

PERILAKU KOMUNIKASI PADA MASYARAKAT *CYBERSPACE* (*Netnografi meme rage comic di Situs Icak.com*)

Adriansyah Muftitama

Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Kerinci
muftitamaadriansyah@gmail.com

ABSTRAK

Media baru secara signifikan merubah tatanan arus komunikasi dan informasi manusia, khususnya generasi remaja. Sebagai digital native mereka secara langsung menjadi bagian dari kultur *cyberspace*, dimana aktivitas komunikasinya sebagian besar dilakukan di ruang digital internet. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana perilaku komunikasi pengguna *meme rage comic* pada website Icak.com yang dilihat pada dua aspek utama: pola konten meme dan kategorisasi humor meme. Metode kualitatif dengan pendekatan semiotik digunakan sebagai upaya untuk memahami secara komprehensif perilaku komunikasi meme yang ada pada situs tersebut. Hasilnya, Pola konten meme pada situs Icak.com dibagi dalam dua tipikal pengguna: yakni pola *up to date (structured)* dan pola acak/random (*unstructured*). Sementara kategori tema humor meme pada laman situs ICak terbagi atas empat kategori: Pure-Humor (Lelucon Bebas); Experiences-Based Humor (Lelucon Pengalaman); Educative-Humor (Lelucon Mendidik); dan Segmented-Humor (Lelucon Khusus).

Kata-Kata Kunci: Perilaku Komunikasi; *meme*; *cyberspace*; *new media*; netnografi

COMMUNICATION BEHAVIOR IN *CYBERSPACE* COMMUNITY (*Netnography of rage comic memes on Icak.com site*)

ABSTRACT

New media has significantly changed the order of the flow of human communication and information, especially to adolescent. As digital natives, they are directly part of the cyberspace culture, where most of their communication activities are carried out in the internet digitization space. This study aims to understand how the communication behavior of rage comic meme users on the Icak.com website is viewed from two main aspects: the pattern of meme content and the categorization of meme humor. A qualitative method with a semiotic approach is used as an effort to comprehensively understand the meme communication behavior on the site. As a result, the pattern of meme content on the Icak.com site is divided into two typical users: the up to date pattern (structured) and the random pattern (unstructured). Meanwhile, the meme humor theme category on the ICak website is divided into four categories: Pure-Humor; Experiences-Based Humor; Educative-Humor; and Segmented-Humor.

Keywords: *Communication Behavior*; *meme*; *cyberspace*; *new media*; *netnography*

PENDAHULUAN

Ada ungkapan yang mengatakan “*visual speaks louder*”. Hal inilah yang menjadi landasan peneliti untuk melihat betapa kuatnya pengaruh gambar bagi khalayak, terlebih lagi ketika gambar atau suatu grafis dipadukan dengan kata-kata maka ia akan memiliki karakter yang kuat dalam mengungkapkan suatu fenomena. Contohnya, bagi orang-orang yang memiliki kemampuan melukis atau menggambar, mereka akan memvisualisasikan fenomena-fenomena yang mereka alami ke atas kertas atau medium tertentu sebagai alat representatif keinginan dan menggambarkan perasaan atas apa yang ia rasakan pada saat-saat tertentu atau orang-orang memanfaatkan kecanggihan kamera untuk merekam atau ‘membekukan’ waktu dan setiap moment penting dalam hidupnya. Tentu saja, gabungan unsur tulisan dan gambar yang dikemas apik mampu memberikan pemahaman lebih baik atas suatu informasi. Pesan yang disusun dalam bentuk gambar dan tulisan akan mempermudah khalayak dalam menginterpretasikan fenomena yang tersirat secara efektif, bermakna, gamblang, mudah dan terarah. Oleh karena itu tidak dapat diragukan lagi bahwa memang visual juga menempati posisi yang kuat dalam membangun atau merubah pola pandang seseorang tentang suatu fenomena.

Keberadaan modernisasi yang global ini tentu membawa warna baru dalam budaya masyarakat, ideologi-ideologi masyarakat tentang suatu fenomena telah berangkat maju dan berkembang sedemikian rupa sehingga akhirnya melahirkan tradisi-tradisi baru di dalam perilaku komunikasi dan berbudaya dalam masyarakat. Jika

ditinjau berdasarkan Teori Medium Klasik (*classical medium theory*), perkembangan komunikasi pada awalnya bersifat *orality and literacy*, dimana pada era ini orang menyampaikan suatu informasi kepada orang lain hanya melalui media ucapan atau kata-kata dan orang-orang pada saat itu hanya mengingat apa yang disampaikan (bukan menulis), lalu berkembang kearah yang lebih maju hingga ditemukannya mesin cetak. Oleh sebab itu, dapat dipahami bahwa perkembangan media berbanding lurus dengan perubahan cara berfikir dan berperilaku manusia tentang bagaimana manajemen informasi (Littlejohn & Foss, 2004: 337-338) dan pengaruh akibat perkembangan media tersebut juga memberikan dampak yang signifikan terhadap budaya masyarakat.

Lahirnya media baru (*new media*) yang disebut Internet secara global tentunya membawa unsur baru dalam difusi budaya, termasuk bagaimana arus informasi dan komunikasi bekerja (McQuail, 2011). Modernisasi semacam ini tentunya berdampak pada perilaku budaya yang sebelumnya, dampak yang ditimbulkan oleh adanya media baru (*new media*) atau media Internet ini tentu saja juga berpengaruh secara signifikan terhadap realitas sosial yang berkembang, terutama pada masyarakat *postmodern* dimana masyarakat mengalami revolusi komunikasi dan informasi, generasi ini disebut dengan generasi *net generation* atau *digital natives* yang menjadi bagian dari komunitas *cyberspace* atau *cyberculture*. Realitas sosial yang berkembang di masyarakat *postmodern* mengalami revolusi informasi, termasuk munculnya *net generation* atau *digital natives* yang menjadi bagian dari komunitas *cyberspace*. Untuk

memahami fenomena komunikasi pada komunitas *cyberspace* (*cyberculture*) ini dapat dilihat melalui perspektif konsep etnografi *online* atau *netnography*, yaitu sebuah metode baru dalam studi ilmu sosial yang merupakan adaptasi dan perkembangan dari studi etnografi yang disesuaikan untuk mengkaji masyarakat virtual atau komunitas *cyberspace*. Oleh karenanya, sejauh ini beberapa ahli menganggap metode ini yang sesuai dengan kebutuhan memahami masyarakat virtual adalah *virtual etnography* (Kozinets, 2015; Suyanto & Sutinah, 2013; Milicevic, 2001).

