Jurnal Politik Profetik
Volume 14, Nomor 2, Desember 2026 (165-184)
ISSN 2549-1784 (Online), 2337-4756 (Print)
https://doi.org/10.24252/profetik.v14i2a2
https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/jpp

One Piece dan Perlawanan Digital: *Contentious Politics* Pada Gerakan Gen Z di Nepal dan Indonesia Tahun 2025

Fitraya Ramadhanny[1], Nurdin[2]

Abstract

This study examines contentious politics within Gen Z movements in Nepal and Indonesia in 2025, analyzing differences in political opportunity structures and their implications for political change. The research addresses the question of why political mobilization in Nepal succeeded in bringing about structural change, whereas similar movements in Indonesia failed to effect change. It aims to understand how power configurations, institutional openness, and state responses influence the likelihood of a political movement's success. A qualitative comparative method was employed, utilizing content and discourse analysis of movement narratives, institutional contexts, and state responses in both countries. The study utilizes the political opportunity structure framework. Findings indicate that regime strength and the presence of elite allies were the primary factors distinguishing the two cases. In Nepal, a weakening regime, elite fragmentation, and the availability of political allies created opportunities for Gen Z mobilization to evolve into political pressure that resulted in a change of leadership. Conversely, in Indonesia, regime stability, a lack of elite allies, and a fragmented mobilization structure meant that Gen Z mobilization failed to produce structural changes in power. The study concludes that while digital mobilization and popular culture symbols can expand the capacity of social movements, political outcomes ultimately depend on the surrounding political opportunity structure. This research contributes to the concept of contentious politics by demonstrating how it can be applied and integrated with digital politics--specifically via social media-- as a new form of resistance for critiquing the policies of incumbent governments.

Keywords

Social Movement; Contentious Politics; Nepal; Indonesia; Gen Z

Abstrak

Penelitian ini membahas politik perlawanan dalam gerakan Gen Z di Nepal dan Indonesia pada tahun 2025 dan melihat perbedaan struktur peluang politik serta implikasinya terhadap perubahan politik. Rumusan

[1] Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Jakarta Selatan, Indonesia
[2] Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Jakarta Selatan, Indonesia

Corresponding Author:
Fitraya Ramadhanny, Program S2 Ilmu Politik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Jl. RS. Fatmawati Raya No.1, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Indonesia ✉ fitraya.ramadhanny@gmail.com

Copyright © The Author(s), 2026.

masalah penelitian ini adalah mengapa mobilisasi politik di Nepal mampu menghasilkan perubahan struktural, sementara gerakan serupa di Indonesia gagal menciptakan perubahan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana konfigurasi kekuasaan, keterbukaan institusional, dan respons negara memengaruhi kemungkinan keberhasilan gerakan politik. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan komparatif, melalui analisis konten dan diskursus terhadap narasi gerakan, konteks institusional, dan respons negara di kedua negara. Kerangka teori yang digunakan adalah struktur kesempatan politik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kekuatan rezim dan keberadaan sekutu elit menjadi faktor utama yang membedakan kedua kasus. Di Nepal, rezim yang melemah, fragmentasi elit, dan adanya sekutu politik membuka peluang bagi mobilisasi Gen Z untuk berkembang menjadi tekanan politik yang menghasilkan perubahan kepemimpinan. Sebaliknya, stabilitas rezim, minimnya sekutu elit di Indonesia dan struktur mobilisasi yang terfragmentasi, membuat mobilisasi Gen Z tidak menghasilkan perubahan struktural terhadap kekuasaan. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa mobilisasi digital dan simbol budaya populer dapat memperluas kapasitas gerakan sosial, tetapi political outcome tetap bergantung pada konfigurasi political opportunity structure yang melingkupinya. Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya konsep politik perlawanan yang dapat diaplikasikan dan dipadukan dengan politik digital melalui media sosial sebagai bentuk perlawanan baru dalam mengkritisi kebijakan pemerintah berkuasa.

Kata Kunci
Gerakan Sosial; Politik Perlawanan; Nepal; Indonesia; Gen Z

Article history

Received 12 May 2026
Revised 29 September 2026
Accepted 15 October 2026
Published 18 November 2026

Cite this article

Ramadhanny, F., & Nurdin. (2026). One Piece dan Perlawanan Digital: Contentious Politics Pada Gerakan Gen Z di Nepal dan Indonesia Tahun 2025. *Jurnal Politik Profetik, 14*(2), 165-184. https://doi.org/10.24252/profetik.v14i2a2

Pendahuluan

Tahun 2025 menjadi momen yang penuh gejolak politik di dunia, mulai dari aksi protes terhadap genosida Israel di Palestina sampai dengan aksi-aksi dengan bendera *One Piece* yang tersebar dari Indonesia sampai Nepal (Tim detikcom, 2025). Untuk fenomena politik yang kedua tersebut, benang merah yang menghubungkan semua aksi-aksi tersebut adalah gerakan sosial, karena proses demokrasi itu sendirilah yang akan mendorong terbentuknya gerakan sosial (Tilly, 2004). Demonstrasi generasi Z (selanjutnya: Gen Z) di Indonesia pada 2025 dipicu oleh penolakan terhadap perilaku korupsi pejabat publik, kenaikan tunjangan parlemen, pemutusan hubungan kerja massal, serta beban pajak yang tidak adil di Indonesia. Aksi demonstrasi ini merupakan perlawanan politik Gen Z dengan menggunakan simbol One Piece sebagai bentuk perlawanan terhadap kezaliman penguasa dan ketidakadilan terhadap kehidupan rakyat kecil. Gerakan perlawanan Gen Z yang menggunakan simbol One Piece yang terjadi di Indonesia telah menginspirasi gerakan perlawanan serupa di Nepal (Supriyadi & Agustin, 2025).

Gelombang aksi unjuk rasa besar-besaran di Nepal menjadi sorotan dunia pada tahun 2025 karena akhirnya mengganti pemerintahan. Pemicu utama dari aksi protes ini adalah langkah pemerintah Nepal pada 4 September 2025 untuk memblokir aneka platform media sosial termasuk Facebook, Instagram dan WhatsApp (Aashish Bhandari, 2025). Alasan pemerintah adalah bahwa platform media sosial itu tidak memenuhi aturan baru terkait pajak untuk platform media yang ditetapkan oleh Kementerian Komunikasi dan Teknologi Informasi Nepal. Kebijakan tersebut memicu kemarahan publik. Masyarakat Nepal menuding bahwa pemblokiran media sosial ini sebenarnya untuk membungkam suara protes rakyat Nepal terhadap perilaku elit politik yang mencakup soal nepotisme dan gaya hidup keluarga pejabat politik di Nepal. Aashish Bhandari (2025) menyebutkan bahwa kebijakan ini justru memicu kemarahan publik, terutama Gen Z, yang melihatnya sebagai bentuk represi terhadap kebebasan berekspresi dan akses informasi.

Hanya dalam waktu 4 hari, kemarahan publik sudah terhimpun menjadi gelombang unjuk rasa besar-besaran pada tanggal 8 September 2025 yang berpusat di Kathmandu. Yang menarik perhatian dari aksi tersebut adalah penggunaan bendera bajak laut dari anime Jepang, *One Piece,* yang dipandang sebagai simbol perlawanan (Aryal, 2025). Selain soal simbol protes besar-besaran di berbagai kota di Nepal ini diisi oleh Gen Z. Aksi kekerasan mewarnai unjuk rasa di Nepal dengan massa aksi mencoba masuk ke gedung Parlemen Federal Nepal. Massa berhadapan dengan aparat yang membalas dengan gas air mata, *water cannon*, peluru karet dan bahkan senjata api. Pemblokiran medsos dicabut pada malam harinya, tanggal 8 September 2025.

