



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PERKEMBANGAN BISNIS RITEL
DAN TEKNOLOGI INFORMASI
DI INDONESIA**

**Hari, Tanggal;
Di Aula Lantai 4 Kampus
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
Jl. Purnawarman 34-36 B Bandung**



Diselenggarakan Oleh
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
2015

MEME INTERNET SEBAGAI KREATIVITAS VISUAL WARGANET**Diwan Setiawan¹, Rachmawati Windyaningrum²**Prodi Desain Komunikasi Visual¹, Prodi Ilmu Komunikasi²

Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

diwansetiawan@unibi.ac.id, rachma.ningrum@unibi.ac.id

Abstrak

Saat ini media sosial telah menjadi salah satu kebutuhan setiap orang. Media sosial telah menjadi tempat curhat, memperbaharui status, menyampaikan pendapat. Seiring dengan berkembangnya teknologi, media sosial telah berkembang pesat menjadi salah satu dunia realitas *online*. salah satu media yang bisa menyalurkan komunikasi warganet dalam menyampaikan ekspresi, emosi dan opini mereka adalah *meme internet*. *Meme internet* merupakan salah satu media baru berupa visual gambar yang terdiri dari *image* atau teks yang menggambarkan ekspresi dari pembuatnya yang merespon fenomena –fenomena yang ada di masyarakat. Kreativitas visual dalam membuat *meme internet* menjadi sangat mudah dengan adanya *meme internet generator* sebagai sebuah aplikasi pembuat *meme internet*. Warganet bisa dengan mudah membuat visual *image* dan teks *meme internet* untuk mengekspresikan kreativitas visual mereka, dengan adanya berbagai aplikasi media sosial, warganet menyebarkan *meme internet* tersebut dengan mudah hingga menjadi viral di sosial media.

Kata kunci : *Meme internet*, Kreativitas, Visual, Warganet**Abstract**

Today social media has become one of the needs of everyone. Social media has become a place to vent, renew the status, convey opinions. along with the development of technology, social media has grown rapidly into one of the world of online reality. one of the media that can channel the communication of citizens in conveying their expressions, emotions and opinions is internet meme. Internet meme is one of the new media in the form of visual images consisting of images or text that describes the expression of the makers who respond to the phenomena that exist in the community. Visual creativity in making internet memes becomes very easy with the meme internet generator as an internet meme maker application. netizen can easily create visual images and internet meme texts to express their visual creativity, with a variety of social media applications, the netizen spread the internet meme easily into viral in social media..

Keyword : *Internet meme, Creativity, Visual, Netizen*

1. Pendahuluan

Media sosial merupakan salah satu media baru yang berkembang seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi internet terutama teknologi internet. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein dalam buku *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media* mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*". *Meme internet* sebagai salah satu *content* yang bisa dibagikan dengan media internet menjadi *content* yang tepat dalam merespon fenomena yang terjadi di masyarakat.

Media sosial telah menjadi menjadi media baru yang akan sangat berkembang di masa depan, dalam pandangan Richard Hunters (2002) dalam "*World Without Secret*" kehadiran media baru (*New media/cybermedia*) menjadikan informasi sebagai sesuatu mudah dicari dan terbuka, hal ini menjadikan media sosial sebagai bagian dari media baru menjadi sumber informasi yang mendominasi yang digunakan oleh masyarakat.

Riset yang dipublikasikan oleh CrowdTap, Ipsos MediaCT, dan *The Wall Street Journal* pada 2014 (dalam Nasrullah, 2015) yang melibatkan 839 responden dari usia 16 tahun sampai 36 tahun menunjukkan bahwa jumlah waktu yang dihabiskan khalayak dalam mengakses internet dan media sosial jauh lebih banyak dibandingkan media tradisional, hal ini menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi dunia kedua bagi masyarakat dalam beraktivitas. Bahkan pengguna sosial media mungkin jauh lebih banyak dibandingkan jumlah penduduk pada kehidupan *offline*.

