

Politik Simbolik dan Resistensi Kultural Anak Muda Menjelang HUT ke-80 RI: Analisis Wacana Pengibaran Bendera *One Piece*

Hasan Labiqul Aqil, UIN Walisongo Semarang, Indonesia

Danang Puji Atmojo, Universitas Gadjah Mada, Indonesia

*Corresponding Author: labiq.aqil@walisongo.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the hoisting of the One-Piece flag as a form of symbolic politics and cultural resistance among Indonesian youth during the 80th Independence Day commemoration. The main issue is how popular culture symbols serve as a medium for critiquing social injustice and corruption. Employing Norman Fairclough's critical discourse analysis, this qualitative research analyzes Tempo news coverage and social media discourse. Findings reveal that the Jolly Roger symbolizes solidarity and freedom, challenging the state's narrative that frames it as a threat. Youth leverage transnational popular culture to construct alternative political identities in the digital era. The study concludes that this symbolic politics reflects a shift in political contestation toward the cultural sphere, suggesting that youth expressions should be recognized as legitimate political participation rather than threats.

Keywords: *symbolic politics, cultural resistance, popular culture, discourse analysis*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengkaji pengibaran bendera One Piece sebagai bentuk politik simbolik dan resistensi kultural anak muda di Indonesia menjelang HUT ke-80 RI. Permasalahan utama adalah bagaimana simbol budaya populer menjadi medium kritik terhadap ketidakadilan sosial dan korupsi. Menggunakan analisis wacana kritis Norman Fairclough, penelitian kualitatif ini menganalisis pemberitaan media Tempo dan wacana media sosial. Hasilnya menunjukkan bahwa bendera Jolly Roger merepresentasikan solidaritas dan kebebasan, menantang narasi negara yang memandangnya sebagai ancaman. Anak muda memanfaatkan budaya populer transnasional untuk membangun identitas politik alternatif di era digital. Penelitian ini menegaskan bahwa politik simbolik ini memperlihatkan pergeseran medan kontestasi politik ke ranah kultural, dengan implikasi bahwa ekspresi anak muda perlu diakui sebagai partisipasi politik yang sah, bukan ancaman.

Kata kunci: politik simbolik, resistensi kultural, budaya populer, analisis wacana,



PENDAHULUAN

Perkembangan politik kontemporer menunjukkan bahwa ekspresi perlawanan tidak lagi terbatas pada demonstrasi fisik atau manifesto ideologis. Sebaliknya, simbol-simbol budaya populer semakin sering diadopsi sebagai medium artikulasi politik, terutama oleh generasi muda yang merasa terpinggirkan dari wacana formal kekuasaan (Sasaki & Baba, 2024). Melalui ikon-ikon dari film, komik, hingga meme, mereka menyampaikan kritik sosial dengan cara yang ironis, kreatif, dan mudah diakses. Simbol-simbol tersebut bukan hanya merepresentasikan identitas kultural lintas batas, tetapi juga berfungsi sebagai sarana membangun narasi tandingan terhadap dominasi wacana negara (Schachtner, 2020).

Mekanisme transfer pengetahuan tentang praktik perlawanan tanpa kekerasan pun tidak hanya berlangsung vertikal antar generasi dalam satu negara, tetapi juga horizontal lintas negara dan komunitas, dengan budaya populer berulang kali menjadi sumber daya simbolik untuk menyuarakan ketidakpuasan politik (Kusumaningrum et al., 2024). Contohnya topeng Guy Fawkes dari novel *V for Vendetta* (1997) yang dipopulerkan sebagai Anonymous, topeng Salvador Dali dari *La Casa de Papel* (2017) yang muncul di berbagai demonstrasi global, dan karakter Joker (2019) yang menunjukkan bagaimana simbol budaya populer melampaui konteks fiktional dan diadopsi secara transnasional sebagai ikon perlawanan terhadap sistem yang dianggap represif dan tidak adil.

Di tengah tren global ini, Indonesia juga menunjukkan gejala serupa dalam bentuk ekspresi simbolik yang tidak kalah menarik. Menjelang perayaan Hari Ulang Tahun (HUT) ke-80 Republik Indonesia, muncul fenomena tidak lazim namun sarat makna: pengibaran bendera bajak laut atau yang biasa disebut Jolly Roger dari anime *One Piece*, oleh sejumlah anak muda di berbagai ruang publik. Aksi ini memicu respons beragam dari masyarakat dan negara. Pemerintah menilai simbol tersebut sebagai bentuk provokasi dan ancaman terhadap kewibawaan simbol negara (*Tempo*, 2025). Namun, banyak kalangan, termasuk akademisi dan aktivis hak asasi manusia, memaknainya sebagai bentuk kritik simbolik terhadap ketimpangan sosial dan memburuknya relasi antara warga-negara, utamanya generasi muda yang merasa tidak lagi terwakili dalam sistem yang ada.

Seperti yang diberitakan oleh *Tempo* (2025), kasus ini bermula dari aksi yang dilakukan sejumlah warga dan mahasiswa, termasuk Kharik Anhar dari Universitas Riau, yang secara terbuka menggalang kampanye pengibaran bendera *One Piece* sebagai bentuk protes terhadap praktik korupsi dan ketidakadilan sosial. Ia menekankan bahwa aksinya tidak melanggar aturan karena bendera tersebut dikibarkan tidak lebih tinggi dari Merah Putih dan tidak mewakili organisasi terlarang. Meski demikian, aparat keamanan merespons dengan pendekatan represif,

meminta RT dan RW untuk melaporkan warga yang mengibarkan bendera ini. Bahkan, Menteri Koordinator Politik dan Keamanan, Budi Gunawan, serta Wakil Ketua DPR, Sufmi Dasco Ahmad, menuduh aksi tersebut sebagai provokasi dan upaya sistematis untuk memecah belah bangsa, mengutip Pasal 24 ayat 1 UU No. 24/2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara (*Tempo*, 2025).

Respons pemerintah yang demikian keras memunculkan kontroversi di ruang publik, terutama di media sosial. Banyak masyarakat menilai pemerintah terlalu berlebihan dan gagal memahami makna simbolik dari tindakan tersebut. Direktur Amnesty International Indonesia, Usman Hamid, menyatakan bahwa pengibaran bendera *One Piece* adalah bentuk ekspresi damai yang dijamin oleh konstitusi dan hukum internasional. Ia bahkan menyebut tindakan aparat sebagai bentuk represi yang melanggar hak atas kebebasan berekspresi. Sejumlah akademisi seperti Ubedilah Badrun dan Herdiansyah Hamzah juga menegaskan bahwa pengibaran bendera tersebut tidak melanggar hukum selama tidak melebihi bendera negara dan bahwa ekspresi tersebut mencerminkan kritik sosial yang sah dari generasi muda terhadap ketimpangan dan lemahnya keberpihakan negara terhadap rakyat (*Tempo*, 2025).

Kajian terdahulu mengenai penggunaan simbol budaya populer sebagai medium protes politik telah berkembang di berbagai wilayah, terutama dalam konteks politik kontemporer yang semakin kompleks. Merlyna Lim dalam bukunya *Social Media and Politics in Southeast Asia* (2024) menunjukkan bagaimana media sosial berperan penting dalam aktivitas politik generasi muda di Asia Tenggara, termasuk dalam pembentukan ruang publik baru yang memungkinkan munculnya ekspresi kreatif dan simbolik. Fernandez dan Marin (2022) melalui artikelnya di SciELO membahas tindakan politik dalam konteks ketidaksetaraan sosial di Amerika Latin memperlihatkan bagaimana politik simbolik dapat berfungsi sebagai sarana perlawanan sosial politik. Di Indonesia, Rahman Asri (2023) mengkaji komunikasi politik hiperrealitas dan budaya pop dalam keterlibatan pemilih muda di platform media sosial seperti TikTok, menunjukkan bahwa budaya populer bukan hanya konsumsi hiburan semata, tetapi juga medium artikulasi politik generasi muda.

Meskipun demikian, masih terdapat celah penelitian yang signifikan, terutama terkait bagaimana simbol budaya populer yang diadopsi secara transnasional diperebutkan dan dimaknai di ruang publik Indonesia yang bersifat hibrida antara konteks lokal dan global. Sebagian besar kajian terdahulu cenderung memusatkan perhatian pada fungsi media sosial, pendidikan politik, atau komunikasi digital secara umum, dan belum meneliti secara mendalam representasi visual serta interaksi wacana antara negara dan warganya. Oleh karena itu,

penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis pengibaran bendera *One Piece* sebagai fenomena politik simbolik yang diperebutkan maknanya antara negara dan warganya, utamanya generasi muda, menggunakan pendekatan analisis wacana kritis (AWK) untuk menjelaskan proses produksi, kontestasi, dan reproduksi makna simbol dalam konteks sosial-politik Indonesia saat ini.

Untuk memahami fenomena ini secara mendalam, kita perlu melihat pengibaran bendera *One Piece* sebagai bentuk politik simbolik, yakni penggunaan simbol visual untuk menyampaikan pesan politik secara tidak langsung namun kuat. Dalam bukunya yang berpengaruh, *The Symbolic Uses of Politics* (1985), Murray Edelman menegaskan bahwa politik kerap kali beroperasi melalui simbol, bukan melalui argumen rasional atau debat terbuka. Simbol Jolly Roger dari *One Piece*, dalam hal ini, menjadi representasi dari kekecewaan kolektif terhadap rezim, kerinduan akan kebebasan, dan bentuk perlawanan terhadap sistem yang dianggap tidak adil. Melalui simbol ini, kritik sosial disampaikan dengan cara yang kreatif, tidak frontal, dan cenderung menghindari bentuk konfrontasi langsung yang berisiko menuai represi.

Pengibaran bendera *One Piece* mencerminkan resistensi kultural sekaligus pencarian identitas generasi muda. Seperti dijelaskan Dick Hebdige (1979), anak muda kerap menciptakan simbol untuk mengganggu tatanan dominan melalui gaya dan simbol. Di tengah krisis representasi, mereka membangun simbol alternatif dari budaya global yang mereka konsumsi setiap hari. Manuel Castells (1997) menyebut bahwa identitas di era informasi dibentuk oleh jaringan budaya populer, bukan hanya negara. Dalam konteks ini, Jolly Roger kru bajak laut Topi Jerami menjadi simbol perlawanan terhadap ketidakadilan dan ekspresi bahwa kemerdekaan formal belum berarti kebebasan sosial dan ekonomi.

Tidak kalah penting, pengibaran bendera *One Piece* juga bisa dilihat sebagai bentuk dari *cultural citizenship*, sebuah konsep yang diperkenalkan oleh Renato Rosaldo (1994) dan dikembangkan lebih lanjut oleh Toby Miller (2009). *Cultural citizenship* mengacu pada hak individu untuk menjadi bagian dari kehidupan politik melalui ekspresi budaya, termasuk melalui media dan budaya populer (Storie & Marschlich, 2025). Artinya, partisipasi politik tidak melulu harus melalui mekanisme formal seperti pemilu atau petisi, tetapi juga bisa melalui praktik simbolik yang mengekspresikan keresahan, harapan, dan identitas. Dalam konteks ini, pengibaran simbol fiksi menjadi semacam “politik mikro”, cara generasi muda mengklaim ruang dalam wacana kebangsaan dengan cara mereka sendiri (Bank & Jacobs, 2015).

Melihat kompleksitas makna yang terkandung dalam fenomena ini, AWK menjadi alat yang tepat untuk membedah relasi antara simbol, bahasa, kekuasaan, dan ideologi yang terlibat di dalamnya. Secara khusus, kerangka Norman Fairclough menawarkan metode yang mampu menjelaskan tidak hanya *apa* yang dikatakan dalam teks atau wacana (dalam hal ini: pernyataan pejabat, aktivis, dan anak muda), tetapi juga *bagaimana* wacana tersebut dibentuk, dan *mengapa* ia direproduksi dalam konteks sosial tertentu. AWK Fairclough (2013) mengintegrasikan tiga level pembacaan yakni teks, praktik wacana, dan praktik sosial yang memungkinkan peneliti dapat menelusuri bagaimana simbol Jolly Roger diproduksi, dimaknai, dan diperebutkan di ruang publik. Dari sinilah muncul pertanyaan utama penelitian: *bagaimana pengibaran bendera One Piece menjelang HUT ke-80 RI dimaknai dan dikontestasikan dalam wacana antara negara dan warga, khususnya anak muda?*

KERANGKA ANALISIS

Politik Simbolik dalam Kontestasi Kuasa

Perdebatan mengenai politik simbolik sejak lama ditandai dengan keraguan atas relevansinya. Ia kerap dicap sebagai sesuatu yang “sekadar simbolis,” tidak substansial, dan hanya pelengkap dari politik nyata (Blühdorn & Welsh, 2013). Pandangan ini berangkat dari asumsi bahwa simbol hanya bersifat dekoratif dan tidak memiliki kaitan langsung dengan proses kebijakan. Namun, antropologi politik justru menunjukkan sebaliknya: simbol adalah pintu masuk penting untuk memahami dinamika kekuasaan dan legitimasi, sebab ia selalu melekat pada relasi kuasa (Cohen, 1979). Seiring berkembangnya kajian, posisi simbol semakin dipahami sebagai arena kontestasi, bukan sekadar ornamen komunikasi.

Karakter simbol yang selalu terbuka terhadap banyak tafsir membuat politik simbolik bersifat ambivalen: ia bisa berfungsi sebagai instrumen integrasi dan legitimasi, tetapi sekaligus menjadi sumber konflik dan polarisasi (Gill & Angosto-Ferrandez, 2021). Dalam praktik politik, simbol sering digunakan ketika aktor menghadapi keterbatasan substantif, baik karena situasi yang tidak pasti maupun biaya kebijakan yang tinggi. Dalam kondisi demikian, simbol menawarkan strategi kompromi yang murah, cepat, dan efektif untuk menunjukkan keberpihakan serta menjaga kohesi sosial (Darvik, 2020; Hedetoft, 2007). Akan tetapi, efektivitasnya sangat ditentukan oleh konteks sosial dan distribusi kuasa yang melingkupinya.

Simbol juga tidak pernah netral. Ia dibentuk melalui kesepakatan sosial, sarat nilai dan emosi, serta terus berubah mengikuti pengalaman historis masyarakat (Rothman, 1981). Karena itu, pengakuan simbolik menjadi penting dalam demokrasi: tanpa pengakuan terhadap

simbol identitas tertentu, hak-hak formal saja tidak cukup untuk memastikan inklusi politik (Chin & Levey, 2023). Dengan demikian, simbol berfungsi ganda: menegaskan keberadaan kelompok sekaligus memperlihatkan marginalisasi simbolik yang mereka alami.

Studi empiris memperlihatkan bahwa sikap publik terhadap kebijakan lebih banyak ditentukan oleh makna simbolik, identitas, dan nilai bersama ketimbang oleh kepentingan ekonomi langsung (Hankinson & De Benedictis-Kessner, 2024). Di era digital, peran ini semakin kuat. Representasi visual di media sosial—seperti meme, gambar, dan video—tidak hanya menyebarkan pesan, tetapi juga memengaruhi emosi publik, membentuk narasi politik, bahkan menantang otoritas negara (Acevedo, 2024). Objek fisik seperti bendera, spanduk, atau topeng dalam aksi politik juga memainkan fungsi simbolik serupa, yakni membangun identitas kelompok, memicu kontroversi, dan memobilisasi partisipasi (Abrams & Gardner, 2023).

