JURNAL ILMIAH MUQODDIMAH:
Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora
Vol. 10 No. 4 November 2026
E-ISSN : 2598-6236 (Media Online)
http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/muqoddimah
DOI : 10.31604/jim.v10i4.2026

Budaya Populer sebagai Instrumen Ideologi: Analisis Pemberitaan Fenomena Pengibaran Bendera *One Piece*

Rohmadtika Dita[1)], Eliza Putri[2)], Muhammad Rigel Ashshiddiqi Ali[3)]

Institut Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jakarta, Indonesia

rohmadtika.dita@gmail.com[1)]
elizaputri13@gmail.com[2)]
rigelali@gmail.com[3)]

Submitted: 01/10/2026; Revised: 20/10/2026; Accepted: 02/11/2026; Published: 02/11/2026

Abstrak

Artikel ini bertujuan menganalisis konstruksi makna dan ideologi dalam pemberitaan fenomena pengibaran bendera *One Piece* menjelang HUT ke-80 Kemerdekaan RI pada media *online* Tempo.co. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika sosial M.A.K. Halliday melalui tiga unsur, yaitu medan wacana, pelibat wacana, dan sarana wacana. Sepuluh berita dipilih secara *purposive* dari Tempo.co periode Juli–Agustus 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa medan wacana mencerminkan kontestasi aspirasi masyarakat dan narasi negara tentang nasionalisme; pelibat wacana memperlihatkan perbedaan perspektif antaraktor; sedangkan sarana wacana menunjukkan peran pilihan bahasa, kutipan, dan sudut pandang dalam membentuk makna pemberitaan. Tempo.co mengonstruksi fenomena pengibaran bendera *One Piece* melalui isu kebebasan berekspresi, kritik sosial, legalitas hukum, ancaman pidana, dan relasi masyarakat dengan pemerintah. Simbol *One Piece* mengalami perluasan makna dari produk budaya populer menjadi sarana ekspresi identitas, resistensi, dan aspirasi masyarakat. Dalam perspektif James Lull, fenomena ini menunjukkan fungsi budaya populer sebagai instrumen ideologi sekaligus arena kontestasi antara narasi nasionalisme negara, dan pemaknaan alternatif masyarakat dalam ruang publik digital.

Kata kunci: Budaya Populer, Ideologi Media, *One Piece*, Semiotika Sosial, Tempo.co.

Abstract

This article aims to analyze the construction of meaning and ideology in the reporting of the One Piece flag-raising phenomenon ahead of the 80th Anniversary of Indonesian Independence on the online media Tempo.co. The study uses a qualitative approach with M.A.K. Halliday's social semiotic analysis through three elements, namely the discourse field, discourse participants, and discourse media. Ten news items were purposively selected from Tempo.co for the period July–August 2025. The results show that the discourse field reflects the contestation of public aspirations and the state narrative on nationalism; discourse participants show differences in perspectives between actors; while the discourse media shows the role of language choices, quotations, and viewpoints in shaping the meaning of the news. Tempo.co constructs the One Piece flag-raising phenomenon through issues of freedom of expression, social criticism, legal legality, criminal threats, and public-government relations. The One Piece symbol has experienced an expansion of meaning from a

Copyright © 2026 The Author(s). Published by *Fisipol – UMTS Press*.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

JURNAL ILMIAH MUQODDIMAH:
Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora
Vol. 10 No. 4 November 2026
E-ISSN : 2598-6236 (Media Online)
http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/muqoddimah
DOI : 10.31604/jim.v10i4.2026

popular cultural product to a means of expressing identity, resistance, and public aspirations. In James Lull's perspective, this phenomenon demonstrates the function of popular culture as an ideological instrument as well as an arena of contestation between the state's nationalist narrative and alternative meanings of society in the digital public space.

***Key words**: Media Ideology, One Piece, Popular Culture, Social Semiotics, Tempo.co.*

PENDAHULUAN

Media *online* telah menjadi aktor utama dalam pembentukan wacana publik di era digital. Selain menyampaikan informasi secara cepat, media juga berperan dalam membentuk opini dan realitas sosial melalui proses seleksi isu, *framing*, dan penggunaan bahasa tertentu. Digitalisasi media memungkinkan penyebaran informasi secara *real-time* sekaligus memperkuat fungsi media sebagai produsen makna dan persepsi sosial-politik masyarakat (Nurmiarani, Firmansyah, & Hariyati, 2024). Dalam perspektif konstruksionis, realitas yang ditampilkan media merupakan hasil konstruksi melalui perangkat sintaksis, tematik, dan retoris yang memengaruhi cara publik memahami suatu peristiwa (Febriyanti & Karina, 2021). Media *online* bahkan telah berkembang menjadi sumber utama big data untuk analisis sosial-politik sehingga tidak hanya merepresentasikan realitas, tetapi juga turut membentuknya.