Fenomena tersebut secara langsung membuat fenomena komunikasi visual makin berkembang pesat dan juga media yang digunakan untuk menyampaikan pesan visual juga lebih variatif, baik itu dengan menggunakan medium lukisan kertas, media cetak (koran, majalah, tabloid, dll) hingga kepada medium internet/dunia maya (*cyberspace*), sehingga lahirlah istilah-istilah komunikasi visual yang disebut karikatur, kartun, komik, animasi, hingga yang lebih baru-baru ini muncul dan *booming* terutama di kalangan remaja yaitu istilah *meme rage comic*. Komunikasi visual melalui komik ini sendiri menjadi bagian dari ilmu seni grafis dimana lukisan-lukisan disusun dalam medium petak-petak. Petak-petak itu menggambarkan peristiwa yang ingin disampaikan dan di dalamnya juga terdapat balon-balon yang berisi dialog supaya watak-watak dalam komik tersebut seolah-olah menjadi hidup. Sejarah komik bermula di daerah Barat. Pada mulanya komik hanya disiarkan di surat kabar-surat kabar harian dengan gaya lukisan kartun dimana ia

mengandung unsur humor dan juga kritikan. Komik yang berasal daripada perkataan '*comic*' dalam bahasa Inggris itu sendiri bermaksud 'bersifat lucu' (Jenkins, et al., 2013; Morreal, 2019).

Kehadiran istilah *meme* komik atau *Internet meme* atau *meme rage comic* membawa warna baru dalam perilaku komunikasi masyarakat, khususnya anak muda yang menjadi pengguna aktif internet (*netizen/netter*). Budaya komunikasi semacam ini menjadi perhatian menarik untuk diteliti dan dipahami secara lebih mendalam tentang betapa signifikannya perkembangan internet *meme* sebagai dimensi budaya komunikasi digital yang berkembang secara mengagumkan (Shifman, 2014). Penggunaan *meme* ini menjadi medium baru dalam menyampaikan ide dan pendapat baik dalam bentuk informasi, respon, atau kritik terhadap suatu fenomena yang sedang terjadi. Selain itu, internet *meme* juga dijadikan sebagai bentuk ekspresi yang menghibur serta menjadi cara untuk membangun berinteraksi dan membangun hubungan dengan orang lain (Cahya & Triputra, 2016).

Konsep *meme* pertama kali dikenalkan oleh Richard Dawkins melalui bukunya *The Selfish Gene* pada tahun 1976. Kata *meme* diartikan sebagai *the cultural equivalent of the gene* atau *a replicator* dalam seleksi alam (Oring, 2014). Etimologi *meme* berasal dari bahasa Yunani "*mimeme*" yang memiliki arti 'sesuatu yang menyerupai/menirukan'. Secara terminologi istilah *meme* atau biasa dibaca "mim" adalah neologi yang dikenal sebagai karakter dari budaya, yang termasuk di dalamnya yaitu gagasan, perasaan, ataupun perilaku/tindakan yang mana

proses replika atau imitasi ini sendiri dilakukan secara kognitif melalui kemampuan otak (*brain*) (Harared, 2018; Lachapelle, et al., 2005). Hal ini berarti *meme* dapat dipahami sebagai suatu perilaku evolusi budaya yang menirukan gambaran tentang unit-unit kehidupan (*unit of cultural transmission*) yang dibentuk sedemikian rupa melalui kemampuan kognisi sehingga menghasilkan suatu nuansa, ide, kalimat yang menggugah, dan gaya-gaya tertentu.

Salah satu penyedia situs *meme* terbesar khususnya di Indonesia adalah situs 1cak.com. 1Cak merupakan suatu *platform* daring yang memfasilitasi *upload* atau berbagi gambar yang memosisikan diri sebagai situs hiburan (Harared, 2018; Panji, 2012). Terlebih, situs web ini di awal kemunculannya cukup mendapat atensi besar bagi pengguna media sosial secara umum (Hidayat, 2012). Hal ini juga dapat dilihat dari intensitas konten yang beberapa menit selalu diperbaharui oleh penggunanya serta secara total trafik yang dihasilkannya hingga saat ini mencapai 1.9 miliar pengunjung (similarweb, 2023). Oleh karenanya, laman situs 1cak.com dirasa menjadi menarik untuk diamati lebih dalam, terutama dalam kerangka memahami kultur komunikasi masyarakat digital yang memanfaatkan ruang virtual melalui pesan visual atau *meme* dalam menkonstruksi pengalamannya sehari-hari dengan lebih jenaka.

Berdasarkan aspek penelitian dalam memahami bagaimana perilaku komunikasi yang terjadi dalam situs 1Cak tersebut, maka penelitian melihatnya setidaknya dalam dua aspek utama. Pertama, yang berkaitan dengan pola konten

penyebaran *meme* dan kedua, bagaimana kategorisasi humor *meme* yang tersebar pada situs 1cak.com ditinjau berdasarkan pada muatan pesan verbal dan nonverbal yang tampak/hadir di dalamnya.

METODE PENELITIAN

Konteks netnografi pada penelitian ini secara mendasar menggunakan model riset semiotika yang digunakan sebagai analisis pada temuan data *meme* di laman situs 1cak.com. Sebab catatan lapangan (*fieldnoting*) yang berkenaan dengan digital antropologi semacam ini secara sederhana dapat dilihat dari aspek-aspek pemaknaan tentang simbol-simbol denotasi dan konotasi. Pada kerangka kerja tersebut, pendekatan semiotika dianggap sebagai salah satu metode yang dapat digunakan sebagai upaya untuk memahami secara deskriptif fenomena etnografi digital/virtual secara umum (Kozinets, 2015; Wibowo, 2006) khususnya tema utama yang diangkat pada penelitian ini.

Sebagai upaya untuk menjadikan interpretasi penelitian lebih tepat dirasionalkan pada konteks penelitian ini, gagasan pendekatan analisis semiotik yang digunakan haruslah yang mampu mengungkapkan bagaimana pengalaman pengguna *meme* di laman situs 1cak.com tersebut. Pendekatan semiotik yang dirasa paling efektif digunakan terkait hal tersebut adalah sebagaimana yang digagas oleh Roland Barthes terkait pesan atau signifikasi-siginifikasi yang dibentuk oleh pengguna *meme* dalam komunikasinya menggunakan media gambar/*meme comic* pada *platform* 1cak.com berdasarkan pengalaman kultural yang terjadi sehari-hari.