Dengan demikian, politik simbolik tidak dapat dipahami sebagai dimensi tambahan, melainkan sebagai aspek esensial dalam praktik politik. Menurut Abrams & Gardner (2023), politik simbolik memiliki tiga karakter utama: pertama, beroperasi di ranah tanda, bahasa, dan visual yang sarat emosi; kedua, bersifat ambivalen sebagai instrumen legitimasi sekaligus arena kontestasi; ketiga, efektivitasnya selalu ditentukan oleh konteks sosial-politik yang melingkupinya. Karakter-karakter inilah yang relevan untuk membaca fenomena kontemporer, termasuk pengibaran bendera *One Piece* di Indonesia, yang memperlihatkan bagaimana simbol budaya populer dapat menjadi praktik politik sarat makna ideologis dan resistensi kultural.

Resistensi Kultural: Anak Muda, Budaya Populer, dan Politik Alternatif

Resistensi kultural merujuk pada praktik budaya yang digunakan kelompok sosial, terutama anak muda, untuk menegosiasikan identitas, menantang dominasi, dan membuka ruang alternatif bagi partisipasi politik. Melalui fandom, aktivisme penggemar, serta interpretasi kreatif seperti *fan fiction*, merchandise, dan turisme, generasi muda mengartikulasikan nilai-nilai politik yang mencakup perdamaian, keadilan, dan perlawanan (McEvoy-Levy, 2018). Dengan demikian, budaya populer tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai arena politik di mana klaim atas pengakuan dan keadilan sosial dapat diajukan (Cicognani et al., 2018).

Kajian subkultur memperlihatkan bahwa resistensi tidak selalu hadir dalam bentuk frontal atau heroik, melainkan sering muncul dalam keseharian yang subtil. Kritik terhadap teori subkultur tradisional, misalnya, menyoroti bias maskulin dan kecenderungannya mengabaikan resistensi yang dilakukan remaja perempuan. Praktik digital seperti *shitposting* di media sosial memperlihatkan bagaimana humor, absurditas, dan estetika rendah digunakan

sebagai strategi perlawanan terhadap norma feminitas dominan yang menuntut kesempurnaan dan keberhasilan dalam budaya prestasi (Krogh et al., 2024). Resistensi kultural dengan demikian bersifat multivokal, bergantung pada konteks sosial yang melingkupinya, serta mencerminkan dinamika identitas yang cair.

Perubahan lanskap politik digital memperkuat dimensi ini. Aktivisme generasi Z semakin terhubung dengan teknologi digital dan media sosial, memungkinkan mereka mengorganisasi dan memobilisasi isu sosial tanpa bergantung pada institusi politik formal (Carnegie, 2022). Aktivisme bukan lagi sekadar tindakan temporer, tetapi bagian integral dari identitas diri yang menyatu dengan gaya hidup, ekspresi budaya, bahkan orientasi karier. Dorongan untuk terlibat dalam politik sering kali lahir dari krisis global—mulai dari perubahan iklim hingga pandemi—yang memunculkan rasa keterpaksaan untuk melawan (Carnegie, 2022). Dalam konteks ini, jalur nonformal seperti protes, boikot, atau kampanye digital lebih dipilih karena rendahnya kepercayaan terhadap institusi politik konvensional (Teixeira, 2024)

Protes yang dipimpin anak muda umumnya damai, inklusif, dan inovatif, serta mampu menjembatani ruang daring dan luring. Namun, posisi mereka di garis depan justru sering memicu represi preemptif dari negara, bahkan terhadap aksi yang sepenuhnya nonkekerasan. Ironisnya, represi tersebut justru mendorong munculnya strategi resistensi baru, memperkuat solidaritas, dan memicu kreativitas politik (Oliver, 2025; Teixeira, 2024). Dengan kata lain, keterbatasan sering kali berfungsi sebagai pemicu inovasi resistensi.

Dari perspektif teoretis, resistensi kultural memperlihatkan bahwa identitas anak muda selalu cair, dinegosiasikan, dan tidak pernah homogen. Praktik sehari-hari, gaya hidup, dan narasi personal dapat menjadi bentuk resistensi terhadap norma dominan sekaligus membuka ruang bagi rekonstruksi sosial dan kultural (Durrani, 2017; Semark, 2014). Oleh karena itu, hubungan antara pemuda dan perlawanan tidak dapat digeneralisasi; ia selalu bergantung pada konteks sejarah, ruang, dan pengalaman sosial.

Dengan demikian, literatur menegaskan bahwa resistensi kultural anak muda merupakan fenomena kompleks yang menggabungkan identitas, kreativitas, dan teknologi. Ia bekerja melalui simbol budaya populer, estetika subkultur, serta praktik digital untuk menantang hierarki sosial dan politik. Pemahaman ini memberi kerangka analitis penting untuk membaca fenomena kontemporer di Indonesia, termasuk pengibaran bendera *One Piece*, di mana budaya populer global dipakai sebagai medium resistensi terhadap ketidakadilan lokal.

Politik Anak Muda di Era Digital

Literatur mutakhir menekankan bahwa keterlibatan politik anak muda di era digital tidak bisa dipahami hanya melalui kerangka partisipasi formal, tetapi harus dibaca sebagai transformasi relasi antara generasi muda, teknologi, dan struktur kekuasaan. Generasi Z, misalnya, menunjukkan tingkat kepercayaan yang rendah terhadap institusi politik konvensional, sehingga mereka lebih memilih jalur alternatif seperti kampanye digital, boikot, dan protes (Carnegie, 2022; Teixeira, 2024). Dengan demikian, politik anak muda beroperasi di ranah informal, cair, dan sering kali melintasi batas antara ruang daring dan luring.

Aktivisme anak muda bukan sekadar ekspresi temporer, tetapi telah menjadi bagian integral dari identitas mereka yang melekat pada gaya hidup, ekspresi budaya, dan bahkan orientasi karier (Carnegie, 2022). Dorongan untuk terlibat juga tidak lahir dari optimisme politik, melainkan dari kesadaran eksistensial bahwa masa depan mereka terancam oleh krisis global seperti perubahan iklim, pandemi, dan ketidaksetaraan. Dengan kata lain, bagi banyak anak muda, aktivisme adalah *no choice politics*—suatu bentuk keterlibatan yang muncul dari keterdesakan, bukan sekadar pilihan sukarela (Carnegie, 2022).

Studi-studi terbaru menunjukkan bahwa protes yang dipimpin anak muda memiliki karakter khas: berskala besar, damai, inklusif, dan kreatif. Mereka menggabungkan estetika visual, performativitas, serta simbol digital untuk memperluas daya tarik gerakan. Selain itu, keterhubungan antara dunia daring dan luring membuat mobilisasi anak muda lebih adaptif terhadap represi politik (Teixeira, 2024). Namun, keberadaan mereka di garis depan sering kali justru menjadi alasan bagi negara untuk melakukan represi preemptif, meskipun aksi mereka nonkekerasan. Fenomena ini memperlihatkan paradoks: semakin damai dan inklusif gerakan anak muda, semakin tinggi kemungkinan mereka menghadapi kontrol represif dari negara.

Kendati menghadapi hambatan, protes anak muda terbukti memiliki potensi transformatif. Kehadiran mereka mampu meningkatkan kesadaran publik, memperluas dukungan sosial, dan bahkan memengaruhi sikap generasi yang lebih tua, sehingga memperkuat legitimasi lintas generasi (Carnegie, 2022). Dalam jangka panjang, aktivisme ini diperkirakan akan terus meningkat, didorong oleh faktor struktural seperti urbanisasi, kenaikan harga pangan, penurunan kepuasan hidup, serta pengalaman protes sebelumnya (Teixeira, 2024). Artinya, politik anak muda di era digital bukan fenomena sementara, tetapi kecenderungan berkelanjutan yang akan terus membentuk lanskap politik global.