Salah satu fenomena yang menjadi perhatian publik menjelang HUT ke-80 Kemerdekaan Republik Indonesia pada Agustus 2025 adalah maraknya pengibaran bendera *One Piece* oleh sebagian masyarakat sebagai alternatif simbol perayaan kemerdekaan. Fenomena ini viral di berbagai platform media sosial, seperti Instagram, TikTok, X, dan Facebook. Bendera yang digunakan merupakan simbol Jolly Roger bertopi jerami milik kelompok Bajak Laut Topi Jerami dalam serial anime *One Piece* karya Eiichiro Oda, yang secara global dikenal sebagai salah satu produk budaya populer Jepang paling berpengaruh sejak akhir 1990-an.

Fenomena tersebut tidak dapat dilepaskan dari makna simbolik yang melekat pada narasi *One Piece*. Dalam cerita tersebut, tokoh utama Monkey D. Luffy digambarkan sebagai sosok yang memperjuangkan kebebasan dan melawan ketidakadilan yang dilakukan oleh Pemerintah Dunia (*World Government*). Karena itu, simbol Jolly Roger kemudian dimaknai ulang oleh sebagian masyarakat sebagai representasi kritik terhadap ketidakadilan sosial, kesenjangan ekonomi, dan kebijakan pemerintah yang dianggap tidak berpihak kepada rakyat. Menurut analisis Drone Emprit, fenomena ini berkembang secara organik di media sosial dan bukan merupakan hasil mobilisasi kelompok politik tertentu.

Dari perspektif kajian budaya populer, fenomena tersebut menunjukkan bagaimana simbol budaya populer dapat direproduksi dan dinegosiasikan menjadi medium komunikasi politik serta kritik sosial. Fiske (1989) menjelaskan bahwa budaya populer merupakan arena perjuangan makna (*site of struggle*) yang memungkinkan khalayak mengapropriasi produk budaya untuk kepentingan mereka sendiri. Sementara itu, Storey (2021) menegaskan bahwa budaya populer tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi ruang produksi identitas, resistensi, dan ekspresi politik. Dalam konteks ini, bendera *One Piece* tidak lagi dipahami sekadar simbol fiksi, melainkan sebagai representasi simbolik yang mengandung pesan sosial-politik. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Syakira, Shinkoo, & Aini (2024) yang menjelaskan bagaimana simbol budaya populer dapat dimaknai ulang

Copyright © 2026 The Author(s). Published by *Fisipol – UMTS Press*.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

JURNAL ILMIAH MUQODDIMAH:
Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora
Vol. 10 No. 4 November 2026
E-ISSN : 2598-6236 (Media Online)
http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/muqoddimah
DOI : 10.31604/jim.v10i4.2026

sebagai simbol solidaritas sosial di ruang digital. Irmawanti & Ramadhan (2025) yang menunjukkan bahwa simbol bendera One Piece mengalami pergeseran makna dari ikon hiburan menjadi simbol kritik sosial dan mitos tandingan terhadap legitimasi simbolik negara. Analisisnya juga menemukan ekspresi ironi dan satire dalam respons warganet. Kedua fokus tersebut memberikan landasan untuk memahami hubungan budaya, media, dan ideologi, tetapi belum secara khusus menjelaskan bagaimana simbol budaya populer *One Piece* direpresentasikan melalui pilihan bahasa, representasi aktor, dan konteks sosial dalam pemberitaan Tempo.co.

Fenomena pengibaran bendera *One Piece* memunculkan perdebatan di ruang publik. Sebagian masyarakat menilai tindakan tersebut sebagai bentuk kritik sosial kreatif dan ekspresi demokratis, sementara sejumlah pejabat pemerintah menganggapnya sebagai tindakan yang berpotensi merendahkan simbol negara. Di sisi lain, berdasarkan UU Nomor 24 Tahun 2009, tidak terdapat larangan terhadap pengibaran bendera nonnegara selama tidak melanggar ketentuan mengenai posisi dan penghormatan terhadap bendera Merah Putih. Perbedaan penafsiran ini menunjukkan bahwa makna suatu simbol tidak bersifat tunggal, melainkan diproduksi melalui proses sosial, budaya, dan komunikasi yang berlangsung di ruang publik.

Dalam konteks tersebut, media memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman publik terhadap fenomena yang terjadi. Teori ideologi media menjelaskan bahwa media bukanlah saluran informasi yang netral, melainkan institusi yang memproduksi dan mereproduksi makna sesuai dengan nilai, kepentingan, dan ideologi tertentu (Goodarzi, Fahimifar, & Daryani, 2021). Pandangan ini sejalan dengan pemikiran Althusser (1971) mengenai media sebagai *Ideological State Apparatus* serta Lull (2000) yang memandang media sebagai arena produksi dan reproduksi ideologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, cara media membingkai fenomena pengibaran bendera *One Piece* akan menentukan apakah tindakan tersebut diposisikan sebagai ancaman terhadap nasionalisme atau sebagai bentuk kritik sosial yang sah dalam masyarakat demokratis. Penelitian Lantowa dan Idul (2023) juga menunjukkan bahwa media digital membangun representasi aksi sosial yang sarat dengan muatan ideologis, terutama dalam isu yang berkaitan dengan kebijakan pemerintah.

