

**ANALISIS ETIKA DIGITAL MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN
MEME SATIR POLITIK DI PLATFORM X (STUDI KASUS MAHASISWA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA)**

Nabila Rizkia^{1*}, Karim Suryadi², Karim Suryadi², Mursyid Setiawan³

^{1, 2, 3}PPKN, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia

¹nabilarizkiaaaa@upi.edu, ²karimsuryadi@upi.edu, ³mursyidsetiawan@upi.edu

Corresponding author*

ABSTRACT

This study examines university students' digital ethical awareness in the use of political satirical memes on the X platform, focusing on usage practices, the level of digital ethical awareness, and the factors influencing it. This study employed a qualitative approach using a case study method. Data were collected through semi-structured interviews with seven students from Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), two experts in digital citizenship, and one representative from the Office of Communication, Information, and Public Services (KKIP) of UPI. The data collection was complemented by non-participant observation and document analysis. Data were analyzed through data reduction, data display, conclusion drawing, and verified using source and technique triangulation. The findings indicate that students use political satirical memes for entertainment, political criticism, education, and identity expression through liking, commenting, reposting, and sharing content across platforms. Students' digital ethical awareness varies considerably. While some consistently apply the principles of digital etiquette and digital rights and responsibilities, others tend to prioritize freedom of expression over ethical, social, and legal considerations. This awareness is shaped by internal factors, including family values, personal experiences, and academic background, as well as external factors, such as peer influence, platform algorithms, echo chambers, content management features, and digital regulations. This study recommends strengthening students' digital civic disposition through a more contextual integration of digital ethics into citizenship education.

Keywords: *Digital Ethics, Political Satirical Memes, Digital Citizenship.*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji kesadaran etika digital mahasiswa dalam penggunaan meme satir politik di platform X dengan fokus pada praktik penggunaan, kesadaran etika digital, serta faktor-faktor yang memengaruhinya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur terhadap tujuh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), dua akademisi kewarganegaraan digital, dan satu perwakilan

Kantor Komunikasi, Informasi, dan Pelayanan Publik (KKIP) UPI, serta didukung oleh observasi nonpartisipatif dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan triangulasi sumber serta teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memanfaatkan meme satir politik sebagai sarana hiburan, kritik politik, edukasi, dan ekspresi identitas melalui aktivitas menyukai, mengomentari, membagikan ulang, serta mendistribusikan konten ke *platform* lain. Kesadaran etika digital mahasiswa bervariasi; sebagian telah menerapkan prinsip *digital etiquette* serta *digital rights and responsibilities*, sedangkan sebagian lainnya masih lebih mengutamakan kebebasan berekspresi dibandingkan pertimbangan etis, sosial, dan hukum. Kesadaran tersebut dipengaruhi oleh faktor internal, seperti nilai keluarga, pengalaman pribadi, dan latar belakang akademik, serta faktor eksternal, seperti lingkungan pertemanan, algoritma *platform*, *echo chamber*, fitur pengelolaan konten, dan regulasi hukum. Penelitian ini merekomendasikan penguatan digital *civic disposition* melalui integrasi etika digital yang lebih kontekstual dalam pendidikan kewarganegaraan.

Kata Kunci: Etika Digital, Meme Satir Politik, Kewarganegaraan Digital

A. Pendahuluan

Media sosial telah berkembang menjadi ruang publik baru yang memungkinkan masyarakat berkomunikasi dan mengekspresikan pandangan secara lebih terbuka dan hampir tanpa batas (Wirany et al., 2022). Konsep ruang publik tersebut sejalan dengan gagasan Habermas (1989) yang memaknai ruang publik sebagai wahana diskusi terbuka antarwarga untuk membentuk opini publik. Laporan We Are Social (2024) mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 185,3 juta jiwa atau 66,5% dari total penduduk, dan mahasiswa termasuk kelompok pengguna media sosial paling aktif.

Salah satu *platform* yang banyak digunakan mahasiswa untuk berdiskusi maupun menyampaikan kritik adalah *platform* X, yang di Indonesia tercatat memiliki 24,69 juta pengguna aktif (Geuens, 2025).

Karakteristik *platform* X yang ringkas, cepat, dan interaktif menjadikannya ruang yang subur bagi penyebaran meme, termasuk meme satir politik. Meme dipahami sebagai bentuk reproduksi dan modifikasi bahan komunikasi yang didaur ulang sesuai tujuan pembuatnya (Wiggins, 2019), sementara meme satir politik secara khusus digunakan untuk meremehkan lawan politik, mengkritik kebijakan, sekaligus membangun

dukungan publik (Semotiuk, 2023). Studi Publicuho et al. (2024) menunjukkan bahwa 35,6% Generasi Z secara rutin mengakses meme dan humor politik, menjadikannya salah satu konten politik digital paling diminati. Pemilihan meme sebagai sarana ekspresi ini dapat dijelaskan melalui teori *Uses and Gratifications* (Blumler & Katz, 1974), yang memandang audiens sebagai pihak aktif yang memilih media berdasarkan kebutuhan dan motif tertentu, bukan sekadar penerima pesan yang pasif.

Penggunaan meme satir politik di Indonesia kerap bersinggungan dengan persoalan hukum dan etika. Pada tahun 2014, seorang warganet ditangkap karena mengunggah meme rekayasa yang dianggap menghina pejabat negara (Prabawangi & Fatanti, 2021), dan fenomena serupa terulang pada tahun 2025 ketika seorang mahasiswi mengunggah meme satir berbasis kecerdasan buatan (Absari, 2025). Gamara dan Ginting (2021) menjelaskan bahwa penyebaran meme dapat dikategorikan sebagai tindak pidana apabila memenuhi unsur penghinaan dalam Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), sehingga penting

untuk membedakan kritik yang sah dari penghinaan personal, terutama dalam ruang digital yang bersifat multitafsir.

Di balik persoalan hukum tersebut, terdapat tantangan dalam membangun kesadaran etika digital di kalangan pengguna media sosial. Data Indeks Masyarakat Digital Indonesia menunjukkan bahwa skor pilar literasi digital mengalami penurunan dari 58,25 pada tahun 2024 menjadi 49,28 pada tahun 2025. Kondisi ini mengindikasikan masih perlunya penguatan literasi digital, termasuk dalam aspek etika bermedia, khususnya bagi mahasiswa yang aktif mengonsumsi, memproduksi, maupun mendistribusikan meme satir politik. Dalam mengkaji persoalan tersebut, penelitian ini menggunakan konsep *digital citizenship* yang dikemukakan Ribble dan Bailey (2007), khususnya pada elemen *digital etiquette* (standar perilaku yang sopan dan bertanggung jawab di ruang digital) serta *digital rights and responsibilities* (keseimbangan antara hak berekspresi dan tanggung jawab untuk tidak merugikan pihak lain).

Etika digital pada dasarnya tidak dapat dilepaskan dari upaya

pembentukan karakter warga negara, yang menjadi misi utama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) (Safiqa et al., 2024). PPKn memiliki peran strategis untuk membentuk mahasiswa sebagai warga negara digital yang kritis dan beretika, sebagaimana ditegaskan Sari dan Suryadi (2022) bahwa pendidikan kewarganegaraan berfungsi menanamkan karakter sekaligus mengoptimalkan pemahaman kewarganegaraan digital generasi muda. Peran ini juga dapat dijelaskan melalui konsep *civic disposition* (Branson, 1998), yaitu watak pribadi dan publik yang diperlukan agar warga negara mampu membuat keputusan etis dan bertanggung jawab, termasuk sebelum memproduksi atau menyebarkan meme satir politik.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji meme politik dari sisi fungsi komunikatifnya, seperti kontribusinya terhadap literasi politik generasi muda (Nazhif, 2022) maupun perannya sebagai katalisator komunikasi politik (Suhantoro & Sufyanto, 2024). Namun, kajian yang secara khusus menempatkan kesadaran etika digital mahasiswa sebagai fokus utama dalam