Literatur juga mengingatkan bahwa partisipasi anak muda di era digital menyimpan ambivalensi. Di satu sisi, teknologi digital memperluas inklusivitas, menurunkan biaya mobilisasi, dan mempermudah koordinasi. Namun di sisi lain, ia membuka ruang bagi kesenjangan digital, pengawasan negara, dan manipulasi informasi yang justru dapat

melemahkan kapasitas resistensi (Teixeira, 2024). Dengan demikian, analisis politik anak muda perlu mempertimbangkan secara simultan potensi emansipatif sekaligus risiko yang inheren dalam praktik digital mereka.

Secara teoretis, politik anak muda di era digital memperlihatkan pergeseran mendasar: dari politik berbasis institusi menuju politik berbasis identitas, emosi, dan simbol yang dimediasi teknologi. Pergeseran ini menguatkan argumen bahwa aktivisme anak muda tidak bisa dipisahkan dari resistensi kultural, karena keduanya sama-sama beroperasi pada level simbolik, afektif, dan kreatif. Dengan demikian, fenomena kontemporer seperti pengibaran bendera *One Piece* di Indonesia harus dibaca bukan hanya sebagai ekspresi budaya populer, tetapi juga sebagai artikulasi politik anak muda di era digital yang sarat makna kultural, simbolik, dan resistif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan kerangka AWK yang dikembangkan oleh Norman Fairclough (2013) untuk mengkaji fenomena pengibaran bendera *One Piece* sebagai ekspresi politik simbolik dan resistensi kultural anak muda di Indonesia. Kerangka ini dipilih karena kemampuannya menjelaskan hubungan dinamis antara teks, praktik wacana, dan praktik sosial, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengungkap dimensi ideologis serta relasi kuasa yang menyertai peristiwa tersebut. Dengan AWK, analisis tidak berhenti pada aspek linguistik atau representasi dalam teks, tetapi juga menelaah bagaimana wacana diproduksi, disebarkan, dan diposisikan dalam konteks sosial-politik yang lebih luas, termasuk isu ketimpangan sosial, nasionalisme, dan krisis representasi politik.

Sumber data penelitian ini diperoleh dari medium pemberitaan daring nasional *Tempo*, yang melaporkan secara intensif peristiwa pengibaran bendera *One Piece* beserta respons dari berbagai aktor, mulai pejabat negara, aktivis HAM, hingga akademisi. Pemilihan *Tempo* bukan dimaksudkan sebagai studi analisis media, sehingga penelitian ini tidak menganalisis konteks institusional dari media tersebut. Selain itu juga bukan berupa penelitian komparatif sehingga penulis tidak membandingkannya dengan media lain. Pemilihan berita dari media *Tempo* sebab pertimbangan yang didasarkan pada temuan Drone Emprit (2025), yang menunjukkan bahwa *Tempo* menjadi media nasional dengan jumlah pemberitaan terbanyak terkait isu pengibaran bendera *One Piece*—di atas *Kompas* dan *Tvonenews*. Posisi ini menjadikan *Tempo* sebagai sumber yang representatif untuk memetakan bagaimana wacana dibingkai, disirkulasikan, dan dinegosiasikan dalam ruang publik. Dengan demikian, fokus penelitian diarahkan pada

dinamika wacana yang muncul melalui teks berita *Tempo*, alih-alih pada kajian perbandingan antar-media.

Selain pemberitaan di *Tempo*, penelitian ini juga menelusuri dinamika wacana yang berkembang di media sosial. Data diambil dari percakapan di platform Twitter/X, Instagram, dan TikTok dengan menggunakan tagar populer seperti #OnePiece, #OnePieceIndonesia, dan #BenderaOnePiece serta representasi visual berupa meme, gambar, dan *fan art* yang mereproduksi makna simbolik Jolly Roger dalam konteks budaya populer. Data ini dikumpulkan melalui studi kepustakaan, penelusuran arsip pemberitaan daring selama periode Agustus 2025, dan dokumentasi digital dari unggahan-unggahan media sosial yang relevan. Dengan demikian, analisis tidak hanya berfokus pada artikulasi wacana dalam media arus utama, tetapi juga menyoroti bagaimana anak muda mengekspresikan simbolisme politik melalui medium digital yang lebih cair, kreatif, dan partisipatif.

Proses analisis dilakukan dengan mengikuti tiga level wacana yang dirumuskan Fairclough (2013). Pada level teks, penelitian menelaah aspek linguistik yang mencakup pilihan kosakata, penggunaan metafora, dan struktur naratif dalam pemberitaan media, pernyataan pejabat publik, serta ekspresi anak muda di media sosial. Pada level praktik wacana, analisis diarahkan pada cara teks diproduksi, disebarkan, dan diposisikan dalam berbagai kanal, baik melalui liputan media arus utama, konferensi pers, maupun interaksi digital yang dimediasi oleh tagar dan konten kreatif. Sementara itu, pada level praktik sosial, penelitian menghubungkan konstruksi wacana tersebut dengan konteks sosial-politik yang lebih luas, seperti ketidaksetaraan, represi negara, dan artikulasi identitas politik generasi muda melalui budaya populer. Dengan kerangka ini, penelitian berupaya mengungkap dinamika kontestasi wacana antara narasi negara dan ekspresi simbolik anak muda dalam ruang publik kontemporer.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah teks yang merepresentasikan wacana, yang telah dipilih secara purposif, yakni berdasarkan relevansi langsung dengan isu pengibaran bendera *One Piece* dan keterkaitannya dengan konstruksi wacana politik simbolik. Untuk menjaga validitas, peneliti menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan data dari media arus utama dan media sosial, serta melakukan pembacaan berulang untuk menghindari interpretasi yang parsial. Posisi peneliti disadari sebagai subjek yang tidak netral, dengan kesadaran bahwa setiap analisis wacana selalu terkait dengan relasi kuasa dan ideologi yang melatarinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

AWK terhadap fenomena pengibaran bendera *One Piece* di Indonesia mengungkap dinamika kompleks antara simbol budaya populer, ekspresi politik anak muda, dan respons negara, yang mencerminkan ketegangan ideologis dalam masyarakat kontemporer. Dengan menerapkan kerangka tiga level Norman Fairclough (2013), bagian ini menyajikan temuan dari data teks media, pernyataan pejabat, aktivis, serta wacana digital, yang dianalisis secara terintegrasi untuk memahami bagaimana simbol Jolly Roger menjadi alat resistensi dan kontestasi makna. Temuan ini dibahas dalam subbab-subbab berikut, di mana setiap subbab memaparkan analisis melalui level teks, praktik wacana, dan praktik sosial, dengan tetap menghubungkan dengan dimensi ideologis dan implikasi politik yang lebih luas.

Negara, Simbol, dan Politik Legitimasi

Respons negara terhadap pengibaran bendera *One Piece* dapat dipahami sebagai bentuk politik legitimasi yang dijalankan melalui simbol. AWK sebagaimana dikembangkan oleh Norman Fairclough memperlihatkan bagaimana bahasa, kekuasaan, dan ideologi saling terhubung dalam kasus ini. Pernyataan pejabat negara, seperti Menteri Koordinator Politik dan Keamanan Budi Gunawan yang menegaskan perlunya tindakan “*tegas dan terukur*”, “*demi menjaga ketertiban*” dan “*kewibawaan simbol-simbol negara*,” menunjukkan strategi diskursif untuk membangun citra negara sebagai pelindung rasional atas simbol nasional. Pilihan kata seperti “*provokasi*” dan “*kesengajaan*” secara sistematis mendiskreditkan pengibar bendera sebagai aktor destruktif.

