

Analisis Bentuk *Political Participatory Culture* Fanbase Anies Baswedan

Ilyasa Syammas¹, Yuslin Ridho Julio Rumahorbo², Aqil Arrafii³

^{1,2,3}Universitas Padjadjaran, Pangandaran, Indonesia

A B S T R A C T

This study examines the phenomenon of the "Humanies Project" political fandom as a form of participatory culture supporting Anies Baswedan during the 2024 Presidential Election campaign. Using digital ethnography methods, the research explores the elements of affiliation, expression, collaboration, and circulation manifested by this community through the social media platform X (formerly Twitter). Data were collected through digital documentation, such as posts, comments, and content from the Humanies Project account, and analyzed qualitatively. The findings reveal that the Humanies Project significantly contributes to building a collective political identity, particularly among younger generations. Popular cultural elements such as K-Popfication, food trucks, and light sticks were employed to creatively and engagingly convey political messages. Furthermore, the "haveaniesday.com" website emerged as a digital artifact that strengthens political engagement through interactive narratives and designs. These findings highlight the potential of political fandoms to enhance youth political participation through approaches aligned with the digital era. This research aims to serve as a reference for studies on political communication and popular culture and provide insights into community-based campaign strategies that are more inclusive and dynamic.

Keywords: Political Fandom, Humanies Project, Anies Baswedan, X

A B S T R A C T

Penelitian ini mengkaji fenomena fandom politik "*Humanies Project*" sebagai bentuk budaya partisipatif dalam mendukung Anies Baswedan menjelang Pilpres 2024. Dengan menggunakan metode etnografi digital, penelitian ini mengeksplorasi bentuk afiliasi, ekspresi, kolaborasi, dan sirkulasi yang dihasilkan oleh komunitas ini melalui platform media sosial X (sebelumnya Twitter). Data dikumpulkan melalui dokumentasi digital, seperti unggahan, komentar, dan konten dari akun Humanies Project, serta dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Humanies Project* berperan signifikan dalam membangun identitas politik kolektif, terutama di kalangan generasi muda. Elemen budaya populer seperti K-Popfication, *food truck*, dan *light stick* digunakan untuk menyampaikan pesan politik secara kreatif dan menarik. Selain itu, situs web "*haveaniesday.com*" menjadi artefak digital yang memperkuat keterlibatan politik melalui narasi dan desain interaktif. Temuan ini menyoroti potensi fandom politik dalam meningkatkan partisipasi politik anak muda melalui pendekatan yang relevan dengan era digital. Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi studi komunikasi politik dan budaya populer, serta memberikan wawasan untuk strategi kampanye berbasis komunitas yang lebih inklusif dan dinamis.

Kata kunci: Political Fandom, Humanies Project, Anies Baswedan, X

Info Artikel: Diakses 11 Desember 2024, Disetujui 12 Mei 2025, Dipublikasi Online



A. PENDAHULUAN

Fenomena politik yang belakangan ini terjadi di era digital menjadi topik yang semakin menarik untuk dikaji khususnya dalam konteks media sosial. *Platform* seperti X yang sebelumnya dikenal sebagai Twitter telah menjadi wadah yang cocok bagi berbagai kelompok masyarakat untuk menyuarakan seluruh pandangan politiknya kepada khalayak luas, termasuk *fanbase* tokoh-tokoh politik. Akun X tersebut tidak hanya menjadi wadah untuk mendukung salah satu figur politik tertentu, tetapi juga mencerminkan bentuk-bentuk strategi partisipasi politik yang berbasis pada budaya populer. Melalui strategi komunikasi yang unik, seperti mengunggah foto atau video, dan narasi, akun ini berfungsi sebagai media untuk menggalang dukungan, menyebarkan pesan politik, serta membangun identitas kolektif di antara pengikutnya. Budaya populer adalah fenomena budaya yang berkembang di tengah masyarakat dan sering kali mencerminkan minat, gaya hidup, serta preferensi mayoritas individu dalam suatu komunitas. Seiring berjalannya waktu, budaya populer memperoleh makna yang menggambarkan sesuatu yang disukai atau dimiliki oleh sebagian besar masyarakat (Istiqomah, n.d.). Budaya populer memiliki peran yang cukup penting sebagai media untuk menyampaikan pesan politik dengan cara yang lebih menarik, terhibur, hingga pada akhirnya dapat diterima dengan mudah oleh khalayak. Jika kita perhatikan dengan seksama, kampanye politik sering kali menggunakan *design* yang menarik, musik, atau kalangan selebritis untuk menarik perhatian khalayak. Hal tersebut menandakan adanya keterkaitan antara budaya populer dan politik yang memberikan politisasi dengan cara baru untuk membangun citra di tengah khalayak luas, yang cenderung lebih terhibur oleh aspek visual dan simbolik daripada wacana politik yang kompleks demi upaya memikat dukungan dari khalayak luas melalui media.

Budaya populer sendiri dijelaskan oleh Henry Jenkins melalui teori *participatory culture* atau budaya partisipatif mendefinisikan empat elemen utama budaya partisipatif, yaitu: afiliasi, ekspresi, kolaborasi, dan sirkulasi (Muthmainah et al., 2023). Afiliasi merujuk pada keterlibatan individu dalam komunitas yang memungkinkan anggota komunitas untuk berbagi dan menerima informasi dengan mudah dan siapapun dapat bergabung tanpa batasan yang ketat. Ekspresi adalah bentuk partisipasi dimana individu dapat mengekspresikan diri mereka melalui berbagai konten atau karya kreatif yang mereka produksi di media *online*, Jenkins menunjukkan bahwa ekspresi yang dimaksud tidak hanya sekedar berbagi informasi, tetapi juga menciptakan ruang bagi individu untuk menyampaikan pandangan dan ide mereka secara kreatif. Kolaborasi dalam budaya partisipatif melibatkan kerja sama antar anggota komunitas untuk menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan bersama melalui diskusi dan interaksi di *platform* digital seperti X. Sirkulasi merupakan bentuk partisipasi aktif dari anggota komunitas dalam bentuk memproduksi, mendistribusi, dan mengonsumsi konten.