Kreatifitas masyarakat terutama warganet dalam membuat *meme internet* merupakan salah satu respon ekspresi masyarakat terhadap fenomena yang ada disekitar mereka. Saat ini setiap isu yang kerap hadir disekitar masyarakat sering

direspons dengan kehadiran *meme internet-meme internet* yang mewakili realitas *offline* masyarakat, *meme internet* seakan-akan menjadi salah satu jalur komunikasi bagi masyarakat untuk berekspresi. Ketika pada realitas nyata/*offline* mereka tidak bisa mengungkapkan pendapat mereka, masyarakat mulai memakai *meme internet* pada media sosial sebagai respon terhadap kejadian disekitar mereka. Kekuatan viral pada *meme internet* yang diunggah pada media sosial seolah menjadi media baru yang dianggap efektif dan efisien untuk menanggapi fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat

Meme internet yang banyak dibuat pada warganet terdiri dari *image* serta teks, 2 elemen visual ini menjadi dasar para warganet untuk membuat meme internet. Saat ini banyak situs internet yang mengakomodir para warganet untuk membuat *meme internet*, terdapat banyak situs *meme generator* yang bisa diakses warganet untuk membuat meme tersebut. *Meme generator* merupakan aplikasi untuk membuat meme internet secara ringkas dan mudah digunakan oleh warganet. Beberapa situs penyedia *meme generator* di antaranya adalah www.imgflip.com/memegenerator, www.makeameme.org/memegenerator, www.memecomic.id, dan masih banyak lagi situs penyedia layanan *meme generator* lainnya. Dengan adanya *meme generator* maka setiap warganet bisa dengan mudah membuat *meme internet* dengan kreativitas visual yang bermacam-macam, teks dan *image* yang mereka kreasikan akan menghasilkan visual-visual yang membuat setiap orang tertawa ataupun tersindir.

2. Pembahasan

2.1 Meme Internet Sebagai Budaya Populer Pada Media Sosial

Kehadiran *meme internet* di sosial media seolah menjadi sebuah media untuk warganet untuk berekspresi dan terkadang menjadi bahan bercanda bagi warganet

dalam menanggapi hal hal yang dianggap sedang menjadi *trending topic* di media sosial. Contoh yang sempat menjadi fenomena adalah *meme internet* polisi wanita yakni Dewi Sri Mulyani, salah satu realitas cerita keseharian polisi yang menjadi *meme internet* di media sosial, berawal dari liputan sebuah program televisi swasta yang meliput kegiatan keseharian polisi ketika bertugas dan ketika sesi wawancara terucap “Di situ kadang saya merasa sedih” dari perkataan dan emosi tersebut terlahir banyak *meme internet* yang dibuat oleh pengguna internet.



Gambar 1.

Meme Internet “Di Situ Kadang Saya Merasa Sedih”

Sumber : <http://www.sipayo.com>

Dari contoh *meme internet* di atas, satu penggalan serta satu kalimat yang menjadi fenomena di masyarakat menjadi berbagai *meme internet*. *Meme internet* dengan ekspresi yang berbeda. Begitu pun dengan *meme internet* iklan mini drama Ada Apa Dengan Cinta (AADC), *meme internet* tersebut hadir dari kehadiran iklan mini drama AADC yang di dalamnya banyak visual berupa *image* dari penggalan iklan. Penggalan *scene-scene* iklan AADC diubah, digabung dengan elemen visual *image* lain, lalu ditambahkan teks-teks yang bukan bagian dari iklan, tetapi tetap bisa dihubungkan dengan *image* yang sesuai dengan penggalan iklan mini drama tersebut.

Meme internet AADC ditampilkan dalam bentuk panel-panel seperti komik, dimana di dalamnya ditampilkan penggalan

–penggalan iklan mini drama AADC yang menampilkan sosok Cinta, lalu tampilan Rangga yang sedang memakai baju SMA dan disambung dengan tampilan *image* cinta kembali. Warganet mengkreasikan tampilan *meme internet* AADC dengan menembus ruang waktu dari film dan mini dramanya. selain tampilan visual *image*, teks pun menjadi bagian dari kreasi warganet dengan menampilkan redaksional yang lucu yang berbeda dari narasi film atau iklan aslinya.