Hal ini sejalan dengan pandangan Edelman (1985) bahwa simbol negara kerap digunakan untuk menyederhanakan klaim legitimasi. Melalui simbol seperti bendera, negara tidak hanya menampilkan dirinya sebagai entitas yang sah, tetapi juga membungkus kompleksitas persoalan politik menjadi narasi sederhana tentang persatuan dan ancaman terhadap kedaulatan. Dengan demikian, ketika bendera *One Piece* dikibarkan, negara segera menafsirkannya sebagai tantangan terhadap kesakralan Merah Putih, meskipun substansi tuntutan mahasiswa sesungguhnya berakar pada isu korupsi, lemahnya penegakan hukum, dan ketidakadilan sosial.

Sebaliknya, narasi tandingan yang muncul dari mahasiswa pengibar bendera justru memosisikan negara sebagai aktor represif. Kutipan seperti “*ini jelas pembungkaman yang nyata*” dan “*sistemnya sudah korup dan diisi oleh orang korup*” memperlihatkan bagaimana simbol Jolly Roger diposisikan bukan sebagai provokasi, melainkan sebagai kritik damai terhadap korupsi dan ketidakadilan. Bahasa resistensi ini menampilkan dikotomi “kami”

(rakyat) versus “mereka” (penguasa), serta mengungkap kontradiksi dalam klaim legitimasi negara. Kritik tersebut kemudian diperkuat oleh pernyataan aktivis seperti Usman Hamid dari Amnesty International, yang menekankan bahwa pengibaran bendera *One Piece* adalah bagian dari hak berekspresi yang dijamin konstitusi dan instrumen internasional.

Dalam dimensi praktik wacana, interdiskursivitas terlihat jelas ketika pernyataan pejabat negara tidak hanya mengacu pada isu bendera semata, melainkan juga menarik wacana keamanan, hukum, dan nasionalisme ke dalam satu bingkai narasi. Ungkapan seperti “*tindakan tegas dan terukur*” tidak berdiri sendiri, tetapi dipinjam dari register militer dan hukum pidana untuk memperkuat citra negara sebagai penjamin ketertiban. Dengan cara ini, diskursus simbol negara digabungkan dengan diskursus ketertiban publik sehingga menghasilkan legitimasi ganda: negara seolah bertindak bukan hanya demi menjaga simbol, melainkan juga demi melindungi masyarakat luas.

Interdiskursivitas juga muncul dalam bagaimana simbol Jolly Roger direpresentasikan. Bagi pejabat publik, simbol tersebut dihubungkan dengan wacana provokasi dan ancaman, sehingga dimaknai selaras dengan kategori hukum tentang tindakan subversif. Sebaliknya, bagi mahasiswa, simbol yang sama dihubungkan dengan wacana kebebasan berekspresi, resistensi kultural, dan kritik antikorupsi. Pertautan antarwacana ini memperlihatkan kontestasi makna yang tidak pernah tunggal, melainkan saling berkelindan. Dengan demikian, praktik wacana dalam kasus ini memperlihatkan bagaimana simbol populer bisa menjadi arena kontestasi makna antara negara dan warga, yang masing-masing mengklaim legitimasi atas tafsir simbol.

Dalam praktik sosial, respons represif negara berupa razia bendera hingga ancaman pidana mencerminkan usaha mempertahankan legitimasi di tengah krisis kepercayaan publik akibat korupsi dan ketidakadilan yang belum teratasi. Gill & Angosto-Ferrandez (2021) menekankan bahwa simbol nasional sering kali menimbulkan konflik ketika dijadikan instrumen integrasi tanpa menyentuh akar persoalan, sementara Hedetoft, (2007) menyebut penggunaannya sebagai bentuk “kompromi murah” yang hanya menutupi kegagalan substantif kebijakan. Kondisi ini sejalan dengan analisis Hebdige (1979) tentang resistensi kultural, ketika simbol populer dipakai generasi muda untuk mengganggu tatanan dominan dan menantang otoritas negara yang dianggap tidak responsif

Lebih jauh, kerangka *cultural citizenship* Rosaldo (1994) memperlihatkan bagaimana anak muda mengartikulasikan hak politiknya melalui ekspresi budaya. Simbol Jolly Roger dimanfaatkan sebagai representasi cair yang memobilisasi emosi kolektif (Darvik, 2020), sekaligus menyoroti kontradiksi dalam klaim legitimasi negara. Razia maupun imbauan politik seperti dari partai Gerindra, “*Saya minta tren ini dihentikan. Jangan sampai kita ikut-ikutan*

hal yang tidak relevan dengan semangat perjuangan kemerdekaan,” justru mengungkap ketimpangan kuasa dan pengabaian isu substantif. Alhasil, semakin keras negara menekan simbol tandingan, semakin besar daya tarik simbol tersebut sebagai medium resistensi yang menyingkap rapuhnya fondasi kekuasaan.

Anak Muda dan Resistensi Kultural

Dalam dimensi teks, resistensi anak muda terhadap negara terlihat jelas melalui pilihan bahasa, slogan, dan simbol populer yang mereka gunakan. Resistensi kultural ditunjukkan melalui penolakan atas labelisasi negara. Frasa *“kami menolak pelabelan subversif terhadap kreativitas rakyat”* merupakan strategi linguistik untuk membalik wacana dominan: apa yang dianggap ancaman oleh negara justru diposisikan mahasiswa sebagai ekspresi budaya yang sah. Kata *“kreativitas”* di sini menggeser makna Jolly Roger dari tanda subversi menuju simbol kritik damai. Dalam pernyataan lain, mahasiswa menegaskan bahwa aksi mereka tidak bertentangan dengan nasionalisme, misalnya dengan ungkapan *“kami tetap menghormati bendera negara... jangan sampai lebih tinggi atau sejajar.”* Bahasa negosiasi semacam ini memperlihatkan upaya mempertahankan legitimasi moral sembari membangun diferensiasi terhadap logika makar yang dilekatkan oleh pejabat negara.

Selain itu, kalimat-kalimat seperti *“bendera One Piece hanyalah aksi simbolis bentuk kekecewaan masyarakat”* dan *“ini bukan soal hilangnya rasa nasionalisme ya”* memperlihatkan bagaimana bahasa populer dipadukan dengan klaim moral. Istilah *“aksi simbolis”* menegaskan perbedaan antara ekspresi budaya dan tindakan politik formal, sementara penegasan *“nasionalisme”* menjadi cara untuk meredefinisi identitas politik generasi muda. Bahkan penggunaan gaya percakapan sehari-hari, seperti dalam pernyataan *“selama ini kita kayak enggak merdeka, gak sih?”*, menunjukkan bagaimana bahasa anak muda berfungsi sebagai penanda resistensi yang cair, tidak terikat pada jargon politik resmi, tetapi tetap sarat makna politik.

Dimensi teks ini pada akhirnya menyingkap adanya benturan register antara bahasa negara dan bahasa anak muda. Negara cenderung menggunakan istilah legal–militeristik untuk mempertahankan legitimasi kekuasaan, sedangkan anak muda mengedepankan bahasa moral, emosional, dan populer untuk mengekspos krisis legitimasi tersebut. Simbol Jolly Roger yang bagi negara dianggap mengancam kesakralan, direkonstruksi dalam wacana anak muda sebagai tanda kreativitas, protes damai, sekaligus kanal ekspresi politik alternatif. Perbedaan kosakata, frasa, dan gaya bahasa ini menegaskan bahwa resistensi kultural generasi muda tidak hanya

berlangsung di jalanan, melainkan juga di ranah bahasa yang mereka gunakan sebagai senjata wacana.