penggunaan meme satir politik, alih-alih hanya mengkaji fungsi atau dampak meme, masih relatif terbatas. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menjadikan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) sebagai subjek penelitian, mengingat mahasiswa merupakan bagian dari *net generation* yang memiliki tingkat partisipasi tinggi di ruang digital serta berperan dalam membentuk budaya komunikasi digital. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana mahasiswa menggunakan meme satir politik, membangun kesadaran etika digital, serta mempertimbangkan tanggung jawab sebagai warga negara digital dalam aktivitas bermedia sosial.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus (*case study research*) untuk memahami secara mendalam bagaimana mahasiswa UPI memaknai dan menerapkan etika digital dalam penggunaan meme satir politik di *platform* X. Pendekatan kualitatif dipilih karena fenomena yang dikaji sarat dengan nilai, norma, dan

interpretasi personal yang tidak dapat diukur secara numerik (Creswell, 2015). Desain yang digunakan adalah *single case study*, dengan argumen *common case* (Yin, 2018) bahwa fenomena di UPI cukup representatif untuk menggambarkan kecenderungan etika digital mahasiswa Indonesia secara lebih luas.

Partisipan dipilih melalui teknik *purposive sampling* (Sugiyono, 2023), terdiri atas tiga kelompok informan: (a) tujuh mahasiswa aktif UPI angkatan 2022–2025 yang merupakan pengguna aktif *platform X* dan memiliki riwayat berinteraksi dengan meme satir politik; (b) dua akademisi bidang kewarganegaraan digital; dan (c) satu perwakilan Kantor Komunikasi, Informasi, dan Pelayanan Publik (KKIP) UPI. Rincian informan disajikan sebagai berikut:

Kategori Informan	Jumlah
Mahasiswa Aktif UPI (Pengguna <i>Platform X</i>)	7
Akademisi/Pakar Kewarganegaraan Digital	2
Perwakilan KKIP UPI	1
Total	10

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu wawancara semi-terstruktur sebagai teknik utama untuk menggali kesadaran dan

pertimbangan etis mahasiswa, observasi nonpartisipatif terhadap aktivitas dan fitur *platform X* yang digunakan informan, serta studi dokumentasi berupa tangkapan layar meme, fitur pengelolaan konten, regulasi UU ITE, dan dokumentasi kegiatan literasi digital kampus.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2023), yaitu reduksi data, penyajian data dalam bentuk naratif deskriptif-interpretatif, dan penarikan kesimpulan. Analisis juga menggunakan logika *pattern matching* (Yin, 2018) dengan membandingkan temuan empiris terhadap proposisi teoretis *digital citizenship* (Ribble & Bailey, 2007). Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan *member check* untuk memastikan kredibilitas temuan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Seluruh informan merupakan pengguna aktif *platform X* dengan masa penggunaan tiga hingga delapan tahun dan intensitas akses harian yang bervariasi, mulai dari sekitar lima belas menit hingga empat jam. Salah satu informan bahkan

menggambarkan dirinya sebagai pengguna *chronically online* dengan frekuensi akses lima hingga sepuluh kali sehari. Kondisi ini menegaskan pandangan Murthy (2018) bahwa *platform X* dirancang untuk mendukung komunikasi banyak-ke-banyak (*many-to-many*) melalui fitur *hashtag* dan *repost*, sehingga setiap pengguna dapat berperan sebagai produsen sekaligus distributor pesan. Interaksi mahasiswa dengan meme satir politik berlangsung melalui berbagai bentuk, yaitu menyukai, mengomentari, melakukan *repost* dan *quote tweet*, hingga mendistribusikan ulang konten ke *platform* lain seperti WhatsApp. Sebagian informan juga memanfaatkan fitur *mute* dan *not interested* untuk menyaring paparan konten negatif demi menjaga kesehatan emosional, sejalan dengan elemen *digital health and wellness* dalam kerangka *digital citizenship* (Ribble & Bailey, 2007). Selain itu, sebagian informan memperhatikan label “dibuat dengan AI” sebagai pertimbangan sebelum berinteraksi, menunjukkan adanya kepedulian terhadap keaslian konten di tengah meningkatnya produksi meme berbasis kecerdasan buatan.

Konten meme yang paling banyak dikonsumsi berkaitan dengan tokoh politik dan isu kebijakan aktual, seperti Program Makan Bergizi Gratis, sosok pejabat publik, isu persawitan, serta peringatan Hari Buruh Internasional. Penggunaan meme satir politik didorong oleh lima motif utama, yaitu *diversion* atau hiburan dan pelepasan emosi (Bryant & Oliver, 2009), *multimodality* atau kemudahan penyampaian pesan melalui kombinasi visual dan teks yang ringkas (Milner, 2016), ekspresi ketidakpuasan dan kritik terhadap kebijakan pemerintah sebagai perwujudan ruang publik digital (Habermas, 1989), *information seeking* atau fungsi edukatif yang memantik rasa ingin tahu untuk mencari informasi lebih lanjut (Whiting & Williams, 2013), serta ekspresi identitas personal, khususnya pada informan dengan latar belakang Desain Komunikasi Visual yang memaknai meme sebagai bagian dari identitas kreatifnya (Katz et al., 1973). Meskipun seluruh informan berperan sebagai distributor dan bukan kreator utama meme, posisi tersebut tetap mencerminkan partisipasi aktif dalam ruang publik digital. Hal ini sejalan dengan konsep

circulations dalam *participatory culture* (Jenkins et al., 2009), yang menegaskan bahwa redistribusi konten oleh pengguna merupakan bentuk partisipasi yang turut memperluas jangkauan suatu wacana. Namun, penelitian ini juga menemukan adanya kesenjangan literasi digital antarinforman, khususnya dalam hal kebiasaan memverifikasi informasi sebelum menyebarkan meme. Sebagian informan secara konsisten mencari informasi tambahan dari sumber yang kredibel, sementara sebagian lainnya cenderung memercayai dan menyebarkan meme tanpa proses verifikasi yang memadai suatu kondisi yang berpotensi memicu information disorder dalam bentuk misinformation maupun disinformation (Wardle & Derakhshan, 2017).

Tingkat pertimbangan etis mahasiswa sebelum berinteraksi dengan meme satir politik menunjukkan variasi yang cukup tajam. Sebagian informan mengaku jarang melakukan pertimbangan khusus dan memandang meme sebagai konten yang bersifat multitafsir sehingga sulit ditentukan batas benar-salahnya, sementara sebagian lainnya memiliki prinsip yang

relatif konsisten, misalnya menghindari konten yang menyerang identitas pribadi seperti agama, suku, maupun kondisi fisik seseorang. Perbedaan ini sejalan dengan konsep *telepresence* (Murthy, 2018), yaitu kecenderungan sebagian pengguna untuk memandang aktivitas digital sebagai sesuatu yang terpisah dari konsekuensi sosial di dunia nyata, berbeda dengan informan lain yang justru menyadari bahwa setiap interaksi digital meninggalkan jejak yang dapat berdampak nyata.

Dalam menentukan batas antara kritik dan penghinaan, mahasiswa umumnya menggunakan parameter berupa keberadaan fakta pendukung, relevansi terhadap kinerja atau kebijakan publik, serta ketiadaan unsur SARA, vulgaritas, maupun serangan terhadap ranah privasi. Parameter tersebut relevan dengan konsep goal, *frame of reference*, dan *means* dalam analisis meme satir politik (Semotiuk, 2023), sekaligus mencerminkan dimensi etis kewarganegaraan digital (Choi, 2016), yaitu kemampuan membuat keputusan yang bertanggung jawab dalam menggunakan media digital.

Pemahaman mahasiswa terhadap UU ITE secara umum masih

bersifat dangkal. Sebagian besar informan mengetahui keberadaan regulasi tersebut, namun cenderung memahaminya sebagai ancaman sanksi hukum yang multitafsir, bukan sebagai pedoman etis dalam bermedia digital. Kondisi ini sejalan dengan temuan Manasikana et al. (2023) bahwa tidak semua pengguna media sosial memahami batasan hukum dalam berinteraksi di ruang digital. Akibatnya, kepatuhan yang terbentuk lebih banyak bersifat instrumental didasarkan pada pertimbangan risiko dibandingkan kepatuhan normatif yang didasarkan pada penerimaan terhadap legitimasi aturan (Tyler, 2006).