Merujuk kepada pendekatan tersebut, masyarakat digital (*cyberspace*) atau dalam hal ini yang dimaksud yakni pengguna *meme* 1cak.com menciptakan ruang kultur digital melalui pola atau bentuk komunikasinya, sehingga pada akhirnya laman situs 1cak.com menjadi suatu tempat untuk mengkespresikan pesan-pesan terkait realita sehari-hari melalui gambar/*meme comic*. Kultur masyarakat digital tersebut dalam kaca mata semiotik Barthes dapat dideskripsikan pada dua komponen analisis utama yakni, level denotatif dan level konotatif (Umanailo, 2020; Trifonas, 2015; Mudjiyanto & Nur, 2013; Wibowo, 2006; Pradopo, 1998). Secara keseluruhan temuan atas data dan fakta pada penelitian ini disajikan secara kualitatif yakni melalui tahap observasi, pengumpulan data secara umum, reduksi data, dan pemetaan (Irawan, 20016: 4; Amrullah, 2013: 38; Sugiyono, 2012). Terdapat sebanyak 150 artikel/konten *meme rage comic* yang terdapat pada laman situs 1cak.com diamati dan dianalisis selama kurun waktu kurang lebih enam bulan, yang mana pengamatan dilakukan secara menyeluruh dan mendalam dengan memperhatikan makna teks dan konteks atas setiap *meme* yang terdapat dalam baris waktu (*timeline*) laman 1cak.com, terutama pada laman LOL dan Vote.

Setelah proses obeservasi dilakukan, data (*meme*) tersebut diolah dan kemudian dianalisis dengan cara diberikan makna denotasi dan konotasi sesuai dari apa yang tampak/tampil, kemudian dilakukan pengelompokkan atau kategorisasi secara keseluruhan. Sehingga hasil dari proses tersebut dapat disimpulkan sesuai dengan kebutuhan atau fokus penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Orientasi Pesan Berbasis Humor Komedi

Sebagai sebuah situs yang menawarkan hiburan tentunya istilah humor tidak dapat terlepas dari ide besar 1Cak menjadikan situs ini menjadi suatu *platform* bagi yang ingin mencari kesenangan dari suatu karangan/ide/gagasan lucu sebagaimana yang dideskripsikan pada *tagline* situs 1Cak yakni '*For Fun Only*'. Istilah *for fun only* merujuk kepada pemaknaan bahwa konten gambar/video yang dibagikan ke dalam situs hanya untuk kesenangan belaka, tanpa ada unsur untuk menghina kelompok atau individu lain, sebab hal ini juga telah diatur sedemikian rupa agar konten *meme* yang dibagikan mengikuti aturan/*rules* yang telah ditetapkan untuk pengguna situs tersebut atau dalam konteks ini disingkat dengan istilah TS atau kepanjangan dari *Thread Starter* yang artinya adalah yang memulai suatu ide/isu yang dituangkan kedalam format 'cerita' *meme* pada situs 1Cak.

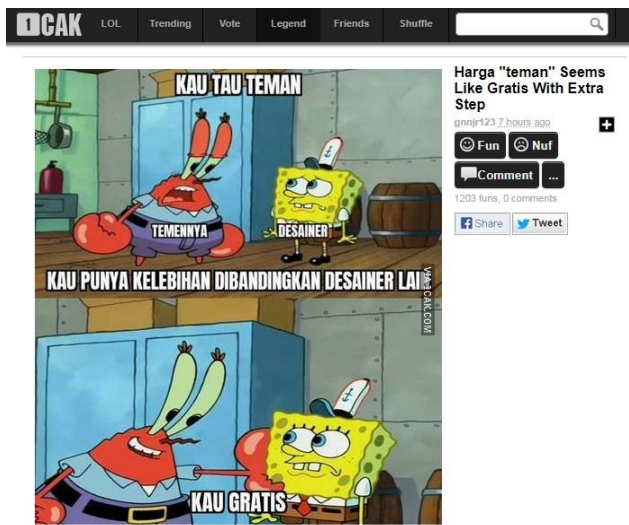
Istilah humor merupakan sebuah kata yang merujuk kepada pemahaman tentang sesuatu yang lucu dan atau menghibur. Lumrah dipahami bahwa naluri manusia secara normal sering kali mencari hal-hal yang mengandung unsur riang, girang, senangan, ataupun kata-kata yang berkenaan dengan hal tersebut. Dalam bahasa sederhana manusia menyukai hal-hal yang baik menimpa dirinya, termasuk kelucuan itu sendiri yang secara otomatis menjadi kebutuhan manusia (Rahmanadji, 2007). Humor merupakan sesuatu hal yang alamiah terjadi dan secara tidak langsung menjadi salah satu kebutuhan hidup manusia, atau lebih tepatnya kehadiran humor ada sejak manusia mampu

berkomunikasi dan berbahasa. Eksistensi humor secara umum memberikan pengaruh besar dalam kehidupan manusia terutama sebagai salah satu sarana sederhana untuk berinteraksi antar individu atau kelompok, dalam kaitannya sebagai keterampilan interaksi sosial peran humor sering kali digunakan pada ranah: 1. Sebagai sarana penyegar, penyejuk, dan penyalur keresahan hati dan pikiran; 2. Sebagai strategi untuk menumbuhkan wawasan yang bijaksana namun menyenangkan; 3. Sebagai saluran atau media untuk menyampaikan sindiran, siratan, kritik yang mengundang tawa; 4. Sebagai ruang kreatif yang cerdas untuk membuat argumentasi tanpa menyinggung dan menyerang dengan cara membuat pesan persuasif yang dapat mencairkan suasana dan menyenangkan terutama untuk membahas hal-hal yang sifatnya sensitif, serius, ataupun formal (Zainal dkk., 2019; Rahmanadji, 2007). Berdasarkan pengertian tersebut, setidaknya kita dapat memahami bahwa penggunaan humor disamping juga menjadi salah satu kebutuhan manusia, humor juga dapat menjadi suatu strategi komunikasi untuk menyampaikan sebuah aspirasi dengan cara yang menyenangkan yang dapat digunakan dalam konteks sosial apapun.

Secara bahasa humor berasal dari bahasa Yunani (400 SM), berangkat dari konsep biologis atas sistem kerja empat humor yang berarti 'cairan' yang memengaruhi banyak fungsi tubuh dan fungsi psikis manusia atau sederhananya pengertian humor merujuk kepada mood atau suasana hati manusia dalam menerima suatu hal yang baik atau buruk (Rahmanadji, 2007; Zainal dkk, 2019; Sarasati, 2016). Pada situs 1Cak seringkali humor

yang disajikan dalam bentuk suatu cerita atau *storytelling* tentang suatu fenomena yang dikemas dalam suatu wacana atau premis-premis yang mengandung unsur kelucuan dan digabungkan dengan suatu tiruan gambar (*meme*) yang memiliki konteks/cerita asal yang berbeda dari yang dibuat/ditampilkan menjadi sebuah *meme*. Cerita gambar tiruan, mungkin menjadi istilah yang tepat untuk menggambarkan *meme* pada konteks ini, *storytelling* yang dihadirkan pada *meme* memiliki pola yang sama dengan apa yang ditampilkan oleh sebuah komedi. Jika merujuk kepada padanan bahasa Indonesia, komedi memiliki arti suatu sandiwara ringan yang penuh dengan kelucuan yang memuat unsur menyindir dan berakhir dengan bahagia (KBBI, 2016). Berdasarkan pengertian tersebut tentunya dapat dipahami jika sebuah drama komedi memuat premis/logika humor yang setidaknya memuat dua unsur variabel yakni: cerita dan kesimpulan. Raditya Dika seorang *stand up comedian* atau komika dalam videonya memaparkan gagasan tentang konsep dan teori komedi. Dalam keterangannya, komedi merupakan level humor yang memiliki kaidah atau pola tertentu yang memang sengaja dibuat untuk dipresentasikan, dilihat, dibaca, atau diperdengarkan kepada umum/khalayak sebagai audiens. Menurutnya, pada komedi juga memiliki pola/formula tertentu agar suatu humor dalam suatu komedi dapat hidup yakni dengan menerapkan rumus: *setup* dan *punchline*. *Setup* adalah premis-premis atau ekspektasi logika yang membangun cerita, sementara *punchline* merupakan klimaks dari logika cerita/premis yang dibangun sebelumnya (Dika, 2019). Apa yang

disajikan oleh komika pada video tersebut merupakan hal yang secara umum dilakukan oleh para komedian, dan hal itu pula yang umumnya terjadi pada konten *meme* yang dibuat pada situs 1Cak.

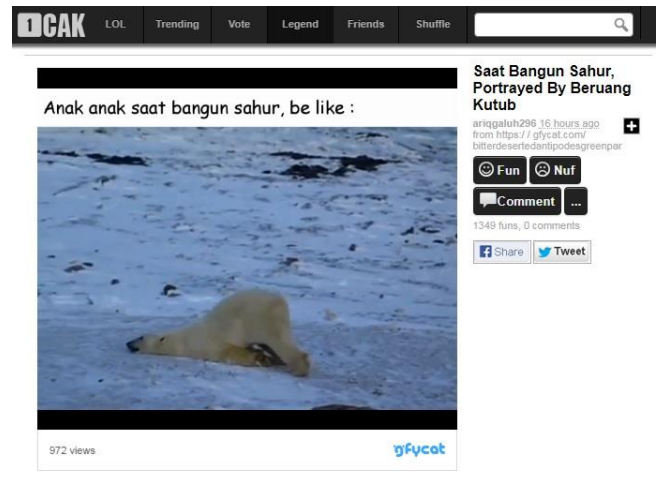


Gambar 1. *Meme* keresahan hati

(Sumber: <https://1cak.com/2867543>)

Gambar di atas merupakan *meme* yang merepresentasikan keresahan hati pembuat *meme* dengan menghadirkan tema tentang anekdot realitas persahabatan, dimana ada teman yang hanya senang memanfaatkan kelebihan teman lain yang memiliki kemampuan di bidang tertentu namun tidak dihargai dengan penghargaan setimpal atas apa yang dilakukannya. *Meme* ini menggunakan potongan gambar film animasi *Spongebob Squarepants* yang ditiru oleh pembuat *meme* (TS) yang mana visual/potongan gambar tersebut dianggap cocok dengan tema/konten *meme* yang dibuat. Pada dua potongan gambar tersebut terdiri dari dua karakter, yakni Tuan Crab yang notabenehnya sebagai pimpinan dan *Spongebob* sebagai karyawan yang dalam *meme* tersebut Tuan Crab ditirukan sebagai seseorang yang memaksa

kehendaknya untuk membuat suatu desain secara gratis kepada *Spongebob* yang ditirukan tidak bisa berbuat apa-apa.



Gambar 2. *Meme* Gambaran Keseharian

(Sumber: <https://1cak.com/2867415>)

Pada gambar di atas terlihat sebuah teks yang menyatakan perilaku anak ketika bangun sahur yang diiringi dengan gambar bergerak seekor beruang kutub/es sedang beringsut bergerak, yang secara langsung juga menjadi judul pada *meme* di atas. Premis perilaku anak-anak ketika bangun sahur dibandingkan dengan premis perilaku seekor beruang kutub/es tersebut menjadi anekdot perbandingan yang representatif antar premis yang disajikan.



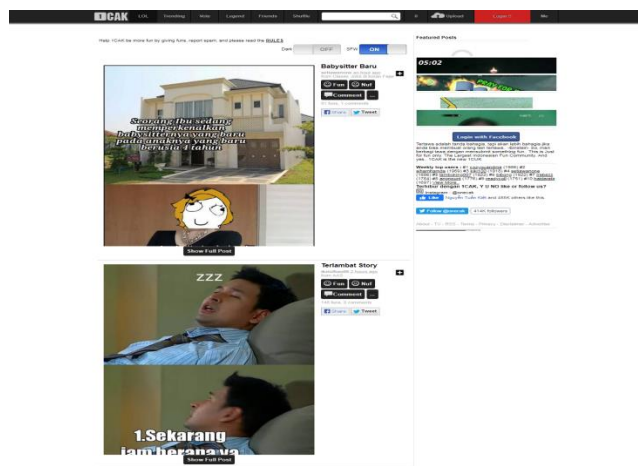
Gambar 3. *Meme* kritik

(Sumber: <https://1cak.com/2867408>)

Gambar diatas merupakan sebuah *meme* kritik yang dibuat oleh pengguna/TS pada laman 1Cak. Pada *meme* tersebut ditampilkan dua konteks perbandingan antara guru dan murid dalam persoalan posisi berdiri antara Guru dan Murid. Pada *meme* tersebut digambarkan jika posisi berdiri Guru seolah-olah diistimewakan, dicirikan dengan tempat berdiri yang teduh dan terlindungi. Sementara posisi Murid ditempatkan pada ruang yang terbuka dan panas. Tiruan gambar yang digunakan untuk merepresentasikan kondisi tersebut adalah gambar permainan bola yang mana pada gambar tersebut secara kebetulan kedua tim berada pada poisisi yang berbeda, yang sebelah kiri berada pada posisi terbuka yang terpapar sinar matahari sedangkan tim sebelah kanan berada pada posisi yang terlindungi dan tidak terpapar sinar matahari. Tiruan *meme* ini secara eksplisit seolah-olah mampu mendeskripsikan keresahan hati pembuat *meme* tentang hal yang dianggap sebagai ketimpangan sosial pada masa sekolah.

