikTok	8/10/2025	https://www.tiktok.com/@celotehnyah/video/7536933862690114822	1.700.000 Views, 180.700 Likes, 6.880 Koemntar	Felix Siauw: 'belakangan ini saya agak geram karena bendera kaya gini aja dipermasalahkan, kaya gak ada masalah lain di indonesia yang lebih serius ketimbang mempersoalkan bendera.	Validasi Lintas Sektor, Reduksi Isu, Isu Serius, Hipokrisi	Intervensi wacana oleh tokoh agama yang memvalidasi kritik warganet dan mereduksi fokus hegemoni pada simbol fiksi sebagai tindakan yang sepele dan hipokrit. AWK: Praktik Diskursif & Sosial.	Seorang pendakwah terkenal Felix Siauw membawa bendera One Piece di sebuah taman membuat pernyataan bawasannya beliau sedang kesal pada saat itu karena pemerintah mempersoalkan simbol fiksi.	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)
UGH012	X (Twitter)	8/8/2025	https://x.com/tang_kira/status/1953828267817091425	227.100 Views, 2.000 Retweet, 9.000 Likes	“Dalam laporan media Korea, seorang mahasiswa 24 tahun di Sumatera mengatakan ia mengibarkan bendera One Piece karena <i>Merah Putih terlalu suci untuk negara korup</i> dan karena <i>kebebasan berpendapat makin sempit</i> . Seorang	Merah Putih Suci, Negara Korup, Batasan Kebebasan, Bendera Kartun, Resemantisasi	Justifikasi aksi Resemantisasi Simbol dan Penekanan pada Kegagalan Nilai Negara (AWK: Praktik Teks & Sosial).	Teks narasi disertai tangkapan layar media online dari korea	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)

					pemilik restoran 38 tahun di Jawa menilai ia hanya ingin <i>bebas berekspresi</i> , dan itu <i>hanya bendera kartun Jepang.</i> ”				
UGH013	X (Twitter)	8/1/2025	https://x.com/intinya deh/status/1950971283031859241	2.200.000 Views, 1.000 Retweet, 9.000 Likes	Dasco: Bendera One Piece upaya pecah belah bangsa, dpt masukan dr intelijen (Merespon fenomena bendera di truk dan ava)	Pecah Belah Bangsa, Intelijen, Reaksi DPR, Kriminalisasi Wacana	Eskalasi narasi hegemoni. Mengkriminalisasi aksi simbolik kedaulatan (Pecah Belah Bangsa) dan menggunakan legitimasi kekuasaan (Intelijen) untuk membungkam kritik. AWK: Praktik Diskursif & Sosial.	Cuitan/Retweet media berita yang merangkum pernyataan Wakil Ketua DPR.	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)
UGH014	X (Twitter)	8/1/2025	https://x.com/barengwarga/status/1951249184658518374	219.000 Views, 2.000 Retweet, 7.000 Likes	Ini negara apaan sih anying? ngancem pidana kalau ada orang pasang bendera anime... Waras nggak sih lu orang? Kaga jelas bgt	Pidana, Menko Polhukam, Outrage, Kriminalisasi Fiksi, Tidak Waras	Puncak krisis legitimasi hegemoni. Reaksi kemarahan publik terhadap kriminalisasi simbol fiksi, menantang kewarasan dan legitimasi institusi		Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)

					sumpah.' (Merespon Menko Polhukam Budi Gunawan yang menyebut ada konsekuensi pidana)		negara. AWK: Praktik Diskursif & Sosial.		
UGH015	X (Twitter)	8/7/2025	https://x.com/amnesty/status/1953461615753396323	1.600.000 Views, 9.000 Retweet, 16.000 Likes	Amnesty International: Pemerintah Indonesia harus berhenti menindak kebebasan berekspresi dan fokus pada akar masalah yang mendorong warga mengibarkan bendera One Piece. Pengibaran bendera ini diperlakukan sebagai pengkhianatan/makar.	Amnesty International, Intervensi Global, Kebebasan Berekspresi, Akar Masalah, Makar (Treason)	Eskalasi wacana ke level internasional. Amnesty International menolak keras kriminalisasi simbol (tuduhan makar) dan mendesak pemerintah untuk mengatasi akar masalah ketidakpuasan publik (AWK: Praktik Diskursif & Sosial).	Cuitan Amnesty International disertai gambar Monkey D. Luffy dan <i>Jolly Roger</i> , dengan narasi "Raising this Anime Pirates flag from One Piece is being treated as treason"	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)
UGH016	X (Twitter)	8/28/2025	https://x.com/zellina/status/196	374.500 Views, 9.000 Retweet,	disuruh berdialog gak mau, didemoni gumpet... ketuanya malah	Krisis Demokrasi, Makar/Pidana, Main Padel,	Puncak kritik krisis legitimasi: Menghubungkan ketidakmampuan berdialog dan	Cuitan pribadi netizen yang viral merespons ancaman pidana	Tersedia (Cek Sheet)

			09441 47444 99428 2	26.000 Likes	main padel, jadi sebenarnya sistem demokrasi macam apa sih yg diterapkan ini negara? perkara bendera One Piece dianggap makar, giliran diprotes kebijakan gk ada itikad untuk sharing.	Tolol/Bren gsek, Absurditas Kebijakan	respons yang tidak serius dari elite (main padel) dengan kriminalisasi simbol fiksi, mempertanyakan sistem demokrasi secara fundamental. AWK: Praktik Diskursif & Sosial.	dari Menko Polhukam.	Komentar Terkurasi)
UGH017	X (Twitter)	8/3/202 5	https://x.com/barengwarga/status/1951880671326023983	224.700 Views, 1.000 Retweet, 5.000 Likes	dapat kabar dari linimasa ada kasus soal ancaman lewat WhatsApp yang ngaku dari aparat kepolisian... Ada instruksi buat sweeping 'bendera One Piece'... Ada yang sampai diamankan saat kibarin benderanya di acara konser. Kalau ada info lebih lengkap... tolong kabarin	Ancaman WhatsApp, Sweeping Bendera, Diamankan Konser, Fact Finding, Aksi Kolektif	Konsolidasi perlawanan yang fokus pada pengumpulan bukti-bukti pelanggaran hak sipil (ancaman, sweeping, pengamanan) oleh hegemoni di lapangan. Aktor protes bertindak sebagai juru arsip melawan represi. AWK: Praktik Sosial & Diskursif.	Cuitan akun kolektif yang menghimpun informasi mengenai represi aparat terhadap pengibar <i>Jolly Roger</i> .	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)

					yaa kita himpun.				
UGH018	Instagram	8/1/202 5	https:// www.in stagra m.com/ p/DMz jMd6J 5PY/	84.000 Likes dan 4.374 Komentar	Bendera One Piece bukan sekadar logo. Di balik gambar tengkorak dan tulang bersilang, ada simbol kebebasan, impian besar, dan kesetiaan antarkru. Setiap desain mewakili karakter dan nilai yang dipegang para bajak laut. Bagi Kru Topi Jerami, semua semangat perjuangan mereka tercermin dalam satu gambar: tengkorak tersenyum memakai topi jerami. Sebuah simbol ikonik yang mewakili mimpi, persahabatan,	Filosofi <i>Jolly Roger</i> , Simbol Kebebasan, Impian Besar, Validasi Fiksi	Media arus utama (Kompas) mendukung publik tentang makna filosofis <i>Jolly Roger</i> , secara tidak langsung membenarkan narasi Aktor Protes dan menyebarkan Simbol Reputasi Fiksi. AWK: Praktik Teks & Diskursif.	Gambar Kompas.com; yang menjelaskan 'Makna Logo dan Artinya dalam Dunia Bajak Laut Fiksi' - <i>Jolly Roger Topi Jerami</i> .	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)

					dan kebebasan di lautan.				
UGH019	Instagram	8/4/2025	https://www.instagram.com/p/DM7qcTspDio/	35.500 Views dan 1.105 Likes	'Jelang 17-an, banyak yang kibarkan bendera One Piece juga nih. Ada apa sih sebenarnya?' Narasi Internal: Mengulas fenomena sebagai Anarkisme/Perlawanan, menyajikan pandangan Kontra (Budi Gunawan) dan Aktor Mediator (Muzani, Dasco), serta merasionalkan analogi Bajak Laut vs World Government (Penindasan, Oligarki, Manipulasi Sejarah).	Anarkisme, Perlawanan, Kontra-Wacana Hegemoni, Ambiguitas Hegemoni, World Government, Manipulasi Sejarah	Unggahan paling komprehensif, menjalankan fungsi Mediasi Wacana. Menyajikan keretakan/ambiguitas di tubuh hegemoni (DPR/MPR vs Polhukam) dan memberikan Rasionalisasi Fiksi secara mendalam. AWK: Praktik Diskursif, Teks, dan Sosial.	Multi-slide Infografis Narasi.TV disertai kutipan pejabat dan analisis anarkisme dalam One Piece.	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)
UGH020	Instagram	8/3/2025	https://www.instagram.com/	8.800.000 Views dan	Nakama! Selama masa ekspedisi naik motor keliling	Grounded Rationalization, Keliling	Unggahan terkuat yang memberikan Rasionalisasi Fiksi yang didukung	Video keliling Indonesia, membandingkan masalah	Tersedia (Cek Sheet)

			<p><i>reel/D M5a6 Kny8k c/</i></p>	<p>6.790 Likes</p>	<p>Indonesia, kami menemui banyak masalah--yang kalo dipikir-pikir--mirip sama cerita di One Piece. Berikut di antaranya.' Narasi Internal: Membandingkan 4 pulau Komodo dikavling perusahaan dengan Tenryuubito/Penguasa Boneka, Pabrik SAD Doflamingo dan pabrik senjata di arc wano yang bikin limbahnya meracuni penduduk dengan pencemaran Teluk Weda/Nikel Sulawesi, dan Void Century dengan definisinya</p>	<p>Indonesia, World Government, Penindasan, Komodo, Teluk Weda, Nikel, Void Century, Tenryuubito</p>	<p>investigasi lapangan. Memvalidasi kritik bendera <i>Jolly Roger</i> bukan sekadar isapan jempol, tetapi cerminan realitas politik Indonesia. AWK: Praktik Teks & Diskursif.</p>	<p>sosial-politik rill dengan elemen plot One Piece.</p>	<p>Komentar (Terkurasi)</p>
--	--	--	--	------------------------	--	--	--	--	-----------------------------

					sendiri tentang 'keadilan' pemerintah. Video ini ditujukan untuk yang melarang bendera One Piece.				
UGH021	Instagram	8/3/2025	https://www.instagram.com/reel/DM5A51JyOkr/	1.100.000 Views dan 90.640	Negara takut dengan bendera One Piece karena negara sadar kemarahan muncul dari akar rumput. <i>Jolly Roger</i> adalah gambaran Amanat Konstitusi: anti penindasan, anti diskriminasi, anti kemiskinan. Elit Indonesia (World Government) menikmati uang rakyat, masyarakat jadi budak. Kemenangan	Legitimasi Konstitusional, Akar Rumput, Budak di Negara Sendiri, World Government, Kebebasan vs Kekuasaan	Unggahan Kunci dari Aktor Otoritatif (Aktivis/Mantan BEM). Memberikan Legitimasi Konstitusional pada <i>Jolly Roger</i> sebagai simbol kebebasan dan anti-penindasan, menempatkan Elit/Hegemoni sebagai antagonis (World Government). AWK: Praktik Diskursif & Sosial.	Video narasi pribadi di pantai (setting yang simbolis), menjelaskan ketakutan negara dan amanat konstitusi.	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)

					Luffy adalah Kebebasan.				
UGH022	Instagram	8/14/2025	https://www.instagram.com/reel/DNVA-w3SWp2/	111.000 Views dan 6.917 Likes	Mengaitkan 4 Tujuan Negara di UUD 1945 dengan nilai-nilai One Piece (Mencerdaskan = Kebenaran Sejarah, Mensejahterakan = Sanji seorang chef yang tidak pandang bulu (semua dia kasih makan), Melindungi = Memerdekakan bangsa terjajah, Ketertiban Dunia = Melawan Perbudakan). Pertanyaan Kunci: 'Dimana letak merendahnya?'	4 Tujuan Negara, UUD 1945, Konstitusi vs Fiksi, Kebenaran Sejarah, Merendahkan	Unggahan Kunci yang memberikan Legitimasi Konstitusional terstruktur. Menyediakan argumen terperinci dan formal untuk membenarkan penggunaan simbol tersebut sebagai bentuk kritik yang sesuai dengan dasar negara. AWK: Praktik Teks & Diskursif.	Clip podcast Randi Chis dan Felix Siauw yang mendiskusikan korelasi One Piece dengan UUD 1945.	Tersedia (Cek Sheet Komentar Terkurasi)