Selain aksi fisik di ruang publik, representasi Jolly Roger juga menyebar ke ranah digital melalui perubahan foto profil dan status unggahan di media sosial, meme, hingga unggahan ulang potongan adegan anime yang memuat simbol perlawanan. Pola ini memperlihatkan bahwa simbol bajak laut populer tidak berhenti sebagai tanda visual, melainkan berfungsi sebagai *floating signifier* yang ditafsir ulang untuk menandai ketidakpuasan terhadap situasi politik lokal. Intertekstualitas di sini, sebagaimana dipahami dalam AWK, menunjukkan bagaimana teks budaya populer direproduksi, dipindahkan, dan diberi makna baru dalam konteks perlawanan.

Di ruang luring, mural Jolly Roger di tembok kota maupun coretan di jalanan memperlihatkan dimensi *street politics* yang khas anak muda. Tindakan ini menegaskan, sebagaimana literatur resistensi kultural menyoroti (McEvoy-Levy, 2018; Cicognani et al., 2018), bahwa ekspresi anak muda sering bergerak melalui simbol-simbol sehari-hari yang subtil, tidak selalu konfrontatif. Dengan meminjam ikon global yang diasosiasikan dengan keberanian dan solidaritas, mereka menghadirkan bentuk artikulasi politik alternatif yang lebih mudah dipahami oleh komunitas sebaya. Praktik wacana ini juga menunjukkan keterhubungan antara *popular fandom* dan ekspresi politik, di mana konsumsi budaya pop dialihfungsikan menjadi strategi komunikasi resistif.

Lebih jauh, praktik wacana yang menghubungkan ruang digital dan ruang fisik ini menegaskan apa yang disebut Carnegie (2022) sebagai transformasi politik anak muda di era digital. Anak muda tidak hanya memproduksi ulang simbol, tetapi juga memanfaatkan sirkulasi intertekstual sebagai medium mobilisasi. Setiap unggahan simbol Jolly Roger di media sosial memperluas jejaring resonansi, menciptakan solidaritas virtual yang bersifat cair, lintas kelas, dan bahkan lintas batas negara. Di sinilah terlihat bahwa praktik wacana resistensi kultural anak muda bekerja melalui hibriditas ruang: ia sekaligus merupakan ekspresi kreatif, strategi politik, dan cara mengartikulasikan identitas kolektif yang menolak tatanan hegemonik.

Praktik sosial yang melingkupi fenomena pengibaran bendera *One Piece* merefleksikan situasi sosial-politik Indonesia yang ditandai oleh rendahnya kepercayaan anak muda terhadap institusi formal. Survei-survei menunjukkan kecenderungan generasi Z lebih memilih jalur ekspresi nonformal melalui ruang digital dan aksi kreatif ketimbang bergantung pada partai politik atau organisasi konvensional (Carnegie, 2022; Teixeira, 2024). Hal ini kontras dengan paradigma lama yang menempatkan partisipasi politik dalam kerangka institusional. Aksi pengibaran bendera populer di ruang publik memperlihatkan bagaimana anak muda mencari

kanal alternatif untuk menyuarakan ketidakpuasan sekaligus memperlihatkan bentuk keterlibatan politik yang cair.

Konteks global turut memperkuat praktik sosial ini. Sebagai bagian dari generasi yang tumbuh dalam arus budaya populer global, anak muda di Indonesia memanfaatkan simbol-simbol anime sebagai perangkat bahasa politik. Jolly Roger bukan hanya ikon hiburan, tetapi ditarik masuk ke medan pertarungan wacana untuk menyuarakan nilai-nilai solidaritas, keadilan, dan kebebasan. Proses ini sejalan dengan argumen McEvoy-Levy (2018) bahwa fandom dan praktik kreatif merupakan kanal penting bagi anak muda untuk menegosiasikan identitas politik mereka. Dengan kata lain, resistensi kultural yang tampak “remeh” justru merupakan bentuk artikulasi politik generasi baru yang berakar pada konsumsi budaya global.

Praktik sosial ini juga terkait erat dengan perubahan struktur komunikasi digital. Aksi anak muda kini berlangsung dalam ekologi media yang memungkinkan pesan mereka segera tersebar, dimaknai ulang, dan diresonansikan secara luas. Kehadiran Jolly Roger di ruang publik, ketika difoto dan diunggah ke media sosial, segera menjadi bahan diskusi yang melintasi batas komunitas lokal. Fenomena ini menegaskan temuan literatur bahwa aktivisme anak muda di era digital memiliki sifat lintas ruang, inklusif, dan adaptif terhadap represi (Teixeira, 2024). Dalam kerangka yang lebih luas, pengibaran bendera *One Piece* mencerminkan dinamika resistensi kultural anak muda Indonesia: ia lahir dari kondisi sosial-politik yang penuh keterbatasan, tetapi justru menghasilkan kreativitas politik yang menautkan budaya populer global dengan realitas lokal.

Budaya Populer Transnasional sebagai Bahasa Politik Baru

Fenomena pengibaran bendera Jolly Roger dari anime *One Piece* di Indonesia menunjukkan bagaimana budaya populer transnasional dapat bertransformasi menjadi bahasa politik baru. Simbol yang berasal dari karya fiksi global karya Eiichiro Oda ini awalnya merepresentasikan semangat bajak laut melawan otoritas korup dalam dunia imajinatif, namun direlokasi ke konteks Indonesia untuk mengartikulasikan ketidakpuasan terhadap korupsi, ketidakadilan sosial, dan menurunnya kualitas demokrasi. Dalam kerangka AWK Fairclough (2013), simbol semacam ini bekerja sebagai narasi tandingan yang melintasi batas nasional, memungkinkan generasi muda mengartikulasikan kritik secara damai tanpa terjebak pada logika makar. Budaya populer global tidak hanya menjadi konsumsi hiburan, melainkan juga sarana artikulasi politik yang memperkaya bentuk resistensi kultural di era digital.

Dalam dimensi teks, bahasa politik baru terbentuk melalui pilihan kata, penggunaan metafora, dan representasi visual yang bersumber dari budaya populer transnasional. Elemen-elemen fiksi diadaptasi untuk menggambarkan realitas politik lokal dengan cara yang kreatif sekaligus simbolis. Misalnya, munculnya ungkapan “*bendera One Piece sebagai simbol kebebasan melawan pemerintah dunia yang korup*” dalam unggahan media sosial merepresentasikan metafora bajak laut sebagai sosok pemberontak yang damai. Melalui analogi ini, “pemerintah dunia” dalam cerita anime diposisikan sebagai cerminan rezim otoriter di Indonesia, sehingga pesan kritik sosial dapat disampaikan dengan lebih halus namun tetap kuat.

Melalui karya epiknya *One Piece*, Oda berhasil mengubah citra bajak laut yang semula dipandang sebagai ancaman menjadi simbol solidaritas, kebebasan, dan keadilan melalui kru bajak laut Topi Jeraminya Monkey D. Luffy. Dalam narasi anime, Jolly Roger mereka melambangkan perlawanan terhadap otoritas korup seperti Pemerintah Dunia. Fenomena ini diadopsi oleh anak muda Indonesia sebagai bahasa politik baru dalam protes terhadap korupsi dan ketidakadilan sosial menjelang HUT ke-80 RI pada Agustus 2025. Dengan mengibarkan bendera *One Piece*, mereka menyuarakan kritik damai, memanfaatkan simbol transnasional untuk menantang hegemoni negara dengan membangun solidaritas lintas batas.

Dimensi praktik wacana berfokus pada bagaimana budaya populer transnasional diproduksi, disebar, dikonsumsi, dan diolah kembali sebagai bahasa politik melalui mekanisme interdiskursivitas serta hibriditas media. Simbol Jolly Roger dari anime *One Piece* menjadi contoh konkret, karena direproduksi dalam bentuk meme, *fan art*, hingga video pendek di platform digital seperti TikTok dan Instagram. Dalam proses ini, narasi global dari anime digabungkan dengan isu lokal, misalnya “protes terhadap korupsi yang dilakukan oleh pejabat di Indonesia”, sehingga membentuk representasi politik baru. interdiskursivitas wacana ini menunjukkan bagaimana simbol fiksi dapat dimaknai ulang untuk menghadirkan kritik sosial yang relevan di konteks Indonesia.

