

**REPRESENTASI KRITIK DALAM MEME TERHADAP KEBIJAKAN
KEMENTERIAN KOMINFO**

**OLEH:
MUFIDAH RUMI
E021191087**



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
2023**

**REPRESENTASI KRITIK DALAM MEME TERHADAP KEBIJAKAN
KEMENTERIAN KOMINFO**

**OLEH:
MUFIDAH RUMI
E021191087**

*Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada
Departemen Ilmu Komunikasi*

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
2023**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul skripsi : Representasi Kritik Dalam Meme Terhadap
Kebijakan Kementerian Kominfo

Nama Mahasiswa : Mufidah Rumi

Nomor Pokok : E021191087

Makassar, 14 Juni 2023

Menyetujui,

Pembimbing I

Dr. H. M. Iqbal Sultan, M.Si.
NIP. 196312101991031002

Pembimbing II

Prof. Dr. Tuti Bahfiarti, S.Sos., M.Si.
NIP. 197306172006042001

Mengetahui,

Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dr. Sudirman Karnay, M.Si.
NIP. 196410021990021001

HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam Departemen Ilmu Komunikasi Konsentrasi Public Relations. Pada Hari Senin Tanggal 26 Juni Tahun 2023.

Makassar, 26 Juni 2023

TIM EVALUASI

Ketua	: Dr. H. M. Iqbal Sultan, M.Si.	()
Sekretaris	: Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom.	()
Anggota	: 1. Dr. H. Muhammad Farid, M.Si.	()
	2. Prof. Dr. Tuti Bahfiarti, S.Sos., M.Si.	()

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi komunikasi yang berjudul “**Representasi Kritik Dalam Meme Terhadap Kebijakan Kementerian Kominfo**” ini adalah sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan duplikasi dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keahlian karya saya ini.

Makassar, 26 Juni 2023



Mundah Rumi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas kuasa dan kehendak-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Representasi Kritik Dalam Meme Terhadap Kebijakan Kementerian Kominfo”. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabat beliau. Adapun penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan dan bantuan baik materi maupun non materi dari berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankanlah penulis menghaturkan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orangtua, ayahanda Ruknuddin dan ibunda Nurmiati yang senantiasa memberi dukungan dan doa kepada penulis sampai saat ini. Terima kasih kepada adik Fuad Rumi yang selalu penulis repotkan.
2. Bapak Dr. Sudirman Karnay, M.Si. selaku Ketua Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik serta bapak Nosakros Arya, S.Sos., M.I,Kom. selaku Sekretaris Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Terima kasih atas segala arahan, ilmu, dan nasihat yang diberikan.
3. Bapak Dr. M. Iqbal Sultan, M.Si. selaku pembimbing satu. Terima kasih atas arahan, bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini hingga selesai.
4. Ibu Prof. Dr. Tuti Bahfiarti, S.Sos., M.Si. selaku pembimbing dua. Terima kasih atas masukan, arahan, bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini

hingga selesai. Terima kasih atas segala respon baik dalam setiap proses yang telah terlewati dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin. Terima kasih atas ilmu dan dedikasinya yang sangat bermakna.
6. Para Staf Departemen Ilmu Komunikasi serta Staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Terima kasih atas bantuannya dalam proses administratif.
7. A. Muthi'ah Thifal, Anaqah Farah Balqis, Kartika afriyanti, Nur Aena Ariski, Siska Anna Prihatin, dan Ummu Aqilah. Terima kasih telah menerima penulis sebagai teman dan senantiasa saling tolong menolong.
8. Aurora, teman-teman angkatan yang akan selalu berjuang dari awal sampai pengembaraannya berakhir.
9. Kosmik, terima kasih karena selalu menyediakan kesempatan untuk berbagi ilmu dan pengalaman.
10. Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Terima kasih atas kontribusi yang diberikan.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari akan kekurangan-kekurangan yang ada. Sehingga penulis mengharapkan bimbingan dan arahan dalam studi yang terkait dengan analisis semiotika teks media.

Makassar, 26 Juni 2023

Penulis

ABSTRAK

MUFIDAH RUMI. *Representasi Kritik Dalam Meme Terhadap Kebijakan Kementerian Kominfo* (Dibimbing oleh M. Iqbal Sultan dan Tuti Bahfiarti).

Tujuan Penelitian ini adalah: (1) Untuk mengidentifikasi meme kritik kebijakan Kementerian Kominfo; (2) Untuk mengkaji representasi tanda dan objek kritik terhadap Kementerian Kominfo di dalam meme; (3) Untuk mengkaji representasi interpretan kritik terhadap Kementerian Kominfo di dalam meme.

Metode yang digunakan adalah analisis semiotik dengan pendekatan Charles Sanders Peirce yang mengkaji hubungan antara tanda, objek dan interpretan. Data penelitian berupa 14 meme yang diambil dari media sosial dan dibedakan berdasarkan 4 kebijakan Kominfo yang viral di internet pada 2022.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk-bentuk meme yang tersebar di internet dapat diidentifikasi karena adanya pola dan struktur yang berulang, dan meme kritik terhadap Kementerian Kominfo dapat diklasifikasikan sebagai *image macro*, *snowclone*, dan *exploitable image*. Konsep genre meme sebagai *vernacular creativity*, di mana kreator meme dapat menciptakan banyak susunan meme yang tidak ada habisnya, dan dapat dengan bebas melakukan tiruan atau turunan pada meme yang sedang berkembang. Tanda yang merepresentasikan kritik diantaranya adalah gambar orang terkenal di internet, karakter animasi dari kartun-kartun terkenal. Objek pada meme-meme tersebut menggambarkan bahwa Kementerian Kominfo selalu keliru dalam mengambil tindakan pada kebijakan aturan PSE maupun masalah keamanan data siber. Meme-meme kritik terhadap Kementerian Kominfo mengandung makna satir dengan tujuan untuk mengekspos dan mengkritik kesalahan dalam kebijakan dan tindakan Kominfo dalam menghadapi masalah kebocoran data dan aturan PSE. Netizen dan kreator meme memiliki sikap dan pandangan yang seragam pada gambar dan komentar yang dihasilkan oleh kreator meme.

ABSTRACT

MUFIDAH RUMI. Representation of Criticism in Memes Against Ministry of Communication and Information Policy (Mentored by M. Iqbal Sultan and Tuti Bahfiarti).

The objectives of this study are: (1) To identify memes criticizing the Ministry of Communication and Information policy; (2) To examine the representation of signs and objects of criticism of the Ministry of Communication and Information in memes; (3) To examine the representation of the interpretation of criticism of the Ministry of Communication and Information in memes.

The method used is semiotic analysis with Charles Sanders Peirce's approach that examines the relationship between sign, object, and interpretant. The research data are 14 memes taken from social media and differentiated based on 4 Ministry of Communication and Information policies that went viral on the internet in 2022.

The results show that the forms of memes scattered on the internet can be identified due to the presence of repetitive patterns and structures, and memes criticizing the Ministry of Communication and Information can be classified as macro images, snowclones, and exploitable images. The concept of the meme genre as vernacular creativity is also evident in this research, where meme creators can create an endless array of memes, and can freely imitate or derivative memes that are developing. Signs that represent criticism include images of famous people on the internet, and animated characters from famous cartoons. The objects in these memes illustrate that the Ministry of Communication and Information is always wrong in taking action on PSE regulation policies and cybersecurity issues. Memes criticizing the Ministry of Communication and Information contain satirical meanings to expose and criticize mistakes in the policies and actions of the Ministry of Communication and Information in dealing with data leakage problems and PSE regulations. Netizens and meme creators have uniform attitudes and views on the images and comments produced by meme creators.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Kegunaan Penelitian	9
E. Kerangka Konseptual	10
F. Definisi Konseptual.....	14
G. Metode Penelitian	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18

A. Meme Sebagai Studi Komunikasi	18
B. Meme Dalam Media Sosial.....	19
C. Teori Pesan.....	33
D. Kritik Sosial	35
E. Semiotika.....	38
BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	43
A. Meme di Indonesia	43
B. Tren Meme Kritik	45
C. Meme yang Akan Dianalisis	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian dan Pembahasan	54
B. Pembahasan.....	99
BAB V PENUTUP.....	106
A. Simpulan	106
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
RIWAYAT HIDUP.....	113

DAFTAR TABEL

Nomor		Halaman
2. 1	Jenis Tanda dan Cara Kerjanya.....	40
3. 1	Daftar Meme yang Akan Dianalisis.....	48
4. 1	Analisis Meme Kritik Terhadap Aturan Penyelenggara Sistem Elektronik Kominfo	55
4. 2	Analisis Meme Kritik Terhadap Kebocoran Data Provider SIM.....	58
4. 3	Analisis Meme Kritik terhadap Tanggapan atas Pencurian Data oleh Hacker.....	61
4. 4	Analisis Meme Kritik terhadap Kebocoran data masyarakat Indonesia pada Agustus dan September 2022.	63
4. 5	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada Meme “Pactrick Star PSE”.....	66
4. 6	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada Meme “Pactrick dan Man Ray Blokir <i>STEAM</i> ”.....	68
4. 7	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada Meme “Tuan Krab Usir Aplikasi Tak Terdaftar PSE”	70
4. 8	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada Meme “Kominfo Menyelamatkan Indonesia”	71
4. 9	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada Meme “ <i>Reject Modernity, Return to Bajakan</i> ”.....	72
4. 10	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada Meme “Kominfo Lempar Tanggung jawab”	73

4. 11	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada Meme “Kominfo Salahin Provider Layanan Seluler”	74
4. 12	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada Meme “Gw Udah Muak”	76
4. 13	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada Meme “Telah Terkubur Di Sini <i>Bjorka</i> ”	77
4. 14	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada Meme “ <i>Hacker</i> jangan Menyerang”	78
4. 15	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada “Meme Patrick takut Hacker”	79
4. 16	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada Meme “Spongebob Mencari Penyebab Data Penduduk Indonesia yang Bocor”	80
4. 17	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada Meme “Khabi <i>Lame</i> reaction.”	81
4. 18	Analisis Representasi Tanda dan Objek Kritik pada Meme “Kominfo Blokir Website Raid Forum”	82
4. 19	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “Patrick Star PSE”	84
4. 20	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “Patrick dan Man Ray Blokir <i>STEAM</i> ”	85
4. 21	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “Tuan Krab Usir Aplikasi Tak Terdaftar PSE”	86

4. 22	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “Kominfo Menyelamatkan Indonesia”	87
4. 23	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “ <i>Reject Modernity, Return to Bajakan</i> ”	88
4. 24	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “Kominfo Lempar Tanggung jawab”	90
4. 25	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “Kominfo Salahin Provider Layanan Seluler”	90
4. 26	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “ <i>Gw Udah Muak</i> ”	92
4. 27	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “Telah Terkubur Di Sini <i>Bjorka</i> ”	93
4. 28	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “ <i>Hacker</i> jangan Menyerang”	94
4. 29	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “Patrick takut Hacker”	95
4. 30	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “Spongebob Mencari Penyebab Data Penduduk Indonesia yang Bocor”.....	96
4. 31	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “Khabi <i>Lame reaction.</i> ”	97
4. 32	Analisis Interpretan Kritik pada Meme “Kominfo Blokir Website Raid Forum”	98

DAFTAR GAMBAR

Nomor		Halaman
1. 1	Contoh meme kritik kebijakanKementerian Kominfo.....	3
1. 2	Tagar #blokirkominfo menempati peringkat teratas di daftar Trending Topic Twitter pada Sabtu, 30 Juli 2022.	4
1. 3	Elemen Makna C.S Peirce.	13
1. 4	Kerangka Konseptual.....	13
2. 1	Contoh Meme “Distracted Boyfriend”	23
2. 2	Foto berketerangan pertama.....	24
2. 3	Format umum image macro.....	26
2. 4	Snowclone X, everywhere.	27
2. 5	Chubby Bubbles Girl.	29
2. 6	Format meme Rage Guy.	32
3. 1	Contoh meme kritik “Omnibuslaw bikin sakit kepala”	46
4. 1	Meme Patrick Star PSE.....	55
4. 2	Meme Patrick dan man Ray blokir <i>STEAM</i>	55
4. 3	Meme Tuan Krab Usir Aplikasi tidak Terdaftar PSE	56
4. 4	Meme Kominfo menyelamatkan Indonesia	56
4. 5	Meme Reject Modernity Return to Bajakan	57
4. 6	Meme Kominfo lempar tanggung jawab.	58
4. 7	Meme Kominfo salahin provider layanan seluler.....	59
4. 8	Meme Gw Udah Muak.....	59
4. 9	Meme telah terkubur di sini “Bjorka”.....	61

4. 10	Meme Hacker jangan Menyerang.....	61
4. 11	Meme Patrick takut Hacker	62
4. 12	Meme Spongebob Mencari Penyebab Data Penduduk Indonesia yang Bocor.....	63
4. 13	Meme Khabi Lame reaction.....	64
4. 14	Meme Kominfo Blokir Website Raid Forum.	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Istilah meme (dibaca: mim) merupakan gambar dan tulisan yang dikreasikan untuk menyampaikan pesan tertentu seperti pesan sosial yang dikemas dalam konsep humor atau sindiran. Meme bukanlah fenomena yang baru di dunia maya, meme sudah sering digunakan oleh pengguna media sosial untuk menyampaikan keresahan atau kritiknya terhadap suatu peristiwa yang terjadi.

Di media sosial meme menjadi begitu populer karena bisa menjadi bahan sindiran, lelucon dan media ekspresi perasaan dunia maya. Meme sering mendapat perhatian karena biasanya dibuat dengan topik-topik yang tengah ramai di masyarakat dan sifatnya yang mengandung parodi dan satir. Berbagai isu diangkat menjadi meme sehingga tujuannya tidak hanya menjadi lelucon biasa, bahkan meme bisa menjadi alat untuk menyudutkan bahkan menghina pihak-pihak tertentu. Misalnya adalah meme yang muncul karena viralnya pawang hujan pada pelaksanaan *MotoGP 2022*. Pendapat dan komentar tentang pawang hujan yang hadir pada saat perlombaan *MotoGP* tersebut terepresentasi dalam meme-meme hasil kreativitas masyarakat.

Meme sering digunakan untuk kepentingan politik di Amerika Serikat. Donald Trump Jr. adalah salah satu dari beberapa orang terkenal yang menyebarkan meme politik semacam itu dan menggambarkan dirinya sebagai "Jenderal dalam perang Meme" di Instagram (Pusat data Tempo, 2022). Meme stupa Candi Borobudur yang diedit dengan wajah Presiden Joko Widodo menyebabkan mantan

Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora) Roy Suryo dijerat pasal UU ITE tentang ujaran kebencian dan pasal penodaan agama KUHP. Kasus ini muncul ketika publik memperbincangkan rencana tarif masuk Candi Borobudur yang dinaikkan hingga Rp750 ribu. Roy turut mengomentari rencana itu dengan mengunggah meme melalui akun *Twitter* pribadinya (Wicaksono, 2022).

Berbagai kajian dapat digunakan untuk mempelajari fenomena meme, salah satunya adalah kajian komunikasi. Meme tumbuh subur di berbagai *platform* media sosial tak sebatas menjadi hiburan semata. Secara konsisten perang meme muncul di dunia perpolitikan dan digunakan oleh pemerintah, politikus, dan aktivis seluruh dunia tidak hanya oleh orang anonim yang kurang kerjaan (Pusat data Tempo, 2022).

Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia dalam melaksanakan kebijakan maupun ketika menghadapi permasalahan komunikasi dan informatika sering mendapatkan kritik di media sosial. Tagar #blokirkominfo menjadi *trending* di media sosial *twitter* pada Juli 2022 setelah Kementerian Kominfo mengambil tindakan untuk memblokir beberapa *platform* digital karena belum terdaftar sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) Lingkup Privat sampai tanggal yang ditentukan. Beberapa *platform* tersebut diantaranya adalah *Paypal* yang merupakan jasa rekening virtual yang digunakan masyarakat untuk melakukan transaksi *online*. Dengan pemblokiran *Paypal*, beberapa masyarakat akan mengalami kerugian (Arfiansyah, 2022).

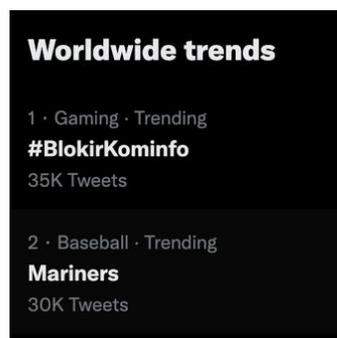
Kebijakan yang dilakukan Kementerian Kominfo dianggap merugikan masyarakat oleh netizen, CNCB pada 7 September 2022 memberitakan terdapat tiga kasus dugaan kebocoran data yakni 17 juta pelanggan PLN dan Indihome 26 juta data pada Agustus 2022. Sebelum itu terdapat 1,3 miliar data registrasi kartu SIM prabayar yang bocor (*Sebulan Tiga Kali Data Bocor, DPR: Kominfo Memalukan*, n.d.). Beberapa netizen tidak puas dengan tanggapan kominfo terkait masalah tersebut dan menyampaikan kritik dan sindiran mereka di media sosial baik itu dalam bentuk teks, video, maupun meme.



Gambar 1. 1 Contoh meme kritik kebijakan Kementerian Kominfo.

Sumber: Facebook.com

Akibat dari kebijakan Kementerian Kominfo yang memblokir beberapa *platform* aplikasi tersebut, meme di media sosial bermunculan seiring dengan viralnya tagar #blokirkominfo. Meme-meme tersebut muncul pada periode juli sampai dengan september 2022 (Hasanah, 2022)



Gambar 1. 2 Tagar #blokirkominfo menempati peringkat teratas di daftar Trending Topic Twitter pada Sabtu, 30 Juli 2022.

Sumber: Kompas.com

Meme dalam muatan dan format informasinya dapat dimaknai dengan melihat suatu tanda. Tanda dapat mewakili suatu arti tertentu dan dapat merepresentasikan makna. Untuk mempelajari tentang makna dari suatu gambar maka perlu digunakan suatu pendekatan semiotika. Em Griffin (2012) mendefinisikan semiotika sebagai studi tentang tanda verbal atau non verbal yang dapat memiliki arti tertentu dan bagaimana menafsirkannya kepada masyarakat luas. Roland Barthes menjelaskan bahwa semiotika adalah suatu metode dan ilmu yang digunakan untuk menganalisis tanda-tanda. Roland Barthes mengembangkan pendekatan semiologi untuk analisis budaya. Makna denotatif, konotatif, dan mitos diprioritaskan oleh Barthes sebagai tiga unsur yang menjadi pusat kajiannya.

Charles Sanders Peirce merupakan seorang filsuf Amerika mengembangkan *triadic model* semiotikanya. Peirce menyatakan bahwa semiotika memiliki tiga komponen yakni objek, representamen, dan interpretan. Objek merupakan sesuatu yang menjadi rujukan oleh tanda, representamen merupakan hubungan penalaran dengan jenis tandanya, dan interpretan adalah penafsiran yang dibuat dalam pikiran penafsir. Terdapat perbedaan mendasar yang dapat ditemukan dari metode analisis

yang dikembangkan oleh Barthes dan Pierce. Semiotika Roland Barthes mengkaji makna denotasi, konotasi, dan mitos objek, sedangkan semiotika Charles Sanders Pierce berfokus pada simbol, makna simbol, atau mengkaji tanda, objek, dan interpretasi terhadap suatu objek kajian. Inilah perbedaan utama antara semiotika yang dikembangkan oleh Barthes dan Pierce.

Sementara bagi Ferdinand de Saussure tanda adalah kombinasi antara pendanda dan petanda yang tidak dapat dipisahkan. Semiotika pada awalnya didefinisikan sebagai semiotika struktural oleh Saussure dan berkembang dari interaksi antara penanda (signifier) dan petanda (signified). Kedua elemen ini bersama-sama merupakan dasar pembentukan tanda. Signifier adalah pemahaman bahasa dalam pikiran manusia yang berbentuk gambaran mental atau konsepsi mental. Petanda (signified) dapat berupa suara yang bermakna, coretan yang signifikan, atau elemen fisik lain yang dapat dirasakan (Ilham M, 2017).

Penelitian yang mengkaji meme dan menjadi referensi penulis saat ini pernah diteliti oleh Christiany Juditha (2015) dengan judul artikel “Meme di Media sosial: Analisis Semiotik Meme Haji Lulung”. Abraham Lunggana yang akrab disebut H. Lulung merupakan anggota DPRD DKI Jakarta yang menjadi pembicaraan di media sosial pada maret 2015 karena berseteru dengan Gubernur DKI Jakarta Basuki Tjahaja Purnama (Ahok) terkait persoalan RAPBD DKI Jakarta 2015. Pada penelitian tersebut, peneliti mengkaji makna sosial yang terkandung dalam meme Haji Lulung dari berbagai sumber di media sosial dengan melihat hubungan yang ada pada tanda, objek, dan penafsiran.

Penelitian lain dengan judul “Representasi Gaya Humor Dalam Meme Politik (Analisis Semiotika Postingan Meme Dengan Tagar #02gagapunicorn Pada Masa Pemilu 2019 Di Media Sosial Twitter)” diteliti oleh Cinthya dwi Puspitasari dan Arie Prasetyo pada tahun 2019. Penelitian ini membahas tentang gaya humor meme politik yang ramai pada pemilu 2019. Tiga meme politik dengan tagar #02GagapUnicorn diobservasi selama penelitian dan dianalisis menggunakan semiotika model C.S Peirce. Temuan utama studi ini adalah adanya humor agresif dalam meme politik yang menggunakan tagar #02GagapUnicorn, yang sudah diteliti oleh para peneliti. Para pembuat meme yang membuat meme tersebut menggunakan gaya bahasa yang sarkastik atau serius. Motif yang ditemukan peneliti pada penelitian tersebut, yaitu meme untuk mengkritik, menghibur dan menyindir.

Penelitian “Analisis Semiotik Meme Anies Baswedan Banjir Jakarta” pernah diteliti oleh Ali Imron Hamid pada tahun 2020. Pada peristiwa bencana Banjir Jakarta, yang melahirkan berbagai meme yang mengkritik Gubernur Jakarta Anies Bawesdan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguraikan makna semiotik dari meme banjir Jakarta yang viral di Twitter oleh Anies Bawesdan. Pisau analisis semiotika Charles Peirce digunakan dalam pendekatan penelitian ini bersama dengan tanda, objek, dan penafsir. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara tanda dan makna semantik saling terkait dan kompatibel satu sama lain. Gambar tersebut secara aktif digunakan oleh pengguna online untuk mengekspresikan ketidaksenangan mereka dengan tanggapan Anies Bawesdan terhadap banjir Jakarta. Makna objek meme tersebut adalah sindiran atau kritik atas

ketidakefisienan Anies dalam menyikapi isu banjir. Ada kesesuaian pemikiran antara para kreator meme dengan netizen terkait Anies yang tidak becus dalam menuntaskan masalah banjir di Jakarta.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya dapat ditemukan pada metode analisis yang digunakan yaitu analisis Charles Sanders Peirce. Pada penelitian ini, fokus penelitian pada identifikasi meme yang mengarah pada kritik kebijakan terhadap Kominfo. Tanda menurut Peirce terdiri dari Simbol, Ikon dan Indeks sehingga peneliti lebih memfokuskan pada tipologi tanda tersebut dalam meme.

Dalam menganalisis meme kritik terhadap kebijakan Kominfo, peneliti membuat kategori untuk mempermudah dalam memahami tema perbincangan dari fenomena tersebut. Kategori ini didasarkan oleh konteks kebijakan atau tindakan yang dikritik oleh netizen terhadap Kementerian Kominfo di internet pada periode Juli sampai dengan September 2022.

Internet dengan karakteristiknya membuat proses komunikasi manusia dapat termediasi (Nasrullah 2014). Interaksi yang terjadi secara tidak langsung membuka sekat-sekat sosial di antara masyarakat. Internet juga memediasi interaksi komunikasi antara pemerintah dan warga negaranya.

Internet sudah menjadi bagian dari aktivitas kebanyakan masyarakat di Indonesia. Berbagai aspek kehidupan masyarakat yang tidak lepas dari pemanfaatan internet seperti ekonomi, pendidikan, politik dan pemerintahan. Jumlah pengguna internet terus meningkat setiap tahunnya, berdasarkan data yang

dirilis oleh Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 210,03 juta pengguna pada periode 2021-2022. Jumlah tersebut meningkat 6,78% dibandingkan periode sebelumnya yang berjumlah 196,7 juta orang. Tingginya pengguna internet juga dipengaruhi oleh pengguna media sosial. Berdasarkan APJII, konten internet yang sering diakses oleh sebagian besar respondennya pada 34 provinsi (rata-rata 90,53%) adalah media sosial. (APJII, 2022). Kemudahan berbagi dan memperoleh informasi yang ditawarkan menjadikan media sosial semakin diminati oleh masyarakat Indonesia.

Fenomena meme Kominfo menjadi menarik untuk dikaji dan dieksplorasi. Fenomena sosial tersebut dilatarbelakangi oleh pola ungkap yang meluap sebagai indikasi dari proses demokrasi. Oleh karena itu, penulis merasa perlu mengkaji tentang makna yang terkandung dalam meme di media sosial pada periode juli-september 2022 yang berkaitan dengan kritik Kementerian Kominfo dalam judul: “Analisis Semiotika Meme Sebagai Media Kritik Kebijakan Kementerian Kominfo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang penulis rumuskan adalah:

1. Bagaimana identifikasi meme kritik kebijakan Kementerian Kominfo?
2. Bagaimana representasi tanda dan objek kritik terhadap Kementerian Kominfo di dalam meme?
3. Bagaimana representasi interpretan kritik terhadap Kementerian Kominfo di dalam meme?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan oleh penulis, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi meme kritik kebijakan Kementerian Kominfo.
2. Untuk mengkaji representasi tanda dan objek kritik terhadap Kementerian Kominfo di dalam meme.
3. Untuk mengkaji representasi interpretan kritik terhadap Kementerian Kominfo di dalam meme.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmiah bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang studi ilmu komunikasi, terutama dalam kajian analisis semiotika dalam teks media.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam proses pemaknaan meme sebagai salah satu media komunikasi di internet. Penelitian ini juga sebagai salah satu syarat meraih gelar sarjana pada Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin.

3. Kegunaan Metodologis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam upaya pengembangan teori dan metode penelitian dalam teks media terutama pada metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce dan

memberi dukungan kepada pembaca dalam mengatasi permasalahan yang sedang terjadi lewat hasil penelitian.

E. Kerangka Konseptual

Kehadiran meme di media sosial akan selalu mengikuti tren isu yang sedang berkembang di masyarakat, tidak hanya menjadi sarana hiburan semata. Banyak kreator meme yang memanfaatkannya menjadi media kritik atau sindiran. Para kreator dan netizen biasanya memiliki pemikiran yang sama sehingga meme-meme tersebut cepat menyebar di media sosial dan menjadi favorit. Melalui peniruan atau tindakan non-genetik lainnya, meme adalah "unsur budaya atau sistem perilaku yang disampaikan dari satu orang ke orang lain" (Suryawanshi dkk, 2020).

Konsep meme telah menjadi kontroversi jauh sebelum era digital, tetapi Internet telah mengubah penyebaran meme menjadi praktik yang sangat terlihat, dan istilah meme menjadi tidak terpisahkan dari bahasa sehari-hari netizen (Shiftman dalam Juditha, 2015). Variasi meme yang ada berkembang secara fleksibel sesuai dengan fenomena yang terjadi.

Karakteristik dan sifat meme yang mengandung humor dan satir dimanfaatkan oleh netizen untuk menyampaikan opini dan pendapat mereka. Hadirnya internet dan media sosial juga membuka ruang diskusi publik menjadi lebih luas. Kesempatan untuk menyampaikan ketidaksukaan dan kritik terhadap pemimpin dan pemerintah menjadi lebih luas.

Sebuah sistem sosial dapat dikendalikan oleh kritik sosial, suatu bentuk komunikasi yang digunakan dalam masyarakat. Istilah "sosial" dan "kritik" membentuk "kritik sosial". Kritik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

adalah kecaman atau tanggapan, terkadang disertai uraian dan pertimbangan baik buruk terhadap suatu hasil karya, pendapat dan sebagainya. Sosial didefinisikan sebagai "menjadi teman, bersama, atau bergaul," dan bertujuan untuk memahami peristiwa, khususnya pergaulan manusia, dalam upaya meningkatkan kualitas hidup suatu kelompok. Kebijakan adalah seperangkat konsep dan prinsip yang menjadi pedoman dan landasan pelaksanaan suatu program kerja, kepemimpinan dan cara bertindak. Kebijakan tersebut dapat berasal dari individu, organisasi atau pemerintah yang memiliki keistimewaan untuk mengeluarkan kebijakan tertentu sesuai fungsinya di masyarakat.

Setiap orang memiliki hak untuk menyuarakan pendapat mereka di ruang publik, yang harus bebas dari segala bentuk dominasi untuk memungkinkan dialog yang seimbang (Habermas dalam Hanan, 2014). Perubahan yang terjadi seiring perkembangan teknologi komunikasi mengubah bentuk ruang publik tersebut ke dalam dunia maya. Penyampaian opini dan diskusi menjadi lebih bebas dilakukan oleh masyarakat dengan menggunakan forum-forum yang ada di internet baik itu di *website* maupun media sosial seperti *twitter*, *facebook*, *instagram*.

Meme Kominfo berkembang seiring dengan kebijakan-kebijakan dan tindakan yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Pergeseran pola komunikasi kritik akibat konvergensi media yang menyebabkan pergeseran kritik ke media sosial. Meme Kominfo sempat menjadi *trending topic* di media sosial dan mencuri perhatian netizen Indonesia. Meme tersebut berupa gambar atau gabungan gambar dengan teks sederhana yang berasal dari potongan kartun, video iklan, dan foto-foto lain yang dapat ditemukan di

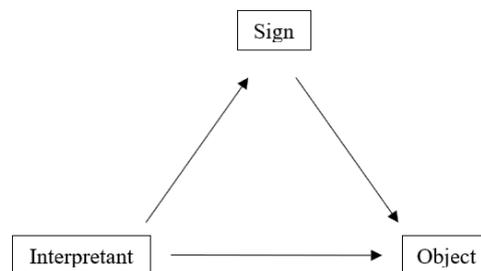
internet. Gambar tersebut bersifat sederhana dan repetitif namun mengandung makna terkait dengan objek kritiknya yang menarik untuk dikaji.

Semiotika berarti tanda dari bahasa Yunani "*semeion*". Semiotika merupakan "*the study of Signs*" atau suatu teknik untuk mengkaji tanda. (Nasrullah, 2014). Semiotika adalah studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimnya dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya (Kriyanto, 2009: 263). Secara terminologis, semiotika dipahami sebagai disiplin ilmu yang mengkaji berbagai hal, peristiwa, dan seluruh kebudayaan sebagai tanda (Wibowo, 2013).

Manusia hanya dapat berfikir serta berkomunikasi menggunakan wahana tanda. indikasi yang dimaksud bisa berupa tanda visual yang bersifat non-verbal maupun yang bersifat verbal. Demikian yang diungkapkan tokoh semiotika Charles Sanders Peirce, Peirce mengatakan pertanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu dapat berupa pengalaman, pikiran, gagasan atau perasaan.

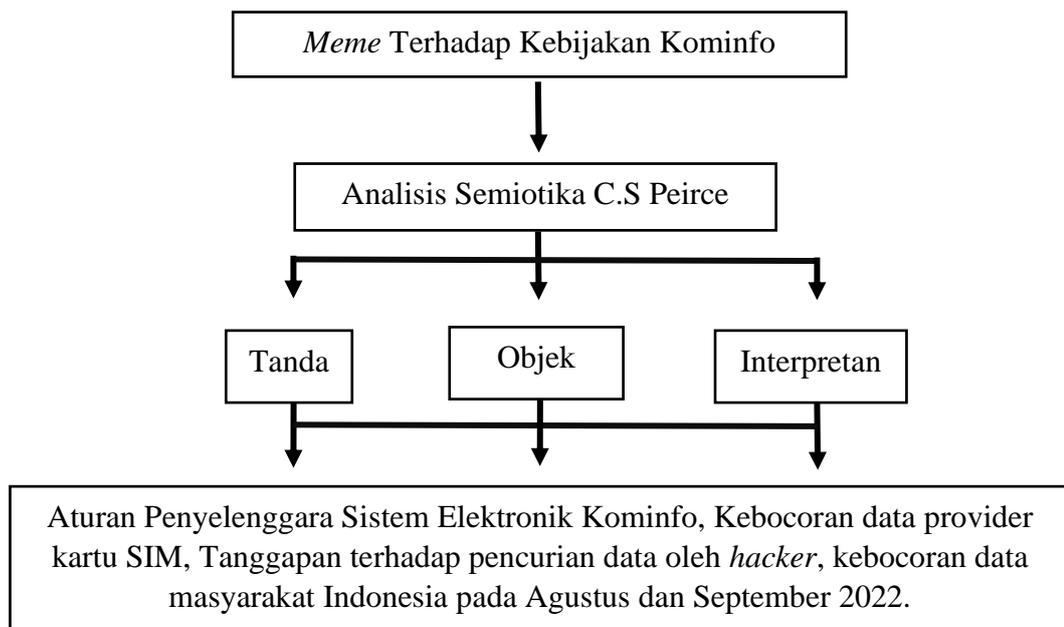
Tanda (*Sign*), objek (*object*), dan penafsir (*interpreter*) merupakan tiga komponen mendasar dari teori segitiga makna atau segitiga makna (*interpretant*). Tanda adalah sesuatu yang menyinggung (mewakili) sesuatu selain tanda itu sendiri dan berada di dunia fisik yang dapat dikenali oleh panca indera manusia. Menurut Peirce, tanda dapat dibagi menjadi tiga kategori: simbol (tanda yang dihasilkan dari kesepakatan), ikon (tanda yang dihasilkan dari representasi fisik), dan indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab akibat). Sedangkan acuan tanda ini disebut sebagai objek. Konteks sosial yang menjadi acuan tanda atau sesuatu yang dirujuknya adalah obyek atau acuan tanda. Gagasan pemikiran dari orang yang

menggunakan tanda dan mereduksinya menjadi suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam pikiran seseorang mengenai hal yang dirujuk oleh suatu tanda dikenal dengan interpretan atau pemakai tanda. Cara makna berkembang dari tanda ketika digunakan oleh orang untuk berkomunikasi sangat penting untuk proses semiotik (Juditha, 2015)



Gambar 1. 3 Elemen Makna C.S Peirce.
Sumber: Sobur,2014

Berdasarkan pemaparan di atas, untuk lebih jelasnya maka digambarkan kerangka konseptual sebagai berikut.



Gambar 1. 4 Kerangka Konseptual

F. Definisi Konseptual

1. Kritik Kebijakan

Kritik adalah sindiran, tanggapan dan bentuk ketidaksukaan para kreator meme terhadap kebijakan Kementerian kominfo yang tertuang di dalam konten meme. Kritik tersebut berupa Aturan Penyelenggara Sistem Elektronik Kominfo, Kebocoran data provider kartu SIM, Tanggapan terhadap pencurian data oleh *hacker*, kebocoran data masyarakat Indonesia pada Agustus dan September 2022.

2. Meme Terhadap Kebijakan Kementerian Kominfo

Meme Kementerian Kominfo adalah meme-meme yang sempat viral dikumpulkan dari media sosial pada periode Juli-September 2022. Objek dari meme tersebut adalah Kementerian Komunikasi dan Informatika.

3. Semiotika

Semiotik adalah teknik atau pisau analisis dalam memahami tanda yang terkandung dalam meme kritik terhadap Kominfo. Analisis semiotika yang digunakan adalah analisis semiotika yang diperkenalkan oleh Charles Sanders Peirce.

4. Tanda

Tanda merupakan tanda berupa gambar, rupa, warna, dan bentuk pada meme-meme kritik terhadap kebijakan Kementerian Kominfo.

5. Objek (Acuan Tanda)

Objek merupakan konteks acuan atau referensi dari meme-meme kritik terhadap kebijakan Kementerian Kominfo.

6. Interpretan

Interpretan adalah pemahaman penulis dari berbagai makna pada meme-meme kritik terhadap kebijakan Kementerian Kominfo.

G. Metode Penelitian

1. Waktu Dan Objek Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama 5 bulan dimulai pada akhir Desember 2022 sampai dengan awal Juni 2023 dan dilakukan pada objek penelitian berupa meme yang mengandung kritik terhadap kebijakan Kementerian Kominfo pada periode Juli sampai dengan September 2022, meme tersebut diperoleh dari media sosial diantaranya; meme aturan PSE Kominfo, meme kebocoran data provider kartu SIM, meme tanggapan Kominfo terhadap *hacker*, dan meme kebocoran data masyarakat Indonesia pada Agustus dan September 2022.

2. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang bersifat interpretatif dengan model analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan dengan tujuan mendapatkan gambaran secara deskriptif. Peneliti berfungsi sebagai instrumen utama dalam penelitian kualitatif, di mana teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat

induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Metode penelitian kualitatif didasarkan pada filosofi postpositivisme dan digunakan untuk melakukan penelitian pada kondisi objek yang alamiah (berlawanan dengan eksperimen) (Sugiono, 2015). Model analisis Charles Sanders Peirce dipilih karena peneliti ingin mengidentifikasi makna dari tanda yang berangkat dari tiga elemen utama yakni Tanda, objek, dan interpretant.

3. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data-data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1. Data primer, berupa meme-meme dengan konten kritik terhadap Kementerian Kominfo. Meme ini diperoleh dari media sosial.
2. Data sekunder, berupa dokumen tertulis yang menjadi pendukung dalam penelitian ini. Dokumen tersebut seperti artikel, berita, dan buku-buku yang relevan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dengan analisis dokumen. Baik berupa tulisan, film, foto, atau karya monumental, dokumen merupakan sumber data yang juga diperlukan untuk mendukung penelitian. Semua jenis dokumen ini menawarkan informasi untuk proses penelitian (Surokim dkk, 2016). Data yang dianalisis adalah data hasil dokumentasi dari meme yang mengandung kritik terhadap Kementerian Kominfo. Selanjutnya dilakukan riset kepustakaan dengan membaca literatur yang

berhubungan dengan masalah yang diteliti. Sumber literatur berupa buku, artikel, dan berita yang dapat menjadi acuan dalam penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Langkah yang dilakukan dalam proses penelitian adalah pemilihan meme yang berhubungan dengan kritik terhadap Kementerian Kominfo. Meme dikumpulkan dari beberapa akun kreator maupun *reposter* meme serta akun media Tempo.id yang aktif berinteraksi di media sosial. Meme tersebut dianalisis bentuk dan jenisnya menurut pendapat Shiftman. Teknik analisis yang digunakan adalah semiotika Charles Sanders Peirce dengan tiga tahap yaitu:

- a. Tanda, analisa teks dan gambar meme,
- b. Objek, mengandung unsur kritik,
- c. Interpretan, memaknai data kemudian menafsirkannya ke dalam bentuk narasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Meme Sebagai Studi Komunikasi

Dalam penelitian ilmu komunikasi, meme sesuai dengan kerangka pikir William I. Gordon yaitu komunikasi memiliki empat fungsi: komunikasi sosial, komunikasi ekspresif, komunikasi ritual, dan komunikasi instrumental. Perilaku ini dapat dikategorikan ke dalam salah satu fungsi komunikasi yang disebutkan di atas dalam penelitian tentang meme, yaitu komunikasi ekspresif. Komunikasi ekspresif mungkin tidak selalu bertujuan untuk membujuk orang lain, tetapi bisa juga digunakan sebagai alat untuk mengomunikasikan perasaan (emosi). Seringkali, isyarat nonverbal digunakan untuk mengekspresikan perasaan-perasaan ini. (Mulyana, 2008: 24).

Dalam rangka menciptakan ruang baru bagi masyarakat, orang-orang yang berkomunikasi secara daring telah mampu membangun masyarakat dunia yang ditandai dengan hampir tidak adanya batas dan ruang untuk hubungan antarpribadi. Manusia telah hidup dalam "dua dunia", pertama dunia masyarakat nyata yang ditandai dengan kehidupan bermasyarakat yang dapat dirasakan sebagai kehidupan nyata dan dapat diamati apa adanya entah secara sadar atau tidak. Kedua, *cybercommunity* atau kehidupan masyarakat di dunia maya adalah kehidupan yang tidak dapat dirasakan atau dilihat secara langsung tetapi dapat dialami dan dilihat oleh individu (netizen) sebagai sebuah realitas baru. (Dewi, 2017).

Meme adalah unit informasi budaya yang disebarakan melalui platform media sosial dan saluran *online* lainnya. Kreator meme dapat mengambil berbagai

bentuk, seperti gambar, video, teks, atau tagar, dan seringkali menggabungkan humor, ironi, dan intertekstualitas. Ilmu komunikasi mempelajari meme sebagai fenomena yang mencerminkan dan mempengaruhi opini publik, gerakan sosial, wacana politik, dan literasi media. Meme juga dapat digunakan sebagai alat persuasi, perlawanan, konstruksi identitas, dan pembangunan komunitas.

B. Meme Dalam Media Sosial

Definisi media yang sekarang dipahami dapat secara sederhana sebagai cara untuk berkomunikasi. Karena dimasukkan ke dalam berbagai teori yang berkembang dalam komunikasi massa, definisi media ini kadang-kadang tampak lebih dekat dengan sifat massanya. Namun, semua definisi yang saat ini digunakan memiliki kecenderungan yang sama: setiap kali kata "media" digunakan, yang langsung terlintas di benak kita adalah alat-alat yang berjalan seiring dengan teknologi. Koran adalah contoh media cetak, radio adalah contoh media audio, televisi adalah contoh media audio visual, dan internet adalah contoh jaringan media *online* (Nasrullah, 2017).

Websites, platform media sosial, aplikasi *mobile*, permainan video, dan virtual reality experience semuanya termasuk dalam kategori media baru (Flew, 2014). Media baru mencakup perpaduan teknologi digital interaktif dengan media konvensional, seperti media cetak dan televisi, serta konten yang dibuat oleh pengguna. Kemunculan media baru telah mengubah cara kita mengonsumsi dan memproduksi konten secara fundamental, dengan menekankan keterlibatan dan kolaborasi pengguna daripada mengonsumsi secara pasif (Jenkins, 2006). Kesamaan di antara media baru adalah bahwa mereka adalah perangkat teknologi

komunikasi yang dimungkinkan oleh digitalisasi dan dapat diakses secara luas untuk digunakan sebagai alat komunikasi pribadi.

Menurut beberapa ahli, media baru merupakan kekuatan demokratisasi yang memungkinkan pendapat setiap orang untuk didengar dan mendorong penyebaran pengetahuan dan gagasan di luar struktur kekuasaan yang sudah mapan (Castells, 2009). Namun, pihak lain memperingatkan bahwa media baru juga dapat memperburuk kesenjangan yang sudah ada dan menghasilkan teknik eksploitasi dan pengawasan yang baru (Fuchs, 2014).

Media Sosial

Komunikasi lewat media sosial kini semakin massif. Kemajuan teknologi informasi secara cepat mengubah kebiasaan dan aktivitas masyarakat. Media sosial memberi penawaran pengalaman berkomunikasi yang menarik setiap harinya. Situs media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram* pada dasarnya merupakan media untuk menerbitkan konten pengguna seperti profil, aktivitas, dan opini. Pengguna media sosial dapat dengan cepat terhubung, berinteraksi, berpartisipasi, dan berbagi secara *online*.

Menurut Boyd dan Ellison (2008), media sosial adalah "Layanan berbasis web yang memungkinkan individu untuk:

1. membangun profil publik atau semi-publik dalam sistem yang terbatas,
2. mengartikulasikan daftar pengguna lain yang berhubungan dengan mereka, dan
3. Melihat dan menjelajahi daftar koneksi mereka dan yang dibuat oleh orang lain dalam sistem."

Kaplan dan Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis Internet yang dibangun di atas fondasi ideologi dan teknologi Web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten yang dibuat oleh pengguna." Mereka lebih lanjut menyatakan bahwa media sosial "memfasilitasi penciptaan dan berbagi informasi, ide, minat karier, dan bentuk ekspresi lainnya melalui komunitas dan jaringan virtual."

Menurut Shirky, media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to cooperate*) di antara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi. Menurut Mandibergh, media sosial adalah media yang mewadahi kerjasama di antar pengguna yang menghasilkan konten (*user generated content*) (Nasrullah, 2017).

Kesimpulannya, media sosial mengacu pada kumpulan platform online yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan berinteraksi dengan konten buatan pengguna. Platform ini memfasilitasi komunikasi, berbagi informasi, dan jaringan di antara para pengguna yang memiliki minat, nilai, atau tujuan yang sama.

Meme

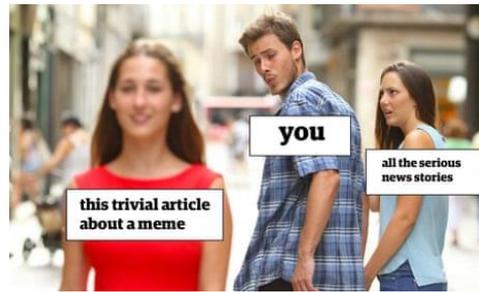
Istilah meme adalah neologisme yang pertama kali digunakan oleh Richard Dawkins dalam bukunya yang berjudul *The Selfish Gene* pada tahun 1976 (meskipun istilah ini mungkin memiliki asal-usul yang lebih tua). Meme didefinisikan sebagai struktur informasi yang mereplikasi diri dan menyebarkan informasi yang sebanding dengan gen dalam biologi. Dengan menggunakan

algoritma evolusi variasi, replikasi, dan kebugaran diferensial, Dawkins berkonsentrasi pada meme sebagai peniru, mirip dengan gen, yang mampu memengaruhi evolusi manusia. (Robert Finkelstein, 2008)

Meme telah membentuk budaya online kita dan sekarang digunakan secara luas sebagai bentuk komunikasi di dunia modern. Menurut definisi Dawkins, meme menemukan ruang untuk bermutasi ke dalam bentuk yang berbeda dalam masyarakat dunia maya yang bergerak cepat. Temuan penting dari meme itu sendiri, menurut para ahli, adalah bahwa meme lebih merupakan perangkat pribadi manusia atau kumpulan ingatan dan bahwa meme berbentuk jejak yang mengarahkan orang pada interpretasi tertentu terhadap suatu tanda.

Meme dicirikan oleh Shifman (2014) sebagai "unit pengetahuan budaya yang disampaikan di antara orang-orang melalui perilaku sosial dan ucapan." Meme biasanya berbentuk foto, film, atau teks, dan sering kali dibedakan dari sisi komedi dan ketidaksopannya. Meme biasa dimanfaatkan untuk kritik sosial dan sindiran politik karena sering digunakan untuk mengekspresikan konsep atau emosi yang rumit secara ringkas dan mudah dipahami.

Meskipun asal-usul banyak meme tidak diketahui, meme lainnya pada dasarnya didasarkan pada referensi budaya tertentu atau kejadian bersejarah. Misalnya, meme "*Distracted Boyfriend*" mengolok-olok hubungan dan politik dengan menggunakan gambar stok seorang pria yang memalingkan muka dari pacarnya untuk fokus pada wanita lain. Meme "*Two Buttons*", yang juga memiliki dua tombol berlabel beberapa pilihan, telah digunakan untuk membuat skenario lucu yang menyoroti absurditas kehidupan kontemporer.



**Gambar 2. 1 Contoh Meme “Distracted Boyfriend”
Sumber: www.theguardian.com**

Meme dengan demikian mirip dengan proyek studi semiotika sebagai sebuah tradisi interpretatif. Signifikansi dari setiap komponen dalam proses komunikasi telah banyak ditunjukkan dalam studi komunikasi. Ketika tanda hadir, pemahaman semacam ini memaksa seseorang untuk berinteraksi secara langsung dengan meme dalam kehidupan mereka.

Banyak orang dihadapkan pada tanda-tanda yang dialami secara pribadi, meskipun beberapa tanda hanya dialami secara pribadi oleh sejumlah kecil orang. Meme masih dianggap sebagai sesuatu yang bersifat personal, sehingga hal ini tidak mengubah bagaimana meme dipahami. Kemudian, meme yang muncul dalam budaya populer menjadi meme yang terkenal menjadi meme yang disukai. Meme adalah fitur yang menarik dari masyarakat digital saat ini yang selalu berubah dan berkembang (Ilham, 2017). Meme adalah teknik yang efektif untuk mengomunikasikan pemikiran dan pendapat kita dengan cara yang khas dan mudah diingat, baik untuk membuat kita tertawa, berpikir, atau merenung.

Bentuk Meme Internet

Menurut pernyataan Dawkins (Johanis, 2018), mengenai konten meme internet yang berkembang di suatu negara bisa jadi berbeda dengan negara yang lain tergantung latar belakang pengguna internetnya. Jumlah meme yang ada di Indonesia tidak sebanyak meme yang beredar secara global dan memunculkan karakter yang kuat dan mudah untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama seperti meme *Bad Luck Bryan*, *First World Problem*, dan *Succes Kid*.



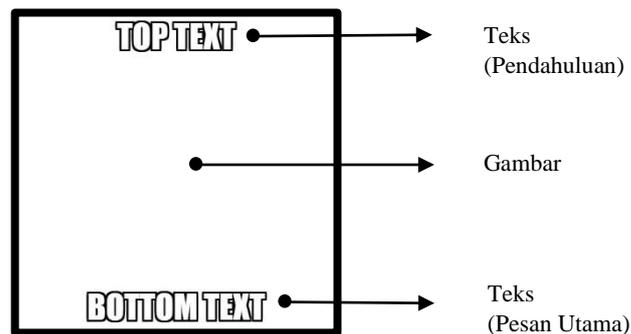
**Gambar 2. 2 Foto berketerangan pertama.
Sumber: Johanis, 2018**

Seorang fotografer Amerika bernama Harry Pointer menghasilkan gambar atau foto pertama yang dilengkapi dengan keterangan. Harry menciptakan sebuah keterangan yang lucu untuk sebuah foto hitam-putih dari seekor kucing yang berpose dengan kamera yang bertuliskan “*The Photographer*”, yang menyinggung situasi saat foto tersebut diambil. Kemudian pada tahun 1905, Harry Whitter Frees menciptakan sebuah karya yang mirip dengan karya pertama, dengan seekor kucing yang mengenakan pakaian dan duduk di atas kursi dengan tulisan “*What’s Delaying My Dinner?*” Meme *LOLcats* kemudian dibuat yang dianggap berdasarkan dari foto-foto tersebut satu abad kemudian.

Meme salah satu fenomena konten viral di internet memiliki bentuk yang beragam, tergantung dari bagaimana sebuah budaya bereaksi terhadap kemajuan teknologi di era digital saat ini. Bentuk-bentuk ini meliputi struktur konten, makna konteks, konsistensi struktur kerangka kerja, dan bagaimana dan melalui saluran apa konten meme disebarkan. Terlepas dari keragaman materi, sebuah konten dapat diidentifikasi sebagai meme karena adanya pola dan struktur yang berulang.

1. *Image Macro*

Image macro, sebuah komponen visual yang sering kali terdiri dari gambar dan frasa atau slogan yang cerdas dan merupakan dasar meme. *Image macro* pada awalnya digunakan di forum internet sebagai "*Something Awful*" untuk menggambarkan sebuah alat yang memungkinkan pengguna membuat meme dari komponen teks dan gambar. *Image macro* itu sendiri dapat memiliki berbagai bentuk di internet, tetapi versi yang paling umum terdiri dari dua elemen: teks yang biasanya dibuat dalam ukuran besar, terbatas putih dan hitam, dengan format rata tengah dan berada di bagian atas gambar yang biasanya berfungsi sebagai pengantar, dan teks di bagian bawah gambar yang biasanya berisi pesan utama. Unsur yang kedua pada *image macro* yaitu gambar utama di belakang teks yang biasanya diambil dari suatu gambar yang isinya sudah dikenali dan maknanya sudah dipahami oleh banyak pengguna internet.



Gambar 2. 3 Format umum image macro.
Sumber: commons.wikimedia.org

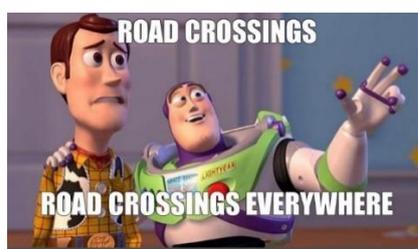
Meme "*Bad Luck Bryan*", yang gambar utamanya menampilkan seorang pria muda dengan kawat gigi, senyum yang aneh, dan penampilan yang tidak menyenangkan, adalah salah satu materi *image macro* yang paling banyak dibagikan di internet. Untuk merepresentasikan pengalaman kemalangan atau nasib buruk seseorang, meme ini sering digunakan. Meme ini pertama kali muncul pada tanggal 23 Januari 2012, berkat pengguna forum Reddit bernama Ian Davies yang memposting foto buku tahunan Kyle, seorang teman sekolah dasar.

2. Snowclone

Snowclone merupakan istilah untuk mendefinisikan kerangka frase pada meme yang mana kata-kata tertentu bisa diganti dengan yang lain untuk menghasilkan variasi yang baru dengan makna yang berganti. *Snowclone* dapat dilihat sebagai jenis eksploitasi verbal berbasis teks yang terdistorsi. Dengan kata lain, ketika sebuah meme disalin, pola bingkai frasa yang dikenal sebagai *snowclone* dapat muncul. Elemen teks tidak dapat disebut sebagai snowclone jika sebuah meme hanya disempurnakan dengan teks dan tidak ada pola yang berulang.

Geoffrey K. Pullum dan Glen Whitman, dua ahli bahasa Amerika, dianggap berjasa dalam menciptakan kata *snowclone*. Konsep ini pertama kali dibahas dalam entri blog Pullum "Phrases for Lazy Writers in Kit Form," yang diterbitkan pada Oktober 2003. Pullum mengatakan dalam artikel tersebut bahwa perlu untuk mendefinisikan kerangka frasa yang terlalu sering digunakan atau jurnalisme klise.

Contoh bentuk snowclone merupakan penggunaa frase "*X is my middle name*" yang biasa digunakan sebagai ekspresi perumpamaan akan kemampuan atau kekuatan tertentu pada seorang. pada struktur kerangka tersebut kata X dapat diganti menggunakan kata-kata sifat yang lain, contohnya "*Brave is my middle name*" yang bermakna bahwa penutur kalimat tadi mempunyai keberanian yg sangat tinggi, hingga seolah-olah dia dilahirkan dengan nama tengah keberanian (*brave*). Pola struktur kerangka tadi pula mampu ditemukan pada teks meme. salah satu contohnya adalah pola snowclones "*X, X Everywhere*" pada meme yang menampilkan image macro karakter Buzz serta Woody dari film *Toy Story*. Meme ini dipergunakan sebagai ungkapan tren yg sedang berkembang, serta mampu jua dimaknai menjadi keluhan tergantung pada konteksnya.



Gambar 2. 4 snowclone X, everywhere.
Sumber: www.meme-Arsenal.com

3. *Exploitable image*

Salah satu ciri khas meme internet adalah konten digital yang dapat disalin dan didistribusikan, sehingga memudahkan siapa saja atau pengguna internet untuk membuat meme tanpa harus memiliki latar belakang pendidikan khusus di bidang desain grafis, bahasa, atau komunikasi. Sebaliknya, mereka hanya membutuhkan ide dalam bentuk humor atau kritik dan perangkat lunak dasar seperti MS Paint di Windows atau GIMP di Linux, serta sebuah ide. Meskipun struktur kerangka kerja yang digunakan tidak harus serupa dengan makro gambar atau snowclone, namun tetap harus mengandung komponen-komponen tertentu. Meme *Exploitable image*, yang merupakan subkategori kerangka kerja meme yang memungkinkan penambahan elemen baru, adalah semacam bahan meme.

Exploitable image biasanya mencakup koleksi foto yang diiris, pengaturan beberapa *image macro*, atau kombinasi gambar dan teks. Kelompok ini mencakup meme yang menggabungkan gambar orang atau figur antropomorfis lainnya dengan gambar lain. Ada dua jenis *exploitable image*, termasuk *single pane exploitable*, yang menggabungkan beberapa elemen ke dalam satu bagian konten meme dalam satu panel. Sebuah lelucon atau cerita pendek dapat dibuat dengan menggunakan *multiple panes* atau *meme comics*, yang dapat terdiri dari banyak panel atau terlihat seperti buku komik.

Pola *advise animal*, yang hanya mengambil potongan sebagian dari satu gambar utama, sebanding dengan *single pane exploitable*. Perbedaannya

adalah bahwa gambar yang dipotong digabungkan dengan gambar lain yang berbeda konteksnya sebagai latar belakang atau sebagai elemen tambahan untuk menciptakan makna baru seperti latar belakang roda warna. Elemen teks kadang-kadang disertakan dalam contoh meme semacam ini, baik dengan sendirinya atau melalui balon teks.

Single pane exploitable contohnya adalah meme *Chubby Bubbles Girl* yang memperlihatkan ekspresi lucu seorang anak kecil yang sedang berlari di lapangan sambil memegang peniup gelembung sabun dengan latar belakang gelembung-gelembung yang seakan mengejarnya. Fotonya pertama kali muncul pada situs *4chan* pada 22 Agustus 2009. Pada 12 September 2009 edior dari *BuzzFeed*, Scott Lamb membuat sebuah siaran di situsnya dengan judul “*What is Bubbles Girl Running From?*” yang menantang para pembacanya untuk membuat variasi edit masing-masing menggunakan latar depan potongan foto *chubby bubble girl*. Kemudian gambar tersebut menjadi terkenal di internet dan tersebar menjadi meme.



Gambar 2. 5 Chubby Bubbles Girl.
Sumber: Johanis, 2018

Tipe *exploitable image* yang kedua adalah *multiple panes* atau *meme comics* yang menggunakan lebih dari satu panel untuk satu konteks meme yang biasanya berisi cerita atau lelucon, tata letaknya mirip dengan susunan

komik. Pola *multiple panes* ini biasanya juga memiliki pola kerangka yang berulang seperti *snowclones*, namun sebagian lainnya dibuat secara acak. Tidak jarang juga menggunakan karakter-karakter *rage comics* dengan tambahan teks. Salah satu contoh *multiple panes* yang populer adalah meme “*Finding Neverland*” yang menampilkan adegan sedih dari film drama *Finding Neverland* (2004) dalam tiga panel.

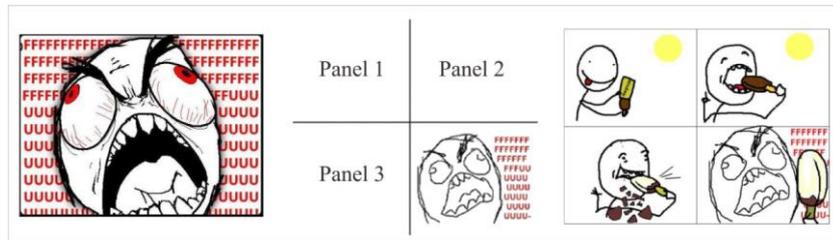
Struktur *multiple panes* atau *meme comics*, yang menggunakan lebih dari satu panel untuk satu konteks meme dan biasanya menyertakan cerita atau lelucon, adalah jenis gambar kedua dari *exploitable meme*. Meskipun beberapa dari pola banyak panel ini dibuat secara acak, sebagian besar dari mereka juga menampilkan pola kerangka yang berulang seperti *snowclone*. Menambahkan teks pada karakter komik yang sedang marah adalah praktik umum lainnya. Meme “*Finding Neverland*”, yang menampilkan momen menyedihkan dari film drama *Finding Neverland* (2004) dalam tiga panel, adalah contoh terkenal dari beberapa panel yang digunakan saat ini. Karakter Barrie yang diperankan Johnny Depp dan Peter yang diperankan Freddie Highmore, seorang anak laki-laki, ditampilkan dalam urutan tersebut. Panel pertama menggambarkan Peter yang terisak dan mengekspresikan keputusasaannya, panel kedua menampilkan Barrie yang bersimpati pada Peter, dan panel terakhir menampilkan keduanya berpelukan. Pengguna internet biasanya menggunakan meme ini untuk mengekspresikan aspek-aspek lucu dalam kehidupan sehari-hari atau peristiwa terkini sambil

membangunkannya sebagai isu yang serius. Kata-kata meme ini dapat muncul di panel pertama, panel pertama dan kedua, atau semua panel.

4. *Rage Comics*

Exploitable image kemudian tidak hanya terdiri dari paduan elemen foto dan teks saja, namun termasuk juga karakter-karakter yang masuk dalam kategori “*rage comics*”, yaitu serangkaian komik web dengan karakter yang biasanya dibuat menggunakan perangkat sederhana seperti *Microsoft Paint*. Ekspresi karakter-karakter pada *rage comics* biasanya mengungkapkan ekspresi umum pada setiap orang seperti sedih, marah, kesal, sombong, terkejut dan lain sebagainya. *Meme comic* yang dibuat biasanya menceritakan pengalaman pada kehidupan sehari-hari. Kemudian, *exploitable image* termasuk karakter yang termasuk dalam kategori *Rage comics*, kumpulan komik web dengan karakter yang biasanya dibuat dengan menggunakan program dasar seperti Microsoft Paint, di samping kombinasi elemen foto dan teks. Karakter *Ragw comics* sering kali menampilkan emosi universal seperti kesedihan, kemarahan, frustrasi, kebanggaan, keterkejutan, dan sebagainya melalui ekspresi wajah mereka. Komik meme biasanya menggambarkan pengalaman dari kehidupan sehari-hari.

Figur pertama yang dibuat pada tahun 2008 di situs web 4chan adalah ekspresi wajah kemarahan yang menjerit-jerit, yang dikenal sebagai “*rage guy*”, yang memunculkan nama *rage comics*. Peristiwa yang memicu kemarahan digambarkan dalam tiga panel pertama dari komik empat panel yang menyertakan sosok *Rage Guy* di panel keempat.



**Gambar 2. 6 Format meme Rage Guy.
Sumber: Johanis, 2018.**

Dalam perkembangannya, karakter dari *rage comics* dapat berbentuk *advice animals*, *multi-panes comics* dengan teks tambahan, atau format meme lainnya. Dalam meme lainnya, karakter-karakter ini mungkin hanya berupa potongan-potongan kecil yang tersebar di seluruh meme. Salah satu karakter yang paling terkenal dalam komik kemarahan adalah *forever alone*, yang sering digunakan untuk menyampaikan perasaan terisolasi, kekecewaan, dan kesepian. Karakter ini pertama kali dipublikasikan ke situs web 4chan pada tahun 2009, seperti yang sudah diketahui.

Genre Meme

Menurut Shifman (2014), genre meme didefinisikan sebagai kreativitas dalam berbicara secara informal, di mana para kreator meme dapat membuat banyak varian meme yang tak terbatas, serta bebas memodifikasi atau meniru meme yang sudah ada. Meme tak terlepas dari genre, yang merupakan bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, atau kritik sosial dalam masyarakat. Meme beradaptasi dengan genre yang sedang berkembang, dimana memiliki panduan serta peraturan yang tidak mengubah esensi dari genre (Ayu dkk, 2021).

C. Teori Pesan

Menurut pernyataan Onong Uchjana dalam Rusmiyanti (2022) pesan dapat dilihat sebagai suatu pernyataan yang dibuat dengan menggunakan lambang-lambang atau tanda-tanda yang mempunyai arti. Komponen pesan meliputi lambang verbal yang diucapkan atau ditulis, lambang nonverbal yang diucapkan atau ditulis dan berbentuk gerakan garis, isyarat, lukisan, dan warna. Sehingga pesan adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sinyal dalam komunikasi karena dengan adanya pesan, interaksi antara dua orang dalam komunikasi dapat berjalan dengan lancar dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Kode pesan, isi pesan, dan bentuk pesan adalah tiga komponen yang membentuk sebuah pesan. Kode pesan ialah sejumlah simbol yang disusun dengan sedemikian rupa sehingga bermakna bagi orang lain.

- a. Isi pesan ialah bahan atau materi yang dipilih serta ditentukan oleh komunikator untuk mengomunikasikan apa yang dimaksud.
- b. Wujud pesan sesuatu yang membungkus inti pesan itu sendiri, komunikator memberikan contoh agar komunikan tertarik dan mengerti akan isi pesan yang ada didalamnya. (Siahaan, 1991:62).

Sementara itu, para ahli menyatakan bahwa para komunikator memulai dengan menyelidiki secara menyeluruh mengapa komunikasi itu penting dan apa tujuan komunikator. Hal yang harus diketahui adalah:

- a. Waktu yang tepat untuk suatu pesan
- b. Bahasa yang harus dipergunakan agar pesan dapat dimengerti
- c. Sikap dan nilai yang harus ditampilkan secara efektif

d. Jenis kelompok dimana komunikasi akan dilaksanakan (Effendy, 1993)

Segala sesuatu yang disampaikan komunikator kepada komunikan untuk mencapai tujuan komunikasinya dapat disebut sebagai pesan. Sebenarnya, pesan adalah gagasan filosofis, ideologis, atau idealis. Namun, ketika dikomunikasikan dari komunikator kepada komunikan, ia berwujud lambang/symbol dan diekspresikan melalui bahasa (lisan dan tulisan), suara (audio), gambar (visual), mimik, gerak tubuh, dan cara-cara lainnya. Griffin (2019) menegaskan bahwa "pesan adalah simbol atau penggalan pesan berupa kata-kata atau bahasa yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau gagasan tertentu kepada seseorang atau kelompok." Istilah pesan didefinisikan oleh Kamus Cambridge sebagai "*a short piece of written or spoken information that is given or sent to.*" Definisi pesan ini mengacu pada informasi yang ditulis atau diucapkan dan kemudian diberikan atau dikirim kepada seseorang. Sebagai hasilnya, komunikasi memainkan peran penting dalam ilmu komunikasi karena manusia menggunakan pesan untuk mencapai tujuan tertentu. Pesan adalah faktor lain yang menentukan apakah komunikasi berhasil; jika komunikan dapat memahami pesan yang disampaikan oleh komunikator, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi berhasil.

Pesan ialah keseluruhan dari apa yang disampaikan oleh komunikator. Pesan mempunyai inti pesan (tema) yang dimana menjadi pengarah dalam usaha dalam mengubah sikap dan juga tingkah laku komunikan. Oleh karena itu saat berbicara maka setiap kata-kata yang kita ucapkan adalah pesan (*messages*). Pesan merupakan suatu pilihan simbol teratur yang dimaksud untuk mengkomunikasikan informasi. Berlo (1964) menyebutkan bahwa ada tiga faktor utama dalam pesan:

- a. Tanda dalam pesan. Tanda dalam pesan berkaitan dengan cara-cara simbol yang disusun. Tanda merupakan segala sesuatu warna, isyarat, kedipan mata, obyek, rumus matematika serta mempresentasikan sesuatu yang lain selain dirinya. Sedangkan Penandaan merupakan proses yang terjadi di pikiran kita pada saat kita menggunakan atau menafsir tanda. Jadi proses penandaan adalah hubungan $X=Y$ itu sendiri. Hal ini mengembangkan satu atau dua cara yang dikenal dengan denotasi dan konotasi.
- b. Isi dalam pesan. Isi pesan berkaitan dengan pemilihan bahan untuk menyatakan tujuan.
- c. Perlakuan atas pesan. Sedangkan perlakuan berkenan dengan cara pesan yang disajikan, frekuensi, *redundancy*, penekanan (*emphasis*) (Rusmiyanti, 2022).

D. Kritik Sosial

Komunikasi yang menyoroti masalah-masalah sosial di masyarakat dikenal sebagai kritik sosial. Sastra dan tafsir adalah dua contoh dari sekian banyak media yang dapat digunakan untuk kritik sosial. Tindakan politik seperti pemilihan umum juga dapat melibatkan kritik sosial. Kritik yang konstruktif, destruktif, dan radikal adalah beberapa contoh kritik sosial.

Pengertian kritik sosial adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengevaluasi, mengkritik, atau memberikan tanggapan terhadap suatu fenomena sosial dalam masyarakat. Kritik sosial dilakukan untuk mengungkapkan atau menyoroti ketidakadilan, ketidakmerataan, atau ketidakpatuhan terhadap nilai-nilai sosial yang berlaku. Beberapa ahli yang memberikan pengertian kritik sosial antara lain:

1. Karl Marx

Menurut Karl Marx, kritik sosial adalah suatu cara untuk mengkritik atau mengidentifikasi beberapa bentuk ketidakadilan, ketidakmerataan, atau ketidakseimbangan di masyarakat. Hal ini dilakukan untuk memperjuangkan keadilan sosial dan menjunjung tinggi hak-hak kaum proletar.

"Society does not consist of individuals, but expresses the sum of interrelations, the relations within which these individuals stand."

(Marx, 1867)

2. Jurgen Habermas

Menurut Jurgen Habermas, kritik sosial adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mempertanyakan legitimasi dan kebenaran norma-norma dan praktik-praktik dalam masyarakat. Tujuan dari kritik sosial adalah untuk meningkatkan kemampuan rasionalitas dan memperkuat demokrasi dalam masyarakat.

"The critique of ideology can only be scientific if it is directed towards a science of ideologies." (Habermas, 1989)

3. Michel Foucault

Menurut Michel Foucault, kritik sosial adalah suatu cara untuk mengungkapkan dan memahami cara-cara dimana masyarakat menggunakan kekuasaan untuk mengontrol dan mempengaruhi perilaku manusia. Kritik sosial dilakukan untuk melawan kekuasaan-kekuasaan dominan yang membatasi kebebasan individu.

"Power is not an institution, and not a structure; neither is it a certain strength we are endowed with; it is the name that one attributes to a complex strategical situation in a particular society" (Foucault, 1975).

Menganalisis dan menilai apa pun dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman, apresiasi, atau hasil lainnya adalah tindakan kritik. Peter & Sangeetha (2018) menggarisbawahi bahwa dalam pengertian yang jelas, ini adalah tindakan penilaian. Kritik sosial dapat dilihat sebagai upaya penilaian dalam upaya memahami fenomena sosial karena fenomena sosial sering kali mengundang perhatian publik dalam hal menanggapi masalah yang terjadi. Oleh karena itu, pengguna media sosial dapat membangun kesamaan visi, tujuan, dan opini melalui platform media sosial yang digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna lain dan bertukar pikiran.

Mengkritik kebijakan pemerintah adalah salah satu fenomena sosial. Mereka dapat membuat sebuah kelompok sebagai hasilnya. Sebagai hasilnya, individu dapat membentuk sebuah kelompok di mana mereka dapat membentuk komunitas virtual dan terhubung dengan orang lain yang memiliki selera atau minat yang sama, atau di sisi lain, mungkin ada ketidaksepakatan di antara pengguna lain tentang kelebihan dan kekurangan topik politik yang sedang berlangsung (Abduh, 2021).

Media kritis bagi masyarakat Indonesia telah diperkuat dengan internet meme. Pengajuan kritik tidak lagi dilakukan dengan cara kuno dan konvensional. Meme internet menawarkan latar dan sarana kritik yang segar. Meme menggabungkan teks dan media grafis, menurut kritikus. Meme internet juga

memiliki manfaat anonimitas, yang memungkinkan kritikus untuk "bebas" dari kritik yang mereka buat. Meme internet juga mengandung konten atau ideologi yang dikembangkan oleh pembuatnya dengan maksud mempengaruhi netizen dengan cara yang halus, terkadang lucu, agar ide, opini, atau kritik tersebut didukung dan diterima sebagai kebenaran universal (Savitri, 2018).

E. Semiotika

Tanda adalah satu-satunya sarana bagi manusia untuk berpikir dan berkomunikasi. Em Griffin (2012) mendefinisikan semiotika sebagai studi tentang tanda verbal atau non verbal yang dapat memiliki arti tertentu dan bagaimana menafsirkannya kepada masyarakat luas.

Roland Barthes menjelaskan bahwa semiotika adalah suatu metode dan ilmu yang digunakan untuk menganalisis tanda-tanda. Roland Barthes mengembangkan pendekatan semiologi untuk analisis budaya. Makna denotatif, konotatif, dan mitos diprioritaskan oleh Barthes sebagai tiga unsur yang menjadi pusat kajiannya.

Menurut Umberto Eco, semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi adalah dua kategori utama semiotika yang telah diakui hingga saat ini. Semiotika komunikasi memberikan penekanan kuat pada teori-teori produksi, yang salah satunya menyatakan bahwa ada enam komponen dalam komunikasi: pengirim, penerima pesan atau sistem tanda, pesan, alur komunikasi, dan referensi yang dibahas. Sementara, semiotika signifikasi tidak 'mempersoalkan' adanya tujuan berkomunikasi. Komponen pemahaman dari sebuah tanda lebih diprioritaskan pada tipe kedua, sehingga proses kognitif penerima tanda lebih diperhatikan daripada proses itu sendiri.

Kajian semiotika tentu tidak bisa dilepaskan dari pengaruh orang penting yang meletakkan dasar-dasar bagi kajian semiotika yakni Charles sander Peirce dan Ferdinand De Saussure. Peirce dikenal sebagai pemikir argumentatif dan filsuf Amerika yang paling orisinal dan multidimensional (Wibowo, 2023). Teori dari Peirce disebut sebagai "*grand theory*" dalam semiotika. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa teori Peirce memberikan deskripsi struktural yang menyeluruh dari semua sistem tanda. Peirce berusaha mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal.

Menurut Charles S. Peirce, tanda atau representamen adalah sesuatu yang dengan cara tertentu mewakili sesuatu yang lain bagi seseorang. Peirce mengacu pada entitas tambahan sebagai interpretant. Oleh karena itu, sebuah tanda atau representamen memiliki hubungan "triadik" langsung dengan interpretan dan objeknya, menurut Peirce. Istilah "semiosis" mengacu pada prosedur yang menyatukan sebuah entitas (dalam bentuk representamen) dengan entitas tambahan yang dikenal sebagai objek. Peirce menyebut proses ini sebagai penandaan.

Tipologi tanda adalah aspek yang membedakan, meskipun kompleks, dari klasifikasi tanda Peirce. Peirce mengkategorikan tanda ke dalam tiga kategori berdasarkan hubungan antara representamen dan objeknya: Ikon (icon), Indeks (index), dan Simbol (symbol).

1. Ikon adalah tanda yang memiliki "kemiripan" yang sebanding sehingga pengguna dapat dengan cepat mengidentifikasinya. Dalam sebuah ikon, kemiripan dalam satu atau beberapa kualitas antara representamen dan objek mewujudkan hubungan di antara keduanya. Contohnya, sebagian besar rambu

lalu lintas dapat dikenali karena rambu tersebut "menggambarkan" bentuk objek.

2. Indeks adalah sebuah simbol yang representamen dan objeknya memiliki hubungan fenomenal atau eksistensial. Dalam sebuah indeks, hubungan tanda dengan objeknya bersifat asli, konkret, dan sering kali bersifat kausal atau berurutan. Sebagai contoh, jejak kaki di tanah menandakan kehadiran seseorang atau hewan, dan ketukan di pintu menandakan kehadiran "tamu" di rumah kita.
3. Simbol adalah bentuk tanda yang diterima dan lazim sesuai dengan konsensus atau kebiasaan banyak orang atau budaya. Bahasa menggunakan simbol sebagai tanda. Banyak rambu lalu lintas yang memiliki makna simbolis. Rambu lalu lintas yang sangat mendasar ini merupakan salah satu ilustrasinya.

Tabel 2. 1 Jenis Tanda dan Cara Kerjanya

Jenis Tanda	Ditandai dengan	Contoh	Proses Kerja
Ikona	- Persamaan (kesamaan) - kemiripan	Gambar, foto, dan patung	Dilihat
Indeks	- Hubungan sebab akibat - Keterkaitan	- Asap ---api - Gejala---penyakit	Diperkirakan
Simbol	- Konvensi atau - Kesepakatan sosial	- Kata-kata - Isyarat	Dipelajari

Sumber: Wibowo, 2013

Menurut Charles Peirce, proses signifikansi dapat menghasilkan rantai interaksi yang tak berujung di mana sebuah representamen menjadi interpretant, yang kemudian menjadi interpretant lagi, yang kemudian menjadi representamen lagi, dan seterusnya. Menurut tabel di atas, Charles Sanders Peirce (1893-1914) mengklasifikasikan tanda dan fungsinya ke dalam tiga kategori. Namun pada

kenyataannya, ketiga kategori tersebut tidak sesuai karena sebuah ikon terkadang dapat berubah menjadi simbol. Banyak simbol yang memiliki ikon. Sebuah tanda berfungsi sebagai simbol selain sebagai indeks. Peirce membagi berbagai jenis tanda ke dalam kategori yang lebih jauh, khususnya kategori pertama, kedua, dan ketiga. Salah satu dari tanda-tanda ini adalah qualisign, yang lainnya adalah signsign, dan yang ketiga adalah legisign. Mereka juga dipisahkan menjadi (1) rheme, (2) tanda yang layak, dan (3) argumen. Di antara persimpangan potensial yang berbeda di antara masing-masing kategori tanda ini.

1. *Qualisign* adalah indikator yang didasarkan pada suatu karakteristik. Karakteristik "merah" adalah salah satu contohnya. Warna merah membuatnya menjadi sebuah tanda. Merah adalah tanda yang memenuhi syarat karena muncul pada bidang potensial. Tanda yang memenuhi syarat harus memiliki bentuk agar dapat digunakan sebagai tanda. Jadi, tidak ada yang namanya qualisign murni dalam kenyataan. Oleh karena itu, warna "merah" digunakan sebagai simbol untuk hal-hal seperti sosialisme, cinta (mawar merah), bahaya, atau larangan (rambu-rambu lalu lintas). Namun, warna tersebut harus memiliki bentuk, seperti bendera pada bunga mawar atau lampu lalu lintas. Kualitas warna merah sebagai tanda tidak terpengaruh oleh hal ini.
2. *Sinsign*, atau tanda yang hanya didasarkan pada penampilan luar, adalah sebuah tanda. Sinsign dapat berupa pernyataan tersendiri yang tidak dilembagakan. Jeritan dapat menunjukkan ketidaknyamanan, keterkejutan, tawa, langkah kaki, atau bahkan nada suara. Tanda dosa pada awalnya digunakan sebagai metafora.

3. *Legisign*, adalah tanda-tanda yang merupakan tanda atas dasar suatu peraturan yang berlaku umum, sebuah konvensi, sebuah kode. Tanda-tanda lalu lintas merupakan *legisign*. Hal yang sama dapat dikatakan untuk gerakan konvensional seperti berjabat tangan, mengangguk "ya", dan mengerutkan dahi.