Pola Konten Meme 1cak.com

Meme yang di-*posting* atau dibagikan ke dalam laman 1cak.com oleh masing *Thread Strarter* (TS) umumnya menampilkan *meme* sesuai dengan isu atau fenomena yang sedang berkembang saat itu pula. Laman 1Cak menyajikan bentuk baris waktu atau *timeline* di situsnya hal ini tentunya dapat memudahkan pembaca/konsumen/*netizen* melihat *timeline* tersebut secara urut sesuai dengan baris waktunya.



Gambar 4. Baris waktu (timeline) laman beranda situs 1cak.com

(Sumber: <https://1cak.com/>)

Up to Date Patterns (Structured)

Meme ini berisikan konten yang memuat tema-tema yang berkaitan dengan isu atau fenomena sosial yang sedang hangat atau viral terjadi di kehidupan sehari-hari, umumnya *meme* sejenis ini menjadi *meme* yang paling banyak bermunculan pada beranda awal (LOL). *Meme* sejenis ini secara umum dapat berisikan respon/reaksi dalam bentuk pendapat ataupun kritik terhadap isu sosial yang sedang hangat terjadi, seperti contoh *meme* dibawah ini,



Gambar 5. Meme yang sedang hangat diperbincangan pada laman situs 1cak.com

(Sumber: <https://1cak.com/2868295>)

Meme diatas bertemakan puasa, dengan judul “Sekedar Mengingatkan”. Digambarkan ada tiga orang yang digambarkan pada *meme* tersebut, seorang paling depan mengingatkan tentang puasa ramadhan yang tidak boleh berkelahi agar puasanya tidak batal, sementara dua orang lain tampak sedang berkelahi dibelakangnya. Alih-alih menggunakan kata ‘batal’, pembuat *meme* justru menggunakan kata ‘battle’ sebagai menjadi *punchline joke* yang dimuat dalam konten tersebut, sehingga satu kata ‘battle’ seolah merepresentasikan wacana utuh untuk mendeskripsikan antara gambar dan makna.



Gambar 6. *Meme* yang sedang hangat diperbincangan pada laman situs 1cak.com

(Sumber: <https://1cak.com/2868196>)

Meme diatas mengangkat tema pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19), yakni mengkaitkan antara situasi masuk sekolah ketika pandemi dengan kapal yang sedang tenggelam tenggelam bertuliskan ‘NO WORRIES’ yang dalam bahasa Indoensia berarti “Tidak Khawatir”. Menghadirkan premis pertanyaan dengan makna bagaimana kabar setelah lama tidak masuk sekolah

dan premis jawaban dengan gambar kapal tenggelam bertuliskan ‘no worries’, hal ini tentunya menyiratkan makna bahwa letak *punchline* terdapat pada premis jawaban yang didukung oleh judul sebagai pengarah makna *meme* tersebut.

Random Patterns (Unstructured)

Salah satu kategori *meme* yang sering dijumpai pada laman 1cak.com adalah konten *meme* yang sifatnya acak walaupun masuk pada laman beranda timeline baru namun konten yang dihadirkan tidak sesuai dengan keadaan/isu yang sedang berkembang. Walaupun terkesan *antimainstream* namun kehadiran konten *meme* semacam ini juga tidak jarang dijumpai di laman timeline LOL 1cak.com. Seperti *meme* di bawah ini,

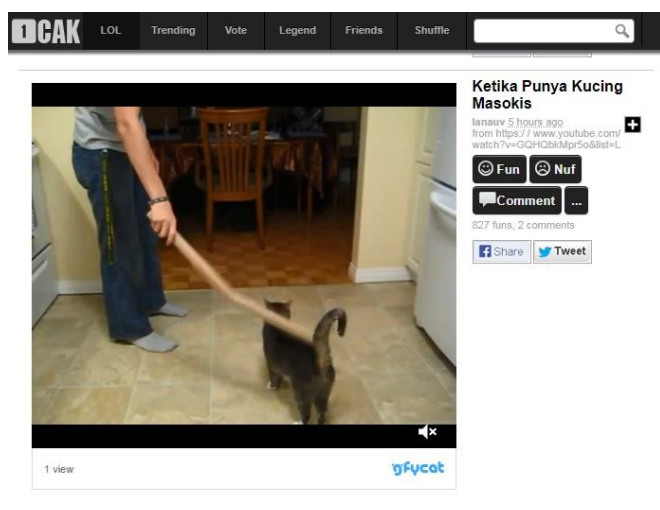


Gambar 7. *Meme* acak

(Sumber: <https://1cak.com/2868368>)

Konten *meme* ini tentunya tidak memiliki bahasan yang relevan dengan kebanyakan *meme* yang dibagikan/upload setidaknya untuk 5 jam yang lalu ketika *timeline* laman beranda LOL 1Cak pada saat itu sedang dipenuhi deretan tema Covid-19. *Meme* ini dideskripsikan dengan dua potong

gambar, gambar pertama (atas) memperlihatkan seorang pria yang sedang tertawa dan dibubuhi sebuah kalimat “*Laughing is the best medicine* (Tertawa adalah obat terbaik)” sementara untuk premis *punchline* yang digunakan adalah semacam komentar seseorang yang bernama Xavier yang menuliskan kata “*But if you laugh for no reason, you surely need medicine*” yang artinya, “Namun jika kamu tertawa tanpa alasan, maka pastinya kamu butuh obat”. Tentunya hal ini secara nalar pada konteks tertentu menyiratkan kelucuan antara premis set-up dengan premis *punchline*.