Hal ini berlangsung melalui sirkulasi intertekstual, di mana adegan perjuangan Straw Hat Pirates melawan “World Government” dikaitkan dengan situasi politik Indonesia melalui hashtag populer seperti #OnePieceIndonesia atau #BenderaOnePiece. Jaringan global-lokal ini tidak hanya bersirkulasi dalam ruang digital, tetapi juga mendapat legitimasi lebih luas ketika media internasional seperti BBC (07/08/2025) melaporkannya sebagai fenomena “*symbol of defiance in Indonesia*”. Dengan dominasi anak muda dalam ruang digital, wacana fandom berpadu dengan aktivisme politik. Interdiskursivitas ini pada akhirnya memperlemah kontrol

negara atas simbol politik dan membuka ruang bagi bahasa politik yang lebih demokratis, terbuka, dan inklusif.

Dalam dimensi praktik sosial, adopsi budaya populer transnasional sebagai bahasa politik baru mencerminkan kondisi sosial-politik Indonesia yang tengah diliputi krisis demokrasi, ketidakadilan ekonomi, serta menurunnya kepercayaan generasi muda terhadap institusi formal. Simbol Jolly Roger dari *One Piece* dipakai dalam aksi menjelang Hari Kemerdekaan ke-80 bukan sekadar ornamen, tetapi seperti yang disebut Cohen (1979) dan Blühdorn & Welsh (2013) sebagai instrumen politik simbolik yang menyederhanakan klaim politik dan membangun identitas kolektif. Ketika negara menanggapinya dengan razia atau represi, justru terkonfirmasi karakter ambivalen simbol (Gill & Angosto-Ferrandez, 2021). Di satu sisi ia dianggap ancaman bagi negara, tetapi di sisi lain ia menjadi sumber legitimasi bagi kelompok muda yang mencari bahasa politik alternatif.

Kontestasi Wacana dan Implikasi Politik

Fenomena pengibaran bendera *One Piece* memperlihatkan bahwa politik di Indonesia kini tengah mengalami pergeseran arena. Negara, melalui aparat dan pejabatnya, berusaha mempertahankan otoritas simbolik dengan menekankan stabilitas, ketertiban, kedisiplinan dan legitimasi hukum. Sebaliknya, anak muda memanfaatkan simbol populer untuk mengekspresikan kritik terhadap korupsi, represi, dan krisis demokrasi. Di titik inilah Jolly Roger menjadi arena kontestasi wacana: negara membingkainya sebagai ancaman subversif, sementara anak muda menafsirkannya sebagai simbol kebebasan dan solidaritas.

Pergeseran ini telah menunjukkan bahwa sebuah simbol bukan sekadar dekorasi melainkan arena kontestasi kuasa yang sarat ideologi. Dalam konteks Indonesia, pengibaran Jolly Roger pada Agustus 2025, berfungsi sebagai strategi kompromi anak muda untuk memobilisasi solidaritas di tengah ketidakpastian politik, seperti yang terlihat dalam laporan media tentang larangan pemerintah yang menganggapnya sebagai bentuk makar. Simbol ini, yang sarat emosi dan nilai bersama, menegaskan identitas kolektif generasi muda sambil menyoroti marginalisasi simbolik mereka dalam demokrasi. Di era digital, representasi visual seperti meme dan *fan art* di media sosial memperkuat peran simbol ini sebagai medium afektif yang memengaruhi opini publik lebih dari kalkulasi rasional, sehingga Jolly Roger tidak hanya menyederhanakan klaim politik tetapi juga menunjukkan adanya pertarungan wacana.

Resistensi kultural anak muda melalui budaya populer seperti *One Piece* menandai bentuk politik alternatif yang cair dan inovatif, di mana aktivisme menyatu dengan identitas

sehari-hari. Di Indonesia, fenomena ini terlihat dalam demo-demonstrasi damai yang menggabungkan estetika visual Jolly Roger dengan protes terhadap represi negara, seperti razia dan intimidasi terhadap pengibar bendera, yang justru mendorong solidaritas lintas generasi (Oliver, 2025; Teixeira, 2024). Kontestasi ini menyingkap keterbatasan negara dalam mengendalikan makna di era digital. Media sosial, meme, *fan art*, hingga mural jalanan memperluas resonansi Jolly Roger melampaui narasi politik formal atau resmi. Alih-alih melemah, represi negara justru memperkuat tarik ulur wacana yang hadir melalui simbol ini sebagai representasi tandingan.

Hal ini mempertegas bahwa ruang politik kini tidak lagi hanya berada di parlemen atau jalanan demonstrasi, melainkan juga di medan kultural tempat simbol-simbol populer diproduksi, diperebutkan, dan dimaknai ulang. Ambivalensi era digital—antara emansipasi dan risiko pengawasan—memperkuat bahwa resistensi ini bukan sementara. Carnegie (2022) menyebut fenomena ini sebagai transformasi berkelanjutan yang membentuk politik anak muda sebagai *no choice politics* di tengah krisis global dan lokal, yakni suatu bentuk keterlibatan yang muncul dari keterdesakan, bukan sekadar pilihan sukarela.

Implikasinya, politik simbolik menjadi kanal baru artikulasi politik anak muda yang lebih cair, kreatif, dan lintas batas. Ketika kepercayaan terhadap institusi formal melemah, ekspresi kultural memberi ruang alternatif bagi generasi muda untuk membangun solidaritas dan identitas politik. Negara, yang selama ini mengandalkan logika kontrol hukum dan keamanan, dihadapkan pada kenyataan bahwa legitimasi politik kini juga ditentukan oleh kemampuan mengelola makna di ranah budaya. Dengan demikian, pengibaran bendera *One Piece* bukan sekadar aksi kreatif sesaat, melainkan penanda pergeseran medan kontestasi politik kontemporer menuju pertarungan simbolik yang lebih kompleks.

KESIMPULAN

Fenomena pengibaran bendera *One Piece* di Indonesia menjelang HUT ke-80 RI mencerminkan ekspresi kritik masyarakat, khususnya anak muda, terhadap kondisi sosial dan politik melalui simbol-simbol budaya populer. Respons represif negara, termasuk razia dan larangan, mengindikasikan ketegangan antara legitimasi negara dan ruang kebebasan berekspresi. Bendera ini menjadi media resistensi kultural yang mengartikulasikan perlawanan terhadap kekuasaan dan hegemoni dengan cara kreatif dan damai. Kasus ini menegaskan pentingnya memahami politik simbolik sebagai arena kontestasi wacana yang mempengaruhi praktik demokrasi dan hak berpendapat di ruang publik.

