

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, penulis akan menguraikan kesimpulan akhir yang ditarik dari hasil temuan dan pembahasan berdasarkan analisis wacana digital *Netizen* pada fenomena Tembok Ratapan Solo di akun TikTok @kompascom. Selain itu, penulis juga memuat saran akademis maupun praktis yang diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan dapat memberikan kontribusi bagi penelitian selanjutnya serta literasi digital masyarakat. Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil analisis pada Bab IV, didapatkan kesimpulan yang merepresentasikan elemen wacana digital.

Elemen pertama teks dan multimodalitas yang merujuk pada konstruksi Makna melalui *slang* dan paralinguistik, pengguna TikTok sebagai prosumer secara aktif memanfaatkan teks dan elemen multimodalitas sebagai alat performatif yang digunakan untuk merekonstruksi realitas politik, bukan hanya sekadar alat komunikasi. Penggunaan *slang* hiperbola seperti "Yerusolo" dan "Monumen Sunan Mulyono", yang digabungkan dengan manipulasi ortografi seperti kapitalisasi penuh, elipsis, dan duplikasi tanda baca serta penanda nada visual berupa emoji “👉, 🐱, 🦋” merupakan bentuk strategi paralinguistik warganet di ruang publik tersebut. Kombinasi tersebut efektif menggeser makna lokasi kediaman Joko Widodo menjadi lokasi parodi, memperhalus kritik tajam dalam bentuk *dark jokes* yang dapat diterima secara kolektif

Elemen kedua konteks yang merujuk pada afordansi media dan konvergensi realitas pasca-kekuasaan, wacana Tembok Ratapan Solo merupakan produk konvergensi antara afordansi media sosial TikTok dan realitas eksternal. Legitimasi akun jurnalistik yang dikombinasikan dengan fitur algoritma *For You Page* (FYP) membuat penyebaran wacana efektif secara waktu dan cakupan jangkauannya. Aktivisme wacana digital tersebut merupakan tanggapan organik terhadap dinamika transisi pasca-kekuasaan, salah satunya aktivitas tokoh politik yang masih mendatangi kediaman Joko Widodo sebagai representasi tradisi patronase politik dan mempertahankan kekuasaan figur yang absolut.

Elemen ketiga adalah elemen tindakan dan interaksi yang merujuk pada arena negosiasi makna dan validasi komunal, kolom komentar berubah menjadi arena pertarungan wacana yang dinamis. Warganet melakukan tindakan sosial melalui afordansi dukungan berupa *likes* sebagai bentuk validasi komunal pasif juga dapat digunakan untuk menciptakan ilusi dukungan yang dilakukan secara massal dan terstruktur, berbeda dengan *replies* atau utas balasan sebagai alat keterlibatan aktif yang lebih organik. Interaksi didominasi oleh kelompok kontra yang mendelegitimasi tokoh politik secara kolektif, sementara kelompok pro-tokoh berupaya melakukan tindakan defensif melalui narasi resakralisasi. Dinamika tersebut menunjukkan bahwa bahasa di ruang publik virtual digunakan untuk menegosiasikan kebenaran, mempertahankan ideologi, serta merekonstruksi narasi kelompok lawan.

Elemen terakhir adalah elemen ideologi dan kekuasaan merujuk pada rekonstruksi otoritas dan keterkaitan antara ruang publik virtual dan relasi kuasa, fenomena ini memperlihatkan kekuasaan dan otoritas tokoh politik dikonstruksi

secara sosial. Melalui kebebasan berpendapat di ruang publik virtual, warganet melakukan negosiasi makna untuk mendefinisikan ulang citra Joko Widodo pada era pasca-kekuasaan. Dominasi wacana desakralisasi membuktikan adanya pergeseran kesepakatan sosial. Masyarakat pada era digital memiliki kapasitas untuk membentuk wacana desakralisasi tokoh politik dan merubah simbol kekuasaan menjadi konsumsi humor publik.

Secara keseluruhan, fenomena Tembok Ratapan Solo di akun TikTok @kompascom menunjukkan bagaimana warganet sebagai prosumer secara aktif menggunakan ruang publik virtual untuk menciptakan kembali realitas politik pasca-otoritas. Warganet memiliki kemampuan untuk mengubah makna lokasi kediaman tokoh politik menjadi parodi kolektif dengan menggabungkan komponen teks yang penuh akan *slang* humor dengan elemen paralinguistik seperti emoji. Kolom komentar menjadi ruang dinamis untuk pertarungan wacana didorong oleh fitur algoritma media sosial dan kredibilitas akun jurnalistik yang mempercepat intensitas interaksi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran akademis dan praktis, yaitu:

5.2.1 Saran Praktis

Saran untuk institusi dan tokoh politik, Hierarki politik di era media digital tidak lagi bersifat absolut. Institusi politik perlu menyadari dan menyikapi kekuatan masyarakat di media sosial dalam merekonstruksi citra publik melalui satire. Adaptasi komunikasi politik yang lebih transparan, responsif, dan edukatif diperlukan dalam mengatur kebijakan yang diwariskan sebelumnya. Kemudian

bagi media massa, Institusi jurnalistik terutama di media sosial diharapkan lebih bijaksana dalam mewadahi ruang publik virtual. Perluasan jangkauan informasi melalui media sosial perlu diimbangi dengan literasi politik agar tidak sekadar memicu pertantangan atau perundungan di media digital. Terakhir Bagi warganet, diharapkan dapat mempertahankan daya pikir kritis dengan tetap menerapkan etika komunikasi digital. Penggunaan satire pada dasarnya diperbolehkan sebagai kontrol sosial, namun etika dalam penyebarannya dengan tetap memperhatikan dampak dari faktor disinformasi dan penyebaran hoaks yang merusak keterkaitan sosial.

5.2.2. Saran Akademis

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menggabungkan analisis wacana digital dengan metode etnografi digital atau netnografi atau *in-depth interview* kepada partisipan kunci sebagai bentuk validasi motif sosiologis dan pemikiran di balik konstruksi teks secara menyeluruh. Selain itu, beragamnya media sosial yang memiliki fitur yang berbeda-beda dapat dijadikan pertimbangan penelitian selanjutnya untuk dapat mengkaji fenomena politik serupa di seperti di X atau Instagram untuk melihat perbedaan pola penyebaran wacana desakralisasi.