Gambar 8. Meme acak

(Sumber: <https://1cak.com/2868367>)

Selanjutnya pada gambar diatas, *meme* disajikan dalam bentuk video yang menayangkan seekor kucing yang dipukul-pukul oleh majikannya, namun kucing tersebut malah terlihat ketagihan, inilah yang dipahami dengan istilah masokis. Dalam arti yang sesungguhnya masokis berkenaan dengan suatu rangsangan seksual dengan cara kekerasan atau disakiti terlebih dahulu (KBBI, 2016). *Meme* diatas mengambil tema yang cukup berbeda dari deretan tema yang ada di beranda LOL atau yang menjadi *trending topic*

pada *timeline* 1cak.com mengingat *meme* tersebut berada pada barisan *meme* lain dengan tema yang sama.

Kategori Tema Humor pada Konten Meme 1cak.com

Sesuai dengan peraturan (*rules*) yang dibuat oleh pihak 1Cak sendiri terkait dengan etika konten *meme* yang dibagikan pada lamannya maka dapat disimpulkan bahwa pembuat *meme* atau TS secara umum dapat membuat konten *meme* dengan perspektif apapun selama tidak bertentangan dengan kaidah moral yang berlebihan sehingga pada akhirnya dapat menyakiti pihak tertentu. Disamping itu pula 1Cak memiliki wewenang untuk menghapus *meme* atau *posting-an* yang tidak sesuai dengan peraturan (*rules*) yang ditetapkan oleh pihak 1Cak sendiri tanpa perlu pemberitahuan kepada pembuat *meme* atau TS. Berdasarkan obeservasi atas data *meme* pada situs 1Cak, diperlukan semacam kategorisasi tema sehingga data-data tema penelitian dapat lebih mudah dipahami, sebab data yang diperoleh di lapangan masih bersifat acak. Kategorisasi data diperlukan untuk menguatkan konsep-konsep pada temuan penelitian atas fakta-fakta yang disusun, dikelompokkan, dianalisis, dan pada akhirnya dapat disimpulkan antar hubungan masing-masing data melalui suatu usaha interpretasi (Mahpur, 2017). Oleh karenanya muatan tema/konten lelucon *meme-meme* pada situs 1Cak berdasarkan pengamatan dapat dikelompokkan menjadi empat jenis kategori besar yaitu: lelucon bebas (*pure-humor*); lelucon pengalaman (*experiences based-humor*); lelucon mendidik (*educative-humor*); dan lelucon khusus (*segmented-humor*).

Lelucon Bebas (*Pure-Humor*)

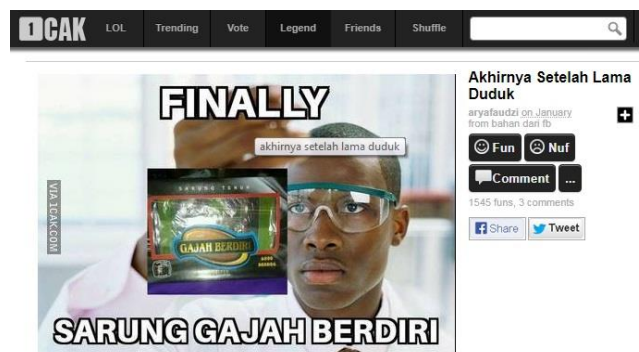
Istilah atau konsep lelucon bebas diartikan sebagai kategori tema humor *meme* dimana unsur komedi premis dan *punchline* memuat hal-hal yang berkenaan dengan tema lelucon yang sifatnya acak tanpa mengikuti tren fenomena yang sedang viral namun memiliki kelucuan yang umum, dalam artian *joke*-nya cenderung mudah dipahami logika siapa saja.



Gambar 9. Meme dengan tema umum

(Sumber: <https://1cak.com/2868702>)

Humor pada *meme* diatas dapat dikatakan mengandung *joke* yang umum atau konten yang relatif mudah dipahami. Terlihat ada dua potongan gambar yang dijadikan satu gambar, pada *foreground* terlihat gambar wajah dari tokoh politik yang bernama Sandiaga Uno sementara untuk *background* terlihat seperti gambar papan sirkuit yang bertuliskan 'UNO R3'. *Punchline* pada gambar tersebut memperlihatkan bahwa ternyata nama 'UNO' tidak hanya untuk nama orang namun juga untuk merek papan sirkuit.



Gambar 10. Meme dengan tema umum

(Sumber: <https://1cak.com/2843508>)

Contoh lain ada juga sebuah *meme* yang memperlihatkan dua potongan gambar yang juga dijadikan satu gambar dengan tema humor tentang merek sarung yang dianggap lucu. Pada *foreground* terlihat potongan gambar sarung merek Gajah Berdiri sementara pada *background* memperlihatkan potongan gambar seperti orang yang sedang melakukan penelitian. Premis pada *setup* yang dihadirkan pada *meme* ini yakni merek sarung Gajah Berdiri dengan tiruan ekspresi wajah seseorang juga didukung dengan keterangan pada judul 'Akhirnya Setelah Lama Duduk'. Tentunya ekspresi dan pemaknaan judul tersebut menciptakan sebuah *punchline* yang cukup jenaka serta secara umum dapat dipahami dengan mudah.

Lelucon Pengalaman (*Experiences Based-Humor*)

Pengertian lelucon pengalaman dalam konteks penelitian ini merujuk kepada bagaimana suatu pengalaman dihadirkan atau diterjemahkan dalam format komedi (*jokes*) yang tentunya menghibur. Lelucon berdasarkan pengalaman ini dapat berbentuk respon fenomena, kritik isu, tentang perasaan pribadi, ataupun tentang persepsi

dalam memandang sesuatu hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Seperti contoh berikut,



Gambar 11. Meme dengan tema pengalaman pribadi

(Sumber: <https://1cak.com/2488734>)