REFERENSI

- Abrams, B., & Gardner, P. (2023). Contentious Politics and Symbolic Objects. In B. Abrams & P. Gardner (Eds.), *Symbolic Objects in Contentious Politics* (p. 330). University of Michigan Press. <https://doi.org/10.3998/MPUB.11722857>
- Acevedo, E. D. D. (2024). Entre Símbolos y Poder: La Construcción de Narrativas Políticas a través de la Cultura Visual en las Redes Sociales. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual*, 16(8), 43–65. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5378>
- Asri, R. (2023). Hiperreality Political Communication, Pop Culture and First Time Voters: Content Analysis Tiktok @erick.thohir. *Jurnal Komunikasi*, 15(1), 196–211. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24912/jk.v15i1.22482>
- Bank, A., & Jacobs, N. J. (2015). Introduction: The Micro-Politics of Knowledge Production in Southern Africa. *Kronos*, 41, 11–35.
- BBC. (2025, August 7). How a cartoon skull became a symbol of defiance in Indonesia. BBC News. Diakses melalui <https://www.bbc.com/news/articles/c3ezvj4d111o>
- Blühdorn, I., & Welsh, I. (2013). Sustaining the Unsustainable: Symbolic Politics and the Politics of Simulation. 67–91. <https://doi.org/10.4324/9781315868998-4>
- Carnegie, M. (2022). Gen Z: How young people are changing activism. BBC. <https://www.bbc.com/worklife/article/20220803-gen-z-how-young-people-are-changing-activism>
- Castells, M. (1997). *The Power of Identity: Vol. II*. Blackwell.
- Chin, C., & Levey, G. B. (2023). Recognition as acknowledgement: symbolic politics in multicultural democracies. *Ethnic and Racial Studies*, 46(3), 451–474. <https://doi.org/10.1080/01419870.2022.2075233>; JOURNAL: JOURNAL: RERS20; REQUESTED JOURNAL: JOURNAL: RERS20; WGROUP: STRING: PUBLICATION
- Cicognani, E., Sonn, C. C., Albanesi, C., & Zani, B. (2018). Acculturation, social exclusion and resistance: Experiences of young Moroccans in Italy. *International Journal of Intercultural Relations*, 66, 108–118. <https://doi.org/10.1016/J.IJINTREL.2018.07.002>
- Cohen, A. (1979). Political Symbolism. *Annual Review of Anthropology*, Vol. 8, 87–113.
- Darvik, C. (2020). The Reasons and Conditions of Symbolic Politics in Environmental Policy: A Case Study of The Reasons and Conditions for Use of Symbolic Politics in the Decision of Low Emission Zones for Cars in Stockholm. University of Gothenburg.
- Drone Emprit. (2025). Sentimen Publik terhadap Pengibaran Bendera One Piece. <https://pers.droneemprit.id/sentimen-publik-terhadap-pengibaran-bendera-one-piece/>
- Durrani, M. (2017). Beyond Resistance and Complicity. *Harvard Divinity Bulletin*.
- Edelman, M. J. (1985). *The symbolic uses of politics*. University of Illinois Press.
- Fairclough, N. (2013). Critical discourse analysis the critical study of language, second edition. *Critical Discourse Analysis The Critical Study of Language, Second Edition*, 1–591. <https://doi.org/10.4324/9781315834368>
- Fernandez, R. G., & Marin, A. G. (2022). Education as a political act in Freire. Anti-dialogical theory, cultural arbitrariness and banking education. *SciELO*, 24(37), 266–276. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22458/ie.v24i37.4316>
- Gill, G., & Angosto-Ferrandez, L. F. (2021). Introduction: Symbolism and Politics. In G. Gill & L. F. Angosto-Ferrandez (Eds.), *Symbolism and Politics*. Routledge.
- Hankinson, M., & De Benedictis-Kessner, J. (2024). How self-interest and symbolic politics shape the effectiveness of compensation for nearby housing development. *Journal of Public Policy*, 44(4), 785–808. <https://doi.org/10.1017/S0143814X24000199>
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. Routledge.
- Hedetoft, U. (2007). Symbolic Politics and Cultural Symbols. *The Cambridge Handbook of Sociocultural Psychology*, 591–607. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511611162.032>
- Krogh, S. C., Jensen, S. Q., & Larsen, M. C. (2024). Girl Culture, Unspectacular Resistance and Social Media—A Study of How Adolescent Girls Undo Emphasized Femininity through Shitposting. *Journal of Youth Studies*.

- <https://doi.org/10.1080/13676261.2024.2392631>;PAGE:STRING:ARTICLE/CHAPTER
- Kusumaningrum, D., Handiani, D. S., Petz, D., Oldenhuis, H., & Poonyarat, C. (2024). *Damai Pangkal Damai: The World is Not Okay Nonviolent Resistance in Indonesia and the World 2024*.
- Lim, M. (2024). *Social Media and Politics in Southeast Asia*. Cambridge University Press.
- McEvoy-Levy, S. (2018). *Peace and Resistance in Youth Cultures: Reading the Politics of Peacebuilding from Harry Potter to The Hunger Games*. palgrave macmillan.
- Miller, T. (2009). *Cultural Citizenship : Cosmopolitanism, Consumerism, and Television in a Neoliberal Age*. 248.
- Oliver, E. (2025). *Repression and resistance: the Palestine movement in Germany*. Red Flag.
- Rosaldo, R. (1994). *Cultural Citizenship and Educational Democracy*. *Cultural Anthropology*, 9(3), 402–411.
- Rothman, R. (1981). *Political Symbolism*. *The Handbook of Political Behavior*, 285–340. https://doi.org/10.1007/978-1-4615-9191-7_5
- Sasaki, I., & Baba, S. (2024). *Shades of Cultural Marginalization: Cultural Survival and Autonomy Processes*. *Organization Theory*, 5(1). <https://doi.org/10.1177/26317877231221552>;PAGE:STRING:ARTICLE/CHAPTER
- Schachtner, C. (2020). *Storytelling as a Cultural Practice and Life Form*. *The Narrative Subject*, 29–75. https://doi.org/10.1007/978-3-030-51189-0_2
- Semark, E. L. (2014). (Re)mixing “school spirit”: spectacular youth subcultures as resistance to cultures of control. DePaul University.
- Storie, L. K., & Marschlich, S. (2025). *Cultural citizenship processes on social media: How women negotiate identity online*. *Media, Culture & Society*. <https://doi.org/10.1177/01634437241308733>
- Teixeira, C. (2024). *Youth, Protests and the Polycrisis*.
- Tempo.co. (2025, Agustus 3). *Aparat cari masyarakat yang kibarkan bendera One Piece lewat ketua RT*. Tempo.co. Diakses melalui <https://www.tempo.co/politik/aparat-cari-masyarakat-yang-kibarkan-bendera-one-piece-lewat-ketua-rt-2054396>
- Tempo.co. (2025, Agustus 3). *Dosen hukum tata negara: Pengibaran bendera One Piece tidak melanggar hukum*. Tempo.co. Diakses melalui <https://www.tempo.co/politik/dosen-hukum-tata-negara-pengibaran-bendera-one-piece-tidak-melanggar-hukum-2054423>
- Tempo.co. (2025, Agustus 4). *Fenomena pengibaran bendera One Piece menjelang HUT Kemerdekaan RI ke-80*. Tempo.co. Diakses melalui <https://www.tempo.co/politik/fenomena-pengibaran-bendera-one-piece-menjelang-hut-kemerdekaan-ri-ke-80-2054572>
- Tempo.co. (2025, Agustus 4). *Sosiolog nilai bendera One Piece bentuk kritik masyarakat*. Tempo.co. Diakses melalui <https://www.tempo.co/hukum/sosiolog-nilai-bendera-one-piece-bentuk-kritik-masyarakat-2054627>
- Tempo.co. (2025, Agustus 5). *Mengapa pengibaran bendera One Piece dianggap ancaman*. Tempo.co. Diakses melalui <https://www.tempo.co/politik/mengapa-pengibaran-bendera-one-piece-dianggap-ancaman-2055142>
- Tempo.co. (2025, Agustus 6). *Amnesty International Indonesia nilai bendera One Piece bukan upaya pecah belah*. Tempo.co. Diakses melalui <https://www.tempo.co/hukum/amnesty-international-indonesia-nilai-bendera-one-piece-bukan-upaya-pecah-belah-2055452>
- Tempo.co. (2025, Agustus 6). *Problematika pengibaran bendera One Piece*. Tempo.co. Diakses melalui <https://www.tempo.co/politik/problematika-pengibaran-bendera-one-piece-2055445>