Budaya partisipatif memungkinkan orang untuk terlibat secara langsung dan signifikan dalam proses produksi media karena memungkinkan mereka untuk berkumpul, berbagi ide, dan membuat karya baru melalui *platform* digital. Jenkins menekankan bahwa dalam budaya ini, anggota komunitas tertentu berfungsi sebagai prosumer, dimana mereka berperan ganda sebagai produsen sekaligus konsumen konten. Hal ini menunjukkan perubahan paradigma dalam cara orang berinteraksi dengan media, dimana mereka tidak hanya menerima informasi tetapi juga aktif

menciptakan dan menyebarkannya. Dengan akses yang lebih luas terhadap teknologi di masa kini, memungkinkan setiap individu memiliki kemampuan untuk terhubung dan berkontribusi pada diskursus publik, sehingga meningkatkan keterlibatan komunitas dan identitas kolektif.

Participatory Culture sebagai sebuah istilah yang menandai keterikatan dan juga ekspresi kreatif yang umum ditemui pada praktik *fanbase* saat ini. *Fanbase* yang memiliki daya ketertarikan atau *interest* yang tinggi akan sesuatu hal seperti misalnya tokoh dan lain sebagainya memiliki potensi yang begitu besar. Potensi tersebut membuat berbagai ranah kehidupan memiliki dampak atau efek yang sangat signifikan. Begitu juga dalam ranah politik. *Fanbase* sebagai bagian dari praktik *participatory culture* juga memengaruhi sektor politik. Terlebih dalam era digital yang berkembang dengan masif dan mendominasi kehidupan manusia, *fanbase* memegang peranan yang begitu penting terhadap dunia politik. *Fanbase*, yang dapat dikatakan sebagai sebuah komunitas terpadu terhadap sesuatu, tidak hanya menunjukkan ketertarikan dan dukungan mereka terhadap sesuatu atau tokoh yang mereka minati. Lebih jauh lagi, praktik *participatory culture* yang dilakukan oleh *fanbase* juga mampu mencapai tahap memproduksi dan membagikan konten yang berakar pada ketertarikan dan dukungan mereka pada sesuatu yang mereka minati. Tingkat kreativitas dari *fanbase* yang ditunjukkan pada konten menarik menjadi sebuah artefak digital yang memiliki implikasi dan dampak yang cukup signifikan pada kehidupan masyarakat saat ini.

Secara lebih mendalam, hubungan *fanbase* dengan dunia politik memiliki keterkaitan yang sangat berpengaruh dewasa ini. Media sosial yang menjadi alat utama dewasa ini untuk melakukan penyebaran informasi dan interaksi yang telah bergeser dengan terjadinya dominasi komunikasi lewat dunia maya juga memengaruhi dunia politik. Perpaduan antara ranah politik, *fanbase*, dan media sosial tersebut pada akhirnya membentuk sebuah istilah yang dinamakan dengan *fandom* politik. *Fandom* politik merupakan konsep yang mengacu pada keterlibatan aktif individu atau kelompok dalam mendukung dan berinteraksi dengan figur politik atau gerakan politik tertentu. *Fandom* politik tak hanya sekedar mencakup kekaguman terhadap figur politik, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif dalam berdiskusi, memproduksi sebuah konten, dan pembentukan komunitas di sekitar isu-isu politik (Dean, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Dean menunjukkan bahwa *fandom* politik dapat dilihat melalui empat elemen, diantaranya seperti produktivitas dan konsumsi, komunitas, pengaruh, serta politisasi budaya penggemar. Empat elemen tersebut saling memengaruhi dan menggambarkan bagaimana ranah politik mampu memberikan efek kepada komunitas baru di masyarakat seperti *fanbase*.

Kontribusi *fanbase* politik terhadap agenda politik nyatanya memiliki pengaruh yang cukup signifikan. Terlebih, seperti yang telah disampaikan sebelumnya dimana media sosial yang memiliki pengaruh besar pada kehidupan masyarakat saat ini semakin membuat *fanbase* politik memiliki posisi dan peranan yang penting. *Fanbase* politik yang bergerak untuk memberikan dukungan terhadap suatu tokoh atau gerakan politik yang tentunya dengan bentuk ekspresi kreatif yang mereka buat atau salurkan lewat konten, video, gerakan, dan lain sebagainya. Tak jarang pula, berbagai bentuk ekspresi kreatif yang dibuat oleh *fanbase* politik tersebut memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap perkembangan dunia politik khususnya di Indonesia. Konten yang dihasilkan secara umum membawa pesan-pesan politis yang mencoba untuk menginformasikan

bahkan memengaruhi publik secara luas untuk berpartisipasi aktif dan tidak acuh terhadap dunia politik serta pastinya untuk mengajak publik untuk memberikan dukungan kepada tokoh maupun gerakan politik yang disuarakan. Publik juga terlihat antusias dengan hadirnya *fanbase* politik ini yang membawa suasana baru dalam mengenalkan dunia politik dengan cara yang lebih kreatif dan *up to date* serta *relatable* dengan situasi dan kondisi saat ini yang didominasi interaksi dunia digital. Publik semakin terbantu untuk bisa dikatakan semakin ‘melek politik’ dengan konten maupun berbagai ekspresi kreatif lainnya yang dihasilkan dan disebarluaskan oleh *fandom* politik.