Pada tanggal 9 September 2025, Perdana Menteri Nepal, Khadga Prasad Sharma Oli, mengundurkan diri. Sementara kondisi Nepal makin kacau dengan kekerasan yang meluas terhadap beberapa pejabat politik termasuk penyerangan ke kediaman mereka. Besoknya, pada tanggal 10 Oktober 2025, para anak muda Gen Z ini menghimpun diri melalui platform Discord. Sebanyak 100.000 orang secara online memilih Sushila Karki sebagai perdana menteri interim (Aryal, 2025). Pada 11 September 2025, perwakilan Gen Z bertemu Presiden Nepal Ram Chandra Poudel dan Panglima Tentara Nepal Jenderal Ashok Raj Sigdel. Sehari kemudian, pada 12 September 2013, Sushila Karki dilantik sebagai PM interim Nepal. Pada tanggal 13 September 2025, PM Karki mengunjungi korban luka dan situasi mereda di Nepal. Pemerintah Nepal menetapkan 5 Maret 2026 sebagai jadwal pemilu selanjutnya (Aryal, 2025).

Di Indonesia, penggunaan simbol One Piece muncul dalam konteks ketidakpuasan publik yang lebih luas terhadap pemerintah dan elit politik. Simbol tersebut menjadi salah satu bentuk ekspresi awal perlawanan, sementara isu tunjangan perumahan anggota DPR dan sejumlah persoalan representasi politik memperkuat keresahan publik. Eskalasi terjadi setelah kematian pengemudi ojek daring Affan Kurniawan dalam insiden dengan kendaraan taktis kepolisian pada 28 Agustus 2025, yang mendorong mobilisasi besar kelompok pengemudi ojol dan masyarakat. Berbagai keresahan tersebut kemudian memperoleh artikulasi yang lebih ter-

struktur melalui Petisi 17+8 Tuntutan Rakyat pada 1 September 2025 (Rahayu, 2025).

Jika sebelumnya mobilisasi massa bergantung pada ruang fisik dan media konvensional, kini ruang digital menjadi arena ekspresi politik warga. Partisipasi politik generasi muda dalam gerakan digital juga diakui sebagai hal yang penting dan tidak boleh luput dari perhatian (Wahyuningroem et al., 2024). Namun, aksi Gen Z di Indonesia berbeda dengan gerakan kelompok buruh, yang lebih jelas secara kelembagaan karena ada organisasi resmi atau gabungan organisasi. Sehingga, mereka bisa melakukan kesepakatan-kesepakatan politik dengan pemerintah (Qolbi et al., 2024). Figur seperti Jerome Polin dan kawan-kawan tidak hadir dalam bentuk organisasi resmi yang mewakili Gen Z. Aksi Gen Z ini lebih menyerupai aksi gerakan sosial baru pada 2024 untuk memakzulkan Jokowi dengan memakai nama Petisi 100 (Nurfebriansyah, 2024). Fokusnya adalah pada isu dan gerakan, bukan pada bentuk formal dari gerakan tersebut.

Dengan demikian, One Piece, kasus Affan, dan Petisi 17+8 tidak diposisikan sebagai hubungan sebab-akibat tunggal, melainkan sebagai tahapan dan bentuk artikulasi yang berbeda dalam satu eskalasi *contentious politics*. Simbol budaya berfungsi sebagai ekspresi perlawanan; peristiwa Affan menjadi pemicu eskalasi mobilisasi kelompok tertentu, sedangkan Petisi 17+8 menjadi upaya mengonsolidasikan berbagai tuntutan ke dalam agenda politik bersama.

Berbeda dengan di Nepal, aksi Gen Z di Indonesia berakhir antiklimaks. Bendera-bendera One Piece hanya kuat pada periode awal dari rangkaian peristiwa saja. Petisi 17+8 Tuntutan Rakyat sudah disampaikan oleh perwakilan *influencer* kepada DPR. Kemudian, baik DPR, pemerintah, maupun Polri hanya mengabulkan sebagian dari tuntutan masyarakat saja, antara lain evaluasi tunjangan DPR, pemeriksaan etika anggota DPR yang kontroversial, dan pengusutan kasus tewasnya Affan Kurniawan. Tuntutan lainnya hingga batas waktu yang ditentukan, tidak dijalankan oleh elite politik, namun gelombang tuntutan publik pun berangsur mereda.

Penelitian terdahulu yang membahas gerakan perlawanan Gen Z, baik berupa protes maupun demonstrasi, dengan memanfaatkan media sosial telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Penelitian gerakan Gen Z di Indonesia yang memanfaatkan media sosial dalam protes terhadap pemerintah berkuasa seperti protes #ResetIndonesia tahun 2025 (Andini & Akhni, 2026) dan aktivisme digital dalam menanggapi isu-isu pragmatis (Muchlis et al., 2026). Sementara penelitian gerakan digital Gen Z di Nepal lebih didominasi oleh gerakan protes terhadap kebijakan pemerintah yang membatasi penggunaan media sosial (Koirala, 2025; Shneiderman & Lama, 2026); dan transisi demokratis pasca kejatuhan rezim pemerintah Perdana Menteri K.P. Sharma Oli (Jawed & Jeelani, 2026). Sementara itu, dalam perspektif perbandingan antara Indonesia dan Nepal, terdapat beberapa penelitian yang membahas kekuatan Gen Z dalam memanfaatkan teknologi dan media sosial dalam mendorong demokratisasi (Al Akbar et al., 2026), aksi-aksi protes terhadap

pemerintah berkuasa (Win, H., 2025), dan peran Gen Z dalam gerakan politik berbasis media sosial (Arafat et al., 2025).

Penelitian ini penting dan memiliki relevansi kuat dalam kajian perbandingan politik. Proses gerakan sosial di Nepal dengan pola-pola tersebut juga bisa terjadi di berbagai negara lain, seperti di Indonesia. Aksi di Nepal dan Indonesia menunjukkan bagaimana Gen Z bisa menjadi kekuatan politik yang efektif. Fenomena politik di Nepal juga menggambarkan transformasi bentuk aksi-aksi perlawanan dari cara-cara konvensional menjadi cara-cara digital mulai dari penyebaran pesan politik sampai mobilisasi yang akhirnya tetap bertemu di ruang nyata. Peran teknologi sangat penting untuk mencermati gerakan politik di Nepal dan Indonesia. Faktor *pop culture* dan globalisasi budaya membantu membentuk narasi perlawanan yang dipakai dalam dinamika politik lokal di Nepal dan Indonesia. Kejadian di dua negara tersebut juga menjadi contoh konkret tentang bagaimana *political opportunity structure* dapat dimanfaatkan oleh aktor politik di sana untuk mendorong perubahan.

Kontestasi politik bukan sebuah hal yang asing dalam sejarah modern di Nepal, mulai dari gerakan anti-monarki, konflik Maois, hingga transisi Nepal dari monarki menjadi demokrasi. Penelitian terdahulu mengenai kontestasi politik di Nepal telah banyak dilakukan seperti mobilisasi partai politik dan revolusi demokrasi tahun 2006 sebagai jejak sejarah di Nepal yang berubah dari monarki menjadi republik (Bhandari & Yuliastina, 2024). Pada awal masa transisi itu, peran partai politik begitu dominan dalam proses demokratisasi di Nepal bersama dengan menguatnya masyarakat sipil dengan kemunculan banyak *civil society organizations* (CSO) dan gerakan mahasiswa (Arjun Bhandari, 2025; Karki, 2010; Palla, 2025; Panday, 2008; Snellinger, 2007).