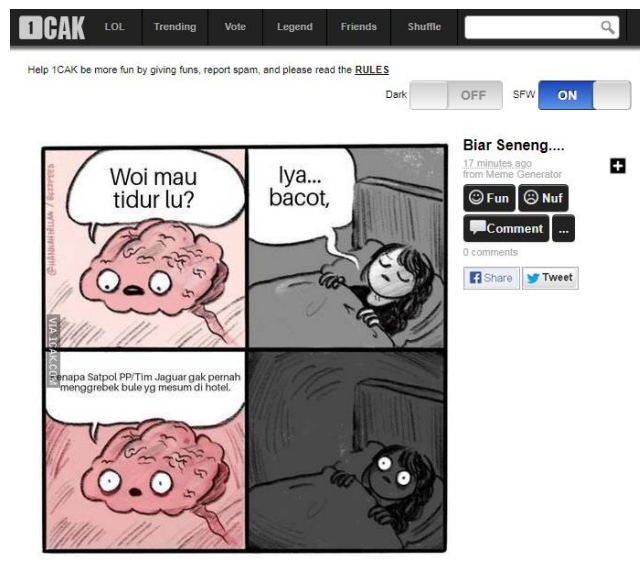
Gambar *meme* di atas memperlihatkan sepotong gambar yang diberikan kalimat sebagai keterangan. *Meme* ini menghadirkan sebuah anekdot bertemakan tentang ungkapan perasaan yang dituangkan dalam sebuah tiruan ekspresi dari potongan gambar pada film yang berjudul *Monster.Inc.* yang tentunya juga dianggap pembuat *meme* (TS) ini merepresentasikan kalimat/premis "ketika kedua orang tua lu golongan darah O tapi lu AB". Kelucuan *meme* ini terletak pada tiruan ekspresi atas makna pernyataan diatas gambar tersebut.



Gambar 12. Meme dengan tema kritik

(Sumber: <https://1cak.com/2868436>)

Contoh *meme* diatas merupakan salah satu yang dikategorikan sebagai lelucon kritik yang berkaitan tentang sebuah kebijakan pemerintah. Pembuat *meme* (TS) menuangkan pendapatnya melalui dua potong gambar pada sebuah film animasi dengan judul *Spongebob Squarepants* yang mana tiruan ekspresinya dianggap mampu menerjemahkan kata dan kalimat pada *meme* ini.



Gambar 13. Meme dengan tema pengalaman pribadi

(Sumber: <https://1cak.com/2508645>)

Sebuah *meme* dengan kategori tema yang mengandung unsur kegelisahan hati pembuat *meme* (TS) atas fenomena yang berkaitan dengan pertanyaan "kenapa Satpol PP/Tim Jaguar gak

pernah menggerebek bule yang mesum di hotel?” melalui empat potong gambar yang mengekspresikan keseluruhan komedi dengan pernyataan/premis dianggap sebagai suatu kelucuan. Komedi *meme* dihadirkan dengan empat potong gambar yang bercerita tentang semacam pembicaraan intrapersonal sebelum tidur dengan otak, sebuah pengalaman yang hampir setiap orang dapat merasakan, yakni bermain dengan pikiran-pikiran tertentu sebelum tidur. Oleh sebab itu *meme* ini sangat merepresentasikan suatu realitas kehidupan yang dekat dengan apa yang hampir semua orang alami, maka dalam konteks ini *punchline* secara umum mudah dipahami oleh siapa saja.

Lelucon Mendidik (*Educative-Humor*)

Lelucon mendidik atau edukatif dalam kategori penelitian ini dapat dipahami dengan pengertian tentang bagaimana suatu *meme* dapat juga menjadi sarana berbagi informasi yang menghibur. Muatan lelucon pada kategori tema ini umumnya tidak menghadirkan konten-konten eksplisit (*explicit content*) yaitu, sebuah lelucon yang umumnya dikemas dengan santun, tersusun rapi, bersifat eksposisi, terutama tidak menggunakan bahasa-bahasa yang kuat (*explicit*). Tema humor *meme* pada kategori ini dapat memuat unsur yang informatif, motivasi atau pengembangan diri, ataupun keduanya.



Gambar 14. *Meme* sebagai sarana memberikan informasi

(Sumber: <https://1cak.com/2869055>)

Meme yang masuk pada kategori ini merupakan konten yang secara umum membahas tentang informasi dan konten leluconnya cukup kaku, seperti pada gambar sebelah yang hanya menghadirkan potongan gambar seseorang tengelam bertuliskan “*I must get out of here as quick as possible*” di bawah potongan informasi yang dicantumkan. Sementara pada gambar sebelah kanan bahkan tidak mencantumkan tiruan gambar atau *meme* sama sekali, hanya memuat keterangan atau karangan eksposisi keseluruhan.

Lelucon Khusus (*Segmented-Humor*)

Istilah *segmented* pada suatu karangan humor atau komedi merupakan suatu istilah yang berkenaan tema humor yang hanya dapat dipahami oleh orang-orang tertentu saja, atau dengan kata lain materi humor di dalamnya hanya lucu pada orang-orang tertentu yang memang memiliki frekuensi, pengalaman, pengetahuan yang sama atau ketertarikan/kegembiraan (*interest*) pada hal-hal

khusus. Tema humor pada kategori ini setidaknya dapat meliputi: *dark joke*; anime; seksualitas dan sebagainya.

When you try African food for the first time



Gambar 15. Meme yang memuat tema *dark-joke*

(Sumber: <https://1cak.com/2195678>)

Memahami sebuah humor *segmented* seperti gambar *meme* di atas seseorang harus memiliki wawasan dan selera humor yang cukup baik. *Meme* yang disajikan pada gambar di atas sebenarnya dapat menjadi lucu dan juga tidak lucu, kandungan konten yang sarat antara sindiran “mengejek” atau hanya “mendeskripsikan” susah untuk dipahami maknanya bagi semua orang. Oleh sebab itu *meme* bertemakan *dark-joke* semacam ini bukan untuk dikonsumsi umum, atau pada 1Cak masuk dalam kategori *meme* NSFW (*Not Safe For Working*) atau tidak aman untuk dikerjakan.

KESIMPULAN

Meme adalah bentuk komedi atau seni bercerita yang dapat menggambarkan tentang suatu hal dengan cara yang jenaka/lucu. *Meme* pada situs 1cak.com dapat dibuat dalam format paduan teks serta gambar (*image*) dan gambar bergerak

(*video/animation*). Situs 1Cak sendiri memang menjadi *platform* hiburan yang diperuntukkan bagi siapa saja yang memiliki ide segar dan kreatif untuk membuat lelucon tentang cerita keseharian yang menarik melalui sebuah pencitraan visual (gambar dan video). Konten yang dibagikan pada situs 1Cak haruslah *memenuhi* kaidah yang diberlakukan oleh pengelola situs, yang mana secara keseluruhan dapat dilihat pada laman *rules* pada situs 1cak.com.

