BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Dasar Meme

Kata *meme* pertama kali diperkenalkan oleh Richard Dawkins pada 1976 melalui bukunya The Selfish Gene. Dawkins, yang merupakan seorang ahli Biologi, membutuhkan nama untuk replikator barunya, dalam bukunya, Dawkins berkata:

> We need a name for the new replicator, a noun that conveys the idea of a unit of *imitation*. 'Mimeme' comes from a suitable Greek root, nut i want a monosyllable that sounds a bit like 'gene'. I hope my classicist friends will forgive me if i abbreviate mimeme to *meme*.
> Examples of memes are tunes, idea, catch-phrases, clothes fashions, ways of making pots or of building arches. Just as genes propogate themselves in the gene pool by leaping from body to body via sperms or eggs, so memes propagate themselves in the meme pool by leaping from brain to brain via a process which, in the broad sense, can be called imitation.[30]

Ide diatas menjelaskan bagaimana Dawkins menggunakan kata *meme*, yang mulanya berasal dari bahasa Yunani "mimeme", sebagai sebutan bagi satuan terkecil dari sebuah budaya yang mirip seperti gen. Unit ini mampu berkembang-biak, layaknya gen yang berkembang dengan memperbanyak diri dari satu tubuh ke tubuh lainnya melalui sperma atau telur, *meme* berkembang-biak dari satu pikiran kepada pikiran yang lain melalui proses imitasi.

[30] 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

Salah satu contoh dari *meme* menurut Dawkins ialah ide, lagu, gaya berpakaian, atau cara untuk melakukan sesuatu. N. K. Humphrey bahkan menuliskan bahwa seharusnya *meme* dianggap sebagai struktur yang hidup, tidak hanya secara metafora, namun juga secara teknis.[31]

Saintis lainnya, Dan Sperber, lebih memahami *meme* sebagai replikator kebudayaan (*cultural replicator*), dan mengistilahkannya kedalam kata *representation*. Ia menjelaskan bahwa replikator ialah simbol dan asosiasi didalam pikiran manusia. Lebih jauh mengenai itu, Sperber menjelaskan bahwa ada dua jenis utama *representation*, yakni *mental representation* yang pengaruhnya bersifat internal dan tidak kasat mata, seperti keyakinan dan agama. Kemudian ada *public representation* yang pengaruhnya bersifat eksternal (kasat mata), seperti lukisan atau gaya berpakaian. Sperber menambahkan dengan adanya *cultural representation* sebagai percampuran dari dua jenis sebelumnya.[32]

Secara garis besar, pemahaman terhadap *meme* (atau *representation*) antara Sperber dan Dawkins sama. Namun pada satu sisi, Sperber membawa *representation* kepada level baru yang lebih tinggi. Jika Dawkins menganggap *meme* lebih kepada virus yang menyebar didalam satu populasi pada satu masa generasi (seperti epidemi), maka Sperber berpandangan bahwa *representation* (sebutan Sperber terhadap *meme*) punya dua cara untuk berkembang-biak. Cara yang pertama yakni berkembang secara vertikal, menular dari satu generasi ke generasi

[31] Richard Dawkins, *The Selfish Gene*, (New York: Oxford University Press, 1976), hlm. 192.
[32] Dan Sperber melalui Carlos Muricio Castano Diaz, *Defining & Characterizing the Concept of Internet Meme*, (Copenhagen: University of Copenhagen, 2013), hlm. 85.

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

selanjutnya, seperti yang gen lakukan. Cara kedua yakni berkembang secara horizontal, menular dari satu pikiran kepada pikiran yang lain pada satu masa generasi, seperti yang dilakukan oleh virus. Selain dua pengertian diatas, berikut terdapat dua ahli yang turut menyumbang pengertian terhadap konsep *meme*: [33]

Nama	Definisi
Daniel Dennet	Meme is the name of any item of cultural evolution
M. Olesen	Meme is any form of cultural phenomenon that can be copied from one mind to another

Tabel 2.1 Pengertian *Meme* menurut dua ahli

Tabel diatas sedikit member gambaran dua ahi tentang *meme.* Menurut Daniel Dennet, *meme* adalah nama/sebutan bagi setiap item dari evolusi kebudayaan. Sedangkan Olesen berpendapat bahwa *meme* ialah bentuk dari fenomena budaya yang bisa dicopy dari satu pikiran kepada pikiran yang lain. Nampaknya, Dennet lebih menggambarkan *meme* secara luas dan konklusif dengan menyebutnya sebagai hal yang berperan dalam evolusi budaya. Agak berlawanan dengan Olesen yang representasi tentang *meme*-nya masih mirip dengan pengertian dari Dawkins dan Sperber diatas.

Melalui empat gambaran yang diberikan para ahli diatas, jika ditarik satu garis besar tentang apa itu *meme*, dapat dipahami bahwa penjelasan tentang *meme* itu sendiri ialah:

[33] Ibid, hlm. 86-87

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

a. Meme ialah satuan terkecil dari budaya yang mampu berkembang-biak dengan cara mengkopi dirinya melalui satu pikiran kepada pikiran yang lain (*imitation*).

b. Berdasarkan bentuknya, meme mempunyai 2 bentuk utama dan satu bentuk tambahan sebagai konsekuensi kombinasi antara dua bentuk utama. Masing-masing ialah *mental representation*, *public representation*, dan yang ketiga ialah *cultural representation*.

c. Meme dapat berkembang-biak melalui dua kanal. kanal vertikal (*parental transmission*), yakni dengan berkembang dari satu generasi kepada generasi selanjutnya seperti gen. Alur horizontal (*procelytic transmission*), yakni berkembang dalam satu populasi pada satu masa generasi, seperti virus.

2. Perkembangan Meme di Indonesia

Perkembangan teknologi komunikasi internet menggeser cara dan kebiasaan masyarakat dalam berinteraksi. Yang mulanya lebih suka berkumpul dan bercengkerama didunia nyata, kini menjadi lebih gemar berkumpul didalam komunitas didunia maya, sehingga proses komunikasi pun tidak berjalan sama lagi ketika internet belum berkembang. Bagi *meme*, komunikasi merupakan jalan untuk mengembang-biakkan dirinya menuju pikiran yang lain. Kondisi yang seperti ini akhirnya memberikan jalan bagi *meme* untuk berkembang kepada level yang lebih modern, bergeser dari cara komunikasi konvensional menuju cara yang lebih maju dengan memperbarui dirinya menjadi *Internet Meme.*

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

Internet Meme (yang selanjutnya akan disingkat kedalam IM), menurut Knobel & Lankshear seperti dikutip oleh Buchel, adalah istilah terkenal untuk menyebut ide tertentu yang dengan cepat terkenal dan menyebar, biasa diwujudkan dalam bentuk teks, gambar, pergeseran gaya bahasa, atau beberapa unsur kebudayaan yang lain.[34] Sedangkan Bauckhage mendeskripsikan IM sebagai,"*phenomena that rapidly gain popularity or notoriety*[35] *on internet*", atau dapat diartikan sebagai suatu fenomena yang mendapat popularitas dengan cepat didalam internet.[36]

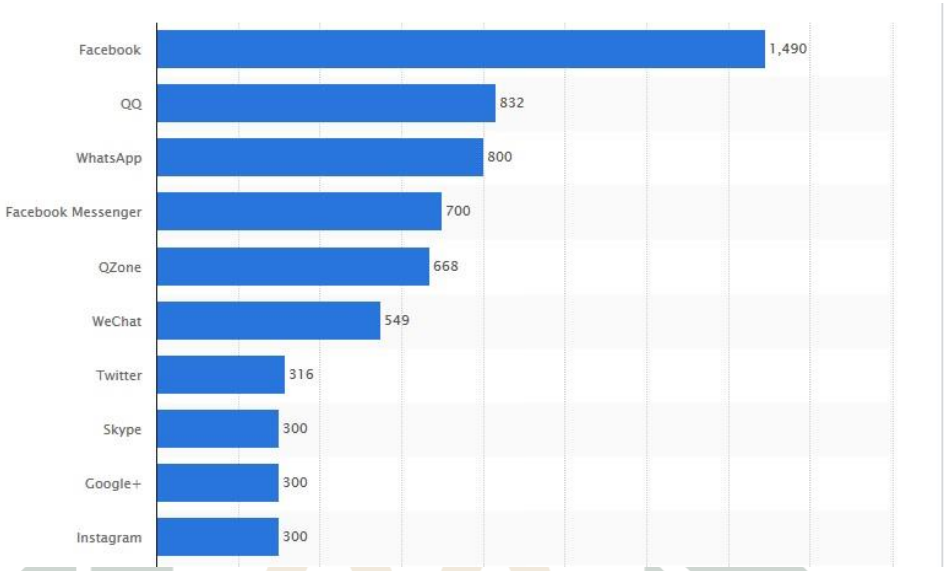
Pengertian yang disajikan diatas sedikit dapat memberikan gambaran tentang apa itu IM. Pertama, IM berkembang-biak didalam media elektronik berbasis Internet. Dapat melalui E-mail, media sosial, blog, atau *platform* lainnya. Kedua, IM dapat berupa video, gambar, teks, dan rekaman suara. Namun selain itu, ia juga bisa melampaui batas-batas sosial dan kebudayaan, keberhasilan persebarannya selalu tidak terduga dan diluar perkiraan, dan salah satu bentuk yang menjadi wujud persebarannya adalah berupa humor atau lelucon.

Indonesia dengan kepadatan penduduknya, serta gaya hidup yang konsumtif menjadikannya sebagai negara dengan jumlah pengguna internet yang masif. Facebook, yang pada bulan Agustus 2015 tercatat sebagai halaman media sosial yang paling banyak digunakan diseluruh

[34] Branislav Buchel, *Internet Memes as Means of Communication*, (Brno: Masaryk University, 2012), hlm. 29.
[35] Mendapat kemasyhuran/popularitas karena sesuatu yang kurang baik.
[36] Branislav Buchel, *Internet Memes as Means of Communication*, (Brno: Masaryk University, 2012), hlm. 29.

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

dunia[37], saat ini juga menjadi salah satu media sosial yang paling sering digunakan/diakses Indonesia.



Bagan 2.1 Gafik penggunaan sosial media dari seluruh dunia pada Agustus 2015.

Kementerian Komunikasi dan Informasi mencatat sekitar 65% penduduk Indonesia menggunakan media sosial Facebook. Jumlah ini menjadikan indonesia masuk kedalam ranking 4 negara dengan jumlah pengguna Facebook terbanyak USA, Brazil, dan India.[38]

Adapun *meme-meme* yang populer diluar negeri sangatlah banyak ragam dan jumlahnya, sebut saja *Good Guy Greg meme*, *The Success Baby meme*, *Bad Luck Bryan*, *Philosoraptor meme*, dan sebagainya. Tidak jarang juga diantaranya yang diadopsi dan dipakai di Indonesia. Berikut

[37] Diakses dari statista.com pada 15 Oktober 2015 pukul 00.15 WIB
[38] Diakses dari lembing.com pada 15 Oktober 2015 pukul 01.22 WIB

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

beberapa penjelasan mengenai karakter meme yang dihimpun dari halaman situs database meme online knowyourmeme.com.[39]

a. Success Kid

Gambar aslinya diambil seorang fotografer bernama Laney Griner pada anaknya yang berumur 11 bulan, Sammy, pada 26 Agustus 2007. Digunakan sebagai *meme* dengan nama *The Success Kid*, namun terkadang juga dikenal sebagai *I Hate Sandcastle*. Foto yang menunjukkan bayi yang memakai kaos berwarna hijau-putih dengan ekspresi wajah puas, namun juga seperti menunjukkan raut wajah frustasi terhadap sesuatu. Kondisi ini juga berpengaruh pada penggunaannya sebagai *meme*, yang terkadang digunakan untuk mengekspresikan rasa puas terhadap hasil yang diluar perkiraan, atau frustasi karena suatu hal.

b. Philosoraptor

Meme Philosoraptor berasal dari dua kata, *philosoper* (filsuf) dan *Velociraptor* (salah satu spesies dinosaurus). Digambarkan dengan hanya memperlihatkan wajah Velociraptor dengan satu jari dibawah dagu, menyimbolkan bahwa ia sedang berfikir akan sesuatu, atau mempertanyakan sesuatu. Pada dasarnya, ide Philosoraptor diciptakan untuk desain kaos oleh Sam Smith pada 2008. Philosoraptor direpresentasikan sebagai dinosaurus yang suka menanyakan segala sesuatu tentang alam semesta. Biasanya diikuti dengan teka-teki, isu-isu filosofis, atau parodi antara keduanya.

[39] Diakses dari knowyourmeme.com pada 15 Oktober 2015 pukul 12:11 WIB

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. Yo Dawg Heard You

Meme Yo Dawg ialah foto seseorang yang pernah membawakan acara televisi Pimp My Ride bernama Xzibit. Digambarkan Xzibit memakai kaos hitam dengan kalung, ia sedang tertawa karena sesuatu yang aneh atau lucu. Foto tersebut bersumber dari studio foto yang sebenarnya digunakan untuk mempromosikan drama olahraga bernama *Gridiron Gang*, yangmana didalamnya Xzibit berperan sebagai Malcolm Moore. Dalam penggunaannya sebagai meme, ada formula template frasa yang diulang-ulang. Formula tersebut pada dasarnya memang sering diucapkan oleh Xzibit, namun dibuat parodinya sebagai bahan humor dalam *meme*. Frasa tersebut normalnya akan tersusun seperti*,"{yo, sup} dawg, i herd you like X, so i put X in your Y, so you can VERB while you VERB"*. Namun akan mengalami perubahan struktur seperti*,"{yo, sup} dawg, i herd you like X, so i put X in your X, so you can X while you X"*. Perubahan struktur tersebut disesuaikan dengan konteks humor yang ingin disajikan. Contohnya,"*yo dawg, i herd you like car, so i put car i your car, so you can drive while you drive".*

Indonesia sebagai negara yang mayoritas penduduknya menggunakan Facebook sebagai media sosialnya, banyak terinspirasi dari website luar dan telah melakukan banyak adaptasi. Diantaranya dari segi bahasa, penyesuaian karakter, serta penyesuaian humor yang pas dengan selera masyarakat indonesia. Beberapa *meme* yang sempat ramai dan terkenal di dunia *meme* Indonesia diantaranya yakni Haji Lulung, Sudah Kuduga,

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

Mad Dog, dan lain-lain. Berikut beberapa diantaranya yang berhasil dihimpun peneliti, lengkap dengan penjelasan dan penggunaannya.

a. Amin Richman

Hingga saat ini belum dapat dijumpai sumber yang mampu mendeskripsikan darimana asal dan siapa identitas asli dari Amin Richman ini. Namun yang jelas, ia digambarkan sebagai sesosok orang kaya baru (OKB) yang selalu menyombongkan diri melalui hartanya. Direpresentasikan sebagai seorang pria bertubuh bongsor dengan kedua tangan didadanya, mengenakan penutup kepala dari kain, mengenakan headset, serta wajahnya menunjukkan ekspresi 'sok'.

b. Mad Dog

Pada mulanya, Mad Dog ialah nama salah satu karakter dalam film The Raid. Salah satu dialognya yang mengajak lawannya untuk bertarung dengan tangan kosong tiba-tiba menjadi terkenal begitu saja. Melalui jargon "greget", Yayan Ruhian (nama asli pemean Mad Dog), digambarkan sebagai orang yang suka melakukan hal-hal yang tidak biasa serta terkesan ekstremis ketika melakukan sesuatu.

c. Sudah Kuduga

Dion Cecep Supriadi mendadak terkenal karena fotonya yang bergaya "manis" banyak beredar didunia maya. Foto yang diambil ketika Dion menjadi mahasiswa pada 2005 tersebut digunakan para penggiat *meme* dengan kata-kata dugaan, kemudian diikuti kalimat 'hmm.. sudah kuduga' secara konsisten. Kombinasi lelucon dengan ekspresi wajah pria yang kini menjadi pegawai di salah satu perusahaan otomotif

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

tersebut menjadi pembicaraan netizen di Indonesia. Berikut beberapa contoh penerapan meme Sudah Kuduga.

d. Meme Haji Lulung

Nama aslinya ialah Abraham Lunggana, sebagai Wakil Ketua DPRD Jakarta, haji Lulung harusnya ialah sosok orang yang disegani. Namun apa yang terjadi ketika rapat medasi antara DPRD dan Gubernur Jakarta malah menunjukkan tidak demikian, berulang kali haji Lulung salah menyebutkan UPS (*Uninterruptible Power Supply*) sebagai USB (*Universal Serial Bus*). Inilah yang kemudian membuat haji lulung ramai disindir diberbagai media, termasuk media sosial. Selain membahas tentang kesalahan penyebutan UPS, didalam *meme*, haji Lulung kerap digambarkan sebagai sosok yang 'terlalu' berkuasa.

3. Motif dan Motivasi

Motif biasa dianalogikan dengan kata motivasi. Keduanya memang memiliki akar kata yang sama yakni "motif". Adapun yang dimaksud dengan motivasi adalah "pendorong"; suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar seseorang tersebut tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.[40] Menurut McDonald dalam Oemar Hamalik, motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.[41] Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha

[40] M. Ngalim purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Cet. 20 (Bandung: Rosda Karya, 2004), hlm. 71
[41] Oemar Hamalik, *Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: CV Mandar Maju, 1992), hlm. 173

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

mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.[42]

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.[43] Sedangkan menurut pendapat M. Ngalim purwanto, motif adalah suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu.[44] Hal ini diperjelas oleh Sudibyo Setyobroto, bahwa motif adalah sumber penggerak dan pendorong tingkah laku individu untuk memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan tertentu.[45]

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.

Menurut Elida Prayitno, ada dua tipe motivasi yaitu motivasi Instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Keduanya dapat dijelaskan berikut ini. [46]

---

[42] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), halm. 3

[43] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), halm. 3.

[44] M. Ngalim purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Cet. 20 (Bandung: Rosda Karya, 2004), hlm. 60

[45] Sudibyo Setyobroto, *Psikologi Olahraga*, (Jakarta: PT Anem Kosong, 1989), hlm. 24

[46] Elida Prayitno, *Panduan pengajar buku motivasi dalam belajar*, (Jakarta: Proyek Pengembangan LPTK, 1989), hlm. 10-13.

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

a. Motivasi Instrinsik, Menurtut Thornburgh, motivasi instrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan faktor pendorong dari dalam diri (internal) individu.

b. Motivasi Ekstrinsik, adalah motivasi yang keberadaannya karena pengaruh rangsangan dari luar. Menurut E. Mulyasa, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari lingkungan di luar diri seseorang. Faktor lingkungan dapat pula berperan sebagai bagian yang mempengaruhi motivasi seseorang.

4. Kebebasan Berpendapat

Telah dibahas pada bab sebelumnya bahwa dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kebebasan/ruang kebebasan ialah kebebasan untuk berpendapat. Indonesia sebagai negara hukum telah mengatur kebebasan rakyatnya dalam berpendapat atau mengemukakan opininya, seperti yang tercantum pada UU no 9 tahun 1998. Meskipun ada redaksi kata bebas disana, perlu digarisbawahi adanya batasan bertanggung jawab pula. Sehingga dapat dikatakan bahwa kebebasan yang ada di Indonesia adalah bebas yang harus dipertanggung-jawabkan akibatnya.

Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan seseorang untuk dapat berkomunikasi menggunakan alat tertentu dan dengan fitur-fitur tertentu. Adapun yang paling populer saat ini ialah teknologi internet yang memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan seseorang yang lain di seluruh penjuru dunia, asalkan tersambung kedalam jaringannya. Kondisi ini sempat menjadikan salah paham banyak masyarakat. Salah satunya ialah pada kasus tren *meme* baru-baru ini. Banyak orang yang

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

sempat tersandung kasus pencemaran nama baik, hingga perbuatan tidak menyenangkan. Beberapa yang paling populer ialah kasus penghinaan Presiden Indonesia Joko Widodo melalui *meme* yang bernada menyindir. Namun ketika ditangkap, sang pelaku hanyalah anak dibawah umur dan akhirnya dibebaskan.

Bercermin pada kejadian diatas, perlu diketahui bahwa pada dasarnya masih ada saja masyarakat yang masih kurang menyadari adanya bahaya dibalik kebebasan yang mereka ekspresikan. Undang-Undang no. 9 tahun 1998 menjelaskan dengan gamblang bahwa warga negara yang menyampaikan pendapat di muka umum berhak untuk mengeluarkan pikiran secara bebas dan memperoleh perlindungan hukum, namun juga diikuti dengan sikap tanggung jawab atas kebebasan yang dilakukannya.

Sempat menerapkan berbagai teori media pers yang ada didunia, kini Indonesia menganut “sistem pers bebas” yang berlaku sejak tahun 1999. Melalui Undang-Undang no. 40 tahun 1999, ketentuan untuk memiliki SIUPP (Surat Izin Usaha dan Penerbitan Pers) ditiadakan. Kemudian kebebasan pers ini disempurnakan lagi di era kepemimpinan Presiden Abd. Rahman Wahid dengan membubarkan Departemen Penerangan yang pada era Presiden Soekarno dan Soeharto ditugaskan mengawasi penerbitan pers dan bahkan melakukan pencabutan SIUPP. Sehingga pers mengalami kebebasan dalam arti bebas dari pengawasan pemerintah. Kondisi ini memberikan implikasi sosial, politik, ekonomi, dan pertahanan keamanan yang mendasar. Kebebasan tersebut tidak hanya merubah perilaku sosial masyarakat, namun juga telah mengarah kepada

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

masalah hak asasi manusia yang terkait dengan hal-hal pribadi (*privacy*), pada titik inilah tren *meme* di Indonesia akan didalami kedepannya.[47]

B. Kajian Teori ERG dan Pers Pancasila

1. Teori ERG

Teori ERG merupakan salah sau teori kebutuhan yang dikembangkan oleh Clayton Alderfer sebagai revisi atas teori sebelumnya, yakni Hirarki Kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow. Istilah ERG merupakan sngkatan dari *Existence-Relatedness-Growth,* atau jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia artinya eksistensi-hubungan-pertumbuhan.

Pada dasarnya, teori psikolog Amerika kelahiran tahun 1940 ini memiliki kesamaan kategori kebutuhan dengan Maslow, namun Alderfer membuatnya lebih sederhana dengan beberapa revisi. Teori ERG menyusutkan 5 kebutuhan manusia menjadi tiga. Kebutuhan antara satu orang dengan yang lainnya berbeda, demikian pula dengan prioritasnya. Satu orang dapat memiliki skala prioritas yang sepenunya berbeda dengan orang yang lain.[48] Lebih lanjut Alderfer menjelaskan tiga kebutuhan manusia tersebut ialah:

a. Kebutuhan Eksistensi/Keberadaan (*Existence Needs*)

Kebutuhan eksistensi merupakan kebutuhan yang mencakup semua bentuk kebutuhan fisik dan kemanan, dengan kata lain ialah

[47] Anwar Arifin, *Opini Publik,* (Depok: Gramata, 2010), halm. 52-60
[48] Richard L. Daft, *Manajemen,* Edisi 5 Jilid 1, (Jakarta: Erlangga), hlm. 96

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

kebutuhan akan tetap hidup. Kebutuhan ini identik dengan level 1 (fisiologis) dan 2 (rasa aman) hirarki milik Maslow

b. Kebutuhan Hubungan (*Relatedness Needs*)

Adalah kebutuhan yang mencakup semua kebutuhan yang melibatkan hubugan sosial dan hubungan antar pribadi. Kebutuhan ini sesuai dengan kebutuhan afiliasi dari Maslow.

c. Kebutuhan Tumbuh (*Growth Needs*) kebutuhan ini mencakup kebutuhan yang mendorong seseorang untuk memiliki pengaruh yang kreatif dan produktif terhadap diri sendiri atau lingkungan. Realisasi dari kebutuhan penghargaan dan perwujudan diri dari Maslow.

Alderfer berpendapat bahwa pemenuhan atas ketiga kebutuhan tersebut dapat dilakukan secara simultan, artinya bahwa hubungan kebutuhan dari teori ini tidak bersifat hirarki. Menurut Aldag dan Strearns, Alderfer merevisi teori Maslow dengan cara:[49]

a. Dia membuktikan bahwa tiga kategori kebutuhan membentuk hirarki hanya dalam pengertian yang meningkatkan keabstrakan atau mengurangi kekonkretan. Setelah bergerak dari kebutuhan eksistensi ke kebutuhan hubungan lalu ke kebutuhan pertumbuhan, cara untuk memenuhi kebutuhan menjadi berkurang dan menjadi kurang konkret.

b. Alderfer menyadari bahwa sementara memenuhi kebutuhan eksistensi dan hubungan, kebutuhan tersebut dapat dibuat kurang

[49] Ibid, halm. 97

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

berarti, tidak seperti pada kebutuhan pertumbuhan. Malah sebaliknya, kebutuhan pertumbuhan menjadi lebih penting setelah dipenuhi. Setelah seseorang mampu untuk kreatif dan produktif, ia akan meningkatkan pertumbuhan dan sekali lagi, dia akan menjadi tidak puas.

c. Alderfer menerangkan bahwa kita mungkin pertama memusatkan pada kebutuhan-kebutuhan yang dapat dipenuhi dengan cara konkret dan kemudian mengurusnya dengan lebih banyak cara untuk menuju kepuasan. Bagaimanapun, Alderfer menambahkan gagasan tentang kekecewaan (*frustration*). Kekecewaan terjadi ketika seseorang tidak mampu untuk memenuhi kebutuhan pada tingkat tertentu secara hakiki yang menyebabkan ia "mundur" dan memusatkan pada kebutuhan yang lebih konkret. Apabila seseorang itu tidak bisa memenuhi kebutuhan hubungan, maka dia akan memusatkan pada kebutuhan eksistensi.

Lebih lanjut, Alderfer juga mengemukakan bahwa jika kebutuhan di tingkat yang lebih tinggi buruk maka seorang individu mungkin kembali untuk meningkatkan kepuasan dari kebutuhan tingkat rendah. Ini disebut frustasi-regresi dari aspek teori ERG. Adapun asumsi dasar dari teori ini ialah:

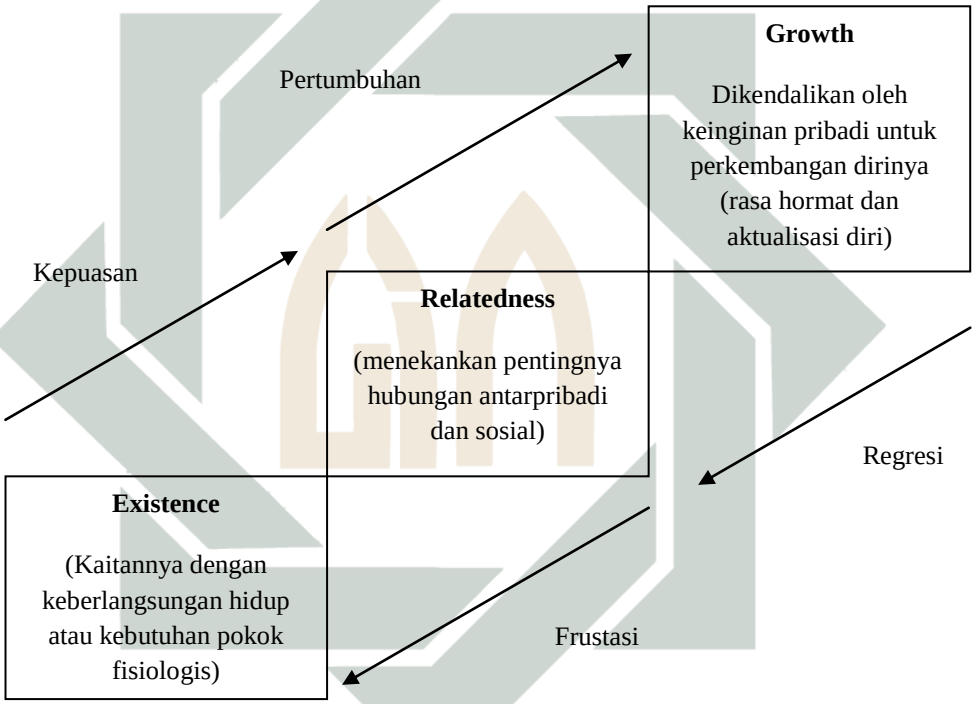
a. Semakin berkurang masing-masing tingkat kebutuhan dipuaskan, semakin besar keinginan untuk memuaskannya.

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. Semakin dipuaskannya tingkat kebutuhan yang lebih rendah, semakin besar keinginan untuk memenuhi tingkat kebutuhan yang lebih tinggi.

c. Semakin kurang tingkat kebutukan yang lebih tinggi dipuaskan, semakin rendah tingkat kebutuhan yang diinginkan.

Secara sederhana, konsep dasar teori ERG dapat digambarkan kedalam bagan ilustrasi berikut ini.



Bagan 2.1 Ilustrasi sederhana asumsi teori ERG

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

2. Sistem Pers Indonesia

Pada dasarnya, pers merupakan kata dari bahasa Belanda yang jika ditranslasi kedalam bahasa Inggris artinya ialah *press.* Arti dalam bahasa Indonesia dari istilah tersebut ialah cetak atau percetakan. Dalam perkembangannya, pers memiliki makna sempit dan makna luas. Adapun pengertian pers secara sempit ialah media cetak, meliputi surat kabar, majalah, koran, dan lain-lain. Sedangkan dalam pengertian luasnya, pers artinya meliputi media dalam skala luas, mulai dari media cetak, elektronik, dari radio siaran, hingga televisi.[50] Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sendiri, pers dapat berarti usaha percetakan dan penerbitan, atau usaha pengumpulan dan penyiaran berita, hingga medium penyiaran berita seperti surat kabar, majalah, radio, hingga televisi.

Pers di Indonesia diatur dalam Undang-Undang no. 40 tahun 1999. Menurut peraturan tersebut, yang disebut pers tidak lain ialah:

> "Pers adalah lembaga sosial dan wahana komunikasi massa yang melaksanakan kegiatan jurnalistik meliputi mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi baik dalam bentuk tulisan, suara, gambar, suara dan gambar, serta data dan grafik maupun dalam bentuk lainnya dengan menggunakan media cetak, media elektronik, dan segala jenis saluran yang tersedia".

Definisi pers tersebut menunjukkan bahwa pers di Indonesia tegas-tegas merupakan lembaga kemasyarakatan bukan lembaga pemerintah, bukan terompet pemerintah. Dengan kata lain, pers kita menganut teori tanggung jawab sosial. Mengenai hal ini secara jelas dicantumkan pada pasal 15 (tentang peran dewan pers dan keanggotaan dewan pers), dan

[50] Onong Uchjana Effendy, Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek, (Bandung: Rosda Karya, 1994), hlm 7

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

pasal 17 (tentang peranan masayarakat dalam kehidupan pers) UU no 40 tahun 1999.

Haris Sumandiria menambahkan bahwa pers Indonesia berdiri pada 3 pilar utama yang saling menopang satu sama lain. Ketiga pilar tersebut ialah:[51]

a. Idealisme, dalam pasal 6 UU Pers no 40 tahun 1999 dinyatakan, pers nasional melaksanakan peranan sebagai: a. Memenuhi hak masyarakat untuk mengetahui; b. Menegakkan nilai-nilai dasar demokrasi dan hak-hak azasi manusia serta menghormati kebhinekaan; c. Mengembangkan pendapat umum berdasarkan infoemasi yang tepat, akurat, dan benar; d. Melakukan pengawasan, kritik, koreksi, dan saran terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kepentingan umum; e. Memperjuangkan keadilan dan kebenaran. Maknanya, bahwa pers harus memiliki dan mengemban idealisme. Idealisme adalah cita-cita, obsesi, sesuatu yang terus dikejar untuk dijangkau dengan segala daya dan cara yang dibenarkan menurut etika dan norma profesi yang berlaku serta diakui oleh masyarakat dan negara. Menegakkan nilai-nilai demokrasi dan hak asasi manusia, memperjuangkan keadilan dan kebenaran, adalah contoh idealisme yang harus diperjuangkan pers.
b. Komersialisme, pers harus mempunyai kekuatan dan keseimbangan. Kekuatan untuk mencapai cita-cita itu, dan keseimbangan dalam mempertahankan nilai-nilai profesi yang

[51] Harris Sumadiria, *Menulis Artikel dan Tajuk Rencana*, (Bandung: Simbiosa Rekatama, 2005) hlm. 27

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

diyakininya. Agar mendapat kekuatan, maka pers harus berorientasi kepada kepentingan komersial. Seperti ditegaskan pasal 3 ayat (2) UU no 40 tahun 1999, pers nasional dapat berfungsi sebagai lembaga ekonomi. Sebagai lembaga ekonomi, penerbitan pers harus dijalankan dengan merujuk pada pendekatan kaidah ekonomi, efisiensi dan efektivitas. Secara manajerial perusahaan, pers harus memetik untung dan sejauh mungkin menghindari kerugian. Dalam kerangka ini, apapun sajian pers tak bisa dilepaskan dari muatan nilai bisnis komersial sesuai dengan pertimbangan dan tuntutan pasar. Hanya dengan berpijak pada nilai-nilai komersial, penerbitan pers bisa mencapai cita-citanya yang ideal.

c. Profesionalisme. Adalah paham yang menilai tinggi keahlian profesional khususnya, atau kemampuan pribadi pada umumnya, sebagai alat utama untuk mencapai keberhasilan. Seseorang bisa disebut profesional apabila dia memenuhi lima ciri berikut: a. memiliki keahlian tertentu yang diperoleh melalui penempaan pengalaman, pelatihan, atau pendidikan khusus di bidangnya; b. mendapat gaji, honorarium atau imbalan materi yang layak sesuai dengan keahlian, tingkat pendidikan, atau pengalaman yang diperolehnya; c. seluruh sikap, perilaku dan aktivitas pekerjaannya dipagari dengan dan dipengaruhi oleh keterikatan dirinya secara moral dan etika terhadap kode etik profesi; d. secara sukarela bersedia untuk bergabung dalam salah satu organisasi profesi yang

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

sesuai dengan keahliannya; e. memiliki kecintaan dan dedikasi luar biasa luar biasa terhadap bidang pekerjaan profesi yang dipilih dan ditekuninya; f. tidak semua orang mampu melaksanakan pekerjaan profesi tersebut karena untuk menyelaminya mensyaratkan penguasaan ketrampilan atau keahlian tertentu. Dengan merujuk kepada enam syarat di atas, maka jelas pers termasuk bidang pekerjaan yang mensyaratkan kemampuan profesionalisme.

Telah dijelaskan dalam UU no. 40 tahun 1999 bahwa semua yang terlibat dalam pers harus memiliki dan menaati kode etik yang berlaku (pasal 15 ayat 2). Adapun yang dimaksud dengan kode etik ialah himpunan etika profesi kewartawanan. Kode etik tersebut diatur oleh dewan pers yang sah, yakni Dewan Pers Indonesia. Melalui laman resminya, Dewan Pers menjelaskan kode etik yang harus ditaati oleh wartawan. Terdiri atas 11 pasal, aturan ini dapat dijelaskan berikut ini:[52]

a. Pasal 1: Wartawan Indonesia bersikap independen, menghasilkan berita yang akurat, berimbang, dan tidak beritikad buruk.
b. Wartawan Indonesia menempuh cara-cara yang profesional dalam melaksanakan tugas jurnalistik.
c. Wartawan Indonesia selalu menguji informasi, memberitakan secara berimbang, tidak mencampurkan fakta dan opini yang menghakimi, serta menerapkan asas praduga tak bersalah.
d. Wartawan Indonesia tidak membuat berita bohong, fitnah, sadis, dan cabul.

[52] Dewan Pers, *Kode Etik Jurnalistik*, http://dewanpers.or.id/peraturan/detail/190/kode-etik-jurnalistik, diakses pada 10 Februari 2016, pukul 17.09 WIB.

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

e. Wartawan Indonesia tidak menyebutkan dan menyiarkan identitas korban kejahatan susila dan tidak menyebutkan identitas anak yang menjadi pelaku kejahatan.
f. Wartawan Indonesia tidak menyalahgunakan profesi dan tidak menerima suap.
g. Wartawan Indonesia memiliki hak tolak untuk melindungi narasumber yang tidak bersedia diketahui identitas maupun keberadaannya, menghargai ketentuan embargo, informasi latar belakang, dan off the record sesuai dengan kesepakatan.
h. Wartawan Indonesia tidak menulis atau menyiarkan berita berdasarkan prasangka atau diskriminasi terhadap seseorang atas dasar perbedaan suku, ras, warna kulit, agama, jenis kelamin, dan bahasa serta tidak merendahkan martabat orang lemah, miskin, sakit, cacat jiwa atau cacat jasmani.
i. Wartawan Indonesia menghormati hak narasumber tentang kehidupan pribadinya, kecuali untuk kepentingan publik.
j. Wartawan Indonesia segera mencabut, meralat, dan memperbaiki berita yang keliru dan tidak akurat disertai dengan permintaan maaf kepada pembaca, pendengar, dan atau pemirsa.
k. Wartawan Indonesia melayani hak jawab dan hak koreksi secara proporsional.

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