BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet telah menjelma menjadi sebuah jaringan komputer paling luas dan paling besar didunia. Sekarang, komputer pun sudah menjadi sarana pergerakan gagasan.[1] Banyak hal yang berubah sejak hadirnya internet. Seperti pesan yang dapat dikirim melali *Short Message Service* (SMS), Surat yang mengalami inovasi menjadi *Elelctronic mail* (E-mail), dan lain sebagainya. Ide-ide dan gagasan pun dapat disalurkan melalui media online, baik berupa blog, koran elektronik, dan salah satu yang baru ialah *meme*.

Sejak beberapa bulan lalu, dunia maya dikejutkan dengan melejitnya popularitas *meme* yang tidak sedikit mengundang sensasi. Banyak isu-isu hangat yang diangkat kedalamnya menggunakan cara dan bahasa yang khas dan tak jarang mengundang gelak tawa para netizen. Tidak sedikit pula nama-nama menjadi terkenal karenanya. Sebut saja politikus H. Abraham Lunggana, S.H. atau akrab disapa Haji Lulung yang mendadak menjadi artis dunia maya dan dikenal banyak orang melalui #SaveHajiLulung karena perseteruannya dengan gubernur DKI Jakarta Basuki Tjahaja Purnama alias Ahok. Jika mengingat lebih jauh, mungkin bisa diingat ketika Bripka Dewi Sri Mulyani, anggota Satlantas Polrestabes Bandung tersohor bak artis papan atas hanya karena salah satu ucapannya dalam salah satu acara dokumenter yang mengisahkan keseharian polisi “86”. Saking tenarnya, komposer Eka Gustiwana hingga membuat single dengan judul yang sama dengan kata-kata

[1] Marcel Danesi, *Semiotika Media*, terj. Gunawan Admiranto (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), hlm. 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang membuat Bripka Dewi Sri terkenal, “Disitu Kadang saya Sedih”. Media massa dari berbagai lini pun turut ramai memberitakannya. Mulai media cetak, elektronik, hingga media online tidak mau ketinggalan memberitakannya.[2] Adapun akar dari segala sensasi yang terjadi tersebut ialah tidak lain ulah tren baru yang biasa disebut *Meme Comic* (baca: mim komik) yang berkembang pesat di dunia maya, khususnya di media sosial.

Kata *meme* pertama kali diperkenalkan oleh Richard Dawkins pada tahun 1976 dalam bukunya *The Selfish Gene*. Dalam bukunya, Richard Dawkins menggunakan kata *meme* untuk menyebut replikator barunya. *Meme* senidiri berasal dari bahasa Yunani “Mimeme” dan disederhanakan penyebutannya menjadi satu suku kata “*meme*” (baca: mim) seperti kata *gene*.[3]

Ide dasar *meme* di Indonesia merupakan adaptasi dari gagasan lima orang pemuda hongkong yaitu Ray Chan, Chris Chan, Marco Fung, Brian Yu, dan Derek Chan. Mereka ingin membuat sebuah bentuk hiburan baru yang ringan dan mudah diterima oleh khalayak. Benar saja, melalui website yang mereka namai 9GAG[4], berhasil menyedot 500.000 pengunjung tiap bulannya. Karena kesuksesannya, gagasan 9GAG berhasil diadaptasi kedalam beberapa negara berbeda diseluruh dunia. Di Indonesia yang pertama kali menggunakan konsep ini sekarang dikenal sebagai Meme Comic Indonesia (MCI), di

---

[2] http://news.metrotvnews.com/read/2015/03/06/367521/ini-dia-kumpulan-meme-haji-lulung | http://andalas.co/91-berita-haji-lulung-santai-tanggapi-meme-yang-mengolok-olok-dirinya.html | http://www.jpnn.com/read/2015/03/07/291002/Dihajar-Bully,-Ini-Reaksi-Haji-Lulung

[3] Richard Dawkins, *The Selfish Gene*, (New York: Oxford University Press, 1976), hlm. 192.

[4] Bahasa Kantonis, dibaca *gau gag*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Spanyol muncul dengan nama Veomeme, di Serbia dengan nama Memefikacija, dan lain sebagainya.[5]

Dalam perkembangannya, *meme* telah memberikan sebuah jalan baru untuk mengkombinasikan beberapa unsur seperti kreatifitas, seni, pesan, dan humor kedalam budaya internet.[6] Kini, untuk mengekspresikan perasaan, merepresentasikan kondisi, dan mengkritisi sebuah fenomena pun dapat dituangkan kedalam *meme* tersebut. Namun terkadang kadar yang disalurkan kedalam ekspresi tersebut melebihi batas kewajaran sehingga menimbulkan dampak yang tidak diinginkan.