Gerakan sosial di Nepal tahun 2025 tidak lagi berbasis partai politik seperti di awal kelahiran republik atau ideologi seperti Maois, melainkan berbasis komunitas digital, media sosial dan identitas generasi muda (Arjun Bhandari, 2025; Kalyani & Kabir, 2025; Koirala, 2025). Gen Z Nepal tetap menjadi motor pergerakan, tapi ada pergeseran bentuk aksi dari petisi dan demonstrasi ke bentuk baru, yaitu aktivisme digital dengan memakai simbol budaya populer yang menghubungkan politik global dan ekspresi generasi muda (Aqil & Atmojo, 2025; Benedetta, 2024; Fathiya, 2025).

Simbol One Piece menjadi pilihan tema aksi dan mobilisasi di Nepal karena kekuatan narasinya. One Piece memuat pesan universal tentang kebebasan dan perlawanan terhadap otoritas sebagai inspirasi simbolik bagi Gen Z (Buchman, 2025; Kopper, 2020). Fenomena yang sama juga terjadi di Indonesia dengan narasi yang senada. Aksi One Piece di Indonesia juga sama-sama digerakkan oleh media sosial dan anak muda, memadukan aksi *online* dan *offline* (Aqil & Atmojo, 2025; Fathiya, 2025; Patabang, 2025). Dalam kerangka *Political Opportunity Structure*, penggunaan simbol One Piece menjadi bagian dari proses *framing* (McAdam et al., 2004). Hal ini untuk mengangkat narasi tentang kebebasan, keberanian, dan perlawanan terhadap otoritas yang korup.

Nepal memiliki sejarah panjang dalam kontestasi politik, namun aksi tahun 2025 menunjukkan bentuk baru dari kontestasi. Gerakannya tidak berbasis partai, melainkan berbasis komunitas digital dan identitas generasi. Aksi One Piece di Nepal dari Gen Z yang memiliki akses terhadap teknologi dan budaya global, memanfaatkan celah dalam struktur politik dan teknologi untuk membangun gerakan yang tidak hanya bersifat ekspresif, tetapi juga transformatif.

Dengan membandingkan kasus Nepal dengan gerakan serupa di Indonesia, studi ini dapat memperkaya pemahaman tentang variasi bentuk dan hasil dari gerakan-gerakan sosial. Berbeda dari penelitian sebelumnya, di mana gerakan sosial menggunakan cara konvensional seperti unjuk rasa, keterbaruan studi ini adalah mengkaji fenomena politik ini dengan kacamata *contentious politics* yang dipadukan dengan strategi baru di era teknologi digital. Studi ini juga memberikan pandangan dan pembelajaran kepada pemerintah tentang pentingnya memahami bahwa ruang digital juga penting dalam dinamika *contentious politics*. Pemerintah harus lebih tanggap dalam menerima suara-suara dan tuntutan masyarakat. Sedangkan bagi masyarakat sipil, memadukan aksi offline yang konvensional dengan aksi online di ruang digital bisa memperkuat pesan yang ingin disampaikan kepada pemerintah.

Sidney Tarrow dan Charles Tilly (2015) menjelaskan *contentious politics* sebagai dinamika aksi politik yang bersifat kontestatif. *Contentious politics* adalah peristiwa berulang yang melibatkan interaksi para aktor politik yang membawa kepentingannya dengan pemerintah menjadi target dari tindakan tersebut. *Contentious* bermakna aksi kolektif yang bisa berkonflik dengan kepentingan politik pihak lain. Secara gamblang, ini disebut sebagai perjuangan politik kolektif.

Perselisihan politik ini memengaruhi apa yang disebut dengan *political opportunity structure* atau struktur peluang politik. Hal ini, menurut Tilly dan Tarrow dalam Boix dan Stokes (2009), merujuk pada kondisi suatu rezim yang memberi jalan bagi tindakan kolektif para aktor politik untuk melakukan perubahan. Lebih lanjut, menurut mereka, struktur peluang politik dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kekuatan independen, kedekatan aktor-aktor politik baru, stabilitas kubu politik, sekutu politik yang berpengaruh dan sikap rezim menghadapi gugatan publik. Peluang politik bisa menentukan apakah sebuah gerakan politik akan berhasil atau gagal.

Contentious politics yang terjadi berulang-ulang membentuk *contentious performances* atau bentuk aksi atau cara yang relatif umum dikenal publik di mana aktor politik menggugat kelompok lain seperti petisi dan demonstrasi. Selain itu, ada pula *contentious repertoires* atau rangkaian aksi yang dikenal dan tersedia bagi beberapa kelompok aktor politik seperti pemogokan, perlambatan, penyegelan, negosiasi kontrak, pengaduan, dan mediasi pihak ketiga. Repertoar ini ada yang lemah dan ada juga yang kuat.

Perubahan politik akan lebih utuh dipahami dengan mengaitkannya dengan gerakan sosial. Dalam *social movement,* Tilly (2004) menjelaskan bahwa gerakan sosial adalah perlawanan terus-menerus terhadap pemegang kekuasaan oleh

masyarakat yang hidup di bawah kekuasaan tersebut, melalui demonstrasi atau aksi umum yang menunjukkan suara masyarakat itu. Di dalamnya ada kampanye isu, perkumpulan atau rekan aksi, dan representasi diri di hadapan umum. *Self-representation* ini misalnya kelayakan dari penampilan, kehadiran tokoh agama. Lalu ada simbol persatuan seperti seragam atau parade. Lalu ada faktor kuantitas seperti jumlah peserta aksi yang memenuhi jalan. Terakhir, soal komitmen peserta aksi untuk turun kapan pun dan siapa pun. Dinamika dari gerakan sosial ini berubah seiring waktu, namun dalam mekanismenya ada yang disebut sebagai mobilisasi, pembentukan identitas politik, pembentukan koalisi aksi dan munculnya polarisasi (Tilly, 2004). Dari penjelasan Tilly dan Tarrow, kita bisa mendapatkan gambaran bahwa gerakan sosial adalah konsekuensi dari alam demokrasi yang menuntut ruang bagi masyarakat sipil untuk mengutarakan kepentingan politiknya.

Perselisihan politik dan gerakan sosial punya kaitan dengan demokrasi. Perselisihan yang dianggap sebagai bentuk tuntutan kolektif masyarakat meningkat di dalam demokrasi. Semakin banyak masyarakat melayangkan tuntutan. Sementara gerakan sosial tumbuh subur dalam demokrasi karena ada hak berserikat, berkumpul, bersuara, dan selaras dengan demokrasi. Tapi demokrasi juga memiliki perselisihan; bahkan demokrasi menjadi saluran untuk perselisihan itu. Demokrasi juga mempromosikan gerakan sosial dan pembentukan institusi yang memfasilitasi gerakan sosial, seperti parpol, serikat buruh, serikat dagang, LSM, badan pemerintahan, dan lain-lain. *Contentious politics* menurut penulis sangat relevan untuk memahami kondisi di Nepal dan Indonesia. Perselisihan politik dan gerakan sosial di Nepal dan Indonesia juga melibatkan interaksi aktor-aktor politik, seperti yang disebutkan oleh Charles & Tarrow (2015). Bentuk aksi-aksinya juga berulang dengan pola dan cara yang serupa. Ada unjuk rasa, ada kelompok-kelompok kepentingan dan sejenisnya.

Kajian terkini mengenai aksi One Piece tahun 2025 menunjukkan bentuk baru dari *contentious politics* di Nepal dan Indonesia. Keterbaruan penelitian ini adalah menjelaskan *contentious politics* yang dipadukan dengan aksi digital. Hal ini akan menambah kedalaman pemahaman mengenai gerakan sosial di masa kontemporer yang menjadikan teknologi sebagai bagian dari strategi aksi. Terhadap dunia praktis, studi ini memberikan kontribusi dengan memberikan pandangan tentang bagaimana suatu gerakan sosial dapat memanfaatkan ruang digital sebagai cara untuk membentuk opini. Sehingga, pemerintah dan *stakeholder* terkait perlu memperbaiki dan mengantisipasi strategi komunikasi politik dengan cepat tanggap menangkap pesan di ruang digital dan merespons keluhan masyarakat dengan lebih baik lagi. Aksi One Piece di Nepal dapat dianalisis sebagai bentuk kontestasi politik yang muncul dari ketegangan antara negara dan warga, terutama Gen Z yang memiliki akses terhadap teknologi dan budaya global. Hal ini menunjukkan bahwa, *contentious politics* yang dimotori oleh aktor politik baru seperti Gen Z dapat menghasilkan perubahan politik yang nyata.