Berkaitan dengan *fandom* politik di Indonesia, pada beberapa waktu kebelakang, tepatnya ketika masa-masa menjelang Pemilihan Presiden (Pilpres) 2024 muncul sebuah komunitas *fandom* politik yang menunjukkan ketertarikan dan dukungan kepada salah satu paslon yaitu Anies Baswedan. *Fandom* politik tersebut bernama *Humanies Project*. *Fandom Humanies* menjadi wadah ekspresi kreatif dari para pendukung maupun penggemar Anies Baswedan khususnya menjelang Pilpres 2024 yang lalu. Hal ini dapat dikatakan sebagai sebuah fenomena yang cukup unik dan baru di Indonesia dengan adanya *fandom* yang membawa unsur politik ke ranah publik untuk membantu dan mendukung Anies Baswedan dengan gaya yang lebih dekat dengan anak muda. *Fandom Humanies* juga secara sadar aktif mendukung dengan cara ikut serta dalam kampanye atau acara nonton bareng debat, memberikan dukungan kepada masyarakat yang hadir dalam acara kampanye, dan memberikan fasilitas kampanye untuk Anies (Husna, 2024). Dengan adanya *fandom Humanies* ini sebagai sebuah wadah dukungan politik dengan gaya yang baru, penelitian ini berupaya untuk menemukan bagaimana bentuk-bentuk *participatory culture* yang memainkan peran penting dalam membentuk identitas politik kolektif melalui interaksi digital dan menyoroti salah satu artefak digital yang dihasilkan oleh *fandom Humanies* yaitu *haveaniesday.com* untuk menarik dukungan dan partisipasi politik anak muda khususnya kepada Anies Baswedan. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan referensi untuk riset-riset selanjutnya khususnya yang berfokus pada penelitian terhadap komunitas *fanbase* atau *fandom* politik sebagai sebuah produk baru dewasa ini dalam kajian budaya populer. Terlebih juga, *fandom* politik seperti *Humanies* ini diprediksi dapat kembali muncul kedepannya yang dapat digunakan sebagai strategi kampanye nonformal bagi tokoh maupun gerakan politik. Hasil penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi kepada kajian media digital dan budaya populer dalam ranah Ilmu Komunikasi dan berbagai ilmu sosial lainnya.

B. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode etnografi digital. Etnografi digital menggambarkan pendekatan penelitian etnografi dalam dunia modern. Metode ini mendorong peneliti untuk merefleksikan bagaimana seseorang hidup dan belajar pada lingkungan digital, material, dan sensorik (Kristiyono & Ida, 2019). Dalam etnografi digital juga dilakukan eksplorasi atas konsekuensi yang ditimbulkan dari kehadiran media digital dalam menciptakan teknik dan proses penelitian (Kristiyono & Ida, 2019). Metode ini mempelajari dan mengeksplorasi tentang dimensi dunia pada masyarakat jaman sekarang yang kemudian berdasarkan laporan penelitian akademis teoritis tersebut akan diceritakan kembali secara metodologis. Etnografi digital juga

dapat dilakukan melalui internet atau dunia maya, hal ini mengacu pada keinginan untuk belajar mengenai bagaimana kehidupan di dunia maya dan bagaimana menilai aktivitas dunia maya dari waktu ke waktu. Mengidentifikasi pola-pola perilaku yang ada, mempelajari bentuk kehidupan, dan hubungan sosial atas masyarakat harus dilakukan secara berkesinambungan, serta berkomunikasi secara langsung dengan kelompok sosial dalam waktu yang relatif lebih lama merupakan fitur-fitur penting dari suatu penelitian etnografi (Johnstone & Marcellino, 2010).

Data dalam penelitian ini didapatkan melalui eksplorasi konten digital dari akun *Humanies Project* di platform X. Dokumentasi dilakukan dengan tangkapan layar atau *screenshot* untuk merekam cuitan, komentar, gambar, dan video yang berhubungan dengan aktivitas politik secara daring. Analisis difokuskan pada pola komunikasi dan keterlibatan komunitas untuk memahami bentuk dukungan politik yang diungkapkan secara digital. Verifikasi data dilakukan secara bijak, melalui perbandingan konten dengan akun *fanbase* serupa, seperti *@aniesbubble*, serta analisis artikel daring sebagai sumber data sekunder untuk memastikan konsistensi dan keakuratan informasi. Dalam metode etnografi virtual verifikasi keaslian data bukanlah topik yang dapat dipisahkan dari etnografi itu sendiri. Dengan demikian dalam penelitian ini verifikasi data dilakukan dengan cara melakukan kroscek pada beberapa akun Twitter dan beberapa artikel *online* sebagai sumber data sekunder untuk membantu proses verifikasi data.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Fandom Humanies Project merupakan komunitas *fanbase* yang murni tertarik dan mendukung Anies Baswedan secara menyeluruh dengan gaya yang lebih terkini. *Fandom Humanies Project* lebih banyak dan berfokus pada penggunaan media sosial X (atau yang dulu dikenal dengan Twitter). Dilansir dari salah satu berita pada situs *republika.co.id* yang telah melakukan penelusuran mendalam terkait *fandom* politik Anies Baswedan ini, menegaskan bahwa *fandom* politik Anies Baswedan adalah *Humanies*. *Statement* tersebut dikutip oleh *republika.co.id* yang juga mengutip cuitan dari akun X *@aniesbubble* yang menyatakan bahwa “*Anies unofficial fandom name ‘Humanies’*” (dikutip oleh *republika* pada Kamis, 18/1/2024). Apabila dilihat lebih lanjut dan seksama, masih terdapat beberapa akun X lainnya yang dapat dikatakan serupa dengan akun *Humanies Project* seperti misalnya akun X *aniesbubble* atau *olppaemi project*. Meskipun demikian, ketiga akun X tersebut pada pelaksanaannya kerap kali melakukan kolaborasi konten atau dengan tindakan saling *retweet* konten. Bahkan, terdapat dugaan bahwasannya ketiga akun X tersebut sebenarnya berada dalam satu kesatuan yang sama namun dengan gaya pembawaannya yang unik dan berbeda. Tampaknya, militansi *fandom* politik Anies Baswedan ini dalam meraup suara anak muda untuk memahami politik bahkan ikut serta mendukung Anies Baswedan kala itu tidak hanya berkutat pada media sosial X saja. Ditemukan juga akun fansite *haveaniesday.com* yang merupakan *website* yang merangkum seluruh gagasan serta visi misi Anies Baswedan yang dikemas dalam bentuk infografis yang menarik dan interaktif. Dalam *website* tersebut pula terungkap bahwa pembuat situs tersebut adalah dari *fandom* politik *Humanies*. Hal ini terbukti dengan ketika Anda membuka situs *haveaniesday.com* terdapat kalimat yang menyatakan “*From Humanies To Pak Anies Baswedan.*”

Bentuk *Political Participatory Culture Fandom Humanities*

Fanbase atau penggemar Anies Baswedan secara digital muncul akibat adanya sebuah gaya baru Anies Baswedan dalam menjangkau aspirasi suara anak muda dengan munculnya Anies Baswedan pada *live* TikTok akun pribadinya yang membuka ruang diskusi maupun curhat. Akibat dari hal tersebut, anak muda yang *notabene*-nya dapat dikatakan aktif menggunakan media sosial khususnya Tiktok merespon hal tersebut dengan sangat positif. Anies Baswedan menanggapi setiap komentar yang muncul pada *live* tersebut dan menjawabnya dengan ringan.



Sumber: Kutipan Gambar Pada Media *Online Tempo.co*

Gambar 1. Tangkapan Layar Anies Baswedan melakukan *live* di Tiktok.

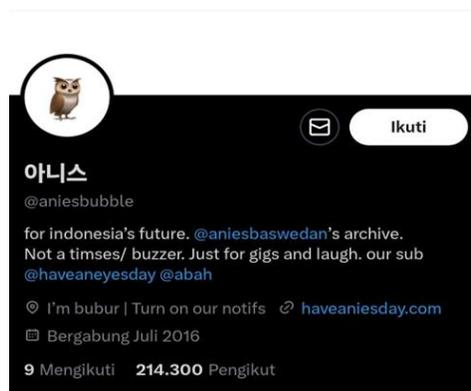
Sebagaimana yang terlihat pada gambar 1 dimana Anies Baswedan diinformasikan memulai kegiatan *live* TikTok tersebut pada Kamis malam pada tanggal 28 Desember 2023. Dikutip pada salah satu berita di *Tempo.co*, juru bicara Tim Nasional Pemenangan Anies-Muhaimin atau lebih akrab dikenal dengan TIMNAS AMIN yaitu Billy David Nerotumilena, mengungkapkan bahwa alasan tindakan tersebut menjadi upaya kampanye kreatif untuk menarik simpati dan ketertarikan anak muda. Beliau menyebut “*Untuk menggaet pemilih pemula, kami mengagendakan kampanye kreatif, termasuk menyasar sosial media.*”



Sumber: Akun X @ferizandra

Gambar 2. Tangkapan Layar Ragam Respon Netizen Setelah Live Tiktok Perdana Anies.

Tak ayal, respon yang dituai khususnya dari anak muda adalah respon positif. Terlebih, Anies Baswedan dikenal anak muda dengan sebutan ‘Abah’ atau bisa dikatakan sosok figur ayah. Lewat *live Tiktok* perdana yang dilakukan oleh Anies tersebut, respon positif bermunculan khususnya yang meng-*highlight* tentang figur ke-bapak-an yang ditampilkan oleh Anies Baswedan ketika *live Tiktok* tersebut. Dapat dilihat pada gambar 2 yang didapatkan dari akun X @ferizandra yang juga memberikan komentar terkait langkah kreatif Anies Baswedan tersebut untuk membuka ruang diskusi khususnya bagi anak muda. Pada gambar 2 juga, salah satu netizen bahkan berkomentar bahwa Anies Baswedan mampu menggaet anak muda yaitu dengan komentar “*Beliau ini bener-bener menggaet kita yang ‘fatherless.’*”



Sumber: Media Sosial X @aniesbubble

Gambar 3. Tangkapan Layar Front Page akun X @aniesbubble

Setelah viralnya pemberitaan tentang gaya baru Anies Baswedan dalam berkampanye ini, muncul kembali upaya kreatif dari para penggemar maupun simpatisan Anies untuk membuat sebuah wadah ekspresi baru dengan adanya akun X @aniesbubble dimana pada akun tersebut lebih mengarah kepada ekspresi kreatif yang memadukan unsur K-Pop di dalamnya. Hal ini terbukti dengan akun X tersebut lebih sering mengunggah konten yang berbalut dengan nuansa K-Pop serta format penamaan akun yang juga menggunakan unsur bahasa Korea. Ditampilkan juga pada gambar 3 di atas bahwa akun X @aniesbubble bukanlah bagian dari timses atau bahkan *buzzer* melainkan hanyalah sebuah wadah ekspresi digital yang dibuat oleh para penggemar Anies Baswedan untuk bersenang-senang saja dalam berekspresi.



Sumber: Akun Media Sosial X @aniesbubble dan @humaniesproject

Gambar 4,5,6. Tangkapan Layar Berbagai Bentuk *K-Popfication* Anies Baswedan

Dengan munculnya suasana *K-Popfication* atau dapat dipahami sebagai perilaku penggemar K-Pop yang mencoba membuat berbagai hal diluar dunia K-Pop untuk menjadi dunia K-Pop, semakin marak praktik-praktik K-Pop yang diadopsi di *fandom* Anies Baswedan (Rafika Sari & Fikrani Deslia, 2024). Berbagai upaya tersebut misalnya dilakukan dengan adanya *foodtruck*, *LED Truck*, *light stick*, dan lain sebagainya. Berbagai produk maupun upaya kreatif tersebut biasanya diadakan atau diberikan bersamaan dengan kegiatan-kegiatan diskusi maupun kampanye yang dilakukan oleh Anies Baswedan. Tentu, dengan upaya kreatif ini, semakin banyak antusiasme anak muda untuk berpartisipasi dan tergugah untuk mengetahui sosok Anies Baswedan lebih lanjut.

Upaya kampanye kreatif yang dilakukan oleh Anies Baswedan lewat *live* Tiktoknya lalu munculnya akun X @aniesbubble hingga kepada munculnya berbagai produk *K-Popfication* seperti *food truck*, *LED Truck*, *Light Stick*, dan lain sebagainya, hal tersebut termasuk kepada bentuk *participatory culture* yaitu *expressions* atau ekspresi. Bentuk ekspresi adalah dengan menyalurkan minat dan hobi dengan pembuatan produk-produk yang sangat kental dengan kebudayaan K-Pop.



Sumber: Akun Media Sosial X @humaniesproject

Gambar 7. Tangkapan Layar *Front Page* akun X @humaniesproject

Tidak hanya berhenti sampai situ saja, *fanbase* Anies Baswedan mencoba memperlebar dan mengorganisasi para penggemar atau simpatisan Anies Baswedan khususnya yang mengarah kepada anak muda dengan membentuk komunitas *fanbase* yang terorganisasi. Sebagai bentuk *participatory culture* yaitu unsur *affiliations* atau afiliasi terbentuklah komunitas pada media sosial X yaitu *Humanies Project*. *Humanies Project* menjadi komunitas non-relasional dengan tim sukses ataupun *buzzer* Anies Baswedan yang murni mendukung Anies Baswedan dan mengorganisasikan *fanbase* dalam membuat berbagai konten maupun kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan promosi Anies Baswedan. Komunitas ini, sekali lagi, merupakan komunitas yang murni mendukung Anies Baswedan tanpa bantuan dan hubungan apapun. Komunitas ini dapat digolongkan sebagai komunitas yang bersifat sosial-emosional. *Affiliations* juga ditunjukkan dengan berbagai tagar yang melekat dengan gerakan Anies Baswedan misalnya dengan #Perubahan, #AMINAJaDulu, dan lain sebagainya. Berbagai tagar tersebut juga sering digunakan oleh netizen di media sosial sebagai bentuk dukungan akan gagasan perubahan yang digaungkan oleh Anies Baswedan serta bentuk keterikatan dengan Anies Baswedan.



Sumber: Akun X @humaniesproject

Gambar 8. Tangkapan Layar Contoh Konten Terkait Anies Baswedan

Dalam ranah *circulations* atau sirkulasi, yaitu berkaitan dengan penyebaran dan pendistribusian konten terkait Anies Baswedan seperti opini/gerakan/maupun aktivitasnya, *Humanies Project* selalu aktif dalam menyebarkan berbagai bentuk konten menarik yang dibuat oleh tim mereka maupun melakukan unggahan ulang atau *retweet* dari konten-konten yang memiliki keterkaitan dengan Anies Baswedan. Berbagai konten tersebut dikemas dengan bentuk kreatif dan menarik. Dapat dikatakan juga, berbagai konten yang terdapat pada *Humanies Project* bisa menjadi sebuah referensi dalam menyebarkan pesan maupun pandangan politik.



Sumber: Akun Media Sosial X @humaniesproject

Gambar 9, 10, 11. Tangkapan Layar Ragam Upaya Kemanusiaan *Humanies Project*

Dalam ranah *Collaborative Problem-solving*, *Humanies Project* sering kali menyelenggarakan berbagai kegiatan yang membahas permasalahan masyarakat untuk mencari benang merah permasalahan beserta solusi yang bisa diambil. Tentunya, kolaborasi pemecahan masalah ini juga didasari oleh semangat perubahan serta gagasan yang dimiliki oleh Anies Baswedan. Berbagai kegiatan yang dilakukan oleh *Humanies Project* seperti “*Unlock Behind: Demo-Kreasi*” yang menjadi agenda rutin yang dilakukan secara *roadshow* ke beberapa kota di Indonesia untuk mendengar aspirasi rakyat dan memecahkan permasalahan bersama. Selain itu, seperti yang dapat dilihat pada gambar 9 dan 11 dimana *Humanies Project* juga menyelenggarakan gerakan peduli kepada masyarakat seperti memberikan makanan dan minuman gratis pada masyarakat. Tak jarang juga, *Humanies Project* bekerjasama dengan tim sukses Anies-Muhaimin dalam menyelenggarakan agenda rutin kampanye mereka seperti “Desak Anies” dan “Slepet Imin” yang juga menjadi gaya baru kampanye dengan format diskusi terbuka untuk umum dalam memecahkan masalah masyarakat yang tentunya bersumber dengan gagasan perubahan yang mereka bawa dan gaungkan.

***Haveaniesday.com* sebagai Artefak Digital Politik**

“*HaveAniesDay*” merupakan sebuah situs yang mencuri perhatian publik selama masa kampanye pemilihan presiden dan wakil presiden, terutama di kalangan pendukung Anies Baswedan. Situs ini diluncurkan sebagai bentuk dukungan terhadap pasangan calon presiden dan wakil presiden Anies Baswedan dan Muhaimin Iskandar (Amin) untuk pemilihan presiden 2024. Dengan menggunakan desain yang kreatif dan pendekatan yang menarik, situs ini berhasil mencerminkan semangat generasi muda serta mengangkat nilai-nilai yang ingin diusung oleh pasangan Amin. Situs “*HaveAniesDay*” dibuat oleh komunitas pendukung Anies Baswedan yang tergabung dalam kelompok bernama *Anies Bubble*. Tujuan utama dari situs ini adalah menciptakan platform kreatif yang menyuarakan dukungan terhadap pasangan Amin, serta mempromosikan nilai-nilai dan visi misi yang diusung oleh Anies Baswedan. Dilansir dari kanal berita *idntimes.com* Nama “*HaveAniesDay*” sendiri merupakan permainan kata dari frasa bahasa Inggris “*Have A Nice Day*”, yang memberikan kesan ramah, optimistis, dan penuh semangat. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri, terutama bagi pemilih muda yang mendambakan pendekatan politik yang lebih segar dan relevan dengan era digital



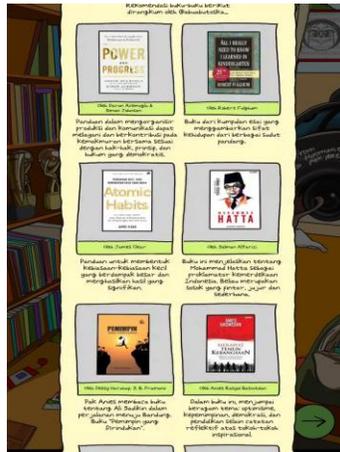
Sumber: *Haveaniesday.com*

Gambar 12. Tangkapan Layar situs beranda *Haveaniesday.com*

Situs "*HaveAniesDay*" dirancang dengan elemen visual yang modern dan interaktif, menjadikannya daya tarik tersendiri bagi pengunjung dari berbagai kalangan. Salah satu keunggulan situs ini adalah desain kreatif yang menonjolkan elemen grafis serta ilustrasi yang mencerminkan identitas modern. Warna-warna cerah dipilih dengan cermat untuk memberikan kesan optimistis dan energik, sementara tata letak yang responsif memastikan situs ini mudah diakses, baik melalui perangkat komputer maupun seluler. Elemen-elemen ini dirancang untuk menciptakan pengalaman pengguna yang nyaman sekaligus menyenangkan.

Narasi yang dihadirkan dalam situs ini juga menjadi salah satu daya tarik utamanya. Pengunjung disuguhkan cerita dan narasi tentang perjalanan hidup serta visi misi Anies Baswedan dan Muhaimin Iskandar. Narasi-narasi tersebut ditulis dengan gaya bahasa yang ringan namun tetap penuh makna, sehingga mampu menjangkau berbagai lapisan masyarakat. Pendekatan ini memastikan bahwa pesan-pesan politik yang disampaikan mudah dipahami, khususnya oleh kalangan muda yang seringkali lebih menyukai gaya komunikasi yang sederhana dan langsung.

Selain itu, "*HaveAniesDay*" juga menghadirkan konten edukatif yang dapat memperkaya wawasan pengunjung. Situs ini tidak hanya berfokus pada promosi pasangan Amin, tetapi juga membahas isu-isu nasional yang relevan, seperti pendidikan, lingkungan hidup, dan pemberdayaan masyarakat. Dengan menyajikan informasi yang mendalam dan relevan, situs ini memberikan nilai tambah bagi publik yang ingin memahami lebih jauh gagasan dan program kerja pasangan Amin.

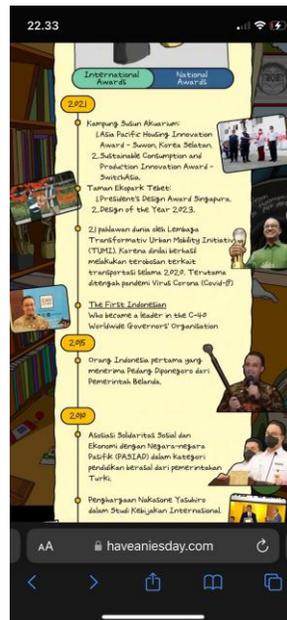


Sumber: *Haveaniesday.com*

Gambar 13. Tangkapan Layar konten edukasi

Fitur interaktif menjadi salah satu elemen yang sangat menarik dalam situs ini. Pengunjung dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan menarik, seperti kuis, jajak pendapat, hingga forum diskusi. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga menciptakan keterlibatan yang lebih mendalam antara pengunjung dengan pesan-pesan yang disampaikan melalui situs. Dengan cara ini, "HaveAniesDay" berhasil menciptakan pengalaman yang menyenangkan sekaligus bermakna. Tidak ketinggalan, situs ini juga menyediakan galeri multimedia yang memuat berbagai foto dan video.

Konten multimedia ini menampilkan momen-momen penting dalam perjalanan kampanye Anies Baswedan, memberikan kesan yang lebih personal dan emosional kepada para pengunjung. Melalui galeri ini, publik dapat merasakan kedekatan dengan pasangan Amin, serta memahami perjuangan mereka dalam menyampaikan visi dan misi untuk Indonesia yang lebih baik.



Sumber: *Haveaniesday.com*

Gambar 14. Tangkapan Layar galeri foto perjalanan

Konten yang disajikan dalam situs "*HaveAniesDay*" juga selaras dengan pesan politik yang ingin diusung oleh Anies Baswedan. Fokus pada isu-isu seperti keadilan sosial, pendidikan yang inklusif, dan pembangunan yang berkelanjutan tercermin dalam berbagai narasi dan fitur di situs ini. Hal ini memperkuat citra Anies sebagai pemimpin yang peduli terhadap masyarakat dan memiliki visi yang jelas untuk masa depan Indonesia. Desain dan struktur konten juga mencerminkan nilai-nilai yang ingin diperjuangkan Anies, seperti keterbukaan, inklusivitas, dan semangat kolaborasi. Dengan demikian, "*HaveAniesDay*" tidak hanya menjadi alat kampanye tetapi juga medium yang efektif untuk menyampaikan visi politik pasangan Amin kepada masyarakat luas.

Peluncuran situs "*HaveAniesDay*" mendapat tanggapan yang sangat beragam dari berbagai kalangan masyarakat. Di satu sisi, banyak yang mengapresiasi inovasi ini sebagai pendekatan baru dalam dunia politik Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi dan media digital, "*HaveAniesDay*" mampu menjangkau audiens yang lebih luas, terutama generasi muda yang aktif di dunia maya. Namun, ada pula beberapa pihak yang mengkritik situs ini sebagai sebuah bentuk kampanye yang terlalu bergantung pada gimmick dan kurang substansi. Kritikan ini menjadi pengingat bahwa selain menarik perhatian, situs tersebut juga perlu memastikan bahwa kontennya tetap relevan dan bermakna.

Peluncuran situs "*HaveAniesDay*" mendapat tanggapan yang beragam dari masyarakat. Di satu sisi, banyak yang mengapresiasi inovasi ini sebagai pendekatan baru dalam dunia politik Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi dan media digital, "Have Anies Day" mampu

menjangkau audiens yang lebih luas, terutama generasi muda yang aktif di dunia maya. Namun, ada pula pihak yang mengkritik situs ini sebagai bentuk kampanye yang terlalu bergantung pada gimmick dan kurang substansi. Kritikan ini menjadi pengingat bahwa selain menarik perhatian, situs tersebut juga perlu memastikan bahwa kontennya tetap relevan dan bermakna.

Efektivitas *Website haveaniesday.com* terhadap Partisipasi Politik Anak Muda

Platform haveaniesday.com mempunyai peran penting dalam membangun partisipasi anak muda dalam diskusi politik, khususnya yang berkaitan dengan kampanye Anies Baswedan. Situs ini menawarkan ruang digital yang interaktif dengan konten yang dirancang secara strategis untuk menarik perhatian generasi muda. Melalui fitur-fitur seperti artikel blog, video pendek, dan infografis, *haveaniesday.com* mampu menyampaikan pesan-pesan politik yang relevan, menarik, kreatif, dan mudah dicerna oleh anak muda. Penggunaan elemen visual dan bahasa yang informal, namun tetap informatif, memberikan daya tarik tersendiri yang mendorong partisipasi aktif pengguna, baik dalam bentuk komentar, berbagi konten, maupun keterlibatan dalam diskusi *online* seperti pada akun X *@humaniesproject*. Bagi *fandom* *Humanies*, *haveaniesday.com* tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga menjadi sebagai bentuk upaya membuat jaringan komunitas politik yang lebih luas. Narasi yang dibangun dalam situs ini, seperti slogan, artikel, dan visual yang berkaitan dengan nilai-nilai Anies Baswedan, secara langsung berkontribusi dalam menciptakan resonansi emosional yang mampu menggerakkan anak muda untuk berkontribusi, baik secara digital maupun di dunia nyata. Sebagaimana yang diungkapkan dalam jurnal yang ditulis oleh Dwiyantri tentang pengaruh penggunaan media terhadap partisipasi politik masyarakat, menyatakan bahwasannya gerakan sosial dan aksi politik dapat dengan cepat menyebar melalui media sosial, menggalang dukungan, dan mengorganisir protes atau kampanye politik (Agi Dwiyantri et al., 2023). Nurcholis dan Putra juga menambahkan dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa media sosial memberikan warga negara *platform* untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi politik. Mereka dapat berbagi pendapat, berkomentar, dan terlibat dalam topik-topik politik yang mereka pedulikan. Dengan menyampaikan suara mereka melalui media sosial, warga negara dapat merasa lebih terlibat dan memiliki pengaruh dalam proses pembuatan keputusan politik. Media sosial juga memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk berperan sebagai produsen atau pembuat konten. Mereka dapat membuat dan membagikan informasi, opini, dan pengalaman pribadi terkait politik. Hal ini memberikan warga negara kesempatan untuk mengungkapkan aspirasi mereka, memobilisasi dukungan, dan mengadvokasi isu-isu yang mereka anggap penting (Nurcholis & Rizki Putra, 2020). Dengan demikian, media sosial dapat memperkuat suara kolektif masyarakat dan meningkatkan partisipasi politik dalam aksi nyata. Hal ini mengindikasikan bahwa *platform* digital seperti *haveaniesday.com* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi politik generasi muda dengan cara yang lebih inklusif, kreatif, dan berbasis komunitas.

D. PENUTUP

Sebagai penutup, penelitian ini menyoroti kontribusi *fanbase Humanies Project* sebagai bagian dari budaya partisipasi (*participatory culture*) yang tercermin dalam empat unsur utama, yaitu

affiliation (afiliasi), *expression* (ekspresi), *collaborative problem solving* (pemecahan masalah kolaboratif), dan *circulation* (sirkulasi). *Humanies Project* menjadi salah satu contoh nyata bagaimana budaya partisipasi dapat berkembang secara organik di era digital, khususnya dalam konteks politik modern.

Afiliasi tampak jelas dari terbentuknya komunitas *Humanies Project* di media sosial X (sebelumnya dikenal sebagai Twitter). Komunitas ini tidak hanya menjadi ruang interaksi bagi para penggemar Anies Baswedan, tetapi juga memfasilitasi dukungan kolektif tanpa adanya keterikatan formal dengan tim sukses. Dengan memanfaatkan berbagai tagar seperti #Perubahan dan #AMINAJaDulu, komunitas ini berhasil menciptakan rasa keterikatan yang kuat di antara anggotanya. Hal ini menunjukkan bagaimana teknologi digital dapat mempermudah proses afiliasi dan memperkuat solidaritas dalam mendukung sosok politik yang dianggap mampu membawa perubahan. Afiliasi ini membuktikan bahwa keterlibatan politik generasi muda dapat terbentuk melalui pendekatan yang lebih santai namun tetap memiliki dampak signifikan.

Ekspresi Salah satu kekuatan utama dari *Humanies Project* adalah kemampuan anggotanya untuk mengekspresikan dukungan mereka melalui cara-cara yang kreatif. Ekspresi ini tercermin dalam berbagai inovasi seperti penggunaan elemen budaya populer, khususnya budaya K-Pop, untuk menyampaikan pesan politik. Contoh konkret meliputi penggunaan *food truck*, *LED truck*, dan *light stick* yang biasanya identik dengan konser musik. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen ini, *Humanies Project* berhasil menjadikan politik lebih menarik dan relevan, terutama bagi generasi muda. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan daya tarik visual tetapi juga menunjukkan bahwa dukungan politik dapat dikemas secara unik sehingga lebih mudah diterima oleh khalayak luas.

Kolaborasi menjadi salah satu pilar utama dari aktivitas *Humanies Project*. Hal ini diwujudkan melalui kegiatan-kegiatan seperti “*Unlock Behind: Demo-Kreasi*” yang mengundang anggotanya untuk berdiskusi dan memecahkan masalah secara kolektif. Dalam kegiatan ini, anggota komunitas tidak hanya sekadar pendukung pasif, tetapi juga turut berkontribusi dalam menemukan solusi atas berbagai tantangan yang dihadapi masyarakat. Proses kolaboratif ini menunjukkan bahwa partisipasi politik tidak harus terbatas pada aksi dukungan, tetapi juga dapat berupa keterlibatan langsung dalam menciptakan dampak positif bagi lingkungan sosial. *Humanies Project* memberikan contoh bagaimana kolaborasi dapat memperkuat rasa memiliki terhadap suatu gerakan politik.

Sirkulasi menjadi aspek penting lainnya yang dilakukan oleh *Humanies Project*. Melalui penyebaran konten kreatif di berbagai *platform digital*, seperti X, Instagram, dan TikTok, fanbase ini memastikan bahwa pesan-pesan politik serta visi dan misi Anies Baswedan dapat menjangkau khalayak yang lebih luas. Konten-konten tersebut, yang dikemas secara menarik dan relevan, membantu membangun narasi yang kuat serta memperkuat citra positif dari figur politik yang didukung. Proses sirkulasi ini menunjukkan bagaimana digitalisasi dapat dimanfaatkan secara efektif untuk kampanye politik, khususnya dalam menarik perhatian generasi muda yang sangat akrab dengan media sosial.

Lebih dari sekadar ruang interaksi, *Humanies Project* menunjukkan bahwa *fanbase* politik dapat menjadi sarana pembaharuan persepsi terhadap figur politik. Komunitas ini membuka ruang baru bagi partisipasi politik generasi muda yang lebih inovatif, adaptif, dan relevan dengan era digital. Dengan pendekatan yang inklusif dan dinamis, *Humanies Project* menciptakan lingkungan yang mendukung keterlibatan politik secara menyenangkan namun tetap bermakna.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam memahami bagaimana budaya populer dan teknologi digital dapat digunakan untuk mendorong partisipasi politik. *Humanies Project* tidak hanya menjadi contoh sukses penerapan strategi kampanye modern, tetapi juga berfungsi sebagai model yang dapat diadaptasi dalam konteks lain. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi studi-studi selanjutnya di bidang komunikasi politik dan budaya populer. Lebih jauh, temuan ini dapat menjadi inspirasi bagi strategi kampanye politik yang relevan, efektif, dan inklusif di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agis Dwiyantri, D., Nurani, I., Nuryana Alfarizi, M., & Datul Hubbah, R. (2023). Pengaruh Media Sosial terhadap Partisipasi Politik Warga Negara: Dampak Positif dan Negatif. In *ADVANCES in Social Humanities Research* (Vol. 1, Issue 4).
- Banten TV.(2024). 'Have Anies Day', Situs yang Trending untuk Dukungan AMIN di Pilpres 2024, diakses 10 <https://www.idntimes.com/news/indonesia/irsan-rufai-hamdalah/7-fakta-situs-haveaniesday-yang-dibuat-pendukung-anies> Desember 2024, dari <https://bantentv.com/inhouse/feature/have-anies-day-situs-yang-trending-untuk-dukungan-amin-di-pilpres-2024/>
- Dean, J. (2017, April). The British Journal of Politics and International Relations. Politicising Fandom, 19(2), 408-424. doi:10.1177/1369148117701754
- Husna, D. (2024). Heuristic political behavior in the 2024 presidential general election: Fandom humanies case study. *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial Dan Politik (JISoP)*, 6(1), 78–89. <https://doi.org/10.33474/jisop.v6i1.21636>
- IDN Times.(2024). 7 Fakta Situs Haveaniesday yang Dibuat Pendukung Anies, diakses 10 Desember 2024, dari <https://www.idntimes.com/news/indonesia/irsan-rufai-hamdalah/7-fakta-situs-haveaniesday-yang-dibuat-pendukung-anies>
- Istiqomah, R. R. (n.d.). *Kampanye Politik di Televisi sebagai Budaya Populer*. <http://budaya-pop.>
- Johnstone, B., & Marcellino, W. M. (2010). Dell hymes and the ethnography of communication. In *The SAGE Handbook of Sociolinguistics* (pp. 57–66). SAGE Publications Inc. <https://doi.org/10.4135/9781446200957.n4>
- Kumparan.(2024). *Fandom Humanies Bikin Fansite untuk Anies Bernama haveaniesday*, diakses 10 Desember 2024, dari <https://kumparan.com/kumparannews/fandom-humanies-bikin-fansite-untuk-anies-bernama-haveaniesday-221dW3f4Eu8>

- Kristiyono, J., & Ida, R. (2019). *DIGITAL ETNOMETODOLOGI: STUDI MEDIA DAN BUDAYA PADA MASYARAKAT INFORMASI DI ERA DIGITAL*. 4(2). <https://doi.org/10.21111/ettisal.v4i2.3590>
- Muthmainah, N. G., Sjaifirah, N. A., & Saputra, S. J. (2023). *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM NEW MEDIA: STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL BUDAYA PARTISIPATIF DALAM JURNALISME WARGA DI GRUP FACEBOOK SEKILAS INFO KOTA BANJAR*.
- Nurcholis, A., & Rizki Putra, T. (2020). *Pengaruh Media Sosial terhadap Partisipasi Pemilih Pemula pada Pemilihan Presiden 2019: Studi Pada Mahasiswa FISIPOL UGM* (Vol. 2, Issue 1).
- Praxis.(2024). *Aniesbubble, Fenomena Unik di Balik Perpaduan Politik dengan Fandom Culture*, diakses 9 Desember 2024, dari <https://www.praxis.co.id/stories/read/502/Aniesbubble-Fenomena-Unik-di-Balik-Perpaduan-Politik-dengan-Fandom-Culture>
- Rafika Sari, Z., & Fikrani Deslia, I. (2024). Implementation of Kpopfication in the campaign of presidential candidate Anies Rasyid Baswedan. *COMMICAST*, 5(2), 96–111. <https://doi.org/10.12928/commicast.v5i2.11424>
- Republika.(2024). *'Humanies' Nama Fandom tak Resmi untuk Pendukung Anies Baswedan yang Ramai di Media Sosial*, diakses 8 Desember 2024, dari <https://ameera.republika.co.id/berita/s7gapp370/humanies-nama-fandom-tak-resmi-untuk-pendukung-anies-baswedan-yang-ramai-di-media-sosial>
- Tempo.(2024). *Ternyata Ini Alasan Anies Live Di TikTok*, diakses 9 Desember 2024, dari <https://www.tempo.co/ekonomi/ternyata-ini-alasan-anies-live-di-tiktok-102250>
- Tempo.(2024). *Memahami Kpopfication Pendukung Anies, Ini Penjelasan Soal Anies Bubble dan Olppaemi Project*, diakses 9 Desember 2024, dari <https://www.tempo.co/hiburan/memahami-kpopfication-pendukung-anies-ini-penjelasan-soal-anies-bubble-dan-olppaemi-project-96603>