Sebagai contoh, Jika pada kasus *meme* yang menyindir kota bekasi pada akhirnya ditanggapi sebagai evaluasi oleh Wali Kota Rahmat Effendi.[7] Lain halnya dengan kasus penghinaan Arsyad terhadap Presiden Jokowi yang sempat berbuntut panjang. Meskipun pada akhirnya sang penghina dibebaskan, tentu hal ini menjadi pelajaran dan sorotan tersendiri bagi publik. Sebagian kecil contoh tersebut memberikan pandangan seolah tren *meme* memberikan ruang kebebasan yang luas. Seakan publik kurang menyadari resiko-resiko yang dapat terjadi atas suatu perbuatan di dunia maya.

Memang jika dilihat jauh kebelakang, *fanspage* Meme Comic Indonesia dalam situs jejarign sosial Facebook pada awal pembuatannya didasarkan pada alasan personal sang kreator. Admin P, begitu ia disebut, sedang mengalami kejenuhan pada waktu itu, statusnya yang hanya sebatas

---

[5] Wella, ”*Pengaruh Ilustrasi Visual Meme “Rage Face” Terhadap Frekuensi Kunjungan Website 9gag*”, Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya.

[6] Abdul Aziz Turhan Kariko, *Humorous Writing Excercise Using Internet Memes On English Classes*, Jakarta: Binus University.

[7] E-Magazine Detik edisi 20-26 Oktober 2014 halaman 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelajar membuat rutinitas sehari-hari tidak begitu beragam, sehingga membuat ia merasa perlu aktifitas baru yang bisa ia gunakan untuk menghabiskan waktunya yang berharga tanpa membuangnya sia-sia. Selain itu, kesendiriannya sebagai seorang remaja yang butuh kasih sayang semakin menguatkan rasa jenuhnya. Meskipun pada mulanya tujuan pembuatan MCI hanya untuk dirinya sendiri, namun pada akhirnya MCI menjadi *booming* dan dengan cepat mendapat banyak perhatian para pengguna Facebook berkat saran kecil-kecilan yang didapatkan Admin P dari teman sekolahnya.[8]

Alasan yang mendasari pembuatan MCI diatas, serta fungsinya sebagai sarana hiburan, telah membuatnya menjadi halaman hiburan yang populer. Peneliti melihat beberapa poin yang membedakan media konvensional lainnya dengan *meme* tersebut. Pertama, MCI yang dibuat berdasarkan fenomena sehari-hari menjadikan ia dekat dengan masyarakat, yang pada akhirnya menjadikan MCI sebagai media baru yang mudah diterima dan disukai oleh publik. Kedua, posisinya yang dekat dengan masyarakat dan sistem *repost* yang diterapkan oleh MCI menjadikannya tidak hanya diisi oleh hiburan biasa, namun juga hal-hal lain seperti sindiran terhadap fenomena yang terjadi ditengah masyarakat. Tergantung kepada kreatifitas sang kreator hendak membuat *meme* seperti apa. Ketiga, format penulisan yang bebas menjadikannya sebagai media semua kalangan, siapapun bisa berpartisipasi, hal ini otomatis tidak menuntut sang pembuat untuk mempunyai prestasi atau jenjang pendidikan tertentu. Lain halnya dengan media konvensional yang cenderung mementingkan sistematika penulisan. Keempat, kemudahan proses

[8] Widya Arifianti, *If you know what happened in MCI*, (Jakarta: Loveable, 2015), hlm. 5-8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembuatan, penyebaran, dan akses menjadikan penyebaran *meme* cenderung bebas dan tidak terkontrol, hal ini menjadikan *meme* dianggap sebagai media bagi mereka yang diabaikan suaranya untuk meneriakkan pendapatnya. Lain halnya dengan media konvensional yang perlu melalui berbagai tahap tertentu sebelum akhirnya dapat dikonsumsi oleh publik. Kelima, dengan segala kemudahan proses penciptaan, penyebaran dan akses, menjadikan anonimitas kreator tetap terjaga. Sehingga semakin lama meme berada di internet maka semakin sulit pula asal-usulnya ditelusuri. Berbeda sekali dengan media konvensional yang mengharuskan jelasnya sumber dan penyusun informasi sebelum disebarkan. Keenam, bentuk kemasan *meme* baik dari pemilihan layout gambar maupun kata-katanya yang sederhana dan unik memberikan kesan kasual dan informal sehingga mudah dimengerti sekaligus menghibur bagi siapapun.

Hal-hal demikianlah yang semakin menguatkan peneliti untuk merealisasikan adanya penelitian tentang mengapa publik menjadikan *meme* sebagai ruang kebebasan mereka untuk berekspresi.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang diatas, peneliti dapat merumuskan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa motif anggota Meme Comic Indonesia menggunakan tren *meme* sebagai ruang kebebasan untuk berekspresi?
2. Bagaimana cara berekspresi melalui *meme* dalam Meme Comic Indonesia?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah ditentukan, maka dapat ditentukan tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk menjelaskan motif anggota Meme Comic Indonesia menggunakan tren *meme* sebagai ruang kebebasan untuk berekspresi.
2. Untuk menjelaskan cara berekspresi melalui *meme* didalam Meme Comic Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan akan mampu menjadi referensi bagi pengembangan keilmuan di bidang ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang komunikasi massa. Selain itu, untuk kedepannya penelitian ini juga diharapkan dapat menambah kekayaan khazanah penelitian di Indonesia dan dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian lainnya yang akan datang.

