

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi struktur meme Indonesia dan memahami proses penciptaan meme internet Indonesia. Secara garis besar dapat ditarik kesimpulan bahwa meme internet di Indonesia berkembang dengan pola dan bentuk yang berbeda apabila dibandingkan dengan meme yang beredar di komunitas global. Dengan infrastruktur yang ada, meme di Indonesia tidak banyak ditemukan memiliki struktur yang konsisten sehingga replikasinya berkembang dengan sangat beragam sesuai dengan pengalaman kreatornya. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Richard Dawkins yang menyebutkan bahwa keberhasilan sebuah meme sangat bergantung pada kekuatan evolusi variasi, mutasi, kompetisi dan warisan. Meme dapat bertahan bukan hanya karena preferensi moral maupun budaya, namun pada tiga faktor replikasi yaitu *fidelity*, *fecundity*, dan *longevity*. Namun ketiga faktor tersebut dibatasi oleh infrastruktur yang ada pada latar belakang budaya di mana meme tersebut diciptakan dan disebar. Perbedaan tersebut tidak hanya ditemukan pada pola strukturnya saja namun juga ekosistem daring di mana alat partisipasi berada dan tingkat literasi pengguna internet pada umumnya sebagai *potential host*, ketiga faktor tersebut yang menjadi dasar perbedaan perkembangan meme internet Indonesia.

Peneliti juga menemukan bahwa salah satu jenis meme yang banyak dikenal di Indonesia adalah kategori meme komik, yang mana menyerupai dengan

jenis karya seni visual karikatur yang populer pada industri media cetak (sebelum era digital). Pola penciptaan meme komik menyerupai tahapan pembuatan karikatur di media cetak, yang membedakan adalah bentuk partisipasinya. Gambar karikatur yang diatayangkan di media sosial bisa menjadi buah pemikiran dari si pelukis dan kepentingan media yang menyangkannya, sementara meme komik melibatkan banyak sekali individu dan pemikiran serta media yang tidak terbatas untuk distribusinya. Setiap orang bisa menyampaikan kritik tanpa adanya keterbatasan dari segi kemampuan atau akses distribusi.

## **6.1. Kesimpulan**

### **6.1.1. Kategorisasi Meme Internet Indonesia**

Penelitian ini menunjukkan bahwa meme internet memiliki dan aturan tidak tertulis yang menghubungkan satu variasi meme dengan variasi yang lainnya. Aturan tersebut dapat dijabarkan melalui hubungan struktural yang mengurai struktur meme dan hubungan kontekstual yang mengaitkan konteks antara satu varian meme dengan varian lainnya dalam gagasan yang sama. Setelah mengumpulkan data meme internet yang populer di Indonesia, peneliti membaginya menjadi tiga kategori utama yaitu image macro, meme exploitable dan meme kamus. Image macro berkembang ke dalam jenis-jenis meme yang menggunakan single panel atau multi panel. Jenis meme ini sebenarnya tidak hanya ditemukan di Indonesia saja, tapi merupakan kategori paling umum ditemukan pada meme internet yang beredar secara global. Kerangka image macro yang terdiri dari gambar latar

dan (biasanya) teks snowclone memungkinkan kreator meme untuk membuat replikasi meme dengan mengikuti pola dari variasi meme yang sudah diciptakan sebelumnya. Proses tersebut melibatkan sebuah aturan tidak tertulis yang didukung oleh infrastruktur budaya partisipasi di internet. Kategori yang kedua adalah *exploitable image*, yang dibagi lagi menjadi dua jenis yaitu *image macro* dan *meme komik*. *Image macro* pada kategori ini tidak memiliki struktur kerangka tertentu yang harus diikuti oleh kreator meme. Variasinya berkembang secara acak sesuai dengan keinginan kreatornya, hanya saja terikat pada satu gagasan atau isu tertentu. Meme jenis ini biasanya merupakan gabungan dari banyak elemen visual dan dikaitkan dengan konteks yang lain sehingga menghasilkan pemaknaan yang beragam. Sub kategori yang kedua adalah *meme komik*, yang menjadi salah satu jenis meme yang banyak beredar di Indonesia khususnya melalui media sosial. Disebut *meme komik* karena kerangkanya mirip dengan panel yang ada dalam buku komik, yang menampilkan potongan foto individu tertentu dengan tambahan balon kata. Meme ini banyak sekali beredar di media sosial di Indonesia, terutama yang menyangkut isu politik dan pemerintahan. Peneliti menemukan bahwa *meme komik* di Indonesia menyerupai karya visual karikatur yang banyak beredar di media cetak. Di era digital saat ini, *meme internet* menjadi suatu budaya visual baru untuk mengekspresikan gagasan atau menyampaikan kritik. Kategori yang ketiga yaitu *meme kamus*, yang kerangkanya diciptakan pertama kali oleh Putu Aditya Nugraha, warganet dari Bali. Meskipun ada kemungkinan bahwa

kerangka meme kamus ini juga ditemukan di negara lain namun bisa dibilang bahwa kerangkanya memiliki keunikan dibandingkan jenis meme lain yang ada di Indonesia. Teks menjadi elemen yang paling dominan pada meme kamus dibandingkan dengan gambar. Meme kamus ini berisi sebuah kata atau frase yang merepresentasikan pengalaman yang banyak dirasakan oleh masyarakat namun memiliki makna yang bias dari makna aslinya, yang ditampilkan di bagian bawah. Tidak banyak ditemukan meme yang berhasil dalam definisi yang disampaikan Dawkins (1976), yaitu yang memiliki produktifitas (*fecundity*) dan bertahan lama (*longevity*) di internet. Gagasan yang populer pada meme internet di Indonesia hanya muncul untuk beberapa waktu saja kemudian redup dan digantikan oleh meme yang mengangkat isu baru. Warganet cenderung membuat gagasan-gagasan baru untuk menanggapi fenomena tertentu yang sedang populer daripada menggunakan gagasan-gagasan lama.

### **6.1.2. Proses Penciptaan Meme Internet**

Meme internet merupakan suatu artefak digital yang terbentuk melalui partisipasi banyak pihak serta melalui tahapan tertentu. Suatu konten di internet dapat menjadi sebuah meme internet ketika konteksnya dapat dipahami oleh sekelompok warganet dan berpotensi untuk dikonstruksi ulang oleh banyak orang. Dalam penelitian ini ditemukan proses terciptanya konten meme internet dari sebuah gagasan menjadi konten yang direproduksi oleh banyak orang. Gagasan meme internet dapat diciptakan

sendiri, dapat pula muncul dari konten viral yang sudah ada terlebih dahulu. Suatu gagasan yang memiliki unsur-unsur tertentu dan tersebar sehingga mencapai popularitas tertentu disebut juga konten viral. Konten viral akan menjadi semakin populer apabila secara terus menerus disebar oleh warganet. Sebagian darinya disunting atau ditambahkan dengan elemen visual lainnya oleh sekelompok orang sehingga menjadi meme internet. Hasil ciptaan komunal tersebut yang kemudian memiliki satu pola tertentu yang disebut kerangka meme, yang mempengaruhi tingkat keberhasilan sebuah meme dalam menyebar dan memperbanyak dirinya. Namun proses yang sedikit berbeda terjadi pada proses penciptaan meme komik. Tidak semua meme komik diciptakan menggunakan elemen visual yang telah viral sebelumnya. Meme komik di Indonesia berawal dari isu yang sedang banyak dibicarakan menggunakan objek-objek visual yang berkaitan, kreator meme menambahkannya dengan balon teks dan dikaitkan dengan isu tersebut. Setelah penggabungan elemen visual tersebut muncullah gagasan yang menyerupai komik yang kemudian bisa menyebar menjadi komik viral, atau direplikasi oleh banyak orang menjadi meme komik.

Hampir seluruh kreator meme sepakat bahwa salah satu unsur yang membuat meme dapat berhasil tersebar dan direplikasi oleh banyak orang adalah adanya suatu keresahan atau pemikiran yang umum dirasakan oleh orang banyak, sehingga muncul perasaan senasib dan terpacu untuk ikut serta terlibat dalam keseruan berbagi pengalaman tersebut. Ketika humor

dan kelucuan yang ditampilkan pada konten meme internet dianggap dapat mewakili perasaan atau dialami oleh orang banyak, semakin besar pula potensi meme tersebut tersebar.

## 6.2. Rekomendasi Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme dengan tujuan untuk menemukan hal paling mendasar dari fenomena meme internet di Indonesia, yaitu struktur kerangka dan proses penciptaannya. Penelitian ini bukanlah satu-satunya penelitian yang komprehensif dalam mengkaji fenomena meme internet, melainkan masih bisa dikembangkan lebih jauh lagi dengan pendekatan lain. Suatu permasalahan yang diambil dari fenomena sosial tidak akan pernah menjadi satu jawaban besar dalam menjawab permasalahan lainnya, walaupun fenomena sosial yang diambil memiliki kesamaan (Tommy, 2016). Dengan demikian sebuah penelitian akan menghasilkan ragam permasalahan dan kajian lainnya yang patut untuk dikembangkan selanjutnya.

1. Fenomena meme internet tidak hanya menjadi hiburan semata bagi para pengguna internet, namun juga bisa menjadi media untuk menyampaikan aspirasi dan kritik atau sekedar menanggapi isu yang sedang berkembang. Proses berkembangnya suatu gagasan meme internet menjadi sebuah wacana publik merupakan sebuah fenomena yang menarik untuk dikaji lebih lanjut. Pemikiran mengenai budaya partisipasi digital dapat menjadi rujukan, antara lain teori *participatory culture* yang dikembangkan oleh Henry Jenkins atau penelitian yang berkaitan dengan budaya digital antara

lain dengan menggunakan pemikiran Proust, Bergson atau Delueze yang membahas istilah virtual. Dengan paradigma kritis, diharapkan dapat meneliti lebih dalam lagi mengenai wacana di balik tersebarnya meme internet di Indonesia khususnya yang mengangkat isu politik.

2. Meme internet kerap diakitkan pula dengan konten hoax yang kini sering dijumpai di kalangan pengguna internet seiring berkembangnya teknologi digital. Hoax tidak hanya menjadi pemicu munculnya perpecahan dalam masyarakat, atau digunakan sebagai alat untuk menjatuhkan lawan, namun juga bisa dikaitkan dengan pendidikan literasi para pengguna internet di Indonesia. Penelitian ini menemukan bahwa meme internet bisa dimaknai sebagai sebuah humor atau kritikan satir, namun juga bisa dimanfaatkan oleh pihak tertentu menjadi sebuah konten hoax yang ditujukan kepada segmen tertentu yang dianggap memiliki kemampuan literasi digital yang rendah. Pemikiran Knobel, Lankshear, dan Gilster bisa menjadi rujukan untuk mengembangkan penelitian tentang meme internet dipandang dari sudut pandang *digital literacies*.

3. Meme internet yang dibuat secara kolektif oleh pengguna internet tidak jarang menggunakan sosok tertentu sebagai fokus utama untuk menyampaikan pesan. Semakin banyak konten tersebut direplikasi maka semakin tinggi pula tingkat kesadaran warganet akan keberadaan tokoh yang berada pada meme tersebut. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam menggunakan pendekatan paradigma positivistik mengenai

dampak yang dihasilkan dari berkembangnya suatu isu melalui fenomena meme internet. Apakah tersebarnya meme akan berdampak pada kesadaran dan popularitas karakter atau objek tertentu yang ada di dalamnya? Temuan dalam penelitian ini akan sangat bermanfaat untuk bidang ilmu komunikasi strategis, yaitu dengan memanfaatkan fenomena meme internet sebagai sebuah strategi komunikasi pemasaran.

4. Humor dan satir banyak digunakan sebagai elemen dalam menyampaikan kritik namun tidak jarang juga mendiskreditkan pihak-pihak tertentu yang biasanya minoritas atau terpinggirkan. Peneliti menyarankan penelitian selanjutnya mengkaji fenomena meme internet melalui studi gender dan minoritas. Seperti yang dilakukan oleh Wagener (2014) dalam penelitiannya “Creating Identity and Building Bridges Between Culture”. Wagener menemukan bahwa ada konten meme yang ada pada situs humor 9gag asal Amerika Serikat mengandung unsur rasisme terhadap golongan tertentu melalui konten-konten yang dihasilkan. Ditemukan pula dalam penelitiannya bahwa ada suatu bentuk degradasi akan representasi wanita secara umum, yaitu penilaian bahwa kaum wanita hanya memiliki nilai lebih apabila mereka turut berbagi kesenangan atau mengikuti kebiasaan kaum pria.