Gerakan Gen Z di Nepal yang berhasil mengganti pemerintahan dan di Indonesia yang gagal membuat perubahan bisa dilihat dalam kerangka *contentious poli-*

tics. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan bagaimana aksi One Piece yang dilakukan Generasi Z dan mobilisasi digital berdampak pada rezim di Nepal dan di Indonesia. Lebih lanjut, dalam mencapai tujuan penelitian ini, muncul pertanyaan utama, yaitu: Bagaimana gerakan sosial Gen Z dalam *contentious politics* berhasil menciptakan perubahan politik di Nepal, namun gagal menciptakan perubahan politik di Indonesia?

Metode

Dilatarbelakangi oleh maraknya gerakan sosial Gen Z yang menggunakan simbol One Piece, studi ini bertujuan untuk menjelaskan perlawanan dan menghimpun dukungan secara digital sebagai bentuk *contentious politics*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretatif. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian bukan pada pengukuran kuantitatif, melainkan pada pemahaman atas dinamika politik yang terkandung dalam peristiwa sosial (Creswell, 2014). Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menafsirkan proses kontestasi (*contentious politics*) sebagai fenomena sosial yang sarat makna, yang dikonstruksi melalui interaksi antara aktor, wacana, dan konteks budaya digital. Nepal dan Indonesia dipilih sebagai kasus pembanding karena memiliki banyak kesamaan, yaitu sama-sama memiliki gerakan sosial Gen Z, ketidakpuasan terhadap pemerintah, dan aktivisme digital dengan narasi One Piece. Membandingkan kondisi di Nepal dan Indonesia dalam konteks *contentious politics* akan membantu memahami dampak gerakan Gen Z di kedua negara yang memberikan hasil yang berbeda.

Pendekatan interpretatif digunakan karena makna simbol One Piece sebagai lambang perlawanan politik tidak dapat dipahami secara objektif semata, tetapi harus dilihat dari bagaimana aktor-aktor politik, terutama Gen Z Nepal, memaknainya dalam konteks sosial, teknologi, dan politik mereka. Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus (*case study*) (Creswell, 2013). Penelitian ini fokus pada gerakan sosial One Piece di Nepal tahun 2025 yang memiliki keunikan empiris karena berhasil mengganti pemerintahan dan keunikan konseptual karena menggabungkan simbol dan aktivisme digital ke dalam *contentious politics.* Penelitian berupaya menjawab pertanyaan bagaimana dan mengapa fenomena tersebut terjadi.

Data penelitian dikumpulkan dari pemberitaan media massa nasional, yaitu Detikcom, Kompas.com, dan CNN Indonesia, serta materi digital yang berkaitan dengan gerakan Gen Z di Nepal dan Indonesia, termasuk video, meme, poster digital, dan narasi yang beredar di media sosial. Pengumpulan data dilakukan terhadap materi yang terbit dan beredar pada periode Agustus–September 2025 dengan menggunakan kata kunci yang berkaitan dengan Nepal, Indonesia, Gen Z, dan One Piece. Data yang terkumpul kemudian diseleksi berdasarkan relevansinya dengan pertanyaan penelitian, terutama data yang memuat informasi mengenai konteks politik, bentuk mobilisasi, framing gerakan, repertoar aksi, serta respons negara.

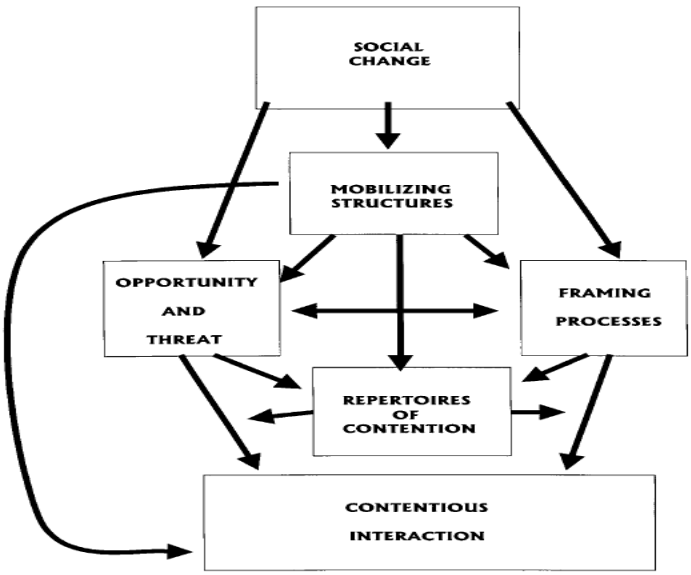
Setelah proses seleksi, data direduksi dan dikategorikan berdasarkan dimensi *political opportunity structure*, yaitu (1) peluang dan ancaman politik, (2) struktur mobilisasi, (3) proses *framing*, (4) *repertoires of contention*, dan (5) *contentious interaction* serta dampaknya terhadap perubahan politik. Kategori tersebut digunakan secara konsisten pada kasus Nepal dan Indonesia untuk memungkinkan perbandingan antarkasus. Hasil kategorisasi kemudian dibandingkan untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan kondisi politik, bentuk mobilisasi, wacana, repertoar aksi, serta *political outcome* di kedua negara.

Analisis wacana dilakukan menggunakan model *critical discourse analysis* Fairclough (1995) melalui tiga tahapan. Pertama, analisis teks digunakan untuk mengidentifikasi simbol, metafora, istilah, dan narasi yang digunakan dalam materi digital. Kedua, analisis praktik wacana digunakan untuk melihat bagaimana narasi diproduksi, disebarkan, dan dikonsumsi melalui media sosial, meme, video, dan materi digital lainnya. Ketiga, analisis praktik sosial digunakan untuk menghubungkan wacana tersebut dengan konteks sosial politik Nepal dan Indonesia pada 2025. Hasil analisis wacana kemudian diintegrasikan dengan analisis *political opportunity structure* untuk menjelaskan bagaimana mobilisasi dan wacana berinteraksi dengan konfigurasi kekuasaan hingga menghasilkan *political outcome* yang berbeda.

Pembahasan

Contentious Politics dan faktor Struktur Peluang Politik

Gambar 1. Struktur Peluang Politik dalam Contentious Politics



Sumber: (McAdam et al., 2004).

Doug McAdam bersama Sydney Tarrow dan Charles Tilly (2024) dalam *Dynamics of Contention* menjelaskan bahwa kontestasi politik itu biasanya melibatkan sejumlah elemen penting yang terkoneksi di dalam sebuah arena pertarungan politik. Hubungan antar elemen ini menggambarkan peluang para aktor potensial, struktur mobilisasi dan proses *framing* narasi. Kemudian, bagaimana elemen-elemen tersebut membentuk interaksi yang berkontestasi lantas menentukan *repertoires of contention* atau cara-cara aksi. Pada akhirnya, bagaimana interaksi di dalam arena ini bisa menghasilkan perubahan politik atau tidak. Gambaran arena pertarungan politiknya dapat dilihat pada Gambar 1.

Struktur inilah yang akan dibedah dalam konteks Aksi *One Piece* dan kemudian akan diperbandingkan dalam dua kasus berbeda, yaitu di Nepal dan di Indonesia.