Cara mahasiswa menyeimbangkan kebebasan berekspresi dan tanggung jawab digital juga beragam. Sebagian informan menempatkan moral pribadi sebagai pedoman utama, sebagian lain memaknai kritik melalui meme sebagai bagian dari praktik kewarganegaraan yang demokratis sejalan dengan *civic disposition* (Branson, 1998), sementara sebagian lainnya cenderung mengutamakan kebebasan berekspresi tanpa pertimbangan etis yang mendalam, terutama ketika didorong oleh

kekecewaan terhadap kondisi politik suatu kondisi yang relevan dengan konsep *affective publics* (Papacharissi, 2015), yaitu partisipasi politik digital yang lebih banyak digerakkan oleh emosi dibandingkan argumentasi rasional.

Sebagian besar informan menilai bahwa pembelajaran PPKn belum memberikan pengaruh signifikan terhadap kesadaran etika digital mereka, karena materi yang diperoleh dirasa terlalu umum dan belum secara eksplisit mengaitkan nilai kewarganegaraan dengan dinamika etika di media sosial. Namun, pada informan yang memperoleh pengalaman belajar yang dikaitkan langsung dengan isu aktual dan analisis konten digital, pengaruh pembelajaran PPKn dirasakan lebih kuat. Temuan ini menegaskan pandangan bahwa pengajar merupakan “kurikulum berjalan”, sehingga kemampuan dosen mengaitkan materi dengan realitas digital sangat menentukan kebermaknaan pembelajaran kewarganegaraan digital, sejalan dengan kerangka *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic disposition* (Winataputra & Budimansyah, 2007).

Kesadaran etika digital mahasiswa terbentuk melalui interaksi antara faktor internal dan faktor eksternal yang dapat dijelaskan melalui *ecological systems theory* (Bronfenbrenner, 1979). Faktor internal meliputi nilai moral yang ditanamkan keluarga sejak dini, pengalaman pribadi dalam bermedia digital, serta latar belakang akademik yang membentuk cara pandang mahasiswa terhadap suatu konten. Penanaman nilai dalam keluarga sebagai bagian dari *microsystem* dapat dijelaskan melalui *social learning theory* (Bandura, 1971), di mana individu belajar melalui pengamatan terhadap perilaku orang-orang di sekitarnya, sehingga nilai tanggung jawab dan empati dapat terinternalisasi meski tidak diajarkan secara eksplisit dalam konteks bermedia sosial.

Pengalaman pribadi, terutama yang melibatkan risiko sosial atau hukum akibat aktivitas digital di masa lalu, terbukti membentuk kehati-hatian yang lebih konsisten dibandingkan pengetahuan teoretis semata. Pola ini relevan dengan tiga komponen pendidikan karakter *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* (Lickona, 1991) yang menunjukkan

bahwa kesadaran etis yang utuh memerlukan keterpaduan antara pengetahuan, kepekaan, dan tindakan moral. Latar belakang akademik turut memberikan perspektif yang berbeda dalam memaknai meme satir politik, mulai dari perhatian terhadap aspek visual pada mahasiswa Desain Komunikasi Visual, pemaknaan simbolik pada mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia, hingga kerangka hak dan kewajiban warga negara pada mahasiswa PPKn, yang menegaskan bahwa kewarganegaraan digital bersifat multidimensional (Choi, 2016).