Salah satu media yang intens memberitakan fenomena tersebut adalah Tempo.co. Sebagai media yang dikenal memiliki tradisi jurnalisme kritis dan investigatif, Tempo.co tidak hanya menyajikan fakta, tetapi juga aktif membangun wacana sosial-politik melalui pilihan bahasa, narasi, dan representasi aktor sosial (Wahyuni & Fadillah, 2025; Mola, 2024). Karakteristik tersebut menjadikan Tempo.co menarik untuk diteliti dalam melihat bagaimana media mengonstruksi makna atas fenomena penggunaan simbol budaya populer sebagai sarana kritik sosial.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan menganalisis pemberitaan fenomena pengibaran bendera *One Piece* menjelang HUT ke-80 Kemerdekaan RI di Tempo.co menggunakan pendekatan semiotika sosial M.A.K. Halliday. Analisis difokuskan pada medan wacana (*field of discourse*), pelibat wacana (*tenor of discourse*), dan sarana wacana (*mode of discourse*) untuk mengungkap bagaimana pilihan bahasa, representasi aktor, dan konteks sosial membentuk makna pemberitaan.

Copyright © 2026 The Author(s). Published by *Fisipol – UMTS Press*.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

JURNAL ILMIAH MUQODDIMAH:
Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora
Vol. 10 No. 4 November 2026
E-ISSN : 2598-6236 (Media Online)
http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/muqoddimah
DOI : 10.31604/jim.v10i4.2026

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi semiotika sosial Halliday dengan perspektif budaya populer sebagai instrumen ideologi James Lull. Jika Halliday digunakan untuk mengidentifikasi konstruksi makna pada tingkat teks, perspektif Lull digunakan untuk menginterpretasikan fungsi ideologis simbol *One Piece* sebagai sarana kritik sosial, resistensi, dan kontestasi makna antara narasi nasionalisme negara dan aspirasi masyarakat. Integrasi kedua perspektif tersebut memungkinkan penelitian menghubungkan struktur bahasa dan representasi sosial dalam pemberitaan dengan proses produksi serta negosiasi makna ideologis budaya populer. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjelaskan bagaimana Tempo.co mengonstruksi fenomena tersebut, tetapi juga bagaimana simbol budaya populer berfungsi sebagai sumber daya ideologis dalam wacana sosial-politik di ruang publik digital.

METODE

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menginterpretasikan konstruksi makna dalam pemberitaan fenomena pengibaran bendera *One Piece* di Tempo.co. Pemberitaan tersebut akan dianalisis menggunakan semiotika sosial M.A.K. Halliday, yaitu medan wacana (*field of discourse*), pelibat wacana (*tenor of discourse*), dan sarana wacana (*mode of discourse*) yang memandang bahasa sebagai praktik sosial dan sarana membentuk realitas sosial, politik, dan budaya.

Pemilihan sampel *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling* karena sampel dipilih berdasarkan tujuan dan kriteria penelitian untuk memperoleh data yang mendalam (Sugiyono, 2021). Dipilih sepuluh berita Tempo.co terkait pengibaran bendera *One Piece* pada Juli–Agustus 2025 yang relevan dengan analisis semiotika sosial M.A.K. Halliday (Creswell & Poth, 2021). Sampel tersebut terdiri atas lima topik, yaitu Bendera One Piece sebagai Ekspresi Kritik Sosial (berita 1, 10), Respons Pemerintah dan Kontestasi Nasionalisme (berita 2, 5, 7), Legalitas Pengibaran Bendera One Piece (berita 4, 8), Penegakan Hukum dan Pembatasan Ekspresi Masyarakat (berita 3, 9), dan Dinamika Percakapan Publik di Media Sosial (berita 6).

Tabel 1. Sampel Penelitian

No.	Tanggal/ Waktu	Judul Berita	Topik
1	31/7/2025, 12.07 WIB	Ogah Pasang Bendera Merah Putih di HUT RI, Warga Jaksel Ini Niat Pasang Bendera One Piece di Depan Rumahnya	Bendera One Piece sebagai Ekspresi Kritik Sosial
2	1/8/2025, 06.29 WIB	Dasco Anggap Bendera One Piece Saat Agustusan Upaya Pecah Belah Bangsa	Respons Pemerintah dan Kontestasi Nasionalisme
3	3/8/2025, 12.44 WIB	Masyarakat Tetap Kibarkan Bendera One Piece walau Pemerintah Ancam Pidana	Penegakan Hukum dan Pembatasan Ekspresi Masyarakat
4	3/8/2025, 16.24 WIB	Dosen Hukum Tata Negara: Pengibaran Bendera One Piece Tidak Melanggar Hukum	Legalitas Pengibaran Bendera One Piece
5	3/8/2025,	Menteri HAM Natalius Pigai Larang	Respons Pemerintah dan

Copyright © 2026 The Author(s). Published by *Fisipol – UMTS Press*.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