B. Transkrip dan Analisis Kurasi Komentar

ID Unggahan Utama	No	Bentuk Respon	Kutipan Komentar	Kata Kunci Komentar	Analisis Makna	Dimensi AWK
KUGHP 001	1	Positif	kita cinta Indonesia bukan pemerintah nya	Pemisahan Loyalitas (Negara vs Pemerintah), Strategi framing untuk membenarkan kritik politik,	Pengguna secara eksplisit memisahkan objek loyalitas (Indonesia/Nation) dari target kritik (Pemerintah/Regime)	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 001	2	Positif	kenapa bulan Agustus? Jelas2 bulan Agustus itu bulan kemerdekaan dan memang iya org2 mengibarkan bendera OP karena memang untuk melawan pemerintah. Negara mana yg gk marah coba?	Agustus (Momen Kemerdekaan), Justifikasi Perlawanan, Komentar mengakui waktu (Agustus) sebagai momen untuk aksi simbolik tandingan.	Upaya untuk meniru semangat revolusioner Kemerdekaan untuk melawan kekuasaan saat ini.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 001	3	Positif	simpelnya gini, kalo para pejabat merasa tersinggung yaa harus berjiwa kesatria dan harus sadar diri, bukannya malah main hukum	Sindirian Pejabat, Penggunaan Hukum, Tuntutan Moral (Kesatria)	Kritik retorik yang menuntut pejabat merespons kritik dengan etika moral	Praktik Diskursif & Sosial

					"berjiwa kesatria.	
KUGHT 001	4	Netral	justru karena saya menghormati bendera Merah Putih, saya nggak sembarangan kibarkan. Merah Putih itu terlalu suci dan penuh darah perjuangan buat dikibarkan asal-asalan, apalagi di tengah situasi negara yang masih jauh dari cita-cita para pahlawan. Saya nggak sedang menyamakan bendera One Piece dengan bendera negara. Tapi kadang simbol fiksi seperti itu justru bisa jadi pengingat tentang mimpi, kebebasan, dan keadilan — hal-hal yang justru sekarang makin langka di dunia nyata. Mengibarkan bendera fiksi bukan berarti kehilangan nasionalisme. Justru kadang kita ingin mengingatkan, bahwa bangsa ini harus kembali pada nilai-nilai yang membuat Merah Putih layak dikibarkan dengan bangga.	Legitimasi Kritik, Simbolisme Ganda (Fiksi vs Formal), Simbol sebagai Pengingat Nilai	Pembenaran Wacana Netral. Pengguna menggunakan simbol fiksi " <i>Jolly Roger</i> " sebagai simbol tandingan	Praktik Teks & Praktikum Diskursif
KUGHT 001	5	Netral	Bener, jangan dibandingin Merah Putih dengan <i>Jolly Roger</i> . beda entitas, beda perlakuan, beda penghormatan, beda makna. Kita mengibarkan Merah Putih dengan bangga karena Merah Putih adalah identitas kita, jati diri kita, kebanggaan kita. Tapi Kami juga akan mengibarkan <i>Jolly Roger</i> dengan getir, karena <i>Jolly Roger</i> adalah ekspresi kekecewaan kami, cerminan kondisi kami, dan alarm bagi perwakilan kami yg tidak pernah benar2 mewakili kami.	Pemisahan Simbol (Merah Putih vs <i>Jolly Roger</i>), Identitas Bangsa, Alarm Politik, Kegagalan Representasi	memisahkan entitas dan makna kedua bendera, menjunjung tinggi Merah Putih (Identitas) sambil menggunakan Jolly	Praktik Teks & Praktikum Diskursif
KUGHG 001	6	Negatif	setidaknya kita menghargai jasa pahlawan yg sudah berjuang	Seruan Penghormatan Pahlawan, Nasionalisme	penggunaan narasi Nasionalisme sebagai alat retorik untuk menuntut kepatuhan simbolik dan mendiskredit	Praktikum Diskursif & Sosial

					kan aksi pengibaran bendera fiksi.	
KUGHG 001	7	Negatif	tp klo menurutku penghinaan sih masa pasang bendera pusaka merah putih disanding sama bendera One Piece.. mending disimpn didalam rumah aja deh buat hiasan didalam rumah. jangan menciderai perjuangan para pahlawan dulu.. klo mau protes mending demo aja sono di dpr apa kemana kek	Penghinaan Simbol, Seruan Protes Formal, Konservatisme Simbol, Kontra-Aksi Budaya	menolak aksi tersebut sebagai penghinaan karena menyandingkan simbol fiksi dengan Bendera Pusaka, yang dianggap suci.	Praktik Teks, Diskursif, dan Sosial
KUGHP 002	1	Positif	HIDUP PEREMPUAN YANG MELAWANN	Afirmasi, Perlawanan Gender, Simbolisme Kelulusan, Empowerment	seruan afirmasi yang kuat, mengasosiasikan aksi simbolik personal wisudawan dengan tema perlawanan yang lebih besar.	Praktik Teks & Sosial
KUGHP 002	2	Positif	ku sebut dia perempuan keren dan pemberani	Afirmasi Karakter Personal, Keren, Pemberani, Personal Empowerment	Afirmasi Karakter Personal.	Praktik Teks & Sosial

KUGHP 002	3	Positif	aku yang nonton, aku yang deg degan. ahhh keren sih	Resonansi Emosional, Deg Degan, Keren, Validasi Aksi Simbolik	Resonansi Emosional pada audiens.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 002	4	Negatif	kasian kpd ibubapa, sekolah tinggi2 tapi kurang pasal bab sopan santun seorg perempuan..	Kritik Moral & Gender, Sopan Santun Perempuan, Gagal Didik	upaya merestorasi norma gender hegemonik (kewajiban perempuan untuk berperilaku tertib) yang bertentangan dengan aksi perlawanan simbolik	Praktik Teks & Sosial
KUGHG 002	5	Negatif	MACAM TIADA ADAB ,SEPERTI INI SEDANG KAN ITU MAJLIS YG MULIA JUBAH GRADUSI BUAT SEPERTI ITU ,BETUL LAH ORG BERKATA ADAB DULU BARU ILMU	Kritik Moral Transnasional, Tiada Adab, Majelis Mulia, Jubah Graduasi, Adab Dulu Baru Ilmu	merendahkan pencapaian akademik wisudawan dan menekankan pentingnya ketaatan pada norma sosial	Praktik Teks & Sosial
KUGHT 002	6	Netral	jika ngibarinnya di hari biasa ya gapapa .tp KLO kibarkan bendera One Piece di hari kemerdekaan apa masih ada penghormatan kepada para pejuang dulu?	Hari Kemerdekaan, Penghormatan Pejuang, Konflik	menolak aksi simbolik di ruang-waktu sakral (Hari	Praktik Sosial &

				Simbol, Etika Ruang-Waktu	Kemerdekaan)	Diskusif
KUGHT 002	7	Netral	Kibarkan bendera One Piece tapi jangan lebih tinggi dari bendera merah putih. Kita hanya membenci sistem pemerintahannya bukan merah putihnya.	Jangan Lebih Tinggi, Benci Sistem Pemerintah, Bukan Merah Putih, Batasan Simbolik, Kode Etik Aksi	Justifikasi Perlawanan (benci sistem pemerintahannya bukan merah putihnya) dan Batasan Hegemonik (jangan lebih tinggi dari bendera merah putih)	Praktik Diskusif & Sosial
KUGHP 003	1	Positif	"lu masuk penjara kasus apa bro??" "berattt sob,gara-gara pasang bendera Anime" sakitnya NEGERIKU.	Masuk Penjara, Bendera Anime, Sarkasme, Sakitnya Negeriku	Sarkasme Dramatis berbentuk dialog fiksi untuk mengkritik prioritas hegemoni yang represif.	Praktik Diskusif & Sosial
KUGHP 003	2	Positif	Hak Setiap Warga Negara: Pasal 28E ayat (3) UUD 1945: ""Setiap orang berhak atas kebebasan berserikat, berkumpul, dan mengeluarkan pendapat. Mengibarkan bendera One Piece termasuk bentuk ekspresi budaya dan pendapat, selama tidak mengandung simbol yang dilarang (misalnya, lambang terlarang seperti bendera organisasi teroris).	Pasal 28E ayat (3) UUD 1945, Kebebasan Mengeluarkan Pendapat, Ekspresi Budaya, Validasi Legal	Melakukan <i>Validasi Legal Formal</i> terhadap aksi simbolik dengan merujuk langsung pada Pasal	Praktik Teks

					Konstitusi tertinggi.	
KUGHP 003	3	Positif	Di dunia One Piece, para bajak laut bukan sekadar penjahat. Banyak dari mereka justru jadi simbol perlawanan terhadap ketidakadilan, tirani, dan kekuasaan yang sewenang-wenang. Luffy dan krunya dikenal karena melawan sistem yang korup, bukan karena haus kekuasaan, tapi karena ingin hidup dengan cara mereka sendiri bebas, jujur, dan gak tunduk pada penguasa yang menindas. Mungkin itulah kenapa sekarang banyak rakyat Indonesia yang 'mengibarkan' bendera One Piece. Bukan karena mereka fans anime semata, tapi karena ada rasa kecewa dan muak yang nyata terhadap sistem yang ada.	Simbol Perlawanan, Tirani, Kebebasan, Muak yang Nyata, Bukan Fans Anime Semata, Diagnosis Sosial	narasi pembenaran filosofis dan sosiologis terkuat.	Praktik Teks & Diskursif
KUGHG 003	4	Negatif	bendera One Piece bendera terlarang. pemecah negara.. tangkap orang2 One Piece. dan seret ke penjara.	Bendera Terlarang, Pemecah Negara, Seret ke Penjara, Tuntutan Represi Keras	Merepresentasikan <i>Wacana Hegemonik Keras</i> .	Praktik Sosial & Diskursif
KUGHG 003	5	Negatif	pemerintahan yang dipersalahkan, tapi negara jadi korban. bisa bisanya nama baik SANG MERAH PUTIH di satuin SAMA BENDERA ANIME. ANIME LHO INI. (FIKSI) maksud gua ayolah. udah pada dewasa kan. MATI MATIAN PAHLAWAN INDONESIA NGELAWAN PENJAJAH DARI JEPANG BRO. dan lu PAKAI BENDERA ANIME DARI NEGARA YANG DULU MENJAJAH NEGARA KITA?	Sentimen Anti-Jepang, Pelecehan Simbol, Nasionalisme Hegemonik, Trivialisasi Fiksi	menolak pemisahan antara Kritik Pemerintah dan Penghormatan Negara.	Praktik Teks & Praktik Diskursif
KUGHT 003	6	Netral	kalau kibarkan di hari biasa sih ok gpp.... tp KLO kibarkan bendera One Piece di hari kemerdekaan apakah masih ada penghormatan kepada pejuang yg SDH memperjuangkan merah putih.?	Hari Kemerdekaan, Penghormatan Pejuang, Konflik Simbol, Etika Ruang-Waktu	komentar ini mengakui ruang kritik (Hari Biasa OK) tetapi menolak aksi simbolik di	Praktik Sosial & Diskursif

					ruang-waktu sakral (Hari Kemerdekaan).	
KUGHT 003	7	Netral	pengen bgt gk ush ngerayain kemerdekaan tahun ini karena yg dilihat semakin kesini bukannya merdeka kita malah di jajah kembali sm pemerintahan, tpi disatu sisi menghargai para pejuang yg berjuang buat membebaskan bangsa kita	Dijajah Kembali oleh Pemerintah, Krisis Kemerdekaan, Konflik Internal, Menghargai Pejuang	Kritik eksistensial terhadap Kemerdekaan .	Praktik Sosial & Teks
KUGHP 004	1	Positif	saya gk nonton anime, tapi saya sepakat bendera One Piece di kibarkan, simbol kekecauan negri	Tidak Nonton Anime (Non-Fan), Sepakat Dikibarkan, Simbol Kekecauan Negeri	<i>Transdendensi Aksi</i> (Aksi melampaui basis penggemar).	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 004	2	Positif	bendera merah-putih terlalu suci untuk di kibarkan di negara yg kotor ini, makanya kami simpan sang saka merah putih itu baik2 agar tidak kotor dan di gantikan oleh bendera One Piece	Merah Putih Terlalu Suci, Negara Kotor, Simpan Baik-Baik, <i>Jolly Roger</i> Sebagai Pengganti/Buffer	Komentar ini menggunakan <i>Strategi Preservasi Simbolik</i> yang radikal. yang mengambil beban kritik, yang secara paradoks bertujuan untuk melindungi kemurnian simbol	Praktik Teks & Sosial

					nasional dari kontaminasi politik.	
KUGHP 004	3	Positif	ini alasan knp film ini d larang tayang conan,One Piece mungkin sinchan pun jg ada hubungannya dgn,memcerdaskan,spartanis,melarang berkembang biar lewat penjajahan sensor	Film Dilarang Tayang, Conan, Sinchan, Mencerdaskan, Spartanis, Penjajahan Sensor, Teori Konspirasi Analisis	menghubungkan aksi simbolik (pengibaran <i>Jolly Roger</i>) dengan Teori Konspirasi Kontrol Hegemoni di media.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 004	4	Negatif	Jadilah kritikus yang cerdas, kritik saja regulasi yg tidak pro rakyat, bukan simbol dan identitas negara yang di pakai untuk dijadikan tameng.	Kritikus yang Cerdas, Kritik Regulasi, Bukan Simbol (Dijadikan Tameng), Tuntutan Prosedural	Komentar ini mencoba <i>mendelegitimasi</i> aksi simbolik dengan menuntut <i>Tuntutan Prosedural</i> .	Praktik Diskursif & Teks
KUGHG 004	5	Negatif	kalian gak ingat pahlawan kita yang telah berkorban untuk merah putih tapi malah kibarkan bendera One Piece	Gak Ingat Pahlawan, Berkorban Merah Putih, Pembingkai Moral, Utang Sejarah	Komentar ini menggunakan Pembingkai Moral (Moral Framing) yang kuat.	Praktik Sosial & Teks
KUGHT 004	6	Netral	17 Agustus, kita memperingati hari kemerdekaan atau hanya memperingati beralihnya kolonialisme lama ke kolonialisme modern?	17 Agustus, Kolonialisme	Ekspresi Krisis	Praktik

			apa perkataan bung Karno telah terbukti? bahwa perjuangan kita (rakyat) lebih berat karena melawan Saudara bangsa sendiri	Modern, Bung Karno, Melawan Saudara Bangsa, Krisis Kemerdekaan	Eksistensial Kemerdekaan dan <i>Disillusionment</i> (kekecewaan mendalam) dengan membandingkan rezim saat ini dengan <i>Kolonialisme Modern</i> .	Diskursif & Teks
KUGHT 004	7	Netral	ingat ya kita bukan melawan NKRI tapi pemerintahjngan gantikan bendera/lambang negara.... taruh bawahnya merah putih itu bentuk kekecewaan kita kepada pemerintah saat ini.....	Bukan Melawan NKRI, Tapi Pemerintah, Jangan Gantikan Bendera, Taruh Bawah Merah Putih, Bentuk Kekecewaan	Komentar ini berfungsi sebagai Panduan Etika Aksi dan upaya Negosiasi Simbolik yang ketat.	Praktik Diskursif & Teks
KUGHP 005	1	Positif	wakil presidenya kemana mana pake pin bendera One Piece buat gait anak muda mau mnunjukkan bahwa dirinya anti tenryubito,sekarang udah jadi tenryubito ga bersuara soal bendera One Piece	Hipokrisi Politik, Pin One Piece, Anti Tenryubito, Jadi Tenryubito, Kritik Elite	Komentar ini menyerang tokoh politik yang disebut di UGH005 dengan tuduhan <i>Hipokrisi Politik</i> .	Praktik Teks & Sosial

KUGHP 005	2	Positif	Merahnya bukan lagi berani, tapi darah rakyat yang ditumpahkan. Putihnya bukan suci, tapi kepolosan rakyat yang terus dimanfaatkan.	Redefinisi Simbolik, Merah Darah Rakyat, Putih Kepolosan Dimanfaatkan, Kritik Eksistensial	Komentar ini adalah <i>Kritik Eksistensial</i> yang paling radikal, menggunakan <i>Redefinisi Simbolik</i> terhadap Bendera Nasional (Merah Putih).	Praktik Teks & Diskursif
KUGHP 005	3	Positif	tapi hampir semua gen Z / Milenial sudah berfikir secara logika, bukan lagi yang dulu gampang dibohongi dengan sistemnya	Gen Z/Milenial, Berfikir Logika, Tidak Gampang Dibohongi, Superioritas Kognitif Generasi, Kritik Sistem	Komentar ini menguatkan <i>Konflik Generasi</i> (Tua/Sistem vs Muda/Logika).	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 005	4	Negatif	iming iming kata "merah putih terlalu suci untuk di kibarkan dinegara yang kotor ini" pada gada rasa hormat ke para pejuang kemerdekaan Indonesia yang gugur dalam Medan tempur?	Gada Rasa Hormat, Pejuang Kemerdekaan, Gugur dalam Medan Tempur, Utang Sejarah, Kritik Moral/Nasionalisme Konservatif	Komentar ini menggunakan <i>Pembingkaian Moral (Moral Framing)</i> yang konservatif dan didasarkan pada	Praktik Sosial & Teks

					<i>Kewajiban Historis.</i>	
KUGHG 005	5	Negatif	kaga wajib kan buat kibarin bendera One Piece itu? sorry dah gw bukan wibu nolep soalnya	Kaga Wajib, Bukan Wibu Nolep, Stigma Kultural, Delegitimasi Aksi, Normativitas Simbol Nasional	Komentar ini menggunakan <i>Strategi Stigmatisasi Kultural</i> untuk mendelegitimasi aksi simbolik.	Praktik Sosial & Diskursif
KUGHT 005	6	Netral	Paham kok maksudnya, Kak. Simbol negara memang punya makna sakral dan historis yang besar. Tapi mungkin yang dimaksud bukan buat dibandingkan, tapi lebih ke menyampaikan pesan lewat gaya visual yang relate sama anak muda. Tetap hormat kok.	Negosiasi Simbolik, Relate Anak Muda, Tetap Hormat, Komunikasi Visual	Komentar ini menunjukkan upaya <i>Negosiasi Simbolik</i> yang matang.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHT 005	7	Netral	PEMERINTAH MINTANYA APA SIH? LOGIKANYA TUH BRTI DIA PENGIN NYERANG RAKYAT KAH??	Keputusan Politik, Logika Pemerintah, Pemerintah Nyerang Rakyat, Distrust (Ketidakpercayaan Total), Retorika Eskalatif	menyuarakan kebingungan mendalam terhadap respons pemerintah terhadap kritik, yang dibingkai sebagai tindakan yang tidak rasional dan bahkan	Praktik Diskursif & Sosial

					memusuhi rakyat	
KUGHP 006	1	Positif	puncak komedi tahun ini "pemerintah takut ama bendera fiksi dengan dalih bisa menyebabkan perpecahan negara" kwwkwkkwkwkkwkk	Puncak Komedi, Pemerintah Takut, Bendera Fiksi, Dalih Perpecahan Negara, Absurditas Otoritas	Komentar ini menggunakan <i>Ironi</i> dan <i>Humor Sarkastik</i> "puncak komedi" untuk merendahkan dan mendelegitimasi respons otoritas.	Dimensi AWK : Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 006	2	Positif	perpecahan? tapi knpa gua ngerasa bendera mugiwara terasa menyatukan rakyat buat melawan para penindas rakyat ya? kok gua lebih dukung One Piece	Menyebabkan Perpecahan (Re-Framing), Menyatakan Rakyat, Melawan Penindas Rakyat, Dukungan One Piece, Reinterpretasi Aksi	Komentar ini adalah Reinterpretasi Radikal terhadap konsekuensi aksi.	Praktik Teks & Sosial
KUGHP 006	3	Positif	yang pemerintah takutin itu bukan hilangnya rasa nasionalisme, tapi mereka takut grassroot yang selama ini gampang mereka setir pake bansos, mulai sadar dan berontak	Hilangnya Nasionalisme (Bukan Fear), Grassroot, Bansos (Kontrol), Mulai Sadar dan	Aktor menolak narasi resmi (Hilangnya Nasionalisme) dan mengklaim Ketakutan	Praktik Diskursif & Sosial

				Berontak, Takut Realitas	Sejati pemerintah adalah bahwa Grassroot (lapisan masyarakat bawah)	
KUGHG 006	4	Negatif	ga usah pemerintah bro, luffy sang captain aja marah pas tau benderanya dicuri, ato paling gampang pasang bendera kurohige di kapal thousand sunny kira2 marah ga si luffy	Luffy Marah, Simbol Sakral Fiksi, Disrespect Simbol, Analogi Fiksi, Konteks One Piece	Aktor berargumen bahwa bahkan dalam konteks fiksi, bendera adalah Simbol Sakral Fiksi yang tidak boleh dicuri atau diganti dengan simbol musuH.	Praktik Teks & Sosial
KUGHG 006	5	Negatif	bagaimanapun kibarnya tetap di bawah Merah Putih ya...jgn krn ayah salah kita bakar rumahnya...krn masih ada ibu dan saudara2 kita didlmnya...#ayogerakanberdoaberpuasauntukpemerintahIndonesiayangbenartakutTUHANbukantakutbenderafiksi	Di Bawah Merah Putih (Hierarki), Analogi Ayah Bakar Rumah (Keluarga), Berdoa Berpuasa (Aksi Religius), Takut Tuhan (Bukan Takut	Aktor setuju dengan Batasan Hierarki Simbolik (tetap di bawah Merah Putih)	Praktik Teks & Sosial

				Fiksi), Kewajiban Moral		
KUGHT 006	6	Netral	bentar lagi keluar pahlawan yang memperbolehkan Masyarakat ngibarin bendera One Piece selama gak menyalahi aturan, siklusnya monoton	Pahlawan Politik (Co-optation), Memperbolehkan (Legitimasi Bersyarat), Siklus Monoton (Cynicism), Prediksi	Komentar ini mengekspresikan Sinisitas (Cynicism) dan Kekecewaan Mendalam terhadap siklus politik.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHT 006	7	Netral	menurutku bukan karena takut bendera strawhat pirates sih tpi momen nya aja yg salah, karena di momen ini wajib bendera merah putih yg berkibar bukan malah bendera strawhat pirates	Momen Salah, Wajib Bendera Merah Putih, Bukan Bendera Strawhat Pirates, Etika Waktu Simbolik, Negosiasi Simbolik	Aktor berpendapat bahwa kritik itu mungkin sah, tetapi aksinya (pengibaran <i>Jolly Roger</i>) melanggar Etika Waktu Simbolik.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 008	1	Positif	kata dari salah satu warga saat saya kibar bendera onepiece: "anda mengibarkan bendera onepiece sama aja ngibarin bendera komunis" lah onepiece ga ada konotasi negatif	<i>Jolly Roger</i> = Komunis, Red Scare, Konotasi Negatif, Justifikasi Simbol Fiksi, Counter-Framing	Pihak kontra menggunakan taktik Red Scare (mengaitkan <i>Jolly Roger</i> dengan Komunisme) untuk mendelegitimasi aksi,	Praktik Diskursif & Sosial

					memanfaatkan sensitivitas historis Indonesia.	
KUGHP 008	2	Positif	dari sini terbukti kn? para pemerintah gk paham dan gk tau semua isi undang-undang padahal sah2 aja mengibarkan bendera lain asalkan bendera merah putih posisinya lebih tinggi	Pemerintah Gk Paham UU, Sah-Sah Aja, Hierarki Simbol (Merah Putih Lebih Tinggi), Legal Justification, Inkompetensi Otoritas	Aktor memvalidasi aksi simbolik <i>Jolly Roger</i> dengan mengklaim bahwa ia Sah secara Hukum (Legal Justification), berdasarkan ketentuan Hierarki Simbolik (Bendera Merah Putih harus lebih tinggi).	Praktik Diskursif
KUGHP 008	3	Positif	kalau komen ini "bukan takut benderanya tapi takut rakyatnya bersatu dan seargument #RAKYATKUAT"	Bukan Takut Bendera, Takut Rakyat Bersatu, Rakyat Seargument, Mobilisasi Massa, #RAKYATKUAT	Komentar ini menawarkan <i>Analisis Konspiratif Kritis</i> (Counter-Hegemonic Reading) tentang motif otoritas.	Praktik Diskursif & Sosial

KUGHG 008	4	Negatif	hidup di negara yang di mana masalah pemerintah ya masalah masyarakat juga, tapi kalau masalah masyarakat ya tetap masalah masyarakat emang lu siapa ngajak ² pemerintah punya uang dulu kali	Masalah Asimetris (Pemerintah vs Rakyat), Sinitas Politik, Partisipasi Berbasis Uang, De-Legitimasi Partisipasi Publik, Kapitalisme Politik	Komentar ini mengekspresikan Sinitas Radikal dan Ketidakpercayaan Total terhadap relasi Negara-Warga.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 008	5	Negatif	mengungkapkan fakta yang di tutup ama pemerintah, eh pemerintah nya mlh ketakutan ampe bendera One Piece di anggap pemecah belah bangsa	Fakta Ditutup Pemerintah, Pemerintah Ketakutan, Dianggap Pemecah Belah Bangsa, Mendelegitimasi Otoritas, Kritik Represi	Komentar ini adalah Kritik terhadap Represi Simbolik.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHT 008	6	Netral	ketika simbol itu dipakai di pin artinya cuma hiasan, tapi kalau dipakai di bendera jadinya timbul banyak arti karna tidak semua orang paham, yg dipermasalahkan dpr itu bendera bergambar tengkorak One Piece.	Hierarki Simbol (Pin vs Bendera), Timbul Banyak Arti, Tidak Semua Orang Paham, Risiko Komunikasi, Rasionalisasi Konflik DPR	Komentar ini merasionalisasi konflik berdasarkan Semiotika Media.	Praktik Diskursif & Teks
KUGHT 008	7	Netral	sebenarnya gpapa, cuma momennya aja gak tepat. pasti lgi mau kemerdekaan. seolah olah merah putih di ganti sama One Piece. ngapain	Momen Gak Tepat, Merah Putih Diganti, Hierarki Simbolik,	Komentar ini adalah <i>Negosiasi Simbolik</i> dan	Praktik Disku

			diributin. noh mending ke dpr kelen sana jelasin biar selesai. bukan bacot di sosmed	Tuntutan Prosedural, Kritik Metode (Bacot di Sosmed)	<i>Kritik Prosedural.</i>	rsif & Sosial
KUGHP 007	1	Positif	wkwkwkwk harusnya tuh artis artis dan penyanyi gini yg nyenggol polisi dan pejabat, langsung depan publik.	Artis Menyenggol Polisi/Pejabat, Langsung Depan Publik, Validasi Kritik Media Konser, Dukungan Aktor Budaya	memuji aksi Awan sebagai Metode Kritik yang Ideal "harusnya tuh artis-artis gini"	Praktik Sosial & Diskursif
KUGHP 007	2	Positif	klo bendera onepiece gaboleh maka bendera partai juga gaboleh ada yg berkibar. padahal itu sama aja analogi nya.	Bendera One Piece, Bendera Partai, Analogi, Standar Ganda, Tuntutan Kesetaraan Hukum	Aktor berargumen bahwa jika Bendera One Piece dilarang, maka Bendera Partai Politik yang juga bersifat non-negara seharusnya dikenakan larangan yang sama.	Praktik Diskursif
KUGHP 007	3	Positif	Padahal bendera One Piece itu melambangkan keadilan, kayak luffy dan teman teman memberantas ketidakadilan walaupun bertentangan dengan pemerintahan.	Melambangkan Keadilan, Luffy Memberantas Ketidakadilan, Bertentangan	memvalidasi pengibaran <i>Jolly Roger</i> dengan memetakan	Praktik Teks &

				dengan Pemerintahan, Justifikasi Simbol Fiksi	narasi fiksi ke realitas politik	Diskursif
KUGHG 007	4	Negatif	sumpah ih malu sama tingkah aparat kita yg disuruh atasan2nya maksud nya tuh, ini lg ngonser dan itu cuma bendera anime loh anj ampe segitunya	Malu Sama Aparat, Disuruh Atasan, Cuma Bendera Anime, Konteks Konser, Represi Berlebihan	Komentar ini adalah <i>Kritik Emosional</i> yang kuat terhadap Aparat Penegak Hukum.	Praktik Sosial & Diskursif
KUGHG 007	5	Negatif	wkwkwk komenannya gak masuk akal semua. percuma bg lu ngomong gitu sampe berbusa. soalnya rata2 otaknya kaum 58% nggak nyampe kesitu	Kaum 58%, Otak Gak Nyampai, Pembungkahan Intelektual, Sentimen Elektoral, Mendelegitimasi	Komentar ini menggunakan Pembungkahan Intelektual yang didasarkan pada Sentimen Elektoral	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHT 007	6	Netral	bukannya takut si tapi momennya kemerdekaan mungkin jdi ga pantes bendera lain berkibar. coba kibarannya bulan depan mereka juga gaperduli	Bukannya Takut, Momen Kemerdekaan, Gak Pantes Bendera Lain, Etika Waktu Simbolik, Gapunya	Komentar ini adalah <i>Negosiasi Simbolik</i> yang berfokus pada <i>Waktu aksi</i> .	Praktik Diskursif & Sosial

				Perdulian Bulan Depan		
KUGHT 007	7	Netral	diundang2 tentang bendera kan ada gk ada larangan untuk mengibarkan bendera apa saja tapiii jangan pernah robek bendera sendiri	Undang-Undang Bendera, Tidak Ada Larangan Mengibarkan Bendera Lain, Batas Moral (Jangan Robek Bendera Sendiri), Legal Justification	Komentar ini adalah <i>Justifikasi Hukum</i> dan <i>Negosiasi Moral</i> .	Praktik Diskursif
KUGHP 009	1	Positif	YANG DI TAKUTI PEMERINTAH ADALAH KESADARAN MASYARAKAT..	akut Kesadaran Masyarakat, Kesadaran Politik, Narasi Kontra-Hegemoni	Komentar ini adalah <i>Analisis Konspiratif Kritis</i> (Counter-Hegemonic Reading) yang mendasar.	Praktik Diskursif
KUGHP 009	2	Positif	kita tu bukan g nasionalisme, cuman udah cape elit pemerintah ambil kebijakan kurang pro rakyat aja	Bukan Anti Nasionalisme, Capek Kebijakan Elit, Kurang Pro Rakyat, Defleksi Tuduhan, Justifikasi Kelelahan Politik	Komentar ini adalah <i>Defleksi Tuduhan</i> (menolak tuduhan anti-nasionalisme) dan <i>Justifikasi Kelelahan Politik</i>	Praktik Diskursif & Sosial

					(Political Fatigue).	
KUGHP 009	3	Positif	mereka tidak pernah bertanya kepada rakyat apa masalah nya. tetapi mereka mengancam rakyat ketika rakyat berani mengeluarkan keluhan nya. lantas dimana letak demokrasi nya? ini indonesia atau korea utara sebenarnya?	Tidak Pernah Bertanya, Mengancam Rakyat, Demokrasi (Pertanyaan Retoris), Indonesia atau Korea Utara, Kritik Otoritarianisme	Komentar ini adalah <i>Kritik Radikal</i> terhadap <i>Sistem Otoritarianisme</i> yang terselubung.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 009	4	Negatif	jgn main ² dengan symbol Negara	Jangan Main-Main, Simbol Negara, Konservatisme Simbolik, Tuntutan Ketaatan Absolut	Komentar ini adalah <i>Kritik Konservatif</i> yang sangat ringkas namun tegas.	Praktik Teks & Sosial
KUGHG 009	5	Negatif	ga objektif beritanya udah sampe hormat pada bendera fiksi yg digiring tetap validasi dan pembenaran atas nama ekspresi instrumen	Gak Objektif, Hormat Bendera Fiksi, Digiring, Validasi dan Pembenaran, Ekspresi Instrumen (Sarkasme), Kritik Media/Narasumber	Komentar ini adalah Kritik terhadap Media dan Narasi Pendukung Aksi.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHT 009	6	Netral	momennya kurang pas.masalah pengibarannya bersamaan dg pengibaran merah putih.klau buat kaos...,gambar dinding silahkan.	Momen Kurang Pas, Bersamaan dengan Merah	Komentar ini adalah <i>Negosiasi</i>	Praktik Disku

				Putih, Etika Waktu Simbolik, Diizinkan dalam Format Non-Bendera (Kaos/Dinding)	<i>Simbolik</i> yang ketat dan bersifat <i>Kondisional</i> .	rsif & Sosial
KUGHT 009	7	Netral	rasa sayang itu bukan hanya kita kasih ini dan kasih itu, ketika kita mengingatkan kesalahan/kekeliruan juga itu termasuk rasa sayang.	Rasa Sayang (Cinta), Mengingatkan Kesalahan/Kekeiruan, Kritik = Bentuk Sayang, Justifikasi Moral	Komentar ini adalah Justifikasi Moral Aksi Kritik.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 010	1	Positif	Kalian sepemikiran gasi Kemungkinan kita lagi di adu domba, di saat presiden bebenah, penjabat penjabat itu pad takut semuanya akan terbongkar, mereka buat aturan yg nyeleneh itu buat pengalihan isu dan penebar kebencian terhadap presiden, dan buat kita seolah olah membenci pemerintahan presiden sekarang, dan nantinya masyarakat rame rame demo buat pelengseran presiden, orang yang ada di balik ini semua maju sesuai rencana yg sudah di aturkan. Ini pandangan say	Adu Domba, Presiden Bebenah, Pejabat Takut Terbongkar, Aturan Nyeleneh (Pengalihan Isu), Penebar Kebencian Terhadap Presiden, Rencana Pelengseran	Komentar ini adalah <i>Teori Konspirasi Politik</i> yang kompleks.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 010	2	Positif	maaf bendera merah putih terlalu suci untuk di kibarkan, kasian pahlawan yg gugur ternyata penjajahan masih berlangsung	Merah Putih Terlalu Suci, Pahlawan Gugur, Penjajahan Masih Berlangsung, Ironi Kemerdekaan, Redefinisi Simbolik	Komentar ini menggunakan <i>Strategi Redefinisi Simbolik</i> yang radikal.	Praktik Teks & Sosial

KUGHP 010	3	Positif	betul sekali bendera One Piece di kibarkan itu bentuk perjuangan , karena apa? karena ternyata penjajahan masih ada sampai sekarang di NKRI ini..	Bentuk Perjuangan, Penjajahan Masih Ada, NKRI, Justifikasi Eksistensial, Perlawanan Simbolik	Komentar ini adalah <i>Justifikasi Eksistensial Aksi Simbolik</i> .	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 010	4	Negatif	kalau mau kritik pemerintah silakan, tapi jangan Bendera Merah Putih karena Bendera merah putih ada sebelum pemerintah ini ada, Bendera merah putih adalah kedaulatan RI, di rebut dg tumpah darah para pahlawan bangsa, bukan kalian" penikmat kemerdekaan	Pemisahan Kritik (Boleh) vs Simbol (Sakral), Kedaulatan RI, Tumpah Darah Pahlawan, Tudingan Penikmat Kemerdekaan	Komentar ini merupakan upaya retorik untuk memisahkan domain kritik.	Praktik Teks, Diskursif, dan Sosial
KUGHG 010	5	Negatif	bukan takut bang tapi mslah dlm negara ini tidak harus bwa2 bendera anime milik negara lain,jikapun sejarahnya sama percis tp tidak hrus yg di kibarkan bendera hitam anime milik negara lain..bentuk kritikan kita bisa d pkai d baju atw di yg lain tidak hrus d bendera,karna bendera simbol kemerdekaan negara bukan cerita piksi blaka,dan yg lbih membahayakan lagi kalau negara luar smpai tau kelemahan negara kita, bukan rakyat saja yg menderita tpi negara bisa smkin Hancur dan siapa lagi yg rugi ??kita sendiri ..	Konservatisme Simbolik, Bendera Milik Negara Lain, Kritik Bukan di Bendera, Wacana Ancaman Global (Fear Appeal), Kelemahan Negara Hancur	Komentar ini menggunakan narasi Konservatisme Simbolik dengan menolak penggunaan simbol fiksi yang dianggap asing "anime milik negara lain" untuk kritik domestik	Praktik Teks, Diskursif, dan Sosial

KUGHT 010	6	Netral	Larangan terhadap simbol seperti bendera One Piece bisa dilihat sebagai bentuk pembatasan ekspresi rakyat, terutama jika tidak ada dasar hukum yang jelas. - Sementara itu, pejabat saat belum berkuasa sering tampil seolah-olah pro-rakyat, bicara soal perjuangan dan keadilan, tapi berubah sikap setelah duduk di kursi kekuasaan.	Larangan = Pembatasan Ekspresi, Tanpa Dasar Hukum Jelas, Pejabat Pro-Rakyat (Dulu), Berubah Sikap di Kekuasaan, Hipokrisi Politik	Komentar ini adalah <i>Analisis Situasional Ganda</i> . Aktor menyajikan dua poin kritis yang saling terkait tetapi tidak mengambil kesimpulan tegas, sehingga bersifat netral.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHT 010	7	Netral	kok sana sini bahasnya bendera aja sih woyyy jan bahas bendera aja bahas tuh gmna negara ini gk maju maju harusnya itu yg harus viral gmna generasi muda kedepannya nihh	Bahas Bendera Aja, Gak Maju-Maju, Harus Viral, Generasi Muda, Kritik Fokus Wacana Publik, Tuntutan Substansi	Komentar ini adalah <i>Kritik terhadap Fokus Wacana Publik</i> .	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 011	1	Positif	bener banget ,, ngibarin bendera One Piece jd permasalahan langsung di larang dan mau di berantas ,, korupsi yg udah keliatan masalah lebih besar di biarin aja ,, emang kocak konoha	Jadi Permasalahan, Dilarang dan Diberantas, Korupsi Masalah Lebih Besar, Dibiarkan Aja, Kocak Konoha, Kritik Standar Ganda	Komentar ini adalah <i>Kritik Standar Ganda dan Sarkasme Politik</i> .	Praktik Diskursif & Sosial

KUGHP 011	2	Positif	pengibaran bendera One Piece itu gak ada yg perlu dikhawatirkan fenomenanya, tapi merajalelanya korupsi merupakan masalah besar negara kita	Gak Perlu Dikhawatirkan, Merajalelanya Korupsi, Masalah Besar Negara, Pengalihan Fokus, Kritik Substansial	Komentar ini adalah <i>Kritik Substansial dan Pengalihan Fokus</i> .	Praktik Diskursif
KUGHP 011	3	Positif	semoga masih banyak lagi para ustadz/ulama yg berani turun komando rakyat berjuang bersama.. mau tunggu apalagi.. Indonesia sudah diambang kehancura	Ustadz/Ulama Berani, Turun Komando Rakyat, Berjuang Bersama, Indonesia Diambang Kehancuran, Seruan Mobilisasi	memuji peran Ulama/Ustadz (seperti Felix Siauw) yang berani "turun komando rakyat" dan menyerukan agar lebih banyak pemimpin agama terlibat dalam Perjuangan Bersama.	Praktik Sosial & Diskursif
KUGHG 011	4	Negatif	seharusnya masalah nya anda tdk mengibarkan bendera lain selain merah putih di saat Indonesia merayakan hut kemerdekaan RI.	Tidak Mengibarkan Bendera Lain, Merayakan HUT Kemerdekaan, Momen Sakral, Tuntutan Ketaatan Simbolik, Hierarki Simbol	Aktor menempatkan kesalahan sepenuhnya pada pengibar bendera karena melanggar Aturan Tidak Tertulis	Praktik Sosial

					tentang Etika Waktu Simbolik.	
KUGHG 011	5	Negatif	karena bendera One Piece secara tidak langsung tujuannya menggantikan Merah Putih. jdi sya sebagai Muslim sangat menyayangkan ustad seperti ini, pdahal dia ustad panutan sya.	Menggantikan Merah Putih, Tujuan Tidak Langsung, Menyayangkan Ustad, Ustad Panutan, Konflik Identitas Keagamaan/Nasionalis	Aktor membingkai pengibaran <i>Jolly Roger</i> sebagai Ancaman Simbolik yang bertujuan "menggantikan Merah Putih", yang secara mutlak menolak pembenaran motif apa pun di balik aksi tersebut.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHT 011	6	Netral	iya wehh padahal kadang kita bawa bendera gitu buat seru ² an karena aku nakama , bukan karena mau ngibarin bendera One Piece buat ngelawan pemerintah an yang korup ini ,gak semua nya ngibarin karena ngeberontak pemerintah takut bener dah cmn bendera juga	Buat Seru-Seruan, Nakama (Penggemar), Bukan Melawan Pemerintah Korup, Gak Semua Ngeberontak, Pemerintah Takut Beneran	Komentar ini berfungsi sebagai <i>Defleksi Motif</i> (Motif Diversion) di mana aktor membedakan antara aksi penggemar murni dan aksi politik.	Praktik Diskursif & Sosial

KUGHT 011	7	Netral	Kenapa hanya masalah bendera One Piece dipermasalahkan, seandainya bendera ini berkibar ya silakan asal... tidak pernah lebih tinggi dari sang merah putih. Banyak yg mesti diurus di negara ini daripada ngebaperin Bendera One Piece. Ingat kata Gusdur..	Bendera Dipermasalahkan, Syarat Hierarki (Tidak Lebih Tinggi), Banyak yang Mesti Diurus, Ngebaperin, Kritik Prioritas, Ingat Kata Gusdur	Aktor mengizinkan pengibaran <i>Jolly Roger</i> dengan syarat tegas Hierarki Simbolik dipatuhi "tidak pernah lebih tinggi dari sang merah putih".	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 012	1	Positif	Eyang kakungku pensiunan TNI dan kebetulan tmnnya Prabowo jg. Kmrn debat sm aku soal keadaan Indonesia skrng, dan dikit-dikit pasti ngmg "terus gmn? Gausah ada presiden aja?". Mksdnya tuh, logika berpikrnya cacat dimana". Pasti yg menjabat di pemerintahan jg gajauh	Pensiunan TNI/Teman Pejabat, Debat, Logika Berpikir Cacat, Gajauh Beda (Elite), Kritik Struktural Elite	Aktor menggunakan koneksi personal dengan Elite Militer/Politik (pensiunan TNI, teman Prabowo) untuk mendapatkan legitimasi.	Praktik Sosial & Diskursif
KUGHP 012	2	Positif	Setuju. Pemerintah harusnya melihat ini sebagai bentuk kebebasan berekspresi. Kalau pemerintahnya bener, seharusnya terbentuk dialog. Dicari tahu apa penyebabnya. Sayangnya, pemerintahan kita malah denial dan takut. Malah dibuat seolah-olah ancaman, apakabar bendera partai?	Bentuk Kebebasan Berekspresi, Terbentuk Dialog, Denial dan Takut, Dibuat Seolah Ancaman, Bendera Partai (Hipokrisi), Tuntutan Dialog	Aktor memvalidasi aksi simbolik sebagai Bentuk Kebebasan Berekspresi yang sah.	Praktik Diskursif & Sosial

KUGHG 012	3	Positif	Kayak ga ada masalah aja, korup tu hilangin lah bego, malah urusan ga penting amat di permasalahan. Lihat juga tuh polisi yang positif narkoba cuman di suruh sholat. Lu kira sholat itu hukuman. Salat itu kewajiban, kebutuhan lagi, atau memang polisinya ga sholat. LAWAK BGT NIH	Korup Hilangin Lah, Urusan Gak Penting, Polisi Narkoba Disuruh Sholat, Sholat Bukan Hukuman, Lawak Banget, Kritik Prioritas dan Represi	Aktor mengecam pemerintah karena memfokuskan energi pada "urusan ga penting amat" (bendera fiksi) dan mengabaikan masalah substansial seperti Korupsi.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 012	4	Negatif	terkadang bukan pemerintah doang yang tolol, masih banyak masyarakat juga kelakuannya 11 12 sama pemimpinnya, kalian udh menggunakan fasilitas dgn baik blm? sampahnya udh bisa di bawa pulang/di buang pada tempatnya blm? kalian udh berhenti naik motor di trotoar blm?	Bukan Pemerintah Doang Tolol, Masyarakat 11 12, Kelakuan Sama Pemimpin, Kewajiban Sosial (Sampah/Trotoar), Kritik Moral Rakyat	Aktor menolak narasi bahwa hanya pemerintah yang bermasalah, dengan mengklaim bahwa Moralitas Rakyat "11 12" (sama saja buruknya)	Praktik Diskursif & Sosial

KUGHG 012	5	Negatif	Beside pemerintahnya yg rakus dan tamak, masyarakatnya juga sama aja closed-minded. Dan karena sdm yg rendah ini, pemerintah semakin "memanfaatkan" dengan jadiin masyarakatnya mainan wkwk	Pemerintah Rakus dan Tamak, Masyarakat Closed-Minded, SDM Rendah, Pemerintah Memanfaatkan, Kritik Ganda, Siklus Negatif	Aktor secara tegas menyalahkan kedua belah pihak: Pemerintah (Rakus dan Tamak) dan Masyarakat (Closed-Minded, SDM rendah).	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHT 012	6	Netral	Padahal kita jg sdh dikasih kesempatan waktu pemilu, tapi tidak menggunakan kesempatan itu dg baik.. Ketika kini negara kembali dipegang oleh orang2 korup yg jg diktator, ya itu bagian dr konsekuensi dr keputusan yg kita ambil..	Kesempatan Pemilu, Tidak Menggunakan Kesempatan Baik, Orang Korup/Diktator, Konsekuensi Keputusan, Kritik Partisipasi Publik	Aktor mengalihkan kesalahan bukan pada pemerintah, melainkan pada rakyat itu sendiri yang "tidak menggunakan kesempatan (Pemilu) itu dg baik".	Praktik Sosial & Diskursif
KUGHT 012	7	Netral	tapi guys sebenarnya kalau ditelisik, kita tuh emg udh rusak dari akar akar mindsetnya sih, gaada yg lebih biak, semuanya buruk, perbedaannya cuma di letak jabatan, ekonomi, dan kekuasaan	Rusak dari Akar Mindset, Gaada yang Lebih Baik, Semuanya Buruk, Perbedaan di Jabatan/Ekonomi/	Aktor tidak menyalahkan individu atau institusi spesifik, melainkan menyatakan bahwa	Praktik Diskursif & Sosial

				Kekuasaan, Kritik Nihilistik	Sistem dan Mindset masyarakat "dari akar akar mindsetnya sih" sudah "rusak".	
KUGHP 013	1	Positif	Negara kok takut sama bendera,negara kok takut sama lukisan? Sedangkal itu kah kalian memaknai bernegara? Adanya luapan protes bukan untuk kalian bungkam,tapi sebagai bahan refleksi diri. Apa yang sudah kalian perbuat? Apa yang harusnya kalian perbaiki? Punya otak pake lha	Negara Takut Bendera/Lukisan, Sedangkal Memaknai Bernegara, Luapan Protes = Refleksi Diri, Bukan Dibungkam, Kritik Kecerdasan	Aktor menantang narasi resmi dengan serangkaian pertanyaan retorik yang Mendelegiti masi kecerdasan dan kedalaman berpikir elit "Sedangkal itu kah kalian memaknai bernegara?".	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 013	2	Positif	bacot bgt anjir tiap apa2 pasti responnya “pecah belah bangsa, antek asing, ulah aseng” elu sendiri yg pecah belah bangsa anjirrr	Bacot, Respon Pecah Belah Bangsa/Antek Asing/Ulah Aseng, Elu Sendiri yang Pecah Belah, Kritik Retorika Otoritas,	Komentar ini adalah <i>Kritik Radikal terhadap Retorika Otoritas</i> melalui <i>Pembalikan</i>	Praktik Diskursif & Sosial

				Pembalikan Tuduhan	<i>Tuduhan</i> (Mirroring).	
KUGHP 013	3	Positif	Abangkuh @bang_dasco Yg gelarnya profesor, kritik gen Z & Millenial dgn cara kreatif gini masa dikira upaya pecah belah bangsa? Dangkal kalilah mikirnya, ga liat gejala ini smua adalah sebab akibat kebijakan yg dibuat pemerintah sendiri? Kali2 main kebawah, jangan di elit trus.	Gelar Profesor, Kritik Gen Z/Milenial, Dikira Pecah Belah Bangsa, Dangkal Mikir, Sebab Akibat Kebijakan, Main Kebawah, Kritik Elitisme	Komentar ini adalah Kritik Personal dan Struktural terhadap pernyataan Dasco	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 013	4	Negatif	Pinter itu menurut gua tau batasan normalisasi bendera One Piece disandingkan dgn indonesia itu ga bs, keinget clip reza arap dia aja negor tmnya yg bendera indo di campur foto lain, masa lu pd ga bs	Tau Batasan, Normalisasi Bendera One Piece, Disandingkan dengan Indonesia Gak Bisa, Contoh Reza Arap, Menuntut Kepatuhan	Komentar ini adalah Kritik Simbolik-Moral yang menekankan pentingnya batasan dan Kepatuhan Simbolik.	Praktik Sosial & Diskursif
KUGHG 013	5	Negatif	Harusnya kita bangga bawa bendera sendiri, bukan malah gabungin sama budaya pop luar. Nasionalisme itu bukan tren yang lo ikutin musiman	Bangga Bendera Sendiri, Gabungin Budaya Pop Luar, Nasionalisme Bukan Tren Musiman, Tuntutan Kemurnian Simbol, Kritik Kualitas Nasionalisme	Komentar ini adalah <i>Kritik Kualitas Nasionalisme dan Tuntutan Kemurnian Simbol.</i>	Praktik Sosial & Diskursif

KUGHT 013	6	Netral	Konsepnya keren memang cuma tidak untuk di sandingkan dengan bendera negara	Konsepnya Keren, Tidak Untuk Disandingkan, Bendera Negara, Negosiasi Batasan, Hierarki Simbolik	Aktor memberikan Validasi Aestetik terhadap aksi <i>Jolly Roger</i> "Konsepnya keren memang" yang menunjukkan pengakuan terhadap kreativitas kritik tersebut.	Praktik Teks & Diskursif
KUGHT 013	7	Netral	Munculnya ini gara2 byk rakyat yg terbebani pajak2 jadi rakyat kelihatan merdeka tp mrk tertindak ulah2 kebijakan yg memberatkan rakyat rakyat kecil itu	Terbebani Pajak-Pajak, Kelihatan Merdeka, Tertindak Ulah Kebijakan, Memberatkan Rakyat Kecil, Kritik Ekonomi, Ironi Kemerdekaan	Aktor mengidentifikasi kasi Akar Protes (munculnya <i>Jolly Roger</i>) pada Kebijakan Ekonomi yang represif, khususnya "terbebani pajak2".	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 014	1	Positif	W kata juga apa. Ini negara pemerintahannya kagak becus kerja. Bukannya nyelesain akar masalah, mereka lebih milih nangkepin orang yg bikin mereka susah, males usaha. Sampah anjir mereka tuh	Kagak Becus Kerja, Bukannya Nyelesain Akar Masalah, Nangkepin Orang,	Aktor menuduh bahwa Pemerintahan saat ini	Praktik Diskursif

				Males Usaha, Sampah (Sumpah Serapah), Kritik Total Otoritas	"kagak becus kerja" dan "males usaha".	rsif & Sosial
KUGHP 014	2	Positif	mereka takut, krn ini beda dg gerakan protes sebelum2nya. bendera ini jg bermula dr supir truk dmn mereka adalah akar rumput masyarakat indonesia. protes ini bs dibilang napak tanah drpd protes sebelum2nya. krn hal itulah potensinya jauh berbeda yg berujung statement ancaman2 tersebut	Mereka Takut, Gerakan Beda, Supir Truk, Akar Rumput, Napak Tanah, Potensi Jauh Berbeda, Statement Ancaman, Justifikasi Kekuatan Rakyat	Aktor menjelaskan mengapa respons Menko Polhukam sangat keras: karena gerakan <i>Jolly Roger</i> Beda dan Lebih Mengancam daripada protes sebelumnya.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 014	3	Positif	Sibuk mengurus bendera onepiece, giliran masalah koruptor aja PADA DIAM-DIAM. MENDING SAHKAN RUU PERAMPASAN ASET BIAR MELARAT TU PARA KORUPTOR, daripada mengurus bendera One Piece. Asal benderanya tidak lebih tinggi dari MERAH PUTIH, mereka masih menghargai dan menghormati.	Sibuk Mengurus Bendera, Koruptor Diam-Diam, Sahkan RUU Perampasan Aset, Tidak Lebih Tinggi dari Merah Putih, Kritik Prioritas, Tuntutan Legislatif	Aktor menuduh pemerintah memiliki Standar Ganda dan Maladministrasi Prioritas, terlalu fokus pada isu sepele (bendera fiksi) dan "DIAM-DIAM"	Praktik Diskursif & Sosial

					terhadap isu korupsi.	
KUGHG 014	4	Negatif	Teman-teman itu memang bendera dari anime One Piece tapi itu juga bendera perompak gak boleh di kibarkan sebarangan... Kena undang-undang maritim nanti, tolong jangan kaya SDM rendahan deh skull and bone itu digunakan oleh bajak laut atau perompak sejak dulu sebelum ada One Piece	Belum Pernah Lihat, Bekasi/Jakarta, Sengaja Diramaikan, Sosial Media, Harapan Terjadi di Dunia Nyata, Kritik Keotentikan Protes	Aktor Mendelegiti masi bendera <i>Jolly Roger</i> dengan mengembalikannya ke konteks asalnya sebagai Simbol Perompak/Bajak Laut "skull and bone" yang secara historis ilegal dan diatur oleh Undang-Undang Maritim.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 014	5	Negatif	Setiap hari saya keluar di Bekasi, sebagian Jakarta belum pernah lihat kendaraan angkut memasang bendera One Piece, apakah ini sengaja diramaikan melalui sosial media harapannya terjadi didunia nyata?	Belum Pernah Lihat, Bekasi/Jakarta, Sengaja Diramaikan, Sosial Media, Harapan Terjadi di Dunia Nyata, Kritik Keotentikan Protes	Aktor meragukan keabsahan dan skala aksi <i>Jolly Roger</i> di dunia nyata (offline) berdasarkan Pengamatan Pribadi di	Praktik Diskursif & Sosial

					Bekasi dan Jakarta.	
KUGHT 014	6	Netral	Apa pula ini, selama gak lebih tinggi dari merah putih harusnya aman sih	Selama Gak Lebih Tinggi, Merah Putih, Harus Aman, Syarat Hierarki, Prioritas Simbolik	Komentar ini adalah <i>Negosiasi Bersyarat Sederhana</i> .	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHT 014	7	Netral	Silahkan kibarkan bendera onepiece, tp jangan lebih tinggi dari merah putih. Yg dibenci kan pemerintahannya bukan negaranya.	Jangan Lebih Tinggi, Merah Putih, Dibenci Pemerintahannya, Bukan Negaranya, Batasan Simbolik, Legitimasi Dissent	Aktor secara eksplisit memvalidasi motivasi protes, menegaskan bahwa sasaran kemarahan adalah Pemerintahan "bukan negaranya".	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 015	1	Positif	Sebelum bendera (<i>Jolly Rogers</i>) dikibarkan, ada beberapa lagu dan lukisan yang dilarang. Tidak ada lagi kebebasan berekspresi di sini, terutama yang mengkritik rezim. Banyak sekali personel yang kurang berkualifikasi menjalankan kantor tersebut dan membuat program-program konyol	Lagu dan Lukisan Dilarang, Tidak Ada Lagi Kebebasan Berekspresi, Mengkritik Rezim, Personel Kurang Berkualifikasi, Program Konyol, Kritik Represi Struktural	Komentar ini adalah <i>Kritik Represi Struktural</i> yang mendalam, mendukung penuh pernyataan Amnesty International.	Praktik Diskursif & Sosial

KUGHP 015	2	Positif	Lupakan bendera, beberapa orang hanya menggambar di jalan/aspal dan pihak berwenang mengintimidasi mereka. Mereka mengatakan alasannya adalah tidak menghormati bendera identitas, yang dikibarkan setiap bulan Agustus (bulan kemerdekaan), mari kita lihat apakah mereka masih melarangnya setelah bulan Agustus berakhir.	Menggambar di Jalan/Aspal, Pihak Berwenang Mengintimidasi, Tidak Menghormati Bendera Identitas, Bulan Agustus (Bulan Kemerdekaan), Pertanyaan SINIS Motif	Komentar ini adalah <i>Kritik Ekspansi Represi</i> dan <i>Pertanyaan Motif Sinis</i> .	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 015	3	Positif	Dalam beberapa tahun terakhir, banyak orang ditangkap karena menyuarakan pendapat mereka, yang mungkin membuat pemerintah kesal. Dan simbol topi jerami <i>Jolly Roger</i> terbaru ini juga membuat mereka kesal. Demokrasi Indonesia sedang mengalami kemunduran. Pemerintah menganggap kritik sebagai ancaman.	Orang Ditangkap, Menyuarakan Pendapat, Pemerintah Kesal, Demokrasi Indonesia Kemunduran, Kritik Sebagai Ancaman, Dukungan HAM	Komentar ini adalah <i>Pernyataan Dukungan HAM</i> dan <i>Analisis Kemunduran Demokrasi</i> .	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 015	4	Negatif	Dah selesai pak silahkan cari isu lain, polisi sdh menjaga kesakralan hari kemerdekaan kami, silahkan debat disosmed yg jelas gak ada tempat didunia nyata utk ganggu hari kemerdekaan kami	Dah Selesai Pak, Polisi Sudah Menjaga Kesakralan, Hari Kemerdekaan, Silahkan Debat di Sosmed, Gak Ada Tempat di Dunia Nyata, Tuntutan Penghentian Protes	Aktor menuntut agar kontroversi diakhiri "Dah selesai pak silahkan cari isu lain" dan secara tegas memuji tindakan polisi "polisi	Praktik Sosial & Diskursif

					sdh menjaga kesakralan hari kemerdekaan kami" yang menindak aksi <i>Jolly Roger</i> .	
KUGHG 015	5	Negatif	Udahlah lu antek2 yahudi kaga usah sok demokratis. Noh mahasiswa di amrik protes israel dikit doang aja lsg dipecat dr kampus terus diproses hukum. Noh cukong2 yg ngasih makan lu tiap hari skrg lg modalin genosida gaza.	Antek-Antek Yahudi, Sok Demokratis, Mahasiswa Amrik Protes Israel, Dipecat/Diproses Hukum, Cukong/Genosida Gaza, Kritik Hipokrisi Internasional	Aktor secara total Mendelegitipasi Amnesty International dengan menuduh mereka sebagai "antek2 yahudi" yang "sok demokratis".	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHT 015	6	Netral	Fakta Menarik: Natalius Pigal, Kementerian Hak Asasi Manusia, mengklaim bahwa PBB mendukung klaimnya tentang Melarang Warga Sipil mengibarkan bendera <i>Jolly Roger</i> . Padahal mereka sangat patuh pada konstitusi yang menyatakan bahwa bendera lain harus lebih rendah dari bendera nasional.	Natalius Pigal, Kementerian HAM, Klaim PBB Mendukung Pelarangan, Patuh Pada Konstitusi, Bendera Lain Lebih Rendah, Kritik Manipulasi Hukum	Aktor menunjukkan ketidakpercayaan pada klaim figur resmi (Natalius Pigal/Kementerian HAM) yang menggunakan otoritas	Praktik Diskursif & Sosial

					eksternal (PBB) untuk membenarkan pelanggaran.	
KUGHT 015	7	Netral	Luffy hanya berusaha menemukan One Piece, bukan menggulingkan pemerintahanmu.	Luffy, Menemukan One Piece, Bukan Menggulingkan Pemerintahanmu, Metafora Fiksi, Batasan Politik	Aktor menggunakan karakter utama One Piece (Luffy) untuk mengklarifikasi dan Merendahkan Motif Politik dari aksi <i>Jolly Roger</i> .	Praktik Teks & Praktikum Diskursif
KUGHP 016	1	Positif	bedera One Piece artinya kebebasan	Afirmasi Makna (Kebebasan), Antitesis Kontrol	Komentar ini adalah afirmasi makna yang paling mendasar.	Praktik Teks & Praktikum Diskursif
KUGHP 016	2	Positif	Melarang bendera fiksi karena dianggap simbol perlawanan adalah bentuk ketakutan yg lahir dari kesadaran akan lemahnya legitimasi moral. Jika sebuah kartun bisa mengganggu stabilitas negara, maka masalahnya bukan pada kartunnya, tapi pada rapuhnya kepercayaan rakyat kepada pemerintah	Lemahnya Legitimasi Moral, Rapuhnya Kepercayaan Rakyat, Ketakutan Hegemoni, Reduksi Logis	Menggunakan <i>Reduksi Logis</i> untuk mengkritik hegemoni.	Praktikum Diskursif

KUGHP 016	3	Positif	Indonesia sekarang di dominasi kaum muda yang peka dan keritis terhadap masalah di negara nya, mereka berani speak up, tapi pemerintah se akan terancam dan merasa takut oleh kaum muda. apakah kami kaum muda selalu di cap kurang berpengalaman? sedangkan kalian yang kaum tua tidak memberikan kesempatan terhadap kami	Dominasi Kaum Muda, Peka dan Kritis, Pemerintah Merasa Terancam, Konflik Generasi, Kurang Berpengalaman	omentar ini secara eksplisit memperkenalkan <i>Konflik Generasi</i> (Tua vs Muda) sebagai dimensi kritik.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 016	4	Negatif	Bubarkan @DPR_RI . Merka tdk ada gunanya, mrka bukan mewakili rakyat tapi mewakili ketua partai. Kerja 5tahun, pajak dibayari rakyat, dpt pensiun seumur hidup, sdgkan kita yg buruh kerja aja dibawah outsourcing dipotong pajak lagi buat bayari pajak merrka. Apa gak bangsat itu ???	Bubarkan DPR RI, Tidak Ada Gunanya, Mewakili Ketua Partai, Pensiun Seumur Hidup, Pajak Dibayari Rakyat, Buruh Outsourcing, Kritik Lembaga, Kritik Ekonomi Radikal	Aktor secara eksplisit menyerukan "Bubarkan @DPR_RI " karena dianggap gagal menjalankan fungsi representasi "bukan mewakili rakyat tapi mewakili ketua partai".	Praktik Sosial & Diskursif
KUGHG 016	5	Negatif	LEBIH BIJAK BROO!!! seharusnya bendera merah putih selalu terpasang karena ada pertumpahan darah perang.. kalo bendera One Piece hanya cerita walaupun cerita perlawanan ketidakadilan.. harus bisa di bedakan antara bendera menyambut HUT RI dgn bendera One Piece..	Lebih Bijak, Pertumpahan Darah Perang, Hanya Cerita, Klasifikasi Simbol,	Komentar ini menggunakan Pembingkai an Klasifikasi Simbolik	Praktik Diskursif & Teks

				Kewajiban Historis	untuk menolak aksi.	
KUGHT 016	6	Netral	Silahkan mau pasang bendera apa pun, Tolong jangan sampai lebih tinggi dari Merah putih, Karena Merah putih bukan simbol pejabat tapi simbol bangsa ini. Jika Ayah mu berbuat salah ,Maka jangan lah engkau membakar rumah nya, Karena di sana ada Ibu adik dan kakak mu yang ikut berlindung, Terlebih rumah itu warisan dari nenek moyang mu, yang di bangun dengan darah nya, Agar anak cucu nya ngak kepuasan dan kepanasan, "Tidak melanggar hukum jika mengibarkan bendera One Piece jangan lebih tinggi dari, Bendera Merah putih"	Merah Putih Simbol Bangsa Bukan Pejabat, Analogi Ayah dan Rumah, Batasan Hukum dan Moral	Komentar ini menggunakan <i>Analogi Rumah/Keluarga</i> untuk mendamaikan Kritik dan Loyalitas.	Praktik Teks & Diskursif
KUGHT 016	7	Netral	Demokrasi ga cocok utk bangsa indonesia, pembukaan UUD 1945 menyatakan berkedaulatan Rakyat itu ciri khas kita. Maka rakyat sudah seharusnya memikirkan kembali sdh ga cocok demokrasi di indonesia.	Demokrasi Tidak Cocok, Pembukaan UUD 1945, Berkedaulatan Rakyat, Ciri Khas Kita, Memikirkan Kembali, Kritik Sistem Politik Dasar	Aktor tidak mendukung <i>Jolly Roger</i> sebagai bentuk perlawanan, tetapi juga tidak membela rezim.	Praktik Diskursif
KUGHP 017	1	Positif	jangan gentar, lebih banyak lagi kibarkan bendera One Piece, kami bukan tak menghormati bendera Indonesia, justru karena kami cinta Indonesia	Jangan Gentar, Lebih Banyak Kibarkan, Bukan Tak Menghormati, Cinta Indonesia, Justifikasi Emosional	Seruan Solidaritas Emosional " <i>jangan gentar</i> " yang bertujuan untuk menggalang kekuatan perlawanan.	Praktik Diskursif & Sosial

KUGHP 017	2	Positif	mau rakyat ini nangis sampe keluar darah pun, semua pejabat indonesia ga akan ada yang peduli, karna bagi mereka yang penting uang, uang dan uang	Nangis Sampai Keluar Darah, Pejabat Tidak Peduli, Uang Uang, Nihilisme Politik, Keputusan	Aktor membingkai pejabat sebagai entitas yang sepenuhnya korup dan tidak manusiawi	Praktik Diskursif & Teks
KUGHP 017	3	Positif	bendera One Piece cuma banyak dikibarin di rumah2 dan di mobil2 kan, bukan dikibarin di atas merah putih? kalau gitu kenapa takut? padahal di tiap pemilu bendera partai lebih banyak dipasang ketimbang bendera merah putih dan ga ada yang protes. bendera One Piece kan bukan bendera serius seperti bendera partai kenapa ditakutin	Kontradiksi Politik, Standar Ganda Kekuasaan	Komentar menyoroti standar ganda kekuasaan: Mengapa simbol politik yang lebih serius diizinkan, sementara simbol fiksi justru ditakuti.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 017	4	Negatif	tngkap yg kibarkan bendera hitam ,,ini adlah suatu ancaman pada negara,,pemberontak dan perusak marwah pejuang NKRI hrus di tngkap dan di adili	Tangkap, Bendera Hitam, Ancaman Pada Negara, Pemberontak, Perusak Marwah Pejuang NKRI, Tuntutan Hukuman	Aktor menggunakan Bahasa Eskalatif dan Pembingkaian Moral yang ekstrem, melabeli pengibar bendera sebagai Ancaman	Praktik Teks & Sosial

					pada Negara dan Pemberontak.	
KUGHG 017	5	Negatif	Negara sibuk dan bingung utk bayar hutang dan gaji pejabat yg trus naik. Sedangkan rakyat gaji tidak naik ² . Kagak imbang gaji dengan naik nya inflasi setiap tahun. Ya rakyat kecil lha yg jadi korban	Negara Sibuk Bayar Hutang, Gaji Pejabat Naik, Gaji Rakyat Stagnan, Inflasi, Rakyat Kecil Jadi Korban, Kritik Ketidakadilan Ekonomi, Kegagalan Struktural	Aktor mengalihkan perhatian dari ancaman represi ke penyebab mendasar kemarahan rakyat.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 017	6	Netral	Jgn takut sih, pasal2 yg dipake gugur bila digunakan bukan dengan tiang yg sama dan tingginya tak lebih tinggi dr merah putih. Soal hak IP, balikin ke masing2 aj	Jangan Takut, Pasal-Pasal Gugur, Bukan Tiang Yang Sama, Tidak Lebih Tinggi dari Merah Putih, Hak IP Balikin ke Masing-Masing, Saran Hukum/Teknis	Komentar ini adalah <i>Saran Hukum/Teknis</i> yang bersifat netral.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 017	7	Netral	Kenapa di tentang..karna backgroundnya hitam dan tengkorak.. coba yg dikibarin bendera putih dan gambar topi jerami nya aja	Kenapa Ditentang, Background Hitam dan Tengkorak, Bendera Putih, Gambar Topi Jerami, Kritik Estetika Simbolik, Hipotesis Desain	Komentar ini adalah <i>Hipotesis Estetika Simbolik</i> .	Praktik Teks

KUGHP 018	1	Positif	pemerintah sekarang mencerminkan kelakuan yg sama pada cerita One Piece	Kritik Analogi Fiksi, Skema Fandom, Pemerintah Dunia	Pemerintah diidentikkan dengan antagonis (Pemerintah Dunia) dalam cerita, menunjukkan transfer makna simbolis perlawanan ke dunia nyata.	Praktik Teks & Diskursif
KUGHP 018	2	Positif	Judol, pinjol, korupsi geraknya lama bener. Giliran bendera One Piece, cepet minta ampun. Negara yg aneh	Judol/Pinjol/Korupsi Lama, Bendera One Piece Cepat, Kritik Prioritas, Negara Aneh, Disproporsi Respons	Komentar ini adalah <i>Kritik Prioritas dan Disproporsi Respons</i> yang sinis.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 018	3	Positif	pengibaran bendera One Piece bukan tanda tidak nasionalis. Ia bisa menjadi simbol alternatif dari semangat bangsa: berani, bebas, dan berpihak pada keadilan. Justru saat rakyat masih bisa mengungkapkan harapan dan kegelisahannya melalui simbol budaya, itulah pertanda bahwa jiwa kemerdekaan masih hidup. semoga bisa dilihat sudut pandang ini..	Bukan Tidak Nasionalis, Simbol Alternatif, Berani Bebas Adil, Ungkapkan Harapan dan Kegelisahan, Jiwa Kemerdekaan Masih Hidup, Justifikasi Simbolik	Aktor secara eksplisit menolak label anti-nasionalisme yang dilekatkan otoritas, dan mendefinisikan <i>Jolly Roger</i> sebagai "Simbol	Praktik Diskursif & Sosial

					Alternatif dari Semangat Bangsa" (berani, bebas, adil).	
KUGHG 018	4	Negatif	Eksistensi dan keberadaan Merah Putih sendiri adalah bentuk perlawanan terhadap kesewenang-wenangan di masa lalu. Nilai historisnya jelas dan sakral. Sekarang kok malah mau disandingkan dengan bendera anime One Piece? Dikibarkan bersama-sama dengan merah putih di hari seharusnya orang-orang mengingat kembali apa perjuangan dan pengorbanan yang sudah dilakukan di masa lalu. Supaya sadar diri dan tidak lupa dan menjaga asa supaya bangsa ini tetap di jalur yang benar. Ini lah dasar perjuangan di masa sekarang dan dengan pengibaran merah putih itu sendiri sudah mewakili semangat tersebut. Lantas bendera One Piece untuk apa lagi??	Merah Putih Perlawanan Historis, Nilai Historis Sakral, Disandingkan Bendera Anime, Dikibarkan Bersama, Mengingat Perjuangan, Sadar Diri, Merah Putih Sudah Mewakili, <i>Jolly Roger</i> Tidak Relevan, Kritik Supremasi Simbolik	Aktor menolak total Justifikasi Naratif <i>Jolly Roger</i> yang dijelaskan Kompas.	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 018	5	Negatif	Tangkap dan pidanakan yg mengibarkan bendera selain merah putih, kalau memang ingin protes silahkan demo turun ke jalan, jangan mengkerdilkan kesucian sang saka merah putih...	Tangkap dan Pidanakan, Bendera Selain Merah Putih, Protes Silahkan Demo, Jangan Mengkerdilkan Kesucian, Tuntutan Represi Hukum, Kritik Metode Protes,	Komentar ini adalah <i>Tuntutan Represi Hukum dan Kritik Metode Protes.</i>	Praktik Sosial & Diskursif

				Supremasi Simbolik		
KUGHT 018	6	Netral	Itu bukan bendera One Piece ngabb. Itu bendera SHP (Straw Hat Pirates). One Piece kita masih belum tau apaan, kok udh ada aja bendera One Piece? Klo buat berita, riset dulu. Bendera SHP dipasang karena bendera itu adalah simbol grup/kru yg berani melawan pemerintah. Bukan bendera One Piece.	Bukan Bendera One Piece, Bendera SHP (Straw Hat Pirates), Koreksi Terminologi, Riset Dulu (Kritik Media), Simbol Melawan Pemerintah (Justifikasi Teknis)	Komentar ini adalah <i>Koreksi Teknis dan Terminologi</i> yang ditujukan kepada pembuat konten (Kompas.com).	Praktik Teks
KUGHT 018	7	Netral	Ko pemerintah skrg jd baperan.? Pdhl cm bendera lo, toh bendera merah putih masi diatas bendera One Piece ini	Pemerintah Baperan, Cuma Bendera, Merah Putih Masih Di Atas, Kritik Reaksi Berlebihan, Supremasi Simbolik	Komentar ini adalah <i>Kritik Reaksi Pemerintah dan Penegasan Hierarki Simbol</i> .	Praktik Diskursif
KUGHP 019	1	Positif	Jujurly pas lihat trend ini muncul, aku ga bisa menolak jeritan hati atas kondisi yg memuakkan itu sehingga flag ini bener2 mewakili perasaanmu.	Jujurly, Trend Muncul, Jeritan Hati, Kondisi yang Memuakkan, Mewakili Perasaan, Validasi Emosional	Komentar ini adalah <i>Validasi Emosional</i> terhadap aksi simbolik.	Praktik Sosial
KUGHP 019	2	Positif	Mkanya kl gak mau rakyat nya mengibarkan bendera spt itu ya harus nya pemerintah sadar diri... Jgn bikin kebijakan seenak nya sendiri, giliran rakyat pasang bendera kyk gitu, eeh pada tantrum... Justru protes ini	Pemerintah Sadar Diri, Jangan Bikin Kebijakan	Komentar ini adalah <i>Reinterpretas</i>	Praktik Diskusi

			adalah wujud kecintaan rakyat kepada negeri ini... Pertanda bahwa rakyat masih peduli dan berharap NKRI jadi lebih baik lagi kedepannya...	Seenaknya, Pemerintah Tantrum, Wujud Kecintaan Rakyat, Rakyat Masih Peduli, Harapan NKRI Lebih Baik, Kritik Kebijakan	<i>i Kritik sebagai Patriotisme.</i>	rsif & Sosial
KUGHP 019	3	Positif	Di dunia One Piece, bajak laut lahir karena pemerintah menutup mata terhadap kejahatan. Di dunia nyata, kami mulai merasa sama. Kami tidak ingin memberontak—kami hanya ingin didengar. Jika harus mengibarkan bendera bajak laut untuk itu, maka biarlah.	Bajak Laut Lahir (Fiksi), Pemerintah Menutup Mata (Fiksi), Merasa Sama (Nyata), Tidak Ingin Memberontak, Hanya Ingin Didengar, Bendera Bajak Laut (Alat Terakhir), Analogi Fiksi-Nyata	Komentar ini adalah <i>Analogi Fiksi-Nyata</i> yang efektif. Aktor menggunakan narasi fiksi yang diulas Narasi.TV sebagai cerminan kenyataan	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 019	4	Negatif	Pemerintah cuma takut kalian sadar kalo kalian lagi dijajah dalam bentuk pajak dan aturan yg mengekang	Pemerintah Takut Sadar, Dijajah dalam Bentuk Pajak, Aturan yang Mengekang, Alegori Penjajahan, Teori Konspirasi Pemerintah	Aktor mengklaim bahwa ketakutan pemerintah terhadap aksi simbolik bukan karena bendera, melainkan karena ketakutan rakyat	Praktik Diskursif

					menjadi sadar bahwa mereka	
KUGHG 019	5	Negatif	Aku juga gak setuju sih dengan pengibaran bendera <i>Jolly Roger</i> , tapi setuju dengan pesannya. Ya, pemerintah kita sejauh ini tidak berhasil, malah banyak yang mengkhianati kita. Begitu pun para penegak hukum, malah banyak yang mengkhianati hukum.	Tidak Setuju Pengibaran Bendera, Setuju Dengan Pesannya, Pemerintah Tidak Berhasil, Banyak Mengkhianati, Penegak Hukum Mengkhianati Hukum, Kritik Kinerja dan Institusi, Kritik Metode Protes	Aktor secara eksplisit menyatakan "gak setuju sih dengan pengibaran bendera <i>Jolly Roger</i> " (menolak aksi simbolik)	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHT 019	6	Netral	Ini baru paham anarkisme, klo yang rusuh ² bakar ² norak ² namanya vandalisme. Awas ketuker, biasanya parcok gak paham itu.	Paham Anarkisme, Rusuh Bakar Vandalisme, Awas Ketuker, Parcok Tidak Paham, Koreksi Terminologi	Komentar ini adalah <i>Koreksi Terminologi</i> . Aktor berfokus pada membedakan konsep anarkisme (yang diangkat Narasi.TV) dari tindakan destruktif seperti wudalisme " <i>rusuh-rusuh</i> "	Praktik Teks

					<i>bakar-bakar norak-norak".</i>	
KUGHT 019	7	Netral	Anarkisme?, sengaja kah digiring kesana.? Padahal maksud dari bendera <i>Jolly Roger</i> adalah Perlawanan terhadap sytem yang busuk & penindasan, tanpa hrs menggunakan kekerasan	Anarkisme?, Sengaja Digiring Kesana, Perlawanan terhadap Sistem Busuk, Penindasan, Tanpa Kekerasan, Koreksi Framing, Penolakan Kekerasan	Komentar ini adalah <i>Koreksi Framing Narasi Media</i> . Aktor secara retorik mempertanyakan dan menolak penggunaan istilah "Anarkisme"	Praktik Teks & Diskursif
KUGHP 020	1	Positif	Udh dr 2019 liat niat busuk jkw pas sering bolak-balik ksna. Krn liat lgsg, ngobrol lgsg sm warga bajo, protes mereka diabaikan sementara satu persatu pulau jd milik pribadi bahkan org luar pun boleh dgn mudah membelinya. Heran hal ini baru terpublish skrg. Campur aduk rasanya dlu smpe skrg liat tanah air begini tp gbsa berbuat banyak	Niat Busuk JKW (Jokowi), Liat Langsung, Warga Bajo, Protes Diabaikan, Pulau Milik Pribadi/Orang Luar, Baru Terpublish Sekarang, Campur Aduk, Gak Bisa Berbuat Banyak, Testimoni Personal, Validasi Isu	Aktor memberikan kesaksian langsung "liat lgsg, ngobrol lgsg sm warga bajo" yang secara kuat membenarkan klaim tentang masalah Pulau Komodo/Bajo.	Praktik Sosial

KUGHP 020	2	Positif	Cerita drama manapun akan kalah sedihnya dngan cerita asli di bumi Pertiwi.. semua episode Indonesia Baru ga bisa nahan buat ga nangis, sesak napas dan sakit hati liat negara dan rakyat nya ancur2an di eksploitasi sama para durjana pejabat dan oligarki	Cerita Drama Kalah Sedih, Cerita Asli Bumi Pertiwi, Indonesia Baru, Nangis Sesak Napas Sakit Hati, Ancur-Ancuran Eksploitasi, Durjana Pejabat dan Oligarki, Validasi Emosi, Kritik Radikal	Aktor secara hiperbolis menyatakan bahwa penderitaan di "bumi Pertiwi" jauh lebih menyedihkan daripada fiksi.	Praktik Sosial & Diskursif
KUGHP 020	3	Positif	bumi Pertiwi bersedih penguasa keserakahan mrusak lingkungan keruk isi dlm bumi... Apa perlu menunggu bencana besar kmarahan alam bwt menelan koruptor2 itu yg ga bs lari dr azab.. Cukup sudah stop penghancuran tanah warisan leluhur demi kelestarian keseimbangan alam	Bumi Pertiwi Bersedih, Penguasa Keserakahan, Merusak Lingkungan, Keruk Isi Bumi, Bencana Besar, Kemarahan Alam, Koruptor Azab, Stop Penghancuran, Tanah Warisan Leluhur, Konservasi Alam, Kritik Radikal	Komentar ini adalah <i>Kritik Ekologis dan Moral Radikal</i> .	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 020	4	Negatif	Lebih baik bersiap-siap untuk Indonesia Bubar 2030 ketimbang Indonesia Emas 2045	Indonesia Bubar 2030, Indonesia Emas 2045, Prediksi Keruntuhan, Kritik	<i>Aktor secara eksplisit dan provokatif menolak narasi resmi</i>	Praktik Diskursif

				Narasi Resmi, Pesimisme Ekstrem, Penolakan Visi Negara	<i>pemerintah tentang masa depan optimistis "Indonesia Emas 2045" dan bahkan menyarankan persiapan untuk "Indonesia Bubar 2030"</i>	
KUGHG 020	5	Negatif	jangan jangan 350tahun dijajah itu bukan dijajah belanda, tapi dijajah para demang dan bupati dan penggede2 jaman dulu	Dijajah Belanda, Demang dan Bupati, Penggede Jaman Dulu, Kritik Sejarah, Pengalihan Fokus, Pengkhiatanan Elit	Aktor mengajukan hipotesis radikal bahwa penindasan historis "dijajah 350 tahun" sebenarnya disebabkan oleh elit internal masa lalu "para demang dan bupati", bukan hanya Belanda.	Praktik Diskursif
KUGHG 020	6	Netral	udah bosan denger isu mafia tanah tp ga ada kelanjutannya, gw dukung pemerintah gaspol audit semua izin komodo, jgn ada yg ditutup2in lagi, rakyat butuh transparansi	Bosan Isu Mafia Tanah, Dukung Pemerintah Gaspol Audit, Izin	Aktor mengungkapkan kebosanan	Praktik

				Komodo, Jangan Ditutup-tutupi, Rakyat Butuh Transparansi, Tuntutan Prosedural	terhadap isu yang berlarut-larut "bosen denger isu mafia tanah" dan memilih untuk mendukung tindakan spesifik pemerintah "gaspol audit semua izin komodo".	Diskusif
KUGHT 020	7	Netral	ckckc... akun yg menggiring kebencian tanpa data yg jelas.. hati2 min, kamu harus bertanggung jawab di dunia dan akhirat untuk berita yg menggiring kebencian. Kl benar, coba share data dpt dr mana.. Share di sini.. Kl kalian cinta Indonesia, beri berita seimbang, jangan pemenggalan berita yg ga jelas, apalagi dihubungkan dg komik. Buat Rakyat Indonesia yg melihat dan mendengar konten seperti ini, jangan cepat terpengaruh, mari cerdas, cari data yg benar	Menggiring Kebencian, Tanpa Data Yang Jelas, Bertanggung Jawab Dunia Akhirat, Share Data, Berita Seimbang, Jangan Pemenggalan Berita, Dihubungkan Dengan Komik, Jangan Cepat Terpengaruh, Mari Cerdas, Kritik Metodologi	Komentar ini adalah Kritik Metodologi dan Tuntutan Keseimbangan Berita.	Praktik Teks & Diskusif

KUGHP 021	1	Positif	Tetap semangat menyuarakan kebenaran dan lawan pejabat pemerintah yg tidak pro dengan masyarakat	Tetap Semangat, Menyuarakan Kebenaran, Lawan Pejabat Pemerintah, Tidak Pro Masyarakat, Dukungan Moral	Komentar ini adalah <i>Dukungan Moral dan Seruan Perlawanan.</i>	Praktik Sosial
KUGHP 021	2	Positif	Berarti pemerintah indo ini emang sudah merencanakan hal hal yang berkaitan dengan penindasan, korupsi, dll. ..kan One Piece ini mengandung hal hal yang anti penindasan, anti korupsi, dll.... nahh udah ketemu titik temu nya berarti pemerintah takut bendera ini karena rencana busuk mereka tidak mau hancur ..assekkk pemerintah Indonesia nihhh bossss	Pemerintah Merencanakan Penindasan/Korupsi, One Piece Anti Penindasan/Korupsi, Titik Temu, Pemerintah Takut Rencana Busuk Hancur, Kritik Radikal, Konfirmasi Narasi	menyimpulkan bahwa ketakutan pemerintah terhadap bendera <i>Jolly Roger</i> adalah bukti bahwa pemerintah "sudah merencanakan hal hal yang berkaitan dengan ketidakadilan .	Praktik Diskursif
KUGHP 021	3	Positif	Lelah kenapa saya di lahir kan di negara yg katanya kayu dan batu jadi tanaman,,oh Indonesia ku kenapa nasib anak ccu mu seperti ini	Lelah, Kenapa Dilahirkan, Kayu dan Batu Jadi Tanaman (Kekayaan Alam), Nasib Anak Cucu, Kritik Eksistensial, Kekecewaan Mendalam	Komentar ini adalah <i>Kritik Eksistensial yang Penuh Kekecewaan.</i>	Praktik Sosial

KUGHG 021	4	Negatif	Perasaan yang tau itu gen z sementara para pejabat itu baby boomers yang bacaannya bukan anime. Mereka sedih kenapa di bulan kemerdekaan kok ada bendera lain. Artinya, generasi sekarang sangat tidak menghargai perjuangan para founding fathers.	Gen Z vs Baby Boomers, Pejabat Bukan Bacaan Anime, Sedih Bendera Lain, Bulan Kemerdekaan, Tidak Menghargai Perjuangan, Kritik Generasional, Kritik Simbolik	Komentar ini adalah <i>Kritik Generasional dan Simbolik</i> .	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHG 021	5	Negatif	Itu sudah cukup bukti demokrasi telah gagal mensejahterakan rakyatnya saatnya revolusi ganti system	Cukup Bukti, Demokrasi Gagal, Tidak Mensejahterakan Rakyat, Saatnya Revolusi, Ganti Sistem, Kritik Radikal, Seruan Revolusioner	Komentar ini adalah <i>Kritik Radikal dan Seruan Revolusioner</i> .	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHT 021	6	Netral	Dulu waktu belum nikah pernah nanya sama mama, kenapa kita nggak pernah mengibarkan bendera merah putih kayak tetangga kalo agustusan, ma? Jawaban mama: kan kita belum merdeka.	Belum Nikah, Tanya Mama, Tidak Kibarkan Merah Putih, Jawaban Mama Belum Merdeka, Kesaksian Historis Kritis, Kemerdekaan Kondisional	Komentar ini adalah <i>Kesaksian Historis Kritis</i> dalam bentuk narasi personal.	Praktik Sosial
KUGHT 021	7	Netral	Jangan lah ngibarin bendera begitu di bulan Agustus, boleh kalian kesal sama pemerintah saat ini tapi tetap kibarin bendera merah putih karena	Jangan Kibarkan Bendera di Bulan Agustus, Boleh	Aktor menolak aksi simbolik	Praktik Disku

			menghargai pahlawan kita yg sudah merebut Indonesia dari tangan penjajah	Kesal, Tetap Kibarkan Merah Putih, Menghargai Pahlawan, Merebut Indonesia, Kritik Waktu dan Simbol, Supremasi Historis	<i>Jolly Roger</i> karena terikat pada Etika Waktu (spesifik di Bulan Agustus).	rsif & Sosial
KUGHP 022	1	Positif	masalahnya bkn Krn bendera onepiece tp Krn pemerintah gak mau di protes dan pura2 gil	Bukan Karena Bendera One Piece, Pemerintah Tidak Mau Diprotes, Pura-Pura Gila, Kritik Akar Masalah, Pembelaan Aksi Simbolik	Aktor menegaskan bahwa inti konflik bukanlah pada simbol fiksi "bkn Krn bendera onepiece" melainkan pada "pemerintah gak mau di protes".	Praktik Diskursif & Sosial
KUGHP 022	2	Positif	Mau bilang sebuah kebenaran pun kalau mereka merasa terancam ya tetap aja salah dimata mereka	Sebuah Kebenaran, Merasa Terancam, Tetap Salah Dimata Mereka, Rasionalisasi Perlawanan, Kritik Kekuasaan	Komentar ini adalah <i>Rasionalisasi Filosofis Perlawanan</i> .	Praktik Diskursif
KUGHP 022	3	Positif	Alasannya cm satu, pemerintah skg takut kalo masyarakat sadar, lalu dia dilengserkan.	Alasan Cuma Satu, Pemerintah Takut, Masyarakat	Komentar ini adalah <i>Kritik Motif</i>	Praktik

				Sadar, Dilengserkan, Kritik Eksistensial, Kritik Motif	<i>Eksistensial Kekuasaan.</i>	Disku rsif
KUGHG 022	4	Neg atif	Semenjak prbowo jadi presiden pemerintahan di hajar dari segala arah oleh nitizen dan rakyat padahal jama jokowi masih ada 2 kubu tapo sekarang kayaknya orang kompak banget yak mau menggulingkan pemerintahan	Prabowo Jadi Presiden, Pemerintahan Dihajar Segala Arah, Zaman Jokowi 2 Kubu, Orang Kompak Banget, Menggulingkan Pemerintahan, Kritik Terorganisir, Teori Konspirasi Politik	Aktor menolak kritik dengan membanding kan situasi saat ini dengan era Jokowi.	Prakti k Disku rsif & Sosial
KUGHG 022	5	Neg atif	Jadi jika pemerintah atau pejabat menolak One Piece berarti mereka menolak tujuan negara tersebut. Artinya tujuan siapa yg mereka jalankan???	Pejabat Menolak One Piece, Menolak Tujuan Negara, Tujuan Siapa yang Mereka Jalankan, Kritik Eksistensial, Kritik Motif Tersembunyi	Aktor menggunaka n logika unggahan UGH022 (bahwa One Piece selaras dengan UUD 1945) untuk menarik kesimpulan yang radikal.	Prakti k Disku rsif
KUGHT 022	6	Netr al	hahahaha pemerintah kita itu mental krupuk engga sih soalnya sama bendera saja bilangny jgn aduh domba hahaha	Mental Krupuk, Bendera Saja, Bilangnya Jangan Adu Domba,	ini adalah <i>Kritik Respons Emosional/R</i>	Prakti k Disku

				Kritik Respons Emosional	<i>eaksi Berlebihan.</i>	rsif & Teks
KUGHT 022	7	Netral	Susah kasi paham boomer jaman industrial, mereka itu kaya ortu nya anak milenial yg ngomong “Nonton kartoon terosss ndak pernah belajar	Susah Kasi Paham Boomer, Jaman Industrial, Orang Tua Anak Milenial, Nonton Kartun Terus, Kritik Generasional (Interaksi), Kegagalan Komunikasi	Komentar ini adalah <i>Kritik Generasional terhadap Kegagalan Komunikasi.</i>	Praktik Diskursif & Sosial