Gambar 2. *Meme Internet* Mini Drama “Ada Apa Dengan Cinta”

Sumber :

<http://www.beranda.co.id/kompilasi-meme-internet-lucu-mini-drama-reuni-aadc/1046/>
diakses pada 14 Oktober 2015

Meme internet terkadang dianggap lucu dan ketika orang membacanya seolah terhibur dengan visual serta redaksional yang ditulis. *Meme internet* menjadi budaya baru dalam dunia siber, ketika setiap orang dengan mudah mengakses dunia siber sebagai dunia kedua mereka, aktivitas membuat, membaca dan menyebarkan *meme internet* menjadi suatu kebiasaan dalam media sosial. Istilah *meme internet* kerap dihubungkan dengan salah satu teori dari Richard Dawkins yang menyebutkan bahwa ... Dawkins (1989, 1990) memakai istilah ini untuk mendefinisikan lahirnya budaya dengan anggapan terjadinya merupakan bentukan dari banyak replikator. Hipotesisnya adalah manusia seharusnya melihat kelahiran budaya berasal dari banyaknya bentukan replikator, yang

umumnya mereplikasi melalui hubungan dengan manusia, yang telah berevolusi sebagai peniru (walaupun tidak sempurna) (*copy*) informasi maupun perilaku yang efisien. *Meme internet* tidak selalu terkopi secara sempurna, bahkan dapat hilang, tercampur atau bahkan berubah dikarenakan pengaruh dari ide lainnya, sehingga menjadikan suatu *meme internet* yang baru....

Meme internet merupakan bentuk respon aktif masyarakat dalam menanggapi iklan tersebut. *Meme internet* merupakan budaya replikasi yang dibuat oleh masyarakat. Secara teori menurut Davison (2012, 123) *meme internet* menggambarkan tiga komponen yakni manifestasi (*manifestation*), kebiasaan (*behaviour*) dan keidealan (*ideal*).

Sebagai manifestasi, *meme internet* merupakan budaya yang dapat diamati dan sebagai fenomena eksternal. Sebuah objek yang ada di visual *meme internet* merupakan manifestasi atau gambaran dari apa yang terjadi serta merupakan realitas *offline*. Visual *meme internet* dapat diindikasikan sebagai segala sesuatu sebagai partikel nyata terkait waktu dan tempat yang terhubung dengan realitas.

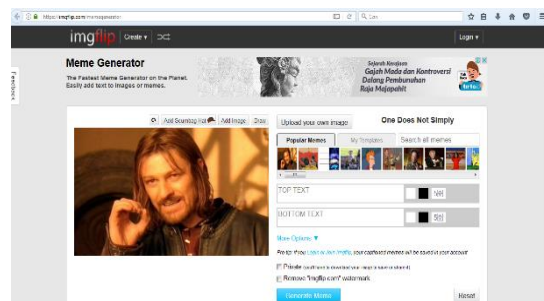
Dalam sebuah *meme internet* terdapat dua elemen yang menjadi perhatian audiennya yaitu elemen visual dan elemen teks, ketika *meme internet* dalam tampilan sebuah video *meme internet*, teks berubah menjadi dialog.

Menurut Stryker (2011, 300) *meme internet* merupakan “a new visual way that people (use to) succinctly communicate opinions and emotions” sebuah media visual baru yang ringkas digunakan setiap orang untuk mengkomunikasikan pendapat dan emosinya, ketika *meme internet* menjadi media ekspresi pendapat dan emosi setiap pengguna internet maka menghasilkan kebiasaan yang berkembang menjadi kebiasaan massal dan disepakati bersama oleh para pengguna internet dalam mengekspresikan hal tersebut.

3. Kreativitas Visual Warganet Dalam Membuat *Meme Internet*

Meme internet semakin banyak kita temukan di media sosial, setiap aktivitas ataupun fenomena yang menjadi trend atau *trending topic* sering diikuti oleh kehadiran *meme internet* yang beredar di sosial media. Pembuatan *meme internet* ini seolah-olah menjadi sebuah kebiasaan para warganet atau masyarakat dalam merespon fenomena-fenomena yang terjadi.

Saat ini, warganet bisa dengan mudah membuat *meme internet*, terdapat berbagai situs internet yang menyediakan layanan baik pembuatan *meme internet* atau *media publishing* untuk hasil kreativitas *meme internet* yang telah dibuat. Banyak portal internet yang menyediakan fitur khusus untuk membuat *meme internet*, contohnya portal *meme internetgenerator.net*, bagi warganet yang ingin mudah membuat *meme internet*, mereka bisa menggunakan portal ini untuk membuat *meme internet* versi mereka sendiri.



Gambar 3.

Tampilan *Meme Internet Generator*
Sumber : <https://imgflip.com>

Selain menggunakan *meme internet generator*, masyarakat atau warganet pun bisa membuat *meme internet* dengan menggunakan berbagai *software* pengolah grafis, *bitmap* atau *editing video* untuk membuat *meme internet* sendiri, setelah *meme internet* dibuat, *meme internet* tersebut bisa diunggah ke berbagai portal internet yang khusus mempublikasikan *meme internet*, beberapa portal yang banyak

digunakan untuk mempublikasikan *meme internet* di antaranya

- www.memeinternetcomic.id,
- www.indomemegenerator.com,
- www.memeinternetcomicindonesia.net.



Gambar 4.
Tampilan Situs *Meme Internet Comic Indonesia*
Sumber : <https://www.memeinternetcomic.id/>

Selain portal diatas portal-portal lainnya yang biasa dipakai oleh para warganet untuk mengunggah karya meme internet internet yang telah mereka buat.

Kreativitas visual warganet dalam membuat *meme internet* bisa dengan mudah diekspresikan, hanya dengan beberapa langkah saja, seorang warganet bisa mempunyai karya kreativitas visual *meme internet* yang bisa langsung disebar di sosial media. Salah satu situs yang bisa diakses untuk membuat *meme internet* adalah alamat situs www.imgflip.com/meme-internetgenerator, pada situs ini setiap warganet bisa dengan mudah membuat *meme internet*. Langkah pertama dalam membuat *meme internet* dengan menggunakan *meme internet generator* adalah menentukan *image* yang akan dipakai pada visual *meme internet* kita, bisa berasal dari *image* atau gambar yang sudah ada, atau mengunduh *image/gambar* yang kita punya



Gambar 5.
Tampilan *Meme Internet Generator* Pada Langkah Pemilihan *Image*
Sumber : <https://www.memeinternetcomic.id/>, diakses pada 5 Januari 2015

Setelah memilih *image* visual yang dikehendaki, bisa dilanjutkan dengan menambahkan teks pada *image*, biasanya penempatan teks pada atas dan bawah *image*.



Gambar 6.
Tampilan *Meme Internet Generator* Pada Langkah Penambahan Teks
Sumber : <https://www.memeinternetcomic.id/>, diakses pada 5 Januari 2015

Setelah visual dan *image* lengkap, langkah selanjutnya adalah *generate image*



Gambar 7.
Tampilan *Meme Internet Generator* Pada Langkah *Generate Meme*
Sumber : <https://www.memeinternetcomic.id/>, diakses pada 5 Januari 2015

Setelah *image* di *generate*, maka karya *meme internet* bisa diunggah atau dibagikan ke berbagai media sosial. Kemudahan dalam proses kreatif pembuatan *meme internet* mempergunakan *meme internet generator* menghasilkan banyaknya kreativitas visual dari warganet di internet. Warganet sering menjadikan kreativitas *meme internet* sebagai bagian dari respon mereka terhadap fenomena–fenomena yang sedang terjadi di masyarakat.

Salah satu contoh *meme internet* mengenai kebijakan hakim Parlas Nababan yang merupakan Ketua Majelis Hakim Pengadilan Negeri (PN) Kelas I Palembang yang memvonis bebas tergugat pembakar lahan PT Bumi Mekar Hijau (BMH). Reaksi masyarakat yang menanggapi kejadian ini melahirkan banyak *meme internet* yang berkembang di dunia maya ditujukan terhadap Parlas. *Meme internet* yang dibuat cukup sinis dengan menyindir keputusannya.



Gambar 8.

Meme Internet Mengenai Hakim Parlas Nababan

Sumber : <http://www.nyunyu.com/medias/>

Ketika kebijakan keputusan hakim dirasakan tidak adil bagi masyarakat, masyarakat meluapkan ekspresi mereka melalui visual *meme internet* yang kemudian disebarkan melalui media sosial. *Meme*

internet-meme internet internet yang lahir seolah-olah menjadi simulasi emosi serta opini masyarakat.

Kreativitas *meme internet* hakim Parlas Nababan, bisa kita lihat dari perspektif visual dan teks yang ditampilkan dalam *meme internet* tersebut.



Jika kita lihat unsur-unsur visual pada *meme internet* diatas, kreativitas warganet dalam membuat visual di atas, masyarakat berusaha untuk menggambarkan emosi dan opini mereka dengan merepresentasikan visual hutan kebakaran dan suasana sidang, untuk mempertegas ekspresi visualnya mereka memasukan unsur teks yang berisi opini/sindiran mengenai fenomena kebakaran yang sedang terjadi, teks “membakar hutan tidak lagi merusak lingkungan hidup karena masih bisa ditaman lagi” merupakan bentuk sindiran dari warganet atas keputusan pengadilan atas pembebasan vonis, dilengkapi dengan image kebakaran hutan yang disandingkan dengan teks “membakar hakim tidak merusak sistem peradilan karena masih bisa pilih hakim baru lagi” dengan *image* suasana pengadilan merupakan bentuk sindiran terhadap proses pengadilan itu sendiri

Dalam perspektif Davison yang menyebutkan bahwa *meme internet* menggambarkan tiga komponen yakni manifestasi (*manifestation*), kebiasaan (*behaviour*) dan keidealan (*ideal*), dari visual di atas *meme internet* tersebut menggambarkan manifestasi dari realitas *offline* atau kehidupan realitas masyarakat, adanya kebakaran hutan yang menyebabkan kasus asap kabut kemudian di bawa ke ranah pengadilan akan tetapi keputusan yang dikeluarkan dianggap tidak berpihak pada

lingkungan yang telah rusak dibakar. Secara jelas digambarkan visual pengadilan, kebakaran hutan dan hakim. Ketika pengguna internet membuat *meme internet* kebakaran diatas baik menggunakan *meme internet* yang sudah beredar di *online* maupun kreasi sendiri. *Meme internet* di atas merupakan gambaran realitas ideal yang terjadi, kejadian kebakaran hutan dan berujung adanya gugatan mengenai kebakaran hutan dipengadilan merupakan realita yang dikomentari oleh para pengguna internet.

6. Penutup

Dalam kreativitas visual di dalam *meme internet* memiliki tiga komponen penting yakni manifestasi, kebiasaan dan ideal yang digambarkan dalam elemen visual teks dan *image*. Dari ketiga komponen ini bisa disimpulkan bahwa dari ketiga komponen ini bisa mewakili proses bagaimana para pembuat *meme internet* ingin mengekspresikan emosi serta opini mereka melalui *meme internet*.

7. Daftar pustaka

- Dawkins, Richard. 1989. *Meme internets: the new replicators". The Selfish Gene* (ed. edisi kedua). Oxford: Oxford University Press.
- Cole, Stryker. 2011. *Epic win for Anonymous: how 4chan's army conquered the Web*. New York: Overlook Duckworth.
- Davison, P. 2012. *The Language Of Internet Meme Internets*. In M. Mandiberg (Ed). *The Social Media Reader*. New York: New York University Press.
- Hunter, S. Richard. 2002. *World Without Secret; Business, Crime and Privacy In The Age of Ubiquitous Computing*, Wiley.
- Kaplan, Andreas. Michael Haenlein. 2010. *Users of the world, unite! The Challenges And Opportunities of Social Media*, Business Horizons.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi Budaya dan Sosioteknologi*. Bandung. Simbiosis Rekatama Media.
- <http://www.sipayo.com/2015/02/meme-polwan-dewi-sri-mulyani.html>, diakses pada 14 Oktober 2015
- <http://www.beranda.co.id/kompilasi-meme-internet-lucu-mini-drama-reuni-aadc/1046/>, diakses pada 14 Oktober 2015
- <https://www.meme-internetcomic.id/>, diakses pada 5 Januari 2015
- <http://mix.co.id/brand-activation/onLine-activation/strategi-Line-gunakan-euforia-aadc-untuk-dongkrak-pengguna-fitur-find-alumni/>