	17.05 WIB	Masyarakat Kibarkan Bendera One Piece	Kontestasi Nasionalisme
6	5/8/2025, 10.48 WIB	Analisis Drone Emprit soal Percakapan Bendera One Piece di Medsos: Unggahan Spontan	Dinamika Percakapan Publik di Media Sosial
7	5/8/2025, 17.34 WIB	Prabowo Melarang Pengibaran Bendera One Piece yang Dibenturkan dengan Bendera Merah Putih	Respons Pemerintah dan Kontestasi Nasionalisme
8	6/8/2025, 15.40 WIB	Mahfud MD Soal Pengibaran Bendera One Piece: Tidak Ada Unsur Pidana	Legalitas Pengibaran Bendera One Piece
9	7/8/2025, 18.14 WIB	Cerita Ketua RT di Jakarta Didatangi Aparat soal Bendera One Piece	Penegakan Hukum dan Pembatasan Ekspresi Masyarakat
10	15/8/2025, 11.03 WIB	Puan Anggap Bendera One Piece Bentuk Ekspresi Kreatif Keresahan Rakyat	Bendera One Piece sebagai Ekspresi Kritik Sosial

Metode pengumpulan data menggunakan data sekunder melalui teknik dokumentasi dan studi pustaka (Sulung & Muspawi, 2024). Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menelaah berita Tempo.co tentang fenomena pengibaran bendera *One Piece* pada Juli–Agustus 2025, sedangkan studi pustaka digunakan untuk memperoleh landasan teori dan data pendukung dari buku, jurnal, laporan, dan sumber relevan lainnya (Abdussamad, 2021).

Teknik analisis data dilakukan terhadap sepuluh berita Tempo.co yang dipilih dari periode Juli–Agustus 2025 dengan menggunakan semiotika sosial M.A.K. Halliday untuk mengungkap konstruksi makna dan representasi sosial. Analisis mencakup tiga komponen, yaitu medan wacana (*field of discourse*) merujuk pada aktivitas, peristiwa, atau topik yang dibicarakan dalam teks (Ismandianto & Isnaini, 2020), pelibat wacana (*tenor of discourse*) untuk melihat posisi, peran, dan relasi antarpihak (Dafi, 2025), serta sarana wacana (*mode of discourse*) untuk menganalisis medium, gaya bahasa, dan struktur teks (Widoty, Yarno, & Suher, 2025). Analisis ideologi media dilakukan melalui penelaahan visi, misi, dan unsur wacana Tempo.co. Menurut Rusadi (2015), pengungkapan ideologi media memerlukan instrumen yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga semiotika sosial Halliday digunakan sebagai landasan analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil analisis terhadap sepuluh berita Tempo.co mengenai fenomena pengibaran bendera *One Piece* menjelang HUT ke-80 Kemerdekaan RI menunjukkan adanya konstruksi makna yang beragam melalui tiga unsur semiotika sosial M.A.K. Halliday, yaitu medan wacana, pelibat wacana, dan sarana wacana.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Analisis Berita

Sampel	Medan Wacana	Pelibat Wacana	Sarana Wacana	Budaya Populer sebagai Instrumen Ideologi (James Lull)

Copyright © 2026 The Author(s). Published by *Fisipol – UMTS Press*.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

JURNAL ILMIAH MUQODDIMAH:
Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora
Vol. 10 No. 4 November 2026
E-ISSN : 2598-6236 (Media Online)
http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/muqoddimah
DOI : 10.31604/jim.v10i4.2026

Sampel	Medan Wacana	Pelibat Wacana	Sarana Wacana	Budaya Populer sebagai Instrumen Ideologi (James Lull)
1	Pengibaran bendera *One Piece* sebagai bentuk ekspresi warga menjelang HUT RI.	Warga menjadi aktor utama yang menyampaikan alasan penggunaan simbol *One Piece*.	Kutipan langsung dan narasi emosional digunakan untuk memperkuat pengalaman warga.	Simbol budaya populer digunakan sebagai media ekspresi identitas dan kritik sosial terhadap realitas politik.
2	Fenomena *One Piece* dikonstruksi sebagai ancaman terhadap persatuan bangsa.	Dasco tampil sebagai representasi elite politik yang memberi penilaian negatif.	Bahasa persuasif dan argumentatif memperkuat legitimasi pandangan pemerintah.	Terjadi upaya delegitimasi simbol budaya populer dengan menempatkannya sebagai ancaman terhadap nilai nasionalisme.
3	Konflik antara kebebasan berekspresi dan ancaman pidana pemerintah.	Warga dan pemerintah ditempatkan pada posisi yang berlawanan.	Narasi konflik dibangun melalui kutipan emosional dan sudut pandang berimbang.	Budaya populer menjadi simbol resistensi masyarakat terhadap kontrol negara.
4	Perdebatan hukum mengenai legalitas pengibaran bendera *One Piece*.	Akademisi hukum berhadapan dengan aparat dan pemerintah.	Penggunaan argumentasi hukum dan otoritas akademik.	Simbol budaya populer memperoleh legitimasi melalui interpretasi hukum yang mendukung kebebasan berekspresi.
5	Larangan pemerintah terhadap pengibaran bendera *One Piece*.	Menteri HAM, pemerintah, dan warga menjadi aktor utama.	Penyajian berbagai pandangan disertai dasar hukum dan bahasa emosional.	Kontestasi makna antara ideologi negara dan ideologi alternatif yang dibawa simbol budaya populer.
6	Analisis fenomena *One Piece* sebagai percakapan organik di media sosial.	Drone Emprit menjadi sumber utama berbasis data digital.	Bahasa ilmiah populer dan data media sosial digunakan untuk memperkuat objektivitas.	Budaya populer diposisikan sebagai gerakan sosial digital yang lahir dari partisipasi publik, bukan mobilisasi politik formal.
7	Klarifikasi pemerintah mengenai larangan pengibaran bendera untuk tujuan provokasi.	Pemerintah pusat, aparat, dan aktivis HAM menghadirkan perspektif berbeda.	Narasi kontradiktif menunjukkan adanya perbedaan tafsir antaraktor.	Simbol budaya populer menjadi arena perebutan makna antara otoritas negara dan masyarakat sipil.
8	Pengibaran bendera *One Piece*	Mahfud MD tampil sebagai otoritas	Penggunaan istilah hukum dan	Budaya populer direpresentasikan sebagai

Copyright © 2026 The Author(s). Published by *Fisipol – UMTS Press*.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

JURNAL ILMIAH MUQODDIMAH:
Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora
Vol. 10 No. 4 November 2026
E-ISSN : 2598-6236 (Media Online)
http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/muqoddimah
DOI : 10.31604/jim.v10i4.2026

Sampel	Medan Wacana	Pelibat Wacana	Sarana Wacana	Budaya Populer sebagai Instrumen Ideologi (James Lull)
	dinilai tidak memenuhi unsur pidana.	hukum yang memberikan legitimasi.	argumentasi normatif.	ekspresi simbolik yang sah secara hukum dan sosial.
9	Pengawasan aparat terhadap warga yang mengibarkan bendera *One Piece*.	Ketua RT, aparat, pemerintah pusat, dan warga menjadi aktor utama.	Kronologi peristiwa digunakan untuk menunjukkan realitas di lapangan.	Budaya populer menjadi simbol perlawanan terhadap praktik kontrol sosial yang dirasakan masyarakat.
10	Bendera *One Piece* dipahami sebagai ekspresi kreatif keresahan rakyat.	Puan Maharani menjadi aktor utama yang memberikan dukungan.	Bahasa yang mengayomi dan melegitimasi fenomena digunakan dalam pemberitaan.	Budaya populer diposisikan sebagai saluran aspirasi politik dan kritik sosial yang kreatif dalam ruang demokrasi.

Pada aspek medan wacana, pemberitaan mengonstruksi pengibaran bendera One Piece sebagai fenomena sosial-politik yang berkaitan dengan kebebasan berekspresi, kritik sosial, legalitas hukum, serta respons pemerintah dan masyarakat. Isu ini juga memunculkan perdebatan mengenai nasionalisme dan ancaman pidana, yang memperlihatkan kontestasi makna antara aspirasi masyarakat dan kepentingan negara dalam menjaga persatuan serta menghormati simbol nasional.

Pada aspek pelibat wacana, Tempo.co menghadirkan berbagai aktor sosial, meliputi masyarakat, pejabat pemerintah, aparat, akademisi, aktivis HAM, politikus, dan lembaga analisis media, yang memiliki perspektif beragam terhadap fenomena pengibaran bendera One Piece. Pejabat pemerintah cenderung menyoroti aspek persatuan bangsa dan pembatasan pengibaran bendera, sementara masyarakat, ahli hukum, dan aktivis menekankan kebebasan berekspresi, legalitas, serta hak menyampaikan pendapat. Perbedaan perspektif tersebut menunjukkan adanya kontestasi kepentingan dan pemaknaan di antara para aktor dalam menanggapi fenomena tersebut.

Sementara itu, pada aspek sarana wacana, Tempo.co memanfaatkan bahasa jurnalistik, kutipan langsung, argumentasi narasumber, istilah hukum, serta narasi emosional untuk menyajikan fenomena pengibaran bendera One Piece. Penjelasan latar belakang, kronologi peristiwa, dan data analisis percakapan media sosial turut memperkaya konteks pemberitaan. Pemilihan bahasa dan sumber informasi tersebut membentuk perspektif pembaca sekaligus memperlihatkan perbedaan narasi antara pemerintah dan masyarakat dalam memaknai fenomena tersebut.

Tabel 3. Budaya Populer sebagai Instrumen Ideologi James Lull

Aspek	Temuan
Budaya Populer sebagai	Simbol *One Piece* tidak lagi dimaknai sebagai simbol anime semata,

Copyright © 2026 The Author(s). Published by *Fisipol – UMTS Press*.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

JURNAL ILMIAH MUQODDIMAH:
Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora
Vol. 10 No. 4 November 2026
E-ISSN : 2598-6236 (Media Online)
http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/muqoddimah
DOI : 10.31604/jim.v10i4.2026

Aspek	Temuan
Arena Produksi Makna	tetapi direproduksi menjadi simbol kritik sosial, kebebasan berekspresi, dan keresahan masyarakat.
Budaya Populer sebagai Arena Kontestasi Ideologi	Terjadi pertarungan makna antara pemerintah yang memaknai simbol tersebut sebagai potensi ancaman dan kelompok masyarakat yang memaknainya sebagai ekspresi demokratis.
Media sebagai Agen Ideologis	Tempo.co menghadirkan berbagai perspektif yang memungkinkan pembaca menafsirkan simbol *One Piece* sebagai bentuk resistensi, kritik sosial, maupun fenomena budaya populer.
Reproduksi Ideologi melalui Media	Pemberitaan menunjukkan bagaimana simbol budaya populer dapat digunakan untuk mereproduksi ideologi kebebasan berekspresi, kritik terhadap kekuasaan, dan partisipasi publik dalam ruang demokrasi.
Budaya Populer dan Resistensi	Sebagian besar sampel memperlihatkan bahwa *One Piece* berfungsi sebagai simbol resistensi terhadap dominasi kekuasaan, sejalan dengan konsep James Lull bahwa budaya populer dapat menjadi instrumen ideologis bagi kelompok subordinat untuk menegosiasikan makna sosial.

Dari hasil analisis tersebut terlihat bahwa simbol bendera *One Piece* mengalami perluasan makna dari produk budaya populer menjadi medium ekspresi identitas, kritik sosial, resistensi, dan kontestasi makna. Pada sampel 1 dan 10, simbol tersebut direpresentasikan sebagai sarana mengekspresikan keresahan dan aspirasi masyarakat; sampel 3 dan 9 memosisikannya sebagai bentuk resistensi terhadap kontrol sosial; sedangkan sampel 2, 5, dan 7 memperlihatkan kontestasi antara narasi negara dan pemaknaan alternatif masyarakat. Sampel 4 dan 8 menunjukkan bahwa simbol tersebut memperoleh legitimasi melalui wacana hukum, sementara sampel 6 menggambarkannya sebagai fenomena sosial digital yang berkembang melalui partisipasi publik. Temuan ini menunjukkan bahwa makna simbol *One Piece* tidak bersifat tunggal, melainkan dibentuk dan dinegosiasikan melalui interaksi berbagai aktor dalam ruang publik.

Pemaknaan tersebut memperlihatkan karakter budaya populer sebagai ruang produksi dan negosiasi makna. Penelitian Aqil & Atmojo (2025) menemukan bahwa pengibaran bendera *One Piece* dalam konteks Indonesia dapat berfungsi sebagai politik simbolik dan resistensi kultural, dengan Jolly Roger dimaknai sebagai simbol solidaritas dan kebebasan yang menantang narasi negara. Rosid (2025) juga menunjukkan bahwa fenomena pengibaran bendera *One Piece* menjelang HUT ke-80 Kemerdekaan RI menunjukkan simbol budaya populer sebagai bentuk ekspresi dan aspirasi masyarakat yang memicu beragam respons politik. Berdasarkan kajian hukum positif, hak asasi manusia, dan kasus terdahulu, pengibaran simbol selain Merah Putih dapat diperbolehkan selama tidak bertujuan menghina kedaulatan Indonesia atau mendirikan kedaulatan sendiri serta tidak ditempatkan sejajar dengan bendera Merah Putih. Sementara itu, Yuliani & Rahman (2025) menemukan bahwa pengibaran bendera *One Piece* di Indonesia mencerminkan bentuk nasionalisme kritis, yaitu penggunaan simbol budaya populer sebagai medium untuk menyampaikan kritik sosial dan menuntut realisasi nilai-nilai keadilan serta kemanusiaan dalam Pancasila. Fenomena ini menunjukkan pergeseran dari nasionalisme seremonial

Copyright © 2026 The Author(s). Published by *Fisipol – UMTS Press*.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

JURNAL ILMIAH MUQODDIMAH:
Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora
Vol. 10 No. 4 November 2026
E-ISSN : 2598-6236 (Media Online)
http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/muqoddimah
DOI : 10.31604/jim.v10i4.2026

menuju pemaknaan kebangsaan yang lebih substantif, sekaligus menegaskan pentingnya pembaruan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui pendekatan yang dialogis, kritis, dan relevan dengan budaya digital generasi muda.

Pada konteks yang lebih luas, Literat dan Kligler-Vilenchik (2021) menunjukkan bahwa budaya populer dapat menjadi sumber simbolik yang mendorong ekspresi politik kolektif dan percakapan politik di media sosial. Temuan-temuan tersebut memperkuat hasil penelitian bahwa simbol budaya populer dapat direkontekstualisasi untuk menyampaikan gagasan sosial dan politik. Dalam perspektif Lull (2000), kondisi tersebut dapat dipahami melalui konsep kekuatan simbolik budaya populer. Budaya populer tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari proses produksi, reproduksi, dan negosiasi makna dalam kehidupan sosial. Produk budaya populer dapat digunakan untuk membentuk identitas, menyampaikan nilai, membangun relasi kekuasaan, dan mengekspresikan kepentingan kelompok. Dalam konteks penelitian ini, bendera *One Piece* dapat dipahami sebagai instrumen ideologi karena simbol tersebut membawa gagasan tertentu ketika digunakan dalam konteks sosial-politik Indonesia. Simbol yang semula merujuk pada dunia fiksi *One Piece* direkontekstualisasi menjadi simbol kebebasan, kritik terhadap ketidakadilan, dan resistensi terhadap kekuasaan. Pada saat yang sama, simbol tersebut juga menjadi objek penolakan ketika dipahami sebagai ancaman terhadap nasionalisme dan persatuan bangsa. Dengan demikian, budaya populer berfungsi sebagai arena kontestasi tempat berbagai kelompok memproduksi dan memperjuangkan makna yang sesuai dengan kepentingan serta posisi sosialnya.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa media menjadi ruang penting dalam proses kontestasi makna tersebut. Melalui pemilihan narasumber, bahasa, dan sudut pandang, Tempo.co menghadirkan perbedaan pemaknaan terhadap simbol *One Piece*. Pemberitaan yang menempatkan masyarakat, akademisi, aktivis, pemerintah, dan aparat dalam satu ruang diskursif memungkinkan terjadinya negosiasi antara ideologi nasionalisme negara dengan nilai kebebasan berekspresi dan kritik sosial. Temuan ini sejalan dengan Sumardiono (2022) menemukan bahwa fandom BTS (ARMY) memanfaatkan media digital untuk mengorganisasi penggalangan donasi, sedangkan Mulyana & Wahyuningroem (2025) menunjukkan keterlibatan penggemar K-pop dalam gerakan penolakan Omnibus Law melalui mobilisasi dukungan dan pembentukan solidaritas. Sementara itu, Anugrah Bangun & Ariestya (2024) memperlihatkan bahwa jaringan akun fandom dapat memfasilitasi penyebaran informasi dan mobilisasi kolektif. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa fandom tidak hanya menjadi ruang interaksi berbasis kegemaran, tetapi juga dapat berfungsi sebagai infrastruktur komunikasi bagi artikulasi aspirasi dan partisipasi sosial-politik.

Dengan demikian, keterkaitan antara analisis semiotika sosial Halliday dan konsep budaya populer sebagai instrumen ideologi James Lull menunjukkan bahwa makna dalam pemberitaan tidak hanya dibangun melalui struktur bahasa, tetapi juga melalui nilai dan kepentingan sosial yang menyertai penggunaan simbol budaya populer. Bendera *One Piece* dalam pemberitaan Tempo.co tidak lagi semata-mata merupakan simbol dari produk hiburan Jepang, tetapi telah menjadi sumber daya simbolik untuk mengartikulasikan identitas, kritik, resistensi, dan aspirasi masyarakat. Pada saat yang sama, simbol tersebut menjadi arena perebutan makna antara masyarakat, pemerintah, aparat, akademisi, dan aktor publik

Copyright © 2026 The Author(s). Published by *Fisipol – UMTS Press*.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

lainnya. Oleh karena itu, budaya populer dapat dipahami sebagai instrumen ideologis yang memungkinkan produksi, negosiasi, dan kontestasi makna dalam ruang publik digital.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemberitaan Tempo.co mengonstruksi bendera *One Piece* sebagai simbol kritik sosial, ekspresi identitas, dan resistensi masyarakat. Analisis semiotika sosial Halliday mengungkap kontestasi makna antara aspirasi masyarakat dan narasi negara mengenai nasionalisme. Berdasarkan analisis semiotika sosial M.A.K. Halliday, medan wacana memperlihatkan kontestasi antara aspirasi masyarakat dan narasi negara mengenai nasionalisme serta persatuan bangsa. Pelibat wacana menunjukkan perbedaan perspektif antara pemerintah, masyarakat, akademisi, aktivis, dan aktor publik lainnya, sedangkan sarana wacana memperlihatkan bagaimana pilihan bahasa, kutipan narasumber, dan sudut pandang pemberitaan membentuk pemaknaan terhadap fenomena tersebut. Perspektif James Lull menunjukkan bahwa budaya populer dapat berfungsi sebagai instrumen ideologi untuk menyampaikan keresahan dan memperjuangkan aspirasi sosial. Dengan demikian, konstruksi ideologi dalam pemberitaan terbentuk melalui pilihan bahasa, representasi aktor, dan negosiasi makna dalam konteks sosial-politik.

Penelitian ini terbatas pada satu media, yaitu Tempo.co, sehingga belum menggambarkan konstruksi pemberitaan di media lain maupun pemaknaan khalayak. Penelitian selanjutnya disarankan membandingkan beberapa media dengan orientasi editorial berbeda serta melakukan wawancara dengan pembaca atau komunitas penggemar *One Piece* untuk memahami interpretasi mereka terhadap simbol tersebut dalam konteks kritik sosial dan nasionalisme.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV Syakir Media Press.

Althusser, L. (1971). *Ideology and ideological state apparatuses*. Monthly Review Press.

Anugrah Bangun, C. R., & Ariestya, A. (2024). Social network analysis of fan activism in #BintangEmonBestBoy. Jurnal The Messenger, 16(1), 62–81. https://doi.org/10.26623/themessenger.v16i1.6940

Aqil, H. L., & Atmojo, D. P. (2025). Politik simbolik dan resistensi kultural anak muda menjelang HUT ke-80 RI: Analisis wacana pengibaran bendera *One Piece*. *Jurnal Nawala Politika, 3*(2). https://doi.org/10.24843/jnp.v3i2.461

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2021). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage Publications.

Dafi, M. A. (2025). *Analisis semiotika sosial Halliday pada simbol dan fenomena "Peringatan Darurat" di Indonesia* [Skripsi sarjana, Universitas Telkom].

Copyright © 2026 The Author(s). Published by *Fisipol – UMTS Press*.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Febriyanti, Z., & Karina, N. R. (2021). Konstruksi berita CNN Indonesia tentang Gibran Rakabuming Raka pasca Pilkada Serentak Kota Solo 2020: Analisis framing perspektif Zhongdang Pan–Gerald M. Kosicki. Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora, 2(6), 146–155. https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/409

Fiske, J. (1989). *Understanding popular culture*. Routledge.

Goodarzi, M., Fahimifar, A. A., & Shakeri Daryani, E. (2021). New media and ideology: A critical perspective. Journal of Cyberspace Studies, 5(2), 137–162. https://doi.org/10.22059/jcss.2021.327938.1065

Irmawanti, I., & Ramadhan, M. R. (2025). Bendera Jolly Roger Topi Jerami sebagai simbol kritik sosial di Instagram dalam perspektif Barthes. Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi, 10(4), 937–954. https://doi.org/10.52423/jikuho.v10i4.1902

Ismandianto, & Isnaini. (2020). Analisis semiotika sosial M.A.K. Halliday pemberitaan kontroversi kafir di media online Kompas.com dan Republika.co.id. Komunikasiana: Journal of Communication Studies, 2(2), 83–95. https://doi.org/10.24014/kjcs.v2i2.11407

Lantowa, J., & Idul, R. (2023). Representasi aksi sosial dalam konstruksi ideologi media berita digital terkait kebijakan pemerintah selama pandemi. Ranah: Jurnal Kajian Bahasa, 12(1), 87–100. https://doi.org/10.26499/rnh.v12i1.5269

Literat, I., & Kligler-Vilenchik, N. (2021). How popular culture prompts youth collective political expression and cross-cutting political talk on social media: A cross-platform analysis. *Social Media + Society*. https://doi.org/10.1177/20563051211008821

Lull, J. (2000). *Media, communication, culture: A global approach* (2nd ed.). Columbia University Press.

Mola, M. S. R. (2024). Pola penggunaan bahasa dalam berita politik pada media online Tempo.co. Jurnalistik dan Media, 2(1), 13–22. https://doi.org/10.32722/jjm.v2i1.6642

Mulyana, T. A., & Wahyuningroem, S. L. (2025). From fans to protest: K-Poppers fangirl in digital movement in Indonesia. Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies, 11(1), 140–153. https://doi.org/10.22373/equality.v11i1.28979

Nurmiarani, M., Firmansyah, D., & Hariyati, F. (2024). Masa depan media massa di era digital: Peluang, risiko, dan strategi. Media Bahasa, Sastra, dan Budaya Wahana, 30(2), 141–151. https://doi.org/10.33751/wahana.v30i2.11858

Copyright © 2026 The Author(s). Published by *Fisipol – UMTS Press*.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Rosid, I. (2025). Dinamika pengaturan simbol negara dan kebebasan ekspresi terhadap polemik mengenai bendera One Piece. Rampai Jurnal Hukum (RJH), 4(1), 33–40. https://doi.org/10.35473/rjh.v4i1.4351

Rusadi, U. (2015). *Kajian media: Isu ideologis dalam perspektif, teori dan metode*. Rajawali Press.

Storey, J. (2021). *Cultural theory and popular culture: An introduction* (9th ed.). Routledge.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sumardiono, N. (2022). Aktivisme digital dalam konteks penggalangan donasi fandom BTS (ARMY) Indonesia melalui Twitter. Jurnal Komunikasi, 16(2), 113–128. https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol16.iss2.art2

Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami sumber data penelitian: Primer, sekunder, dan tersier. EDU RESEARCH, 5(3), 110–116. https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.238

Syakira, H. D., Shinkoo, S. L., & Aini, A. N. (2024). Pembelokan estetika, protes budaya populer, dan aktivisme digital: Semangka sebagai simbol perlawanan Palestina. Jurnal Hubungan Internasional, 17(1), 157–179. https://doi.org/10.20473/jhi.v17i1.55335

Wahyuni, S., & Fadillah, N. (2025). Representasi aktor dalam pemberitaan korupsi PT Pertamina di media Tempo.co: Analisis wacana kritis berbasis korpus. SeBaSa, 8(2), 421–435. https://doi.org/10.29408/sbs.v8i2.30186

Widoty, A. R., Yarno, Y., & Suher, S. (2025). Kritik sosial dalam lagu grup band Feast: Kajian teori M.A.K. Halliday. Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 11(1), 471–487. https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5079

Yuliani, H., & Rahman, A. (2025). Dari 'Nakama' ke 'Bangsa': Rekonstruksi makna nasionalisme dalam pendidikan Pancasila di era fandom global (Studi kasus fenomena bendera One Piece). Jurnal Citizenship Virtues, 5(2), 219–227. https://doi.org/10.37640/jcv.v5i2.2476

Copyright © 2026 The Author(s). Published by *Fisipol – UMTS Press*.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.