Sedangkan secara praktis, adanya penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang tren dunia maya, khususnya *meme comic*, dan mampu menunjukkan kebebasan yang selayaknya diterapkan didalam bermasyarakat melalui dunia maya. Sehingga siapapun yang turut membaca hasil penelitian ini diharapkan nantinya akan lebih *melek* dan waspada ketika berselancar di dunia maya, khususnya dalam dunia media sosial.

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Tidak dapat dipungkiri lagi jika telah banyak penelitian dilakukan oleh berbagai kalangan di berbagai tempat dan untuk berbagai tujuan. Sehingga memungkinkan bagi sebuah penelitian mempunyai kemiripan atau bahkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kesamaan konsep dengan penelitian lain yang telah dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu mengenai *meme* memang telah ada. Namun belum ada yang mengusung tema tren *meme* dan ruang kebebasan yang pernah digarap. Berikut ialah beberapa penelitian yang mempunyai kemiripan konsep sebagai bahan referensi dan bukti akan orisinalitas penelitian ini. Abdul Aziz Turhan Kariko sebelumnya telah melakukan studi dengan judul *Humorous Writing Exercise Using Internet Memes On English Classes*. Abdul Aziz dalam penelitian ini membahas tentang penemuan *meme* oleh pengguna internet dan mencoba menggali mengapa *meme* dianggap menarik bagi mereka. Jika dibandingkan dengan penelitian ini, penelitian Aziz lebih menggali kepada apa yang mendasari mereka untuk tertarik dengan *meme*, sedangkan yang coba ditelusuri penelitian ini ialah apa yang mendasari orang menggunakan *meme* untuk berekspresi. Dapat dikatakan rumusan masalah yang diusung selangkah didepan karena mereka yang menggunakan *meme* untuk berekspresi tentunya awalnya sudah mengenal *meme* dan tidak menutup kemungkinan mereka sudah menerima daya tarik dari *meme* itu sendiri. Kemudian, penelitian Abdul Aziz ini berusaha mendekonstruksi apa itu internet *meme* dan apa efek yang dihasilkannya, terutama pada bagaimana hubungan antara gambar, teks, dan makna yang terhubung satu sama lain untuk membentuk pesan sosial, politik, emosi publik, atau sekedar membuat humor yang menghibur. Tentu ini memperkuat perbedaan dengan penelitian yang baru akan dilaksanakan ini. Pada penelitiannya, Abdul Aziz menguji lima sampel internet *meme* di internet

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan menghubungkan antara gambar, teks, dan makna menggunakan semiotika.[9]

Penelitian yang juga membahas tentang *meme* selanjutnya dilakukan oleh Wella, dengan judul "Pengaruh Ilustrasi Visual Meme "*Rage Face*" Terhadap Frekuensi Kunjungan Website 9GAG".[10] Dengan mengusung metode kuantitatif untuk menguji hipotesa penulis, penelitian ini menghasilkan pernyataan *Rage Face* hanya berpengaruh pada kunjungan awal saja tetapi tidak pada kunjungan-kunjungan berikutnya. Penelitian ini lebih bersifat eksperimental dengan menguji hubungan penggunaan salah satu varian *meme* terhadap ketertarikan pengunjung terhadap situs hiburan. Sangat berbeda sekali dengan riset yang akan diangkat oleh peneliti yang lebih cenderung kepada penggalian motif seseorang untuk menggunakan *meme* sebagai media kebebasan berekspresi.

Berikutnya yakni penelitian yang berjudul "Penggunaan Internet Meme Dari Situs 9gag Sebagai Pesan Nonverbal Pada Hubungan Antar Pribadi Dalam *Electronically-Mediated Interpersonal Communication*" oleh Shauma Sabila.[11] Riset ini bertujuan untuk melihat bagaimana penggunaan internet *meme* yang digunakan sebagai bentuk pesan nonverbal dalam CMC dan EMIC oleh para anggota komunitas virtual pecinta internet *meme* dalam media sosial Facebook, Meme Comic Indonesia (MCI), dan akan melihat motivasi, penggunaan pesan, bentuk internet *meme* yang digunakan, serta

[9] Abdul Aziz Turhan Kariko, *Humorous Writing Excercise Using Internet Memes On English Classes*, Jakarta: Binus University.

[10] Wella, *Pengaruh Ilustrasi Visual Meme "Rage Face" Terhadap Frekuensi Kunjungan Website 9gag*, Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya.

[11] Shauma Sabila, "*Penggunaan Internet Meme Dari Situs 9gag Sebagai Pesan Nonverbal Pada Hubungan Antar Pribadi Dalam Electronically-Mediated Interpersonal Communication*", Jatinagor: Universitas Padjadjaran, 2013.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hubungan yang terjadi dari pemakaian internet *meme* oleh para anggota komunitas MCI. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa internet *meme* digunakan karena dianggap sebagai saluran yang memiliki kehadiran sosial yang cukup untuk membangun sebuah hubungan sosial secara *online*. Penggunaannya cukup efektif jika digunakan dengan pesan humor dan pesan emosional, serta bentuk internet *meme* yang digunakan didominasi oleh dua kumpulan *meme* besar yaitu *Advice Animal* dan *Rage Comic*. Hubungan yang dihasilkan dari interaksi menggunakan internet *meme* adalah hubungan yang interaktif serta menarik dan dapat berkanjut kepada hubungan didunia nyata. Dapat dipahami dari penjelasan diatas bahwa penelitian oleh Shauma Sabila lebih tertuju kepada penggunaan *meme* sebagai media membangun hubungan antar pribadi didalam dunia maya. Tidak sama tentunya dengan penelitian yang akan dijalankan ini.

Selanjutnya Made Nunik Sayani juga pernah menerapkan analisis semiotik terhadap *meme* di situs 9GAG.com melalui risetnya yang berjudul *Semiotic Analysis of Memes in 9GAG.com.* Studi ini menguji 2 jenis *meme* yakni "Poker *Face*" dan *meme* "*Okay*".[12] Lebih lanjut Made Nunik menjelaskan bahwa berdasar pada penanda dari setiap *meme*, dapat diketahui setiap petanda atau konsep abstrak yang terkandung didalamnya. *Meme* tersebut mempunyai fungsi yang berbeda-beda ketika digunakan dalam unggahan. "*Poker Face*" mengindikasikan wajah seseorang dengan ekspresi datar, tidak menunjukkan emosi tertentu dan hanya tetap diam karena sesuatu yang menyebabkan seseorang bingung untuk menunjukkan ekspresi apa

[12] Made Nunik Sayani, *Semiotic Analysis of Memes In 9GAG.com*, Badung: Universitas Udayana.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terhadap kondisi atau situasi tersebut. Sedangkan *meme "Okay"*, mengindikasikan ekspresi sedih, lelah, atau dipaksa menerima sesuatu. Komparasi dengan penelitian ini tentu berawal dari metode yang diusung dan membawa pada tujuan yang berbeda. Semiotik yang mencoba menggali penanda dan petanda didalam sebuah pesan berbeda dengan kualitatif yang berusaha menggali makna dibalik pesan.

F. Definisi Konsep

1. Tren

Strategic Trends Programme memberikan definisi tentang tren sebagai "*A discernable pattern of change*".[13] Tren didefinisikan sebagai pola perubahan yang dapat dilihat. Sedangkan Kamus Besar Bahasa Indonesia memberikan pengertian bahwa tren ialah gaya mutakhir. Dalam konteks penelitian ini, tren yang dimaksud berhubungan dengan popularitas dari internet *meme* yang mengagumkan di Indonesia. Peneliti membatasi tren *meme* yang digunakan dalam penelitian ini ialah para anggota Meme Comic Indonesia yang sempat membuat atau mengonsumsi *meme* mulai dari tahun 2012 hingga akhir tahun 2015.

2. Meme

Seperti yang telah disinggung diatas, kata *meme* pertama kali diperkenalkan oleh Richard Dawkins pada tahun 1976 dalam bukunya *The Selfish Gene*. Dalam bukunya, Richard Dawkins menggunakan kata *meme* untuk menyebut replikator barunya. Ia menyebutkan bahwa ia butuh kata atau sebutan untuk mendefinisikan lahirnya budaya dengan anggapan

[13] *United of Kingdom Ministry of defence, Strategic Trends Progamme: Global Strategic Trends – Out to 2040,* edisi 12 Januari 2010, hlm. 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terjadinya merupakan bentukan dari banyak replikator. *Meme* sendiri berasal dari bahasa Yunani "*Mimeme*" dan disederhanakan penyebutannya menjadi satu suku kata "*meme*" (baca: mim) seperti kata *gene*.[14] Pertama kali kata *meme* diperkenalkan memang melalui buku genetika Dawkins tersebut. Dia menyebut *meme* sebagai sesuatu yang mereplika apapun, baik budaya, sifat, atau yang lain, selain dari faktor genetika. Agak menyimpang bila dihubungkan dengan penelitian ini namun memang begitulah adanya.

Sedangkan dalam konteks penelitian ini, *meme* yang dimaksud biasanya berupa kombinasi antara gambar dan teks dengan konten yang mempunyai tujuan bermacam-macam. Selain itu, seperti yang telah diungkit sebelumnya bahwa tren *meme* yang dibahas dalam penelitian ini hanyalah sebatas anggota Meme Comic Indonesia yang sempat membuat atau mengonsumsi mulai tahun 2012 hingga 2015 saja. Jika dahulu *meme* merupakan media hiburan yang murni memberikan humor, sekarang ia mengalami pengembangan fungsi mengarah kepada humor yang bersifat aspiratif, kontekstual, dan juga condong kepada tindakan sindiran atau *bullying*.

3. Kebebasan

Pada kehidupan sehari-hari seringkali seseorang dihadapkan pada aturan dan pilihan, seperti aturan dalam tempat kerja, ditempat-tempat tertentu, atau aturan dalam melaksanakan sesuatu. Tidak jarang pula

[14] Richard Dawkins, *The Selfish Gene*, (New York: Oxford University Press, 1976), Hlm. 192.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagian dari orang lain yang ingin merasakan kebebasan. Kebebasan merupakan kata dasar bebas yang mendapat imbuhan ke-an.

Mahsun Mahfud berpendapat, "kebebasan dapat dirumuskan sebagai keleluasaan untuk bertindak atau tidak bertindak berdasar pilihan yang tersedia bagi seseorang."[15] Meminjam pengertian kebebasan dari Mahsun Mahfud tersebut, dapat dikatakan bahwa kebebasan bersifat tidak mengekang karena bebas berarti leluasa untuk bertindak, dan bergerak ke segala arah karena tidak didasarkan pada pilihan tertentu. Namun Anwar Arifin berpendapat bahwa didunia ini kebebasan tidak ada yang mutlak. Karena kebebasan seseorang akan dibatasi oleh kebebasan orang lain. Justru kebebasan yang dibenarkan dalam kehidupan demokratis ialah kebebasan terbatas. Karena harus ada penghargaan yang wajar atas atas hak masing-masing orang. Sehingga dalam hal ada kejadian penyalahgunaan kebebasan, ada bentuk bertanggung jawaban. Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa kebebasan itu ada batasnya, yaitu tanggung jawab.[16]

Dalam konteks penelitian ini, ruang kebebasan yang dimaksud ialah kebebasan dalam beropini di dunia maya, khususnya melalui *meme* yang sedang tren saat ini. Sudah terdapat Undang-Undang yang melindungi kebebasan untuk berpendapat didunia maya. Yaitu pada Peraturan Pemerintah Penggantu Undang-Undang no. 9 Tahun 1998 tentang kemerdekaan menyampaikan pendapat dimuka umum. Dijelaskan

---

[15] Mahsun Mahfud, *Hakikat Kebebasan Berpikir dan Etika*, Jurnal Kajian Islam Interdisipliner vol. 6, Januari-Juni 2007, hlm. 168.

[16] Anwar Arifin, *Opini Publik*, (Depok: Gramata, 2010), hlm. 36-37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didalamnya bahwa seseorang berhak mendapatkan perlindungan hukum dalam mengeluarkan pikiran secara bebas, termasuk penyampaian melalui media elektronik, selama itu menghargai hak asasi manusia yang lainnya.

4. Motif

Motif dan motivasi mempunyai hubungan yang erat dan tidak dapat dipisahkan. Menurut Hamzah B. Uno, istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.[17] Sedangkan menurut pendapat M. Ngalim purwanto, motif adalah suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu.[18] Hal ini diperjelas oleh Sudibyo Setyobroto, bahwa motif adalah sumber penggerak dan pendorong tingkah laku individu untuk memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan tertentu.[19]

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motif mempunyai peranan yang sangat penting dalam setiap tindakan atau perbuatan manusia yang dapat diartikan sebagai latar belakang dari tingkah laku manusia itu sendiri. Motif merupakan suatu keadaan tertentu pada diri manusia yang mengakibatkan manusia itu bertingkah laku untuk mempunyai tujuan.

Motivasi adalah "pendorong"; suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar seseorang tersebut tergerak

[17] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), halm. 3.
[18] M. Ngalim purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Cet. 20 (Bandung: Rosda Karya, 2004), hlm. 60
[19] Sudibyo Setyobroto, *Psikologi Olahraga*, (Jakarta: PT Anem Kosong, 1989), hlm. 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.[20] Menurut McDonald dalam Oemar Hamalik, motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.[21] Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.[22]

Mengacu kepada beberapa pendapat di atas dan tidak lepas dari obyektif penelitian ini, maka pengertian motif yang dipakai didalam penelitian ini ialah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan perbuatan sehingga tercapai suatu kebutuhan yang diinginkan.

G. Kerangka Pikir Penelitian

Tren *meme* yang ada ditengah masyarakat dunia maya saat ini tidak lain adalah bentuk dari sebuah inovasi baru. Terkait cara menyalurkan pendapat atau ide serta gagasan terhadap sebuah kondisi yang mulanya disampaikan hanya melalui media-media umum seperti media cetak atau elektronik, kini dapat pula disampaikan melalui sebuah ilustrasi gambar dan teks yang sederhana dan bersifat humoris.

Karena pada mulanya *meme comic* yang digunakan sebagai media hiburan murni yang mengusung tema humor, dan sekarang berkembang menjadi sarana untuk merepresentasikan sebuah fenomena atau kritik terhadap

[20] M. Ngalim purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Cet. 20 (Bandung: Rosda Karya, 2004), hlm. 71
[21] Oemar Hamalik, *Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: CV Mandar Maju, 1992), hlm. 173
[22] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), halm. 3

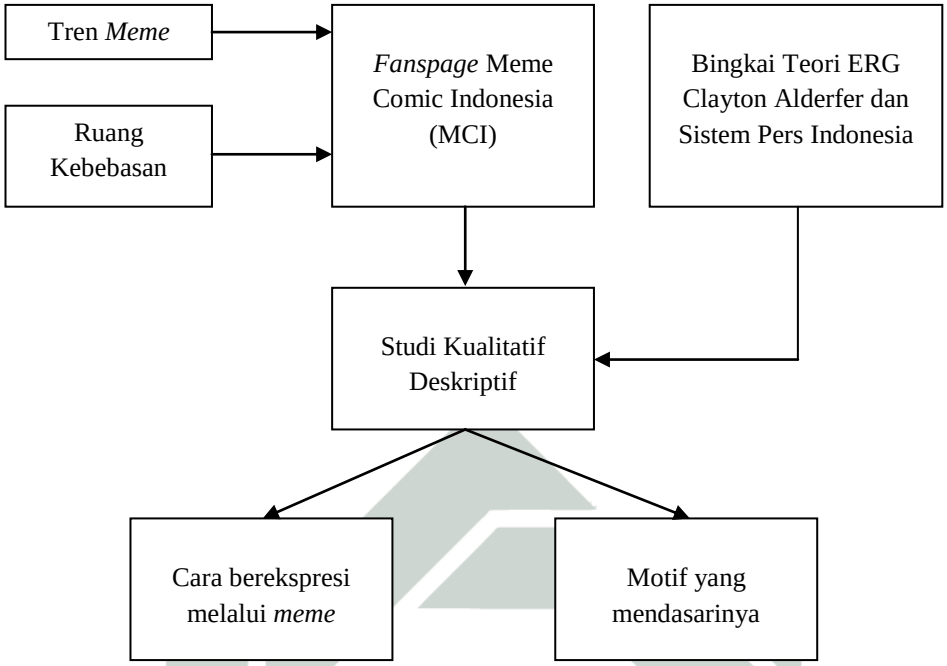
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kondisi, maka tidak dapat dikatakan sebagai menyindir atau *bullying*. *Meme* hanya merepresentasikan fenomena atau kondisi yang memang sudah satir.

Adapun fokus penelitian atau rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagaimana dicantumkan sebelumnya, yakni berusaha menjelaskan motif yang mendasari Meme Comic Indonesia dalam menggunakan *meme* sebagai ruang kebebasan mereka berekspresi, serta menjelaskan bagaimana cara mereka berekspresi menggunakan *meme* tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, untuk mendalami motif peneliti menggunakan Teori ERG milik Clayton Alderfer. Teori yang dikemukakan Psikolog Amerika kelahiran 1 September 1940 ini merupakan bentuk revisi atas Teori Hirarki Kebutuhan milik Abraham Maslow. [23] Sedangkan untuk menganalisis cara berekspresi, peneliti menggunakan aturan Sistem Pers Indonesia pasca orde baru tumbang yang termaktub didalam Undang-Undang no. 40 tahun 1999 tentang pers. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian konteks teori dengan obyek yang akan didalami. Alur kerangka penelitian ini dapat digambarkan kedalam bagan berikut ini.

[23] Wade, Carol; Tavris, Carol. Psikologi: Jilid 2, Jakarta: Erlangga, 2007, hal. 142-152

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Bagan 1.1: Kerangka pikir penelitian

H. Metode penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang diajukan, penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai penelitian kualitatif deskriptif analisis kritis. Metode kualitatif yakni sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan gambaran holistik yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci, dan disusun dalam sebuah latar ilmiah.[24]

Adapun deskriptif ialah penelitian yang menggambarkan sifat-sifat atau karakteristik individu, keadaan, gejala, atau kelompok tertentu. Sehingga yang dimaksud deskriptif tidak ditujukan untuk menguji hipotesa tertentu, melainkan menggambarkan suatu gejala atau kejadian yang ada.

[24] Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), hlm. 77.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah dideskripsikan, gejala atau keadaan tersebut akan dianalisis secara kritis dengan studi perbandingan atau yang relevan terhadap permasalahan yang dikaji.

Jenis dan metode ini dianggap tepat untuk digunakan dalam penelitian ini karena subyek yang diteliti mengandung masalah yang belum jelas. Disamping itu, penelitian ini berusaha untuk memahami makna yang ada dibalik realita yang tampak.

2. Subyek, Obyek, dan Lokasi Penelitian

Penelitian yang mengusung tema tren *meme* ini melibatkan subyek penelitian yaitu administrator sekaligus pengikut dari *fanspage* Meme Comic Indonesia (MCI). Para pengikut turut dipilih karena dianggap mempunyai peran terhadap kreasi *meme*. Pada *fanspage* ini, selain mengunggah *meme* yang diciptakan para administrator, digunakan sistem *repost* juga, yaitu mengunggah *meme* buatan para pengikut kedalam *timeline*, sehingga dapat dikatakan salah satu kreator *meme* dalam halaman MCI ini ialah para fans/pengikut itu sendiri. Selain itu, hal ini juga sebagai bentuk penerapan apa yang diakatakan oleh Moleong dalam bukunya Metode Penelitian Kualitatif bahwa dalam riset kualitatif sangat erat kaitannya dengan faktor kontekstual. Jadi maksud sampling ini ialah tidak untuk menjaring informasi sebanyak mungkin, melainkan untuk merinci kekhususan yang ada didalam konstruksi bangunan subyek. Sehingga,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak ada yang dinamakan dengan sampel acak, melainkan tertuju (*purposive sampling*).[25]

Peneliti membagi petak-petak informan kedalam 2 kategori utama, yang pertama ialah kategori orang yang turut membuat *meme.* Tujuannya, untuk mendapatkan data tentang motif dan cara berekspresi dari sudut pandang pembuat meme. Adapun yang menjadi informan pada kategori ini ialah:

a. Admin S, laki-laki ini ialah salah satu admin senior didalam MCI.
b. Admin NH, merupakan gadis yang juga termasuk jajaran admin didalam komunitas fanpage admin MCI
c. Haykal fikri, ialah pengikut MCI yang juga secara aktif turut membuat *meme* dalam kehidupan sehari-harinya.

Kemudian, kategori 2 informan ialah mereka yang tidak banyak turut membuat *meme*, dan hanya mengonsumsinya saja. Hal ini bertujuan untuk menggali data dari perspektif mereka tentang motif mereka dalam menggunakan *meme* sebagai ruang kebebasan ekspresi mereka. Adapun yang menjadi informan dalam kategori ini ialah:

a. Rif'at Hamid Rahman, ialah seorang pelajar dan juga pengikut MCI dan bahkan perkembangan *meme* yang antusias dalam mengikutinya.
b. Faris Addaukas, seorang pelajar sekaligus merupakan salah satu penggerak tren *meme* didalam lingkungan pergaulannya.

[25] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2005), hlm. 224.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Rizky Yuniarta, statusnya sebagai pekerja kantor dan konsumen pasif MCI diperlukan untuk menggali perspektif informasi yang berbeda.
d. Mohammad Aang Humaidi, seorang guru dan merupakan salah satu pelopor adanya tren lomba *meme* dilingkungan pergaulannya.
e. M. Haris Syarifuddin, merupakan mahasiswa aktif yang juga pengikut MCI, informasi darinya juga diharapkan dapat membantu menjawab pertanyaan dalam penelitian ini.

Sedangkan obyek didalam penelitian ini beada dalam wilayah kajian komunikasi massa, dimana peneliti berusaha menggali motif dan cara berekspresi para anggota dari komunitas Meme Comic Indonesia. Selanjutnya, mengenai lokasi penelitian, karena yang diteliti ialah sebuah komunitas virtual, maka alamat lokasi penelitian ini berupa alamat virtual MCI dialam facebook, alamat tersebut dapat dilacak melalui kolom pencarian dengan mengetikkan "Meme Comic Indonesia", atau dengan mengetikkan alamat secara lengkap Meme Comic Indonesia (http://www.facebook.com/MemeComicIndonesi) kedalam *addressbar browser*. Sedangkan untuk menjangkau para informan, peneliti menggunakan sarana E-mail dan media percakapan lainnya untuk dapat melakukan korespondensi. Hal tersebut dinilai efektif mengingat anggota komunitas tersebar diberbagai daerah, serta lebih fleksibel karena dapat dilakukan tanpa mengganggu kesibukan para informan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data primer yang digunakan dalam penelitian ini berupa data wawancara dengan pihak subyek penelitian. Sedangkan data sekunder yang diperoleh dari segala dokumen, foto, video, atau jenis data lainnya yang mendukung penelitian dilakukan dengan cara pengamatan mendalam. Sedangkan berkaitan dengan proses wawancara, akan dilakukan dengan berbagai media sesuai dengan kondisi, kehendak, dan kemampuan informan.

b. Sumber Data

Sumber data penelitian ini diperoleh dari beberapa informan yang telah ditentukan berdasarkan pada kompetensinya untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mengarah kepada tercapainya tujuan penelitian. Karena tidak semua pengikut dapat dijadikan sebagai informan penelitian, melainkan beberapa orang yang dianggap sesuai dan kompeten untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Sedangkan sumber data sekunder didapatkan dari pencarian referensi di berbagai tempat dan cara. Penelusuran di internet, mencari data di perpustakaan, serta dokumen-dokumen, foto, atau video yang mendukung berjalannya penelitian ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Tahapan Penelitian

a. Tahap Pra-Lapangan

1) Menyusun rancangan penelitian

Pada tahap ini peneliti berusaha melihat fenomena yang terjadi disekitar dengan penelusuran informasi dan berbagai cara lainnya sehingga peneliti memperoleh judul dan permasalahan yang menarik untuk diangkat.

2) Memilih lapangan penelitian

Pada tahap ini peneliti mencari bidang yang dianngap tepat untuk digali informasinya. Tentunya yang berhubungan dan dianggap mempunyai jawaban akan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya.

3) Mengurus perizinan

Setelah memperoleh lapangan penelitian, peneliti mencoba mengetahui apakah bidang tersebut mempunyai izin akses tertentu sehingga dapat dijangkau untuk kemudian digali informasinya.

4) Memilih informan

Setelah tahap tersebut, peneliti akan memilih informan yang kompeten dan dianggap mampu menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya.

b. Tahap Lapangan

1) Mulai masuk lokasi penelitian

Tahap ini merupakan tahap awal peneliti terjun kedalam lapangan penelitian, dalam penelitian ini, peneliti akan mulai dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bersosialisasi dengan para anggota komunitas Meme Comic Indonesia dengan bergabung dan turut dalam aktifitas didalamnya. Hal tersebut bertujuan untuk menjalin kedekatan dan diharapkan mampu menimbulkan respon yang baik terhadap beberapa permintaan peneliti, meliputi ketersediaan dan respon jawaban yang baik pula.

2) Menggali data dan informasi lapangan

Pada tahap ini peneliti akan berusaha menggali informasi dari informan sedalam, setajam, dan sebanyak mungkin demi terjawabnya rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Disinilah kecakapan dan kecermatan peneliti diperlukan, semakin cakap dalam mengkritisi jawaban makan dipercaya akan semakin banyak dan tajam pula data yang diperoleh dari lapangan.

c. Tahap penulisan laporan.

Pada akhirnya, peneliti akan menuliskan hasil penggalian dan interpretasi data dari lapangan kedalam sebuah format laporan. Tidak menutup kemungkinanpada tahap ini peneliti masih akan mencari data lain untuk melengkapi laporan tersebut. Data dapat berasal dari sumber data primer ataupun sumber data sekunder.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikontribusikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara tidak hanya digunakan oleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.[26]

b. Dokumentasi

Dokumen adalah setiap bahan tertulis ataupun film, lain dari *record*, yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan penyidik. Dokumen digunakan dalam penelitian sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan meramalkan.[27] Tetapi perlu dicermati bahwa tidak semua dokumen memiliki kredibilitas tinggi. Sebagai contoh banyak foto yang tidak merepresentasikan kondisi aslinya karena dibuat karena kepentingan tertentu. Demikian pula jenis dokumen lain yang ditulis secara subyektif atau untuk dirinya sendiri.[28]

6. Teknik analisis data

Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas analisis data dalam penelitian dapat dilakukan kepada tiga langkah berikut ini: [29]

a. Reduksi Data (*Data Reduction*), yaitu proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dari data, dicari tema dan polanya. Dengan begitu data akan menjadi lebih jelas dan lebih mudah untuk disajikan.

---

[26] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 231.

[27] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2005), hlm. 216-217.

[28] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 240.

[29] Ibid, hlm. 246.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Penyajian Data (*Data Display*), adalah langkah selanjutnya setelah data direduksi. Dalam penelitian kualitatif, data disajikan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, pictogram, dan sejenisnya. Melalui penyajian data ini, data tersusun kedalam pola yang berhubungan, sehingga akan semakin mudah difahami.

c. Conclusion Drawing/Verification, yakni penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila ditemukan bukti/data lain yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif ini, uji keabsahan data akan dievaluasi menggunakan uji kredibilitas. Dimana didalamnya terkandung triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, dan menggunakan bahan referensi.

Triangulasi disini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, kondisi, dan waktu. Sedangkan diskusi dengan teman sejawat dilakukan dengan rekan sesama peneliti yang melakukan riset dibidang yang sama. Sehingga peneliti bersama rekan dapat me-review persepsi, pandangan dan analisis yang sedang dilakukan.

Adapun yang dimaksud dengan bahan referensi disini ialah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Bentuknya dapat beragam, rekaman wawancara, foto kejadian, atau data interaksi lainnya yang diperoleh melalui riset lapangan sebelumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

I. Sistematika Pembahasan

Peneliti membuat sistematika pembahasan agar penelitian yang dilakukan dapat dengan mudah dipahami isinya baik oleh peneliti sendiri serta pembaca, sistematika pembahasan tersebut terdiri dari:

BAB I : Pendahuluan. Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian hasil penelitian terdahulu, definisi konsep tentang *meme*, konsep kebebasan, dan motif, kerangka pikir penelitian, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Kajian teoretis. Bab ini berisi tentang kajian pustaka yang berupa pembahasan yang berkaitan dengan sejarah *meme,* konsep dasar *meme,* dan perkembangannya kini di Indonesia, serta kajian teori ERG milik Clayton Alderfer.

BAB III: Paparan data hasil penelitian. Bab ini berisi tentang profil data penelitian, meliputi profil subyek, obyek, dan lokasi penelitian. selain itu juga berisi tentang paparan deskripsi hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

BAB IV: Interpretasi hasil penelitian. Bab ini berisi tentang analisis data berdasarkan pada hasil wawancara dan observasi serta dokumentasi sebelumnya, serta mengkonfirmasi temuan tersebut dengan Teori ERG yang dikemukakan Clayton Alderfer.

BAB V: Penutup. Bab ini berisi tentang simpulan penelitian dan rekomendasi atau saran dari penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id