Faktor eksternal mencakup lingkungan pertemanan dan komunitas digital yang berfungsi ganda sebagai pendorong partisipasi sekaligus kontrol sosial informal, sejalan dengan kecenderungan homophily (Murthy, 2018). Algoritma *platform* dan fenomena *echo chamber* juga ditemukan memengaruhi pola interaksi mahasiswa dengan meme satir politik, sebagaimana ditegaskan Habermas (2023) bahwa jaringan komunikasi digital dapat mengkristal menjadi sirkuit-sirkuit yang dogmatis dan membatasi keberagaman sudut pandang. Pemanfaatan fitur pengelolaan konten seperti mute dan

not interested menjadi salah satu strategi mahasiswa untuk menjaga kesehatan digitalnya, sementara regulasi dan kasus hukum yang berkembang di ruang digital turut membentuk kewaspadaan, meskipun pengaruhnya lebih banyak bersifat instrumental dibandingkan normatif (Tyler, 2006).

Pada tingkat institusi, dukungan UPI dalam bentuk program literasi digital, seperti pelatihan literasi informasi oleh perpustakaan maupun seminar etika akademik dalam pemanfaatan kecerdasan buatan oleh Program Studi PPKn, menunjukkan adanya upaya nyata untuk memperkuat kesadaran etika digital mahasiswa. Namun, berbagai kegiatan tersebut masih bersifat insidental dan belum terintegrasi dalam kebijakan pembinaan yang berkelanjutan. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa tingginya partisipasi digital mahasiswa tidak secara otomatis diikuti oleh kesiapan etis yang setara, sehingga penguatan *civic disposition* digital memerlukan sinergi antara keluarga, lingkungan sosial, dan institusi pendidikan secara berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan meme satir politik oleh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia di *platform X* merupakan bentuk partisipasi digital yang multidimensional, mencakup fungsi hiburan, kritik politik, edukasi informal, dan ekspresi identitas. Tingginya intensitas penggunaan *platform X* menegaskan bahwa meme satir politik telah menjadi bagian dari praktik komunikasi politik mahasiswa sehari-hari, sejalan dengan perspektif *Uses and Gratifications* yang memandang pengguna media sebagai pihak yang aktif dan purposif. Meskipun demikian, tingginya partisipasi digital tersebut belum diimbangi oleh kesadaran etika digital yang merata. Sebagian mahasiswa telah menunjukkan pertimbangan etis yang reflektif, sementara sebagian lainnya masih mengutamakan kebebasan berekspresi tanpa pertimbangan yang mendalam terhadap konsekuensi sosial maupun hukum. Pemahaman terhadap UU ITE yang masih dangkal, serta peran pembelajaran PPKn yang belum sepenuhnya dirasakan relevan, menjadi indikasi bahwa kesadaran etika digital lebih banyak dibentuk oleh

pengalaman pribadi dan nilai keluarga dibandingkan oleh pendidikan formal. Kesadaran etika digital mahasiswa terbentuk melalui interaksi dinamis antara faktor internal (nilai moral keluarga, pengalaman pribadi, dan latar belakang akademik) dan faktor eksternal (lingkungan pertemanan, algoritma *platform*, fitur pengelolaan konten, serta regulasi hukum). Temuan ini menegaskan pentingnya penguatan *civic disposition* digital melalui integrasi etika digital yang lebih kontekstual dalam pembelajaran PPKn, penguatan program literasi digital yang berkelanjutan di tingkat institusi, serta kolaborasi antara keluarga, lingkungan sosial, dan perguruan tinggi untuk membentuk warga negara digital yang kritis, beretika, dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Bandura, A. (1971). Social learning theory. General Learning Press.
- Blumler, J. G., & Katz, E. (1974). The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research. Sage Publications.
- Bronfenbrenner, U. (1979). The ecology of human development: Experiments by nature and design. Harvard University Press.
- Bryant, J., & Oliver, M. B. (2009). Media effects: Advances in theory and research. Routledge.
- Creswell, J. W. (2015). Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixed. Pustaka Pelajar.
- Habermas, J. (1989). The structural transformation of the public sphere. MIT Press.
- Habermas, J. (2023). A new structural transformation of the public sphere and deliberative politics. Polity Press.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Clinton, K., Weigel, M., & Robison, A. J. (2009). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. MIT Press.
- Lickona, T. (1991). Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility. Bantam.
- Milner, R. M. (2016). The world made meme: Public conversations and participatory media. The MIT Press.
- Murthy, D. (2018). Twitter. Polity Press.
- Papacharissi, Z. (2015). Affective publics: Sentiment, technology, and politics. Oxford University Press.
- Ribble, M., & Bailey, G. D. (2007). *Digital citizenship* in schools. International Society for Technology in Education.
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Tyler, T. R. (2006). Why people obey the law. Princeton University Press.

- Wiggins, B. E. (2019). The discursive power of memes in digital culture. Routledge.
- Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2007). Civic education: Konteks, landasan, bahan ajar dan kultur kelas. Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yin, R. K. (2018). Case study research and applications: Design and methods. SAGE Publications, Inc
- Artikel in Press :**
- Branson, M. S. (1998). The role of civic education: A forthcoming education policy task force position paper from the Communitarian Network. Communitarian Network.
- Nazhif, A. (2022). Pengaruh meme politik di media sosial terhadap literasi politik Generasi Z (Studi deskriptif mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sari, A. D. I., & Suryadi, K. (2022). Strengthening digital literacy to develop technology wise attitude through civic education. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Atlantis Press.
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making. Council of Europe.
- Jurnal :**
- Absari, C. (2025). Kebebasan berekspresi di era meme: Dinamika budaya, kreativitas, dan etika digital. 6(2), 175–192.
- <https://doi.org/10.28944/hudanlinn.aas.v6i2.2340>
- Choi, M. (2016). A concept analysis of *digital citizenship* for democratic citizenship education in the internet age. *Theory and Research in Social Education*, 44(4), 565–607.
- Gamara, F. A., & Ginting, R. (2021). Tindak pidana penghinaan sebagai representasi penyebaran meme pada *platform* digital. *Recidive: Jurnal Hukum Pidana dan Penanggulangan Kejahatan*, 10(1), 16.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). *Uses and Gratifications* research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4).
- Manasikana, R. A., Putranto, A., & Wijihato, P. (2023). Edukasi etika bermedia sosial pada mahasiswa Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta. 6717, 461–470.
- Prabawangi, R. P., & Fatanti, M. N. (2021). Meme politik dalam ruang wacana komunikasi politik di Indonesia. *Diakom: Jurnal Media dan Komunikasi*, 4(2), 163–174.
- Publicuho, J., Arief, I. A., Oleo, U. H., Kendari, K., & Tenggara, S. (2024). Partisipasi politik Generasi Z pada new media menjelang pemilihan Gubernur Sulawesi Tenggara 2024. 7(4), 2297–2308.
- Quan-Haase, A., & Young, A. L. (2010). *Uses and Gratifications* of social media: A comparison of Facebook and instant messaging. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 30(5), 350–361.
- Safiq, F. N., Ma, M., Putri, A., & Sofie, N. (2024). Peluang dan tantangan pemanfaatan literasi digital dalam

- optimalisasi pendidikan politik mahasiswa PPKn UAD. 7(1), 37–42.
- Semotiuk, O. (2023). Laughing at political opponents: Poroshenko's vs. Zelensky's supporters in memes. *Estonian Literary Museum Scholarly Press*, 11, 37–48.
- Suhantoro, I., & Sufyanto, S. (2024). Meme sebagai katalisator politik di media sosial Indonesia. *Interaction Communication Studies Journal*, 1(2), 119–128.
- Whiting, A., & Williams, D. (2013). Why people use social media: A *Uses and Gratifications* approach. *Qualitative Market Research: An International Journal*, 16(4), 362–369.
- Wirany, D., Natasha, S., & Kurniawan, R. (2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap perubahan sistem komunikasi Indonesia. *Jurnal Nomosleca*, 8(2), 242–252.
- Sumber Daring (Web)
- Geuens, R. (2025). Berapa banyak pengguna X (Twitter)? Diakses dari <https://soax.com/research/twitter-active-users>
- We Are Social. (2024). Digital 2024: Indonesia overview report. Diakses dari <https://wearesocial.com/> [tautan akses laporan asli perlu dilengkapi sesuai sumber yang diunduh.