Struktur Peluang Politik dalam Aksi One Piece di Nepal

Gerakan Gen Z Nepal tahun 2025 memperlihatkan bagaimana Gen Z mampu memanfaatkan struktur peluang politik yang terbuka. Mereka memobilisasi dukungan secara digital, serta membentuk wacana perlawanan yang efektif. Faktor yang pertama terkait dengan peluang dan ancaman. Situasi politik Nepal pada 2025 menunjukkan faktor pertama, yaitu peluang besar bagi munculnya kekuatan independen dari masyarakat sipil, karena kekuatan rezim sedang melemah akibat kegagalan pemerintah mengelola krisis ekonomi, skandal nepotisme, dan keputusan kontroversial untuk memblokir media sosial. Aspek kedua dari faktor pertama ini adalah kedekatan aktor politik baru. Para aktor ini bukanlah tokoh-tokoh elite, melainkan masyarakat sipil dari Gen Z yang merupakan generasi *digital savvy* yang terbiasa menggunakan Discord, TikTok, serta platform lain. Mereka menciptakan jaringan mobilisasi yang tidak bergantung pada struktur formal seperti partai atau organisasi. Ketergantungan gerakan Nepal pada jaringan digital menghasilkan peluang untuk mengorganisir aksi cepat dan viral. Aspek ketiga adalah instabilitas kubu politik di Nepal. Ada friksi internal di partai-partai besar seperti CPN-UML dan Nepali Congress yang mengurangi daya tahan rezim. Di sisi lain, fragmentasi elit membuka celah bagi tekanan masyarakat sipil untuk memengaruhi proses politik. Aspek keempat adalah adanya sekutu politik yang berpengaruh, yaitu figur seperti Sushila Karki, mantan Ketua Mahkamah Agung, yang akhirnya dipilih sebagai pemimpin interim oleh massa Gen Z dan menjadi legitimasi formal terhadap gerakan mereka. Sementara dari sisi ancaman sebagai aspek kelima, gerakan Gen Z Nepal ini menghadapi ancaman berupa langkah represif aparat keamanan dan bentrokan fisik serta risiko pembatasan akses teknologi oleh pemerintah. Dalam *contentious politics*, dinamika peluang dan ancaman yang kontras justru memperkuat intensitas di dalam kontestasi politik.

Faktor kedua dalam struktur peluang politik di Nepal adalah struktur mobilisasi Gen Z di Nepal. Nepal mengalami titik perubahan signifikan dari pola konvensional

ke pola digital. Mobilisasi tidak lagi berbasis partai politik seperti pada Revolusi 2006, melainkan berbasis komunitas digital yang memaksimalkan media sosial. Aplikasi Discord menjadi forum diskusi, Instagram dan TikTok menjadi arena penyebaran narasi, sementara meme dan poster digital menjadi media mobilisasi. Mobilisasi ini bersifat *leaderless* tapi terkoordinasi. Tidak ada satu tokoh tunggal yang dominan, namun koordinasi muncul secara organik melalui jaringan digital. Dalam kerangka Fairclough (1995), praktik wacana yang muncul memperlihatkan pola produksi dan konsumsi wacana yang cepat, viral, dan terdesentralisasi. Penyebaran wacana berjalan melalui mekanisme *repost*, konten kompilasi video dan *live streaming* dari lokasi demonstrasi. Kekuatan mobilisasi Nepal terletak pada kemampuan Gen Z memanfaatkan jaringan yang horizontal tanpa pimpinan yang jelas sehingga membuat gerakan sulit dikooptasi oleh pemerintah yang pasti akan mengincar pimpinan aksi. Mobilisasi dilakukan berlapis dari *online* ke *offline* sehingga memberikan kemampuan transformatif yang kuat karena memperluas partisipasi dengan memberikan saluran aksi dari ruang digital ke ruang publik.

Faktor ketiga adalah proses *framing* dalam gerakan One Piece di Nepal. *Framing* merupakan langkah penting dalam *contentious politics*, karena menentukan bagaimana isu dipahami oleh publik. Dalam kasus Nepal, *framing* pertama adalah aspek ketidakadilan seperti dalam pemblokiran media sosial yang dinarasikan sebagai bentuk represi digital dan simbol ketidakadilan struktural. *Framing* kedua adalah *framing* moral politik dengan narasi nepotisme elit sebagai kegagalan moral pemerintah Nepal. Ada lagi *framing* ketiga, yaitu identitas generasi. Gen Z memposisikan diri sebagai anak muda harapan bangsa yang menjadi agen perubahan untuk masa depan Nepal yang lebih baik. *Framing* keempat adalah penggunaan simbol budaya populer, yaitu bendera bajak laut One Piece. Bendera bajak laut dipilih karena narasinya tentang kebebasan, keberanian, dan perlawanan terhadap otoritas yang korup. Dalam analisis teks Fairclough (1995), simbol bajak laut menandai diskursus kontra-hegemoni, yaitu wacana tandingan terhadap narasi negara. Praktik wacana memperlihatkan bagaimana media sosial menjadi medium produksi makna, sementara konteks sosial menunjukkan ketegangan antara negara dan warga dalam perang wacana digital.

Faktor keempat dalam *political opportunity structure* di Nepal adalah *repertoires of contention.* Aksi berulang-ulang Gen Z Nepal memperlihatkan campuran antara aksi konvensional dan aksi digital. Di dunia *offline* ada unjuk rasa besar-besaran di ibu kota Kathmandu, ada penyerbuan ke gedung parlemen dan ada pengibaran bendera One Piece. Di dunia *online* ada penyebaran meme politik, *live streaming* aksi unjuk rasa dan aksi negatif kekerasan aparat untuk mendapatkan simpati dan dukungan global dan pemilihan pemimpin baru di Nepal melalui platform Discord. Inovasi terbesar adalah integrasi repertoar digital dan fisik. Pemilihan Sushila Karki melalui Discord merupakan inovasi politik yang baru.

Faktor kelima adalah interaksi antar elemen *political opportunity structure* dan dampaknya terhadap *contentious politics*. Peluang politik muncul karena terjadi kondisi melemahnya rezim di Nepal akibat ketidakstabilan dan friksi di antara elit

politik. Di sisi lain, kaum Gen Z memiliki akses digital untuk menyusun struktur mobilisasi komunitas digital yang terdesentralisasi. Mereka menyiapkan framing narasi kebebasan dan perlawanan, dan repertoar aksi dengan kombinasi di ruang fisik dan digital. Semua itu berinteraksi, menyebabkan terjadinya *contentious interaction* yang semakin intens. Ketika rezim bereaksi dengan represi, interaksi kontestatif meningkat dan menambah legitimasi bagi gerakan. Dalam kerangka Fairclough (1995), interaksi ini menghasilkan transformasi wacana dari protes moral menjadi tuntutan politik. Eskalasi wacana publik memperkuat tekanan terhadap pemerintah yang sangat kuat sehingga berhasil mendorong pengunduran diri PM Oli.

Dengan melihat dinamika *political opportunity structure,* Gerakan Gen Z di Nepal berhasil melakukan perubahan politik karena peluang politik terbuka lebar, struktur mobilisasi kuat dan berbasis digital, framing yang efektif, repertoar aksi yang kreatif dan adaptif, serta konteks wacana yang mendukung munculnya tekanan publik masif di level nasional. Itu sebabnya, *political opportunity structure* di Nepal dengan demikian mendukung transformasi politik dan memungkinkan perubahan rezim dalam waktu sangat singkat.