Pola konten *meme* pada situs 1cak.com dibagi dalam dua tipikal pengguna: yakni pola *up to date (structured)* dan pola acak/random (*unstructured*). Pola terstruktur umumnya memuat urutan baris waktu *meme* pada laman 1Cak yang mengandung konten yang baru dan hangat atau *up to date*. *Meme* pada pola terstruktur semacam ini biasanya cukup masif dan hampir sering ditemui pada laman beranda (LOL) dan laman Vote oleh sebab menyangkut hal-hal yang viral yang sedang terjadi. Sementara di pola yang lain yaitu *meme* yang tidak memiliki muatan konten yang mainstream seperti pola terstruktur, pola tidak terstruktur (*unstructured*) umumnya juga mengisi beberapa bagian pada laman beranda (LOL) dan Vote meski cenderung tidak sebanyak pola terstruktur.

Temuan yang berkaitan dengan kategori tema humor *meme* pada laman situs 1Cak terbagi atas empat kategori yaitu: *Pure-Humor*; *Experiences-Based Humor*; *Educative-Humor*; dan *Segmented-Humor*. Lelucon bebas atau *pure-humor* merupakan suatu *meme* yang dimaknai sebagai *meme* yang memuat *set-up* dan *punchline* yang mudah dipahami secara umum. Sementara lelucon pengalaman atau *experiences-based humor*

merupakan *meme* yang bertemakan pengalaman dan pandangan pribadi atas suatu situasi. Pada kategori ini tema dapat dibagi dalam beberapa jenis muatan *meme* diantaranya: sebagai respon; sebagai kritik; dan sebagai persepsi/pendapat pribadi atas suatu fenomena yang terjadi di kehidupan. Selanjutnya lelucon edukatif merupakan suatu *meme* yang mengandung unsur informatif dan pengembangan diri, *meme* pada kategori ini umumnya tidak memuat konten dengan gambar/teks yang kuat (*explicit*) karena peruntukannya hanya untuk informasi semata. Terakhir, kategori keempat adalah lelucon khusus atau *segmented-humor* yang pada penerapannya, makna *setup* dan *punchline* hanya dapat dipahami oleh orang-orang tertentu saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, M. A. (2013). *Panduan Menyusun Proposal Skripsi Tesis & Disertasi* (1st ed.). Yogyakarta: Smart Pustaka.
- Cahaya, M. B., & Triputra, P. (2016). Motif-Motif yang Mempengaruhi Participatory Culture Internet Meme: Studi pada Khalayak Media Sosial Path di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, V(1), 29-36. doi: 10.7454/jki.v5i1.8364. Retrieved from <http://journal.ui.ac.id/index.php/jkmi/article/view/8364>
- Harared, N. (2018). SLANG CREATED AND USED IN 1cak.com SITE: A SOCIOLINGUISTICS STUDY. *Humaniora*, 9(2), 119-127. doi: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v9i2.4262>. Retrieved from <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/4262>
- Hidayat, W. S. (2012, 11 16). *Kompas*. Retrieved from [kompas.com: https://megapolitan.kompas.com/read/2012/11/16/11300792/1cak-com-lelucon-ala-9gag-untuk-indonesia?page=all](https://megapolitan.kompas.com/read/2012/11/16/11300792/1cak-com-lelucon-ala-9gag-untuk-indonesia?page=all)
- Irawan, P. (20016). *Penelitian Kualitatif & Kuantitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: DIA FISIP UI.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in A Networked Culture*. New York: New York University Press.
- Kozinets, R. (2015). *Netnography: Redefined* (2nd ed.). Los Angeles: SAGE Publication.
- Lachapelle, J., Faucher, L., & Poirier, P. (2005, March). The Electric Meme: A New Theory of How We Think Robert Aunger. *Dialogue*, 44(2), 329-412. doi: <https://doi.org/10.1017/S0012217300006338>. Retrieved from <https://www.cambridge.org/core/journals/dialogue-canadian-philosophical-review-revue-canadienne-de-philosophie/article/abs/electric-meme-a-new-theory-of-how-we-thinkrobert-aunger-new-york-free-press-2002-392-pp-4100/139A6F34677199BC2F7ED3D935921BB8>
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2004). *Theories of Human Communication* (10th ed.). USA: Waveland Press.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail* (6th ed.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Milicevic, M. (2001, August). Cyberspace Memes. *Organised Sound*, 2(2), 117-120. doi: <https://doi.org/10.1017/S1355771801002072>. Retrieved from <https://www.cambridge.org/core/journals/organised-sound/article/abs/cyberspace-memes/22BFFF04FF7AE2F6AF3C154ED2DB985D>
- Morreal, J. (2019). *Comic Relief: A Comprehensive Philosophy of Humor*. Singapore: Blackwell Publishing.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013, April). Semiotika dalam Metode Penelitian Komunikasi. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika dan Media Massa (Pekommas)*, 16(1), 73-81. doi:10.30818/jpkm.2013.1160108. Retrieved from <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/pekommas/article/view/1160108>
- Oring, E. (2014). Memetics and Folkloristics: The Theory. *Western Folklore*, 73(4), 432-454. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/24551136>
- Panji, A. (2012, 11 16). *Kompas.com*. Retrieved from [tekno.kompas.com: https://tekno.kompas.com/read/2012/11/16/11300792/1cak.com..Lelucon.ala.9Gag.untuk.Indonesia?page=all](https://tekno.kompas.com/read/2012/11/16/11300792/1cak.com..Lelucon.ala.9Gag.untuk.Indonesia?page=all)
- Pradopo, R. D. (1998, Maret). SEMIOTIKA: Teori, Metode, dan Penerapannya. *Humaniora*, 7, 42-48. doi: <https://doi.org/10.22146/jh.628>. Retrieved from <https://journal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/628>

- Shifman, L. (2014). The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres. *Journal of Visual Culture*, 340-358. doi: <https://doi.org/10.1177/1470412914546577>.
Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1470412914546577>
- similarweb*. (2023, February 3). Retrieved from similarweb.com: <https://www.similarweb.com/website/1cak.com/#overview>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D* (17 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, B., & Sutinah. (2013). *Metode Penelitian Sosial: Sebagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kencana.
- Trifonas, P. P. (2015). Text and Images. In P. P. Trifonas (Ed.), *International Handbook of Semiotics* (pp. 1139-1152). London: Springer.
- Umanailo, M. C. (2020, Juni 1). Analisis Semiotika Busana Adat Bagi Perempuan di Pulau Buru. *Dinamika Sosial Budaya*, 22(1), 29-37. doi: <https://www.doi.org/10.26623/jdsb.v22i1.2089>.
Retrieved from <https://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb/article/view/2089/1575>
- Wibowo, I. S. (2006). *Semiotika*. Jakarta: Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama).