

Internet Meme Sebagai Bahasa Baru yang Mengglobal di Era Digital (Analisis Konten pada Meme Swole Doge vs Cheems Doge dalam Situs Knowyourmeme.com)

Internet Memes as a New Global Language in the Digital Age (Content Analysis on Swole Doge vs Cheems Doge Memes on the Knowyourmeme.com Site)

Nabila Dyahtasya Rahmawati¹, Adi Bayu Mahadian²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia
nbltasya@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia
adibayumahadian@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pada Mei 2020, muncul internet meme di media sosial, “Swole Doge vs Cheems Doge” yang merupakan meme satir berisi perbandingan dua gambar doge. Berawal dari suatu unggahan Facebook, meme tersebut kemudian direplikasi dan oleh masyarakat global di media sosial. Internet meme ini lalu berevolusi hingga memiliki banyak variasi yang digunakan untuk merepresentasikan berbagai isu. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari meme “Swole Doge vs Cheems Doge” sebagai bentuk bahasa baru yang mengglobal di era digital, juga sebagai bagian dari meme studies yang dimulai oleh Limor Shifman. Penelitian ini mempelajari strukturnya menggunakan tiga elemen meme, yaitu: bentuk, konten, sikap serta mempelajari bagaimana sebuah masyarakat menggunakan meme sebagai media untuk memperbincangkan beragam isu. Penelitian dilakukan menggunakan analisis konten kualitatif-deskriptif, dilandasi oleh paradigma strukturalisme. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan struktur meme ini sebagai bentuk bahasa baru yang digunakan masyarakat sebagai wadah untuk membahas isu yang terjadi. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai internet meme sebagai bentuk bahasa baru di era digital, juga dapat menjadi sumbangsih terhadap ilmu pengetahuan dalam bidang meme studies sebagai salah satu bentuk budaya digital. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan masukan bagi para peneliti selanjutnya yang akan menggali lebih dalam mengenai meme studies.

Kata Kunci-internet meme, konten, struktur meme, bahasa global

Abstract

In mid-May 2020, there was a viral internet meme format that spread in several social media platforms, called “Swole Doge vs Cheems Doge”. That meme is a satire meme that presents a comparison between a big “doge” picture (swole doge) and small “doge” (cheems doge) with texts. This internet meme format first started from a Facebook post, then replicated and articulated many times by netizens on several social media platforms. “Swole Doge vs Cheems Doge” memes are used by netizens as a media to speak about many issues that occurs in daily life. This research’s main goal was to study the “Swole doge vs Cheems doge” meme as a new language form that is globalized in this digital era, and to study this meme format as a part of meme studies that first started by Limor Shifman in 2014. This research studied about form of usages and its transformation, by observing the internet meme elements as said by Limor Shifman; form, content, and stance. Also, this research analysed about how people use this meme format as a media to speak about various issues. This research will be done with a qualitative-descriptive content analysis based on a structuralism paradigm, so that the output of this research could portray the evolution of the “Swole Doge vs Cheems Doge” meme as a new form of language that could be used by people as a representation of various issues that currently occurs. The output of this research could be used as a reference and as an input for future researchers that will study and analyse deeper about meme studies.

Keywords-internet meme, content, meme structure, language

I. PENDAHULUAN

Internet meme telah menjadi suatu bentuk bahasa baru yang digunakan oleh masyarakat global sebagai suatu perantara untuk menyampaikan informasi ataupun pesan, dan merupakan hasil dari sebuah aktifitas kreatif yang memiliki bentuk dan struktur spesifik yang terdiri dari elemen-elemen yang merupakan gabungan dari hubungan-hubungan timbal balik (Marchenko & Zelenskaya, 2020). Jika dilihat dari perspektif media linguistik, *internet meme* dapat kita lihat sebagai suatu bentuk informasi polymodal yang terstruktur, terdiri dari gabungan berbagai kode-kode semiotik yang berkembang di ruang media, yang memiliki potensi pragmatif dan komunikasi yang tinggi. Penyebaran *internet meme* sedikitnya dipengaruhi oleh budaya partisipasi masyarakat yang tinggi. Budaya partisipasi (*participatory culture*) dapat kita artikan sebagai suatu budaya ketika masyarakat sebagai individu maupun komunitas turut berpartisipasi dalam pembuatan dan penyebaran berbagai konten di Internet, yang berkembang akibat kemajuan teknologi dan informasi (Jenkins et al., 2016). Budaya partisipasi masyarakat global yang tinggi dalam menyebarkan dan memodifikasi *Internet meme* ini memberi pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan komunikasi di era digital, menjadikan *internet meme* sebagai salah satu bagian dari objek media polymodal yang menjadi suatu cara universal untuk memahami dan menggambarkan suatu realitas, baik secara virtual maupun non-virtual (Marchenko & Zelenskaya, 2020).

Seiring berkembangnya era digital dan media baru, masyarakat mulai menggunakan internet dan sosial media sebagai media untuk menyebarkan *internet meme*. Era digital yang kini kita alami telah merubah beberapa aspek fundamental dari sebuah *meme* (Shifman, 2014). Ia juga mengemukakan bahwa sebutan *Internet meme* sering digunakan sebagai penjelasan terhadap penggunaan lelucon, rumor, video, dan *website* oleh individu di internet. *Internet memes* juga merupakan media yang dapat tersebar, di mana media tersebut telah dimodifikasi dan diparodikan sebagai *meme* secara berulang-ulang yang disebar di internet (Wiggins & Bowers, 2014). *Internet meme* dapat juga didefinisikan sebagai pesan yang telah termodifikasi secara berulang yang dapat tersebar luas dengan cepat oleh individu-individu sebagai bentuk partisipasi terhadap budaya digital, yang bertujuan untuk mengekspresikan satir, parodi, kritik, ataupun aktivitas lainnya (Wiggins, 2019).

Pada pertengahan Mei 2020, muncul format *internet meme* baru yang *viral* tersebar di berbagai platform sosial media, yang disebut *Swole doge vs. Cheems doge*. Meme ini berawal dari unggahan *fanpage* Doges Artesanales di Facebook pada 5 Februari 2020. Unggahan tersebut disebar oleh 10,000 *user* dan mendapatkan 3,300 *reactions* serta 510 komentar. *Internet meme swole doge vs. cheems doge* adalah meme satir yang membandingkan satu fenomena yang terjadi dalam masa historis yang berbeda, direpresentasikan oleh *swole doge* (atau yang sering disebut dengan *chad*) sebagai fenomena yang terjadi pada masa lampau, dan *cheems doge* sebagai fenomena yang terjadi pada jaman sekarang. (Knowyourmeme.com, 2020) Representasi mengarah kepada suatu tindakan yang menggambarkan suatu aspek, baik itu peristiwa, orang, hingga objek melalui suatu tanda maupun simbol (Hall, 1997).



Gambar 1. Contoh meme *Swole doge vs Cheems doge* (Sumber: *knowyourmeme.com*, 2021)

Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis evolusi meme *Swole Doge vs Cheems Doge* sebagai suatu bentuk bahasa baru yang merepresentasikan berbagai isu yang terjadi di masyarakat. Shifman (2014), mengemukakan tentang arah penelitian *meme* yang terbagi menjadi empat, yang pertama adalah meme sebagai *the politics of memetic participation*, yang kedua adalah *meme* sebagai Bahasa, ketiga *meme* sebagai *Memes and political change*, dan yang keempat, sebagai *Viral and memetic success*. Peneliti akan menggunakan arah penelitian *meme* yang kedua, yaitu *meme* sebagai bahasa. Peneliti akan menelaah bagaimana evolusi *meme* “*Swole doge vs. Cheems doge*” yang diunggah pada situs *knowyourmeme.com* sebagai suatu bahasa baru yang dapat merepresentasikan berbagai isu yang terjadi di masyarakat.

Peneliti akan melakukan penelitian dengan menganalisis konten *meme* “*Swole doge vs. Cheems doge*” menggunakan analisis konten, dengan elemen *internet meme* yang dikemukakan oleh Shifman (2014), yang mencakup elemen konten, bentuk, dan sikap, dengan mengumpulkan data dari website *knowyourmeme.com*.

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif-deskriptif dan menggunakan paradigma strukturalisme Levi-Strauss, dengan judul penelitian “‘Internet Meme Sebagai Bahasa Baru yang Mengglobal di Era Digital (Analisis Konten pada Meme Swole Doge vs Cheems Doge dalam Situs Knowyourmeme.com)’”.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. *Internet Meme* Sebagai Bagian dari *New Media* dalam Kajian Ilmu Komunikasi

Dalam beberapa tahun ke belakang, para peneliti di bidang ilmu komunikasi telah melakukan banyak kajian dan penelitian mengenai *internet meme* dalam bidang studi mimetik sebagai salah satu bagian dari kajian komunikasi media baru (*new media*), karena *Internet meme* merupakan salah satu bagian dari budaya digital yang diciptakan, direplikasi, dimodifikasi, dan disebarkan oleh masyarakat global. *Internet meme* dapat tercipta, tersebar, dan termodifikasi dengan begitu dinamis berkat adanya budaya partisipasi (*participatory culture*) yang kental dalam masyarakat. *Participatory culture* atau budaya partisipasi sebagaimana diungkapkan oleh Jenkins (Jenkins et al., 2016) ialah suatu budaya ketika individu atau kelompok saling berinteraksi satu sama lain, saling berbagi dan mengekspresikan kreasi yang mereka buat secara bebas, yang akhirnya menciptakan hubungan sosial antar individu atau kelompoknya. *Internet meme* sebagai buah dari budaya partisipasi masyarakat digital ini dapat terbentuk dan tersebar luas seiring kemunculan dan perkembangan *new media* di era digital dewasa ini. Beriringan dengan perkembangan zaman dan kemajuan globalisasi yang dinamis, *new media* tidak bisa lagi dikaitkan dengan teknologi secara spesifik. Dengan kondisi *new media* yang memiliki kaitan erat dengan internet, kini *new media* dapat kita interpretasikan sebagai sesuatu yang sifatnya lebih kolektif (Salaz et al., 2012).

B. Kajian pada Literatur Meme

Meme adalah sebuah istilah yang diciptakan pertama kali oleh Richard Dawkins dalam bukunya yang berjudul *The Selfish Gene* pada tahun 1976. Istilah *meme* ini berawal dari Bahasa Yunani, *mimema*, yang memiliki arti ‘sesuatu yang diimitasikan’, yang kemudian disingkat oleh Dawkins menjadi *meme* yang berima dengan kata *gene*. Ia mendeskripsikan bahwa *meme* adalah ilustrasi atau gambaran unit-unit budaya mikro yang diibaratkan sebagai gen yang menyebar dari satu individu kepada individu lainnya dengan adanya imitasi layaknya virus (Shifman, 2014). (Shifman, 2014) menyatakan bahwa *meme* dimengerti sebagai suatu bagian dari informasi budaya yang disebarkan lewat individu kepada individu lainnya, yang berangsur-angsur tumbuh menjadi suatu fenomena sosial. Shifman juga mendefinisikan *meme* sebagai replikasi dari suatu ide ataupun kejadian yang mengalami perubahan, persaingan, dan seleksi sehingga *meme* yang dapat bertahan ialah *meme* yang sesuai dengan karakteristik lingkungan dan budaya masyarakat. Apabila *meme* tersebut tidak sesuai, maka *meme* tersebut akan punah (Shifman, 2014). Berdasarkan definisi-definisi ahli tersebut, *meme* dapat disimpulkan sebagai unit budaya yang dapat direplikasi yang secara mudah tersebar melalui proses imitasi layaknya suatu gen dari pikiran individu kepada individu lainnya.

Seiring dengan berkembangnya era digital, konsep *meme* juga digunakan oleh para pengguna internet sehingga muncullah istilah yang disebut dengan *internet meme*. *Internet meme* didefinisikan sebagai kelompok *item* digital yang memiliki karakteristik umum yang sama dari bentuk, konten, dan/atau sikap yang diciptakan secara sadar yang dapat ditiru dan diubah menggunakan *platform* digital (Shifman, 2013). *Internet meme* sebagaimana dikemukakan oleh (Shifman, 2014) juga dapat kita lihat sebagai folklor post-modern, di mana norma-norma dan nilai yang tersebar dikonstruksikan melalui artefak budaya seperti foto yang dimodifikasi (*photoshopped*) (Mahadian & Sugandi, 2018) juga mengungkapkan *internet meme* sebagai gaya komunikasi humor non-serius dan informal, yang merupakan hasil dari globalisasi yang dapat menyebar secara cepat layaknya suatu virus. Singkatnya, *internet meme* adalah sebuah konten media yang berisi suatu ide ataupun konsep pemikiran yang dibungkus dengan bentuk gambar atau video yang disertai tulisan, yang tersebar secara cepat dan dapat direplikasi oleh banyak orang di internet.

Selain itu, (Shifman, 2014) mengemukakan tiga elemen *internet meme* sebagai unit budaya yang berpotensi untuk direplikasi oleh orang-orang, yaitu:

1. *Content* (Konten), yaitu makna dan ideologi yang disampaikan oleh *meme* tersebut
2. *Form* (Bentuk), merupakan wujud fisik yang dapat dilihat oleh indera manusia, baik secara visual, audio, maupun audiovisual dari *meme* tersebut.
3. *Stance* (Sikap), ialah sikap yang ingin diekspresikan oleh sang pembuat *meme* tersebut.

C. Genre Meme

Genre meme diungkapkan oleh (Shifman, 2014:99) sebagai jejak kreasi *meme* yang digunakan oleh seluruh pengguna internet. Sebagai wacana publik, genre meme memiliki peran yang sangat penting dalam konstruksi dari identitas kelompok dan batas-batas sosial. Shifman mengungkapkan bahwa genre meme yang berbeda-beda memerlukan pemahaman literasi yang berbeda, beberapa genre bisa langsung dipahami oleh hampir semua orang, sedangkan beberapa genre lainnya membutuhkan pengetahuan yang rinci terhadap subkultur dari meme digital tersebut.

Shifman (2014) memaparkan sembilan genre meme yang marak tersebar dan digunakan di Internet, yaitu 1) *Reaction photoshops*, 2) *Photo fads*, 3) *Flash mob*, 4) *Lipsynch*, 5) Lirik *misheard*, 6) Potongan trailer, 7) *LOLCats*, 8) *Stock character macros*, dan 9) *Rage comics*. Genre ini dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok, yaitu:

1. Genre yang berasal dari dokumentasi momen di kehidupan nyata seperti *photo fads* dan *flashmob*. Genre ini biasanya terdapat di dunia nyata, dan bukan dalam ruang digital.
2. Genre yang berasal dari manipulasi eksplisit terhadap gambar visual maupun audiovisual dari konten media massa (*reaction photoshops*, *lipdubs*, lirik *misheard*, dan potongan trailer). Genre ini bisa dikategorikan sebagai meme *remix*, yang seringnya menjadi bagian dari budaya populer.

Genre yang berevolusi dalam dunia digital baru dan konten yang berorientasi pada *meme*. (*LOLCats*, *rage comics*, dan *stock character macros*). Genre-genre dalam kelompok ini berkembang pesat setelah tahun 2007, yang mempopulerkan simbol-simbol kompleks yang hanya bisa dimengerti dan dipahami oleh orang “yang tahu-tahu saja”.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, Peneliti akan menggunakan paradigma strukturalisme Levi-Strauss. Paradigma strukturalisme Levi-Strauss ini mengungkapkan bahwa berbagai hasil aktivitas sosial, di antaranya mitos, dongeng, sistem kekerabatan, upacara, pola-pola tempat tinggal, dan berbagai hasil aktivitas lainnya dapat dipandang sebagai suatu bentuk bahasa maupun suatu simbol dan tanda yang berfungsi untuk menyampaikan pesan tertentu (Menoh, 2013). Peneliti menganggap bahwa *meme* ‘*Swole Doge vs. Cheems Doge*’ yang tersebar luas di Internet, salah satunya pada situs *knowyourmeme.com*, merupakan salah satu bentuk simbol yang dapat digunakan masyarakat sebagai wadah dan sarana baru untuk mengekspresikan ide-ide, pemikiran, dan menyampaikan pesan tertentu, sehingga paradigma strukturalisme Levi-Strauss ini dianggap sangat cocok untuk menjadi cara pandang dasar Peneliti agar dapat lebih memahami aspek-aspek dari *meme* tersebut ketika melakukan analisis konten.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis konten deskriptif-kualitatif. Peneliti akan menggabungkan analisis konten menggunakan elemen *internet meme* yang dikemukakan (Shifman, 2014) yang terdiri dari elemen *Form* (bentuk), *Content* (konten), dan *Stance* (sikap). Peneliti akan melakukan analisis terhadap *meme* sebagai bentuk dari bahasa baru dan makna yang terkandung dari berbagai isu yang direpresentasikan oleh *meme Swole Doge vs. Cheems Doge* yang diunggah di dalam situs *knowyourmeme.com*.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah *meme* ‘*Swole Doge vs. Cheems Doge*’ yang diunggah dalam situs *knowyourmeme.com*. Objek dalam penelitian ini adalah *form* (bentuk) dan *content* (konten) yang terdapat dalam *meme* ‘*Swole Doge vs. Cheems Doge*’ yang diunggah dalam situs *knowyourmeme.com*.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil fenomena dari internet, terkait dengan *meme* berjudul *Swole Doge vs Cheems Doge* yang diunggah dalam situs *knowyourmeme.com*. Peneliti memilih dan mengambil fenomena ini sesuai dengan fokus penelitian, menggunakan 3 elemen *internet meme* yang dikemukakan oleh Shifman (2014) yaitu *form* (bentuk), *content* (konten), dan *stance* (sikap).

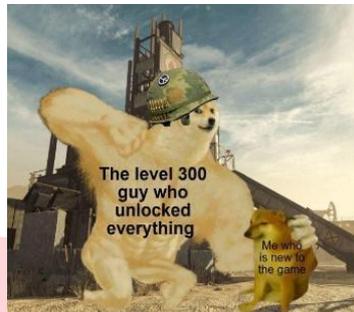
Tabel 1. Unit Analisis Data

Bentuk	Wujud fisik yang dapat dilihat oleh indera manusia, baik secara visual, audio, maupun audiovisual dari suatu <i>meme</i>
Konten	Makna dan ideologi yang disampaikan oleh <i>meme</i> tersebut
Sikap	Sikap yang ingin diekspresikan oleh sang pembuat <i>meme</i> tersebut terkait makna yang terkandung

Sumber: Olahan Peneliti, 2021

satu perilaku sebagian besar kucing rumahan, yaitu perilaku berjalan di atas *keyboard*. Sebagai pemilik kucing, perilaku kucing berjalan di atas *keyboard* ini merupakan hal yang penulis sering alami sehingga meme ini penulis anggap sangat-sangat relevan untuk para pemilik kucing.

B. Kategori Meme *Gamers*



Gambar 3. Meme 300 you say (Sumber: knowyourmeme.com, 2021)

1. Analisis *form* (bentuk)

Berbeda dari format meme original, meme ini dimodifikasi oleh pencipta meme. Latarnya merupakan gambar pemandangan berisi langit, bangunan, dan pasir. *Swole doge* menggunakan topi tantara memiliki pose bak sedang meninju *cheems doge*. Di badannya terdapat tulisan 'The level 300 guy who unlocked everything' lalu di badan *cheems doge* terdapat tulisan 'Me who is new to the game'.

2. Analisis *content* (konten)

Dilihat dari topi tantara yang digunakan *swole doge*, meme ini memiliki tema tentang game online yaitu PUBG (PlayerUnknown's Battleground). Kalimat 'The level 300 guy who unlocked everything' dan 'Me who is new to the game' menjelaskan tentang perbedaan gamers pemula dan gamers *expert* yang sudah naik hingga level 300 dan berhasil membuka semua rintangan game. *Swole doge* menjadi representasi pemain level 300 karena dianggap lebih ahli dan hebat dibandingkan dengan pemula yang direpresentasikan oleh *cheems doge*. Pose *swole doge* dapat dimaknai bahwa pemain yang sudah *expert* yang memiliki kekuatan lebih besar akan sangat mudah mengalahkan pemula yang belum tahu apapun mengenai aturan permainannya.

3. Analisis *stance* (sikap)

Pencipta meme ingin menunjukkan ironi lewat bentuk meme ini saat dirinya kalah melawan pemain level 300 di game PUBG (PlayerUnknown's Battleground).

C. Kategori Meme *Personality* (sifat)



Gambar 4. Meme My Dad at 17 vs Me at 17 (Sumber: knowyourmeme.com, 2021)

1. Analisis *form* (bentuk)

Di bagian paling atas terdapat sub-judul 'My dad at 17' (Ayahku saat 17 tahun) dan 'Me at 17' (Aku saat 17 tahun). Di sebelah kiri, terdapat gambar *swole doge* beserta kalimat yang berbunyi 'Darling I'm home, how are the kids?' (Sayang aku pulang, anak-anak apa kabar?) sedangkan di sebelah kanan terdapat *cheems doge* yang sedang menggunakan *headphone* berwarna ungu dan toska dan disertai kalimat 'Damm I wish I were a cute anime girl' (sial, aku harap aku hanyalah gadis anime yang menggemaskan).

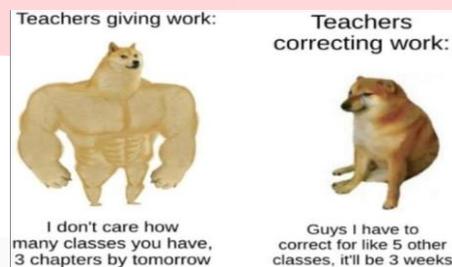
2. Analisis *content* (konten)

Meme ini memiliki konten yang membahas tentang perbandingan antara laki-laki berumur 17 tahun di generasi sebelumnya dan generasi sekarang. Terdapat stigma bahwa laki-laki di jaman dahulu telah dianggap sangat dewasa saat mereka berumur 17 tahun. *Swole doge* menggambarkan bahwa pada saat itu, laki-laki berumur 17 tahun dianggap sudah mampu untuk berkeluarga dan memiliki pekerjaan. Sedangkan di jaman sekarang, yang digambarkan oleh *cheems doge*, laki-laki berumur 17 tahun masih berperilaku seperti remaja pada umumnya, yang menyukai musik dan film animasi. Hal ini dilihat dari elemen-elemen makro yang terdapat di gambar *cheems doge*, yakni *headset* warna-warni dan juga *caption* yang berbunyi '*Damn I wish I were a cute anime girl*' (sial, aku harap aku hanyalah gadis anime yang menggemaskan). Jika dilihat, *grammar* pada kata '*...I wish I were..*' pun tidak sesuai aturan dan menggunakan nuansa *slang* yang marak digunakan remaja-remaja di jaman sekarang.

3. Analisis *stance* (sikap)

Sikap kreator saat membuat meme ini adalah untuk menunjukkan perbedaan antara dua generasi yang berbeda, dan untuk membandingkan keadaan mental dan perilaku laki-laki 17 tahun di rentang waktu yang berbeda.

D. Kategori Meme Edukasi/Sekolah



Gambar 5. Meme *Teachers giving out work vs correcting work* (Sumber: knowyourmeme.com, 2021)

1. Analisis *form* (bentuk)

Di bagian paling atas, ada dua sub-judul yaitu '*Teachers giving work:*' (Guru saat memberi tugas) dan '*Teachers correcting work:*' (Guru saat mengoreksi tugas). Di sebelah kiri terdapat *swole doge* dengan kalimat '*I don't care how many classes you have, 3 chapters by tomorrow*' (Saya tak peduli berapa banyak kelas yang kau punya, 3 bab sampai besok). Lalu di sebelah kanan terdapat *cheems doge* beserta kalimat '*Guys I have to correct for like 5 other classes, it'll be 3 weeks*' (Semuanya, saya harus koreksi tugas untuk 5 kelas lainnya, waktunya selama 3 minggu).

2. Analisis *content* (konten)

Meme ini membahas sebuah ironi tentang salah satu stigma guru di sekolah yang selalu memberikan murid-muridnya banyak tugas dengan tenggat waktu yang sangat singkat tanpa peduli bagaimana murid-muridnya memiliki tugas dan kesibukan kelas lainnya, Sedangkan ketika guru tersebut memiliki kewajiban untuk menilai seluruh tugas yang sudah dikerjakan para muridnya, guru tersebut meminta tenggat waktu yang sangat lama, Hal ini berbanding terbalik dengan sikapnya terhadap murid-muridnya sehingga terasa seperti ironi.

3. Analisis *stance* (sikap)

Pencipta meme ingin menunjukkan sebuah ironi yang ia rasakan terhadap sikap seorang guru yang dianggap tidak pengertian namun menuntut untuk dimengerti dan dimaklumi oleh semua muridnya.

Berdasarkan analisis meme *Swole doge vs Cheems doge* menggunakan tiga elemen *internet meme* Shifman (2014) di atas, peneliti menemukan bahwa setiap meme *Swole doge vs Cheems doge* yang diunggah pada situs knowyourmeme.com merupakan sebuah representasi atas suatu isu dan merupakan sebuah ungkapan dari suatu kesadaran kolektif dari dua rentang waktu yang berbeda yang dirasakan oleh masyarakat global dari berbagai negara, tanpa adanya batasan-batasan seperti budaya, bahasa, maupun lokasi geografis. Kesadaran kolektif ini dapat dirasakan masyarakat global tanpa adanya batasan-batasan bahasa, budaya, dan lokasi geografis karena adanya perkembangan *new media* yang sangat pesat, sebagaimana yang dikemukakan oleh Salaz et al. (2012) bahwa seiring berjalannya waktu, *new media* merupakan sesuatu yang lebih kolektif.

Melalui format meme *Swole doge vs Cheems doge*, kita bisa melihat stigma-stigma yang dimiliki masyarakat mengenai isu tertentu, sehingga kita dapat mengetahui gambaran singkat mengenai keseluruhan sebuah isu ataupun fenomena meski tidak pernah memiliki pengalaman langsung mengenai isu/fenomena tersebut. Meme *Swole doge vs cheems doge* juga dapat berfungsi sebagai jendela—menjadi bahasa baru yang dapat digunakan seseorang sebagai wadah untuk menggambarkan isu-isu yang terjadi di masyarakat dengan balutan humor yang dibahas dengan ringan dan dapat dimengerti oleh masyarakat luas melalui *collective experience* (pengalaman kolektif) yang pernah mereka rasakan. Selain itu, meme *Swole doge vs Cheems doge* sangat bisa untuk dijadikan sebuah bahasa baru karena format meme ini sangat sederhana dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kreativitas individu untuk menyampaikan pandangannya atas suatu isu/fenomena. Isu atau fenomena yang dapat dibahas pun sangatlah luas, mulai dari isu ringan yang dapat ditemukan di kehidupan sehari-hari, hingga isu-isu berat nan rumit seperti isu politik, kenegaraan, ekonomi, bahkan agama sekalipun. Meme *Swole doge vs Cheems doge* dapat digunakan sebagai sarana penyebaran informasi atas isu-isu terkini yang terjadi di masyarakat. Meme ini merupakan wadah multifungsi yang dapat digunakan di berbagai ranah seperti pendidikan, pemasaran, entertainment, medis, bahkan pemerintahan sekalipun agar informasi yang disampaikan dapat diterima secara mudah dan ringan oleh masyarakat, dengan memanfaatkan kesadaran kolektif dalam masyarakat yang dibungkus menggunakan kreativitas.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis konten meme *Swole doge vs Cheems doge* pada situs knowyourmeme.com yang peneliti lakukan menggunakan paradigma strukturalisme Levi-Strauss dan metode penelitian analisis konten menggunakan elemen *internet meme* yang dikemukakan Limor Shifman (Shifman, 2014) yang terdiri dari elemen *Form* (bentuk), *Content* (konten), dan *Stance* (sikap), berikut adalah simpulan yang dapat peneliti tarik.

Tabel 2. Kesimpulan

Tujuan	Elemen Shifman	Hasil analisis
Apa saja bentuk-bentuk (<i>form</i>) dari <i>internet meme</i> “ <i>Swole doge vs Cheems doge</i> ”?	Wujud fisik yang dapat dilihat oleh indera manusia, baik secara visual, audio, maupun audiovisual dari meme <i>Swole doge vs Cheems doge</i>	Meme <i>Swole doge vs cheems doge</i> memiliki format yang sangat fleksibel dan <i>exploitable</i> karena struktur bentuknya yang sederhana sehingga dapat dimodifikasi secara bebas oleh siapapun sesuai dengan kreativitas yang dimiliki setiap individu. Bentuk meme <i>Swole doge vs Cheems doge</i> yang ada dalam situs <i>knowyourmeme.com</i> memiliki gambar <i>Swole doge</i> di sebelah kiri dan <i>cheems doge</i> di sebelah kanan dengan berbagai modifikasi dan variasi sesuai dengan kreativitas pembuat meme tersebut.
Bagaimana penggunaan konten (<i>content</i>) <i>internet meme</i> “ <i>Swole doge vs Cheems doge</i> ”?	Makna dan ideologi yang disampaikan dalam meme <i>Swole doge vs cheems doge</i>	<i>Swole doge</i> menyimbolkan suatu hal yang lebih baik ataupun kuat, sedangkan <i>cheems doge</i> menyimbolkan hal yang lebih jelek ataupun lemah. Konten meme <i>Swole doge vs Cheems doge</i> selalu berbentuk satir dengan majas hiperbola karena mengandung sindiran terhadap suatu isu yang dibahas. Konten dalam meme <i>swole doge vs cheems doge</i> juga membahas tentang perbandingan suatu isu/fenomena/karya yang sama di dua rentang waktu yang berbeda berdasarkan stereotip dan stigma yang ada di masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat memiliki kesadaran kolektif bahwa suatu isu, fenomena, maupun suatu karya yang terjadi/diproduksi di masa lampau dianggap lebih baik dan <i>superior</i> dibandingkan dengan suatu isu, fenomena, maupun suatu karya yang terjadi/dimodifikasi di jaman sekarang yang serbamodern.
Apa saja sikap-sikap yang terkandung dalam <i>internet meme</i> “ <i>Swole doge vs Cheems doge</i> ”?	Sikap yang ingin diekspresikan oleh sang pembuat meme <i>swole doge vs cheems doge</i> terkait makna yang terkandung.	Sikap yang ditunjukkan oleh para pencipta meme <i>swole doge vs cheems doge</i> menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka memiliki tujuan untuk menyampaikan kritik dengan sarkasme dan ironi terhadap suatu isu/fenomena/karya dengan cara membandingkannya kepada isu/fenomena/karya yang sama yang terjadi di masa lampau. Selain itu pencipta meme juga bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan dua perspektif yang berbeda menggunakan dua rentang waktu, masa lampau dan masa modern seperti sekarang.

1. Penggunaan meme *Swole doge vs Cheems doge* sebagai bahasa baru yang mengglobal

Format meme *Swole doge vs Cheems doge* yang sederhana dan mudah dimodifikasi membuat kita bisa melihat stigma-stigma yang dimiliki masyarakat mengenai isu tertentu, sehingga kita dapat mengetahui gambaran singkat mengenai keseluruhan sebuah isu ataupun fenomena meski tidak pernah memiliki pengalaman langsung mengenai isu/fenomena tersebut. Meme *Swole doge vs Cheems doge* berfungsi sebagai jendela—menjadi bahasa baru yang dapat digunakan seseorang sebagai wadah untuk menggambarkan isu-isu dengan cakupan luas yang terjadi di masyarakat dengan balutan humor yang dibahas dengan ringan dan dapat dimengerti oleh masyarakat luas melalui *collective experience* (pengalaman kolektif) yang pernah mereka rasakan. Meme ini merupakan wadah

multifungsi yang dapat digunakan di berbagai ranah seperti pendidikan, pemasaran, entertainment, medis, bahkan pemerintahan sekalipun agar informasi yang disampaikan dapat diterima secara mudah dan ringan oleh masyarakat, dengan memanfaatkan kesadaran kolektif dalam masyarakat yang dibungkus menggunakan kreativitas.

B. Saran

Saran akademis yang dapat peneliti berikan yaitu peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk para peneliti selanjutnya yang berminat dan tertarik untuk menelaah lebih dalam mengenai bidang ilmu *meme studies*. Peneliti juga ingin memberi saran kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian mengenai meme *Swole doge vs Cheems doge* dengan sudut pandang dan metode penelitian yang berbeda, misalnya menggunakan analisis semiotika model Charles Sanders Peirce ataupun Roland Barthes. Selain itu, alangkah baiknya jika peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian mengenai gaya bahasa dalam suatu *Internet meme* dengan lebih mendalam, karena belum banyak peneliti yang menelaah tentang hal tersebut.

Saran praktis yang dapat peneliti sampaikan adalah untuk para *creator meme* agar membuat variasi meme *Swole doge vs Cheems doge* yang lebih luas agar cakupan isu yang dibicarakan dapat bertambah. Selain itu, saran peneliti untuk para *creator meme* Indonesia agar lebih banyak membuat dan mengunggah karya meme *Swole doge vs Cheems doge* di situs *knowyourmeme.com* dengan menggunakan bahasa Indonesia, karena akan lebih baik jika isu- isu yang terjadi di Indonesia dapat disampaikan kepada khalayak luas dengan bahasa baru, yaitu format meme *Swole doge vs Cheems doge*. Peneliti pun berharap agar meme *Swole doge vs Cheems doge* dapat berfungsi sebagai jendela—menjadi bahasa baru yang dapat digunakan seseorang sebagai wadah untuk menggambarkan isu-isu dengan cakupan luas yang terjadi di masyarakat dengan balutan humor yang dibahas dengan ringan dan dapat dimengerti oleh masyarakat luas melalui *collective experience* (pengalaman kolektif) