

Memahami Pesan Kampanye Politik Dalam Permainan Selamatkan Jakarta

Khosiah

(khosiah942@gmail.com)

(Alumni Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Semarang)

Abstract

Khosiah, G.331.09.0056. Understanding Political Campaign Message in Selamatkan Jakarta Game. Skripsi: Study Programme S-1 Communication Science Semarang University. The aim of the research to understand the message of political campaign in Selamatkan Jakarta Game. The theory base used in this research is the approach marks by Charles Sanders Peirce (in Littlejohn, 2009:64) defines semiosis as "a relationship among a sign, an object, and a meaning (the relationship between sign, object, and meaning)." This research used qualitative method and Semiotics analysis. The research is done by collecting data from websites related to Selamatkan Jakarta Game. It is concluded that political campaign messages in Selamatkan Jakarta Game proved to be effective with Jokowi-Ahok victory in Jakarta gubernatorial election 2012.

Kata Kunci : *Political Campaign Message, game, Selamatkan Jakarta*

Pendahuluan

Permainan (*game*) *online* semakin digemari seiring pesatnya perkembangan situs jejaring sosial. Tidak semata-mata hanya bermain, di dalam sebuah *game* selalu ada pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Seperti yang dilakukan oleh pasangan Joko Widodo-Basuki Cahya (Jokowi-Ahok) dalam Pilgub DKI Jakarta putaran ke dua beberapa waktu lalu. Jokowi-Ahok melakukan terobosan baru dalam kampanye dengan meluncurkan permainan (*game*) Selamatkan Jakarta secara resmi pada tanggal 2 September 2012. Permainan ini dapat diakses melalui Facebook dan situs www.metric-design.com.

Kampanye politik yang biasanya dilakukan dengan memasang baliho, poster, bagi-bagi kaos bahkan uang sepertinya sudah kuno dan beralih ke kampanye yang kreatif dan inovatif seperti *game* Selamatkan Jakarta. Permainan yang diadaptasi dari *game Angry Bird* yang sangat terkenal membuat *game* ini mudah dimainkan. Oleh karena itu, pesan kampanye politik juga lebih

mudah tersampaikan karena berbentuk audio visual yang dapat didengar dan dilihat serta lebih menarik dibanding hanya audio atau visual saja.

Game tersebut sempat menjadi *Trending Topic* di *Twitterland* Indonesia.

(<http://salingsilang.com/baca/selamatkan-jakarta-game-angry-birds-ala-jokowi-ramai-di-linimasa>, akses 9 Oktober 2012 pukul 23.11 Wib). Menurut Juwanda (Inisiator *Game Selamatkan Jakarta*) sejak pertengahan ramadhan lalu, *game* ini sudah dimainkan oleh lebih dari 450.000 kali pengguna internet di Indonesia. Meskipun belum resmi diluncurkan *game* ini sudah diliput oleh stasiun televisi, lebih dari 20 media *online* lokal dan 3 media regional *Tech Asia*, *Asian Wallstreet Journal*, dan *The Strait Times* Singapura (versi cetak).

Permainan Selamatkan Jakarta tentunya berisi pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak yang merupakan pesan politik yang bertujuan untuk membentuk dan membina citra dan

opini publik. Pesan politik ialah pernyataan yang disampaikan, baik secara tertulis maupun tidak tertulis, baik secara verbal maupun nonverbal, tersembunyi maupun terang-terangan, baik yang disadari maupun tidak disadari yang isinya mengandung bobot politik (Hafied Cangara, 2009:37).

Permainan Selamatkan Jakarta merupakan salah satu bentuk kampanye politik yang sangat unik dan menarik sampai beberapa media internasional memberitakannya. Arifin (Anwar Arifin, 2011:154) menguraikan bahwa kampanye politik adalah bentuk aplikasi komunikasi politik yang dilakukan oleh seseorang, sekelompok orang atau organisasi politik untuk membentuk dan membina citra dan opini publik yang positif, agar terpilih dalam suatu pemilihan (pemilu, pemilukada dan pilpres).

Kampanye dengan menggunakan sebuah *game* merupakan hal baru yang sangat inovatif. Itu terbukti efektif, dengan hasil Pilgub DKI Jakarta putaran ke dua yang dimenangkan oleh pasangan Jokowi-Ahok. Hal tersebut menarik perhatian penulis untuk meneliti permainan Selamatkan Jakarta lebih dalam. Sudah ada penelitian tentang *game online* sebelumnya yang mengambil judul “Relasi Tanda dalam Aplikasi Permainan Pasif pada Jejaring Sosial Facebook” oleh Donny Trihanondo. Peneliti ingin melakukan penelitian sejenis untuk lebih memahami pesan kampanye politik yang dikomunikasikan melalui sebuah permainan (*game*) dengan judul “Memahami Pesan Kampanye Politik Dalam Permainan Selamatkan Jakarta”.

Tinjauan Pustaka

Semiotika Charles Sanders Peirce

Analisis semiotik berupaya menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi di balik sebuah tanda (teks, iklan, berita). Karena sistem tanda sifatnya amat kontekstual dan bergantung pada penggunaan tanda

tersebut. Pemikiran pengguna tanda merupakan hasil pengaruh dari berbagai konstruksi sosial di mana pengguna tanda tersebut berada (Rachmat Kriyantono, 2009:264).

Analisis semiotik dapat digunakan untuk menemukan makna dari sebuah tanda termasuk makna tersembunyi dari tanda itu sendiri. Makna dari sebuah tanda juga dapat diartikan berbeda antara orang yang satu dengan lainnya.

Charles Sanders Peirce (dalam Littlejohn, 2009:64) mendefinisikan *semiosis* sebagai “*a relationship among a sign, an object, and a meaning* (suatu hubungan di antara tanda, objek, dan makna).”

Semiotika menurut Peirce adalah suatu hubungan antara tanda, objek, dan makna. Dapat diartikan ketiganya memiliki hubungan yang erat serta tidak dapat terpisahkan karena saling berpengaruh.

Menurut Peirce (Rachmat Kriyantono, 2009:256) semiotika berangkat dari tiga elemen utama, yang disebut teori segitiga makna atau *triangle meaning*.

1. Tanda

Adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merekpresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Acuan tanda ini disebut objek.

2. Acuan Tanda (Objek)

Adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda.

3. Pengguna Tanda (Interpretant)

Konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak

seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.

Komunikasi Politik

Politik, seperti komunikasi, adalah proses; dan seperti komunikasi, politik melibatkan pembicaraan. Ini bukan pembicaraan dalam arti sempit seperti kata yang diucapkan, melainkan pembicaraan dalam arti yang lebih inklusif, yang berarti segala cara orang bertukar simbol – kata-kata yang dituliskan dan diucapkan, gambar, gerakan, sikap tubuh, perangai, dan pakaian (Nimmo, 2005:8).

Kampanye merupakan salah satu bentuk dari komunikasi politik dan dapat dikatakan sebagai pemasaran politik.

Menurut Dahlan (dalam Hafied Cangara, 2009:35) komunikasi politik ialah suatu bidang atau disiplin yang menelaah perilaku dan kegiatan komunikasi yang bersifat politik. Dengan demikian, pengertian komunikasi politik dapat dirumuskan sebagai suatu proses pengoperan lambang-lambang atau simbol-simbol komunikasi yang berisi pesan-pesan politik dari seseorang atau kelompok kepada orang lain dengan tujuan untuk membuka wawasan atau cara berpikir, serta mempengaruhi sikap dan tingkah laku khalayak yang menjadi target politik.

Game Sebagai Media Penyampaian Pesan

Pesan-pesan dalam sebuah *game* dimasukkan untuk berbagai tujuan, salah satunya pesan yang bersifat bujukan atau persuasif. Menurut (Hafied Cangara, 2009:329) ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam penyusunan pesan (*execution message*) yang memakai teknik persuasi, antara lain:

- a. *Fear appeal*
- b. *Emotional appeal*
- c. *Reward appeal*
- d. *Motivational appeal*

e. *Humorous appeal*.

Metodologi Penelitian

Bentuk dan Strategi Penelitian

Peneliti akan menggunakan bentuk riset kualitatif dan pendekatan Semiotika. Penelitian bersifat deskriptif, dimana data dikumpulkan dalam bentuk kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Data-data tersebut lebih banyak bercerita mengenai subjek penelitian, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai.

Data dan Sumber Data

Peneliti melakukan analisis teks dan gambar dalam permainan Selamatkan Jakarta. Peneliti memilih referensi beberapa buku dan website sebagai rujukan dan penguat data.

Teknik Sampling

Peneliti memilih permainan Selamatkan Jakarta karena *game* tersebut merupakan media kampanye yang tak biasa (unik dan inovatif). Unik karena *game* yang biasanya dikenal sebagai permainan dan hiburan ternyata juga dapat digunakan sebagai media kampanye politik. Secara garis besar, *game* tersebut berisi pesan politik dari Jokowi. Pesan-pesan disampaikan dalam bentuk permainan dan text.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dari website yang berhubungan dengan kampanye putaran ke dua Pilgub DKI Jakarta 2012 terutama situs yang terkait dengan permainan Selamatkan Jakarta.

Validitas Data

Peneliti akan menggunakan analisis triangulasi sebagai penguat data. Denzin (dalam Moleong, 2004), membedakan

empat macam triangulasi diantaranya dengan memanfaatkan penggunaan data/sumber, metode, penyidik dan teori.

Teknik Analisis Data

Penulis akan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce (Teori Segitiga Makna) untuk menganalisis pesan kampanye politik dalam permainan Selamatkan Jakarta. Tanda yang ada dalam permainan Selamatkan Jakarta merujuk kepada objek, yaitu pesan kampanye politik Jokowi-Ahok. Permainan tersebut dibuat sedemikian rupa oleh *interpretant* (pengguna tanda), yaitu pembuat *game* agar pesan yang ingin disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh khalayak.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Objek Penelitian

Permainan Selamatkan Jakarta mengadaptasi *game Angry Bird* yang dikenal mudah dimainkan dan diminati masyarakat. Jika *Angry Bird* harus menyelamatkan telur-telur mereka dari kawanan babi, penyelamat Jakarta yaitu kartun Jokowi harus melindungi warga baik dan memusnahkan masalah Jakarta. Penyelamat menggunakan tomat sebagai senjata. Masalah Jakarta antara lain: oknum pejabat, pelaku kriminal, pengusaha hitam, dan sampah. Terdapat beberapa benda sekitar yang dapat digunakan oleh penyelamat seperti: bom TNT, roket, kotak kayu, batu, dan balok kayu. Latar belakang (*background*) pada *game* ini ialah sesuatu yang berhubungan dengan Jakarta, seperti Patung Selamat Datang dan Tugu Monas.

Penyelamat Jakarta yaitu kartun Jokowi yang membawa tomat. Kartun berkaca mata bening dengan kumis tebal sebagai oknum pejabat. Kartun yang menggunakan penutup mata berlubang sebagai pelaku kriminal. Kartun berkaca mata hitam pekat sebagai pengusaha

hitam, dan sampah digambarkan kantong plastik hitam. Warga yang baik yaitu kartun yang menggunakan peci dengan wajah tersenyum. Benda-benda sekitar sering digunakan oleh oknum pejabat, pelaku kriminal, dan pengusaha hitam untuk bersembunyi. Akan tetapi, benda tersebut jika terkena lembaran tomat justru dapat meledak dan memusnahkan penjahat yang sedang bersembunyi.

Analisis Semiotika pada Permainan Selamatkan Jakarta

Semiotika Tokoh Pahlawan Politik

Kartun Jokowi-Ahok dalam *game* ini merupakan ikon dari Jokowi dan Ahok yang ingin menyelamatkan Jakarta. Ikon merupakan tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya. Maka kartun Jokowi-Ahok dalam *game* ini sebagai tanda yang mengacu pada objek, yaitu Jokowi dan Ahok sebagai orang yang ingin menyelamatkan Jakarta. Oleh karena itu, kartun Jokowi dan Ahok muncul pada tampilan awal dari *game* ini.

Jokowi-Ahok digambarkan berpakaian kotak-kotak, merupakan tanda dari Jokowi yang sering memakai baju kotak-kotak. Hal tersebut memperkuat pemaknaan bahwa baju kotak-kotak sebagai ciri khas Jokowi. Selain itu keduanya digambarkan mengepalkan tangan ke atas sebagai tanda bahwa Jokowi-Ahok siap dan bersemangat untuk menyelamatkan Jakarta. Kepalan tangan di atas selama ini dikenal memiliki makna semangat untuk memperjuangkan sesuatu.

Sebagai *background*, gambar Tugu Monas dan Patung Selamat Datang yang merupakan ikon Kota Jakarta. Gambar Tugu Monas dan Patung Selamat datang menjadi tanda dari Kota Jakarta (objek). Hal tersebut memunculkan makna bahwa

Jakarta merupakan tempat atau kota yang ingin diselamatkan oleh Jokowi-Ahok.

Masalah Jakarta

Jokowi dalam kampanyenya menyebutkan beberapa masalah Jakarta yang harus diberantas. Oknum pejabat digambarkan berkumis tebal yang melengkung ke bawah, bibir manyun, dan rambut berwarna abu-abu. Kaca mata bening agak diturunkan sehingga terlihat jelas alis kanan yang naik dan garis kerut di dahi menciptakan efek “galak”. Pelaku kriminal, digambarkan memakai penutup mata berlubang sesuai ciri khas “pencuri/penjahat”. Rambut tebal di bagian atas dengan warna kehijauan, menandakan seorang “berandalan/ orang jalanan”. Pengusaha hitam digambarkan berambut hitam dan menggunakan pakaian serba hitam dengan kaca mata hitam yang menutupi seluruh bagian matanya. Mulutnya yang melengkung tajam dan tinggi di bagian sisinya serta kerutan di dahi bagian atas menandakan “kelicikan”. Sampah sebagai simbol kekumuhan digambarkan menyerupai kantong plastik berwarna hitam dengan satu bentuk warna kuning mirip dengan kulit pisang yang muncul di bagian atas plastik yang terikat. Penyelamat harus berhati-hati saat melempar tomat agar tidak terkena warga yang baik.

Menyelamatkan Jakarta

Tomat menjadi senjata bagi penyelamat untuk memberantas masalah Jakarta. Tomat merupakan tanda dari senjata (objek), yaitu alat yang digunakan untuk membasmi/ menghancurkan sesuatu (masalah Jakarta). Gambar kotak berwarna merah bata seperti kotak kayu yang bertuliskan TNT mewakili bom. Selama ini bom dikenal sebagai alat “peledak”. Roket digambarkan seperti tabung silinder berwarna kuning keemasan dengan tanda panah di tengahnya. Roket juga dikenal sebagai alat

“penghancur”. Simulasi-simulasi dalam permainan Selamatkan Jakarta merupakan acuan tanda dari kampanye politik Jokowi yang ingin menyelamatkan Jakarta. Jokowi akan menyelamatkan Jakarta dari berbagai masalah yang ada dan bekerja sama dengan pihak terkait untuk melindungi warganya agar tidak menjadi korban.

Kampanye Politik

Permainan Selamatkan Jakarta merupakan media kampanye politik Jokowi-Ahok yang dibuat agar pesan kampanye mereka lebih mudah diterima oleh masyarakat. Kampanye politik yang muncul setelah permainan yaitu memperkenalkan Jokowi-Basuki sebagai pasangan dalam Pilgub, mengingatkan kembali untuk memilih Jokowi-Basuki, dan mengajak masyarakat untuk memakai baju kotak-kotak.

Pembahasan

Analisis semiotik berupaya menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi di balik sebuah tanda (teks, iklan, berita). Karena sistem tanda sifatnya amat kontekstual dan bergantung pada penggunaan tanda tersebut. Pemikiran pengguna tanda merupakan hasil pengaruh dari berbagai konstruksi sosial di mana pengguna tanda tersebut berada (Rachmat Kriyantono, 2009:264).

Peneliti menganalisis semiotika tanda-tanda dalam permainan Selamatkan Jakarta untuk memahami makna dari tanda tersebut. Benar adanya bahwa pemaknaan terhadap sebuah tanda tergantung dari pengguna tanda itu sendiri. Charles Sanders Peirce (dalam Littlejohn, 2009:64) mendefinisikan *semiosis* sebagai “*a relationship among a sign, an object, and a meaning* (suatu hubungan di antara tanda, objek, dan makna).” Tanda-tanda yang ada di dalam permainan Selamatkan Jakarta mengacu

pada pesan kampanye politik Jokowi-Ahok (objek) untuk memunculkan makna yang diinginkan oleh pembuat *game* (*interpretant*), sesuai dengan Teori Segitiga Makna Charles Sanders Peirce, yaitu hubungan antara tanda, objek, dan *interpretant*.

Politik, seperti komunikasi, adalah proses; dan seperti komunikasi, politik melibatkan pembicaraan. Ini bukan pembicaraan dalam arti sempit seperti kata yang diucapkan, melainkan pembicaraan dalam arti yang lebih inklusif, yang berarti segala cara orang bertukar simbol – kata-kata yang dituliskan dan diucapkan, gambar, gerakan, sikap tubuh, perangai, dan pakaian (Nimmo, 2005:8).

Sesuai dengan konsep di atas bahwa politik seperti komunikasi, permainan Selamatkan Jakarta merupakan media komunikasi politik yang dilakukan oleh Jokowi-Ahok. Terdapat simbol, kata, dan gambar berbentuk simulasi kartun bergerak yang memiliki makna. Selain itu ada foto pakaian yang dianggap sebagai karakteristik atau ciri khas dari Jokowi-Ahok.

Kesimpulan

Pesan kampanye politik dalam permainan Selamatkan Jakarta terbukti efektif. Hal tersebut ditandai dengan kemenangan Jokowi-Ahok pada Pilgub

DKI Jakarta tahun 2012. Kampanye politik melalui media permainan ternyata lebih mudah diterima khalayak karena dekat dengan kehidupan (keseharian) masyarakat.

Daftar Pustaka

- Anwar Arifin. 2011. *Komunikasi Politik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hafied Cangara. 2009. *Komunikasi Politik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lexy J. Moleong. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Littlejohn, Stephen W. dan Foss, Karen A. 2009. *Teori Komunikasi: Theories of Human Communication*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nimmo, Dan. 2005. *Komunikasi Politik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rachmat Kriyantono. 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.

(<http://salingsilang.com/baca/selamatkan-jakarta-game-angry-birds-ala-jokowi-ramai-di-linimasa>, akses 9 Oktober 2012 pukul 23.11 Wib)