Struktur Peluang Politik dalam Aksi One Piece dan Petisi 17+8 Tuntutan Rakyat di Indonesia

Gerakan Gen Z di Indonesia pada 2025 juga menunjukkan dinamika *contentious politics* yang kuat, namun hasilnya berbeda dengan Nepal. Gerakan aksi juga berjalan masif, namun gagal menciptakan perubahan politik struktural. Hal ini bisa dianalisis kembali sesuai dengan aspek-aspek yang ada dalam *political opportunity structure.* Faktor pertama adalah peluang dan ancaman terhadap gerakan sosial di Indonesia. Dibandingkan Nepal, peluang bagi gerakan Gen Z Indonesia lebih terbatas. Aspek pertama, kekuatan rezim relatif kuat. Pemerintah, DPR, dan elit parpol politik berada dalam posisi stabil dengan adanya koalisi di dalam pemerintahan Prabowo dan nyaris tanpa oposisi. Mereka mendapat dukungan kelembagaan dan aparat negara yang solid. Berbeda dengan Nepal, tidak ada krisis politik akut yang mengguncang legitimasi rezim secara langsung. Namun, banyak kritik dan protes yang ditujukan oleh masyarakat sipil kepada negara.

Aspek kedua adalah kedekatan aktor politik baru. Dalam konteks Gen Z di Indonesia, ada sejumlah *influencer* dan komunitas digital yang muncul dan mengambil peran. Mereka mampu memobilisasi opini publik secara digital lewat petisi 17+8 Tuntutan Rakyat dan bisa viral. Namun, para aktor politik baru ini juga tidak membangun koalisi politik formal, sehingga bisa terlihat seperti *leaderless,* namun ada beberapa tokoh yang dominan karena jumlah follower yang sangat besar di media sosial seperti Ferry Irwandy (4,8 juta follower Instagram) atau Jerome Polin (9,6 juta follower Instagram), yang tidak secara resmi mengambil posisi sebagai pemimpin gerakan. Tuntutan berhasil disampaikan, tapi tidak mampu memengaruhi struktur kekuasaan.

Aspek ketiga, stabilitas kubu politik sangat tinggi. Partai politik besar memiliki struktur kuat, terinstitusionalisasi, dan mampu menahan tekanan publik. Bahkan ketika gelombang protes meluas, tidak ada friksi internal di dalam partai atau pemerintahan yang membuka peluang delegitimasi cepat. Aspek keempat, gerakan Gen Z di Indonesia minim sekutu elite politik berpengaruh. Tidak seperti Nepal, di Indonesia tidak ada figur elite yang secara terang-terangan mendukung tuntutan Gen Z. Ketidakhadiran sekutu politik mempersempit jalur institusionalisasi gerakan. Sedangkan, ancaman terbesar berasal dari rezim seperti kekerasan aparat, kriminalisasi terhadap para aktivis, pembatasan narasi melalui framing dari buzzer pro-pemerintah dan kemampuan pemerintah bernegosiasi dengan tuntutan dari masyarakat.

Faktor kedua dalam *political opportunity structure* adalah struktur mobilisasi di Indonesia. Mobilisasi Gen Z di Indonesia kuat secara digital dengan peran besar *influencer* seperti Jerome Polin, namun tidak terkoordinasi secara struktural. Mobilisasinya masih terfragmentasi, ditandai dengan beberapa hal seperti tidak adanya organisasi inti atau pemimpin kolektif, jaringan digitalnya longgar dengan mengikatkan diri pada kesamaan tujuan belaka, mobilisasi di jalanan bisa bergerak masing-masing seperti mahasiswa, driver ojol, dan para buruh, dan tidak ada struktur komando yang jelas, sehingga aksi *online* dan *offline* menjadi dua aksi yang terpisah namun berhubungan. Dalam kerangka Fairclough (1995), praktik wacana digital Indonesia untuk mobilisasi menunjukkan sifat terfragmentasi, cepat berubah dan tidak sehomogen Nepal. Misalnya, mobilisasi driver ojol untuk turun dalam aksi adalah karena kasus kematian Affan Kurniawan, bukan karena tuntutan yang sebelumnya sudah digaungkan soal masalah tunjangan DPR. Struktur mobilisasi yang tidak terpusat membuat gerakan sulit mempertahankan momentum dan arah politik yang jelas.

Faktor ketiga adalah proses *framing* aksi One Piece dan Petisi 17+8 Tuntutan Rakyat. *Framing* dalam gerakan Gen Z di Indonesia memiliki kekuatan moral, tetapi kurang konsisten secara politik. *Framing* ketidakadilan ekonomi dan moral memakai isu tunjangan DPR, gaya hidup pejabat. *Framing* kekerasan negara memakai kejadian tewasnya Affan Kurniawan yang menjadi pendorong emosi masyarakat. *Framing pop culture* memakai simbol One Piece telah memicu solidaritas di fase awal gelombang unjuk rasa, tetapi tidak menjadi pengikat sepanjang aksi dan berganti dengan *framing* tuntutan politik, yaitu Petisi 17+8 Tuntutan Rakyat yang memberikan substansi tuntutan, namun tidak memiliki wadah politik formal untuk maju bernegosiasi dengan pemerintah. Analisis teks menunjukkan bahwa narasi perlawanan Indonesia lebih bersifat emosional dan temporer dibandingkan dengan Nepal. Analisis konteks sosial memperlihatkan bahwa ruang media lebih bisa dikendalikan, sehingga wacana kritis cepat direduksi melalui respons cepat pemerintah, DPR, TNI dan Polri terhadap Petisi 17+8 Tuntutan Rakyat, padahal sifatnya hanya normatif, bukan substantif.

Faktor keempat adalah *repertoires of contention* di Indonesia. Aksi Gen Z Indonesia sudah memadukan repertoar aksi fisik, antara lain aksi pengibaran bendera

One Piece di truk-truk dan area publik di berbagai kota di Indonesia, demonstrasi di berbagai daerah, konvoi massal *driver* ojol dan penjarahan rumah anggota DPR dan menteri. Secara digital ada penyebaran meme politik, kampanye influencer, *live streaming* aksi unjuk rasa di TikTok dan medsos lain serta petisi digital 17+8 Tuntutan Rakyat. Namun, tidak seperti di Nepal, repertoar aksi tidak berkembang menjadi model baru seperti pemilihan pemimpin alternatif. Hal ini disebabkan oleh repertoar aksi yang cenderung reaktif, tidak terstruktur, dan tidak mampu menghasilkan tekanan institusional yang konsisten. Intensitas *repertoar* malah menurun setelah perwakilan aksi 17+8 diterima oleh perwakilan DPR sehingga menjadi antiklimaks.

Faktor kelima adalah hubungan antar elemen *political opportunity structure* dan dampaknya pada *contentious interaction.* Interaksi antara peluang dan ancaman terhadap gerakan Gen Z, mobilisasi, framing, dan repertoar aksi menghasilkan contentious interaction yang kuat tetapi tidak efektif. Krisis moral dan kekerasan aparat bisa memicu mobilisasi besar, tetapi stabilitas rezim dan lemahnya struktur mobilisasi membuat gerakan tidak mampu mempertahankan tekanan politik. Wacana dari negara dan media dominan berhasil meredam narasi perlawanan dengan mendorong wacana stabilitas, ketertiban, dan kriminalisasi aksi kekerasan (Rahayu, 2025; Kompas, 2025; Tribunnews, 2025). Konteks sosial Indonesia yang lebih terkonsolidasi membuat gerakan sulit menghasilkan perubahan struktural.

Dari hal itu semua, bisa disimpulkan bahwa *political opportunity structure* di Indonesia tidak mendukung munculnya perubahan politik besar. Rezim yang stabil, minimnya sekutu politik, lemahnya struktur mobilisasi dan fragmentasi wacana membuat gerakan Gen Z gagal menciptakan tekanan politik yang cukup untuk mengganti pemerintahan atau mengubah struktur kekuasaan.

Perbandingan kondisi Struktur Peluang Politik di Nepal dan Indonesia

Kondisi Struktur Peluang Politik di Nepal dan Indonesia bisa dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Perbandingan Struktur Peluang Politik di Nepal dan Indonesia

Elemen	Nepal	Indonesia
Peluang dan ancaman	Rezim lemah, aktor *netizen* dan *leaderless*, politik tidak stabil, ada sekutu elit, ada ancaman represi aparat	Rezim kuat, aktornya *influencer* tapi *leaderless*, stabilitas politik tinggi, minim sekutu elit, ada ancaman represi aparat
Struktur mobilisasi	Berbasis komunitas digital, *leaderless* tapi terkoordinasi, mengandalkan Discord	Tidak ada organisasi inti, jaringan digital longgar, tiap elemen bisa gerak sendiri
Proses framing	Isu ketidakadilan, kam-	Isu ketidakadilan dan

	panye *nepo babies*, narasi Gen Z harapan bangsa, konsisten dengan bendera One Piece	kekerasan aparat, bendera One Piece di awal aksi, berubah menjadi Petisi 17+8 Tuntutan Rakyat
Repertoar perlawanan (*Repertoires of contention*)	Aksi bendera One Piece, unjuk rasa di berbagai kota, integrasi *repertoar* fisik dan digital, *streaming* aksi untuk dapat simpati dunia, pemilihan pemimpin baru memakai Discord	Aksi bendera One Piece, unjuk rasa di berbagai kota, konvoi *driver* ojol, penjarahan rumah pejabat, penyerahan Petisi 17+8 Tuntutan Rakyat ke Pemerintah, DPR, TNI, Polri.
Interaksi perlwanan (*Contentious interaction*)	*Contentious interaction* kuat dan efektif, terjadi perubahan pimpinan politik.	*Contentious interaction* kuat tapi tidak efektif, rezim hanya mengabulkan sebagian tuntutan, tidak terjadi perubahan rezim.

Sumber: Olahan peneliti, 2025.

Dari tabel di atas, bisa dilihat ada beberapa persamaan dan perbedaan kondisi antara Nepal dan Indonesia. Gerakan Gen Z di Nepal dan Indonesia sama-sama menghadapi ancaman kekerasan dari aparat, sama-sama didorong oleh aktor digital, sama-sama membawa isu ketidakadilan dan rangkaian aksi-aksi secara *offline* dan *online*. Namun, perbedaannya adalah rezim di Nepal lemah dan tidak stabil, sedangkan di Indonesia kuat dan stabil. Gerakan Gen Z di Nepal punya sekutu elit yang mendukung, sedangkan di Indonesia tidak ada. Perbedaan yang utama, gerakan Gen Z di Nepal berhasil menciptakan perubahan politik dengan cara yang baru, didukung oleh teknologi digital. Sedangkan, gerakan Gen Z di Indonesia gagal menciptakan perubahan politik. Dimensi *political opportunity structure* yang paling menentukan perubahan politik di Nepal adalah kondisi rezim yang lemah dan adanya sekutu elite yang mendukung gerakan Gen Z. Kondisi ini tidak ada di Indonesia, sehingga *contentious interaction* yang terjadi tidak maksimal.

Conclusion

Penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil politik (*political outcome)* gerakan Gen Z di Nepal dan Indonesia terutama berkaitan dengan perbedaan *political opportunity structure*. Meskipun kedua gerakan sama-sama memanfaatkan media digital, simbol budaya populer *One Piece*, aksi kolektif, dan menghadapi represi aparat, mobilisasi tersebut menghasilkan konsekuensi politik yang berbeda. Di Nepal, gerakan menghasilkan perubahan kepemimpinan politik, sedangkan di Indonesia mobilisasi tidak berkembang menjadi perubahan struktural terhadap kekuasaan.

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa kekuatan atau kelemahan rezim dan keberadaan sekutu politik merupakan dimensi penting yang membedakan kedua kasus. Di Nepal, melemahnya rezim, fragmentasi elite, dan hadirnya tokoh politik yang dapat menjadi penghubung gerakan dengan arena politik membuka ruang bagi tuntutan Gen Z untuk berkembang menjadi tekanan politik yang menghasilkan perubahan. Sebaliknya, rezim yang stabil dan minimnya sekutu elit di Indonesia mempersempit peluang realisasi tuntutan. Kondisi tersebut diperkuat oleh struktur mobilisasi yang lebih terfragmentasi, sehingga mobilisasi digital yang kuat tidak mampu dipertahankan sebagai tekanan politik yang menghasilkan perubahan struktural. Temuan ini sejalan dengan perbandingan *political opportunity structure* yang menunjukkan bahwa kedua gerakan sama-sama memiliki mobilisasi dan repertoar aksi yang kuat, tetapi berbeda dalam konfigurasi rezim, sekutu politik, dan kemampuan mengubah *contentious interaction* menjadi perubahan politik.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa mobilisasi digital dan simbol budaya populer tidak secara otomatis menghasilkan perubahan politik. *One Piece* berfungsi sebagai simbol yang membantu membangun identitas dan narasi perlawanan, sementara media digital memperluas penyebaran wacana dan koordinasi aksi. Namun, efektivitas keduanya bergantung pada struktur politik tempat gerakan berlangsung. Dengan demikian, perbedaan antara Nepal dan Indonesia bukan semata-mata terletak pada kemampuan Gen Z memanfaatkan teknologi digital dan media sosial, tetapi pada kemampuan gerakan mengonversi mobilisasi dan wacana perlawanan menjadi tekanan politik dalam struktur peluang yang tersedia.

Kontribusi penelitian ini adalah memperlihatkan bahwa teori *contentious politics* pada era digital perlu dipahami bukan hanya sebagai perubahan cara mobilisasi, tetapi sebagai interaksi antara struktur peluang politik, struktur mobilisasi, framing wacana, serta repertoar aksi digital dan fisik. Secara khusus, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya konsep politik perlawanan yang tidak hanya dapat dilakukan secara konvensional berupa demonstrasi di jalan-jalan, tetapi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Konsep ini dapat berdampak pada pembentukan solidaritas politik warga negara dalam mengkritisi kebijakan pemerintah berkuasa. Dengan demikian, perubahan politik bukan hanya soal energi moral dan kreativitas gerakan, tetapi juga soal konfigurasi kekuasaan yang melingkupinya. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat memperluas kapasitas gerakan sosial, tetapi dampak politiknya tetap dipengaruhi oleh konfigurasi kekuasaan dan hubungan gerakan dengan arena institusional. Dengan demikian, penelitian ini memperluas pemahaman mengenai bagaimana gerakan sosial berbasis digital dapat menghasilkan *political outcome* yang berbeda meskipun menggunakan simbol, media, dan bentuk mobilisasi yang relatif serupa.

Kontribusi Penulis

Fitraya Ramadhanny: *Writing – original draft, Conceptualization, Methodology.*
Nurdin: *Writing – review & editing, Supervision, Validation.*

Pernyataan Keaslian

Kami menyatakan bahwa artikel ini merupakan karya asli penulis dan karya ini bebas dari plagiarisme. Semua referensi yang digunakan telah dicantumkan pada daftar pustaka. Artikel ini juga belum pernah dipublikasikan di mana pun dan tidak sedang diajukan untuk dipublikasikan pada jurnal yang lain.

Biografi

Fitraya Ramadhanny merupakan mahasiswa pada Program S2 Ilmu Politik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Jakarta Selatan.

Nurdin merupakan dosen pada Program S2 Ilmu Politik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Jakarta Selatan.

Referensi

Al Akbar, N., Al Sunni, M. S., Fahrani, A. T., & Kamal, N. H. (2026). Spontanitas, Kekuatan Digital, dan Masa Depan Demokrasi: Peran Generasi Z di Indonesia, Nepal, dan Prancis. Jurnal Studi Pemuda, 14(1), 30-49.

Andini, A. N., & Akhni, G. N. (2026). Pink and green pirates: symbolism and alter-global creativity in reset Indonesia youth-led protests. International Journal of Adolescence and Youth, 31(1), 2693026.

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), 79–98. https://doi.org/10.24843/jnp.v3i2.461

Arafat, M. Y., Mia, M. S., Imran, M. I. H., & Islam, M. R. (2025). Reflections from uprising: The role of youth and social media in political movements in Nepal and Indonesia. International Journal of Education and Social Science Studies, 1(3), 191-199.

Aryal, N. (2025). Nepal in Turmoil: Gen Z Protest, Political Upheaval, and the Quest for Reform. *SSRN*. https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5498279

Benedetta, R. (2024). Deciphering the World with One Piece: The power of manga in the study of international politics. In *Master Thesis* (Issue 893705, pp. 38–138). https://hdl.handle.net/20.500.14247/23449

Bhandari, [Aashish]. (2025). Nepal Gen Z Protests : Comprehensive Socio-Economic Analysis and Recovery Framework. *SSRN*, 1–17. http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5468410

Bhandari, [Arjun]. (2025). Civil Society and Mass Movement: A Historical Perspec-

tive and Linkage. *Journal of Islamic Economic Perspectives (JIEP)*, *7*(1), 86–97. https://doi.org/https://doi.org/10.35719/rna79346

Bhandari, A. B., & Yuliastina, R. (2024). Role and Contribution of Political Parties in the Political Movement of 2006. *Jurnal Public Corner Fisip Universitas Wirajaya*, *19*(2), 102–110. https://doi.org/10.14341/cong23-24.05.24-108

Boix, C., & Stokes, S. C. (2009). The Oxford Handbook of Comparative Politics. In *The Oxford Handbook of Comparative Politics*.

Buchman, J. N. (2025). *One Piece and Its Message to The World* [Master's thesis, Bowling Green State University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=bgsu1752171143516135

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design : Choosing among five approaches* (3rd ed.). SAGE Publications Ltd.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design : Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th Edition). SAGE Publications, Inc.

Rahayu, L. S. (2025, September 3). Isi 17+8 tuntutan rakyat, bergema di medsos dan dibawa ke aksi di DPR. detikNews. https://news.detik.com/berita/d-8093935/isi-17-8-tuntutan-rakyat-bergema-di-medsos-dan-dibawa-ke-aksi-di-dpr

Tim detikcom. (2025, September 13). Dari Indonesia hingga Nepal-Prancis: Bendera One Piece saat unjuk rasa. detikNews. https://news.detik.com/internasional/d-8109810/dari-indonesia-hingga-nepal-prancis-bendera-one-piece-saat-unjuk-rasa

Fairclough, N. L. (1995). *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language* (pp. 1–268). Longman Group Ltd. https://search.worldcat.org/title/465367388

Fathiya, D. N. (2025). Pop Culture Protest Symbol : One Piece Flag in Non- Violent Political Expression in Indonesia. *Insight: International Journal of Social Research*, *3*(1), 12–22. http://journal.wrpublishing.id/index.php/pi/article/view/73

Jawed, N., & Jeelani, P. Z. (2026). Democratic Transition in Nepal: A Case Within the Third Wave of Democratisation.

Kalyani, K., & Kabir, M. (2025). Nepal's Gen-Z Protests : How Social Media Fuels Political Change. *Frontline*, 1–6. https://frontline.thehindu.com/world-affairs/nepal-gen-z-protests-social-media-instagram-tiktok/article70084847.ece

Karki, M. B. (2010). Social Movements and Identity Politics in Nepal. A Seminar on Social Movement and Inclusive Citizenship, 1–30. Movements and Identity Politics in Nepal. *A Seminar on Social Movement and Inclusive Citizenship*, 1–30. https://www.academia.edu/download/30780080/Social_Movements_and_Identity_Politics_in_Nepal.pdf

Koirala, J. (2025). Gen Z Protests and Role of Social Media in Nepal (September 8–10, 2025). *Cambridge Open Engage*, *11*(1), 1–14. https://doi.org/doi:10.33774/coe-2025-x0j4z

Kompas. (2025, September 6). Ini respons TNI, Polri, DPR, dan Pemerintah atas Tuntutan 17+8 dari Rakyat. *Kompas*. https://nasional.kompas.com/read/2025

/09/06/08032451/ini-respons-tni-polri-dpr-dan-pemerintah-atas-tuntutan-178-dari-rakyat?page=all

Kopper, A. (2020). Pirates, justice and global order in the anime " One Piece ." *Global Affairs*, *6*(4–5), 503–517. https://doi.org/10.1080/23340460.2020.1797521

McAdam, D., Tarrow, S., & Tilly, C. (2004). *Dynamics of Contention*. Cambridge University Press.

Muchlis, C. D., Ihsan, A. B., Ansori, M. H., & Wekke, I. S. (2026). Reactive-pragmatic activism: The trend and pattern of Indonesia's Generation Z digital movement. Simulacra, 9(1), 103-118.

Nurfebriansyah, A. R. (2024). New Social Movement on Jokowi's Impeachment Action in Indonesia. *Jurnal Politik Profetik*, *12*(1), 64–78. https://doi.org/https://doi.org/10.24252/profetik.v12i1a4

Palla, A. A. (2025). From Revolution to Representation: Political Parties and the Democratization of Nepal. *International Journal of Research and Innovation in Social Science IX(II)*, *IX*(II), 4506–4518. https://doi.org/10.47772/IJRISS

Panday, D. R. (2008). Social Movement, Civil Society and Regime Change in Nepal. *Development Review Quarterly*, *XX*, 1–15.

Patabang, V. (2025). 17 + 8 Tuntutan Rakyat : Kajian Hukum atas Gerakan Sosial dan Partisipasi Politik Generasi Milenial-Gen Z dalam Menyuarakan Hak Konstitusional. *Indonesian Journal of Law and Justice*, *2*(1), 21–28. https://kurniajurnal.com/index.php/ijlj/article/view/423

Qolbi, Y., Patty, A. N., Jefri, & Jamaludin, H. (2024). Transformation of the Labor Political Movement : Confronting the Injustices of Labor Policy in Indonesia. *Jurnal Politik Profetik*, *12*(2), 133–150. https://doi.org/https://doi.org/10.24252/profetik.v12i2a3

Shneiderman, S., & Lama, S. D. (2026). Can Gen Z Protests Transform Nepal's Political Futures? *Current History, 125*(870), 145-151.

Snellinger, A. (2007). Student movements in Nepal: Their parameters and their idealized forms. In Lawoti M. (Ed.), *Contentious politics and democratization in Nepal* (pp. 273-295). New Delhi, India: Sage.s

Supriyadi, I., & Agustin, C. (2025). The semiotic meaning of One-Piece symbols: The inspiration of Generation Z in the August 2025 demonstrations. *International Journal of Demos, 7*(4), 193-204. https://doi.org/10.37950/ijd.v7i4.572

Tilly, C. (2004). *Social Movement 1768-2004*. Paradigm Publishers.

Tilly, C., & Tarrow, S. (2015). *Contentious Politics* (2nd ed.). Oxford University Press.

Tribunnews. (2025, September 5). Reaksi Kabinet Prabowo soal 17+8 Tuntutan Rakyat Jatuh Tempo Hari Ini. *Tribunnews*. https://bengkulu.tribunnews.com/news/87571/reaksi-kabinet-prabowo-soal-178-tuntutan-rakyat-jatuh-tempo-hari-ini?page=all

Wahyuningroem, S. L., Sirait, R., & Uljanatunnisa. (2024). Youth political participation and digital movement in Indonesia: The case of #ReformasiDikorupsi and #TolakOmnibusLaw. *F1000Research, 12*, Article 543. https://doi.org/10.12688/f1000research.122669.3

Win, H. (2025). *Comparative study of protest (2025) in Indonesia and Nepal: A cross-national analysis of youth-led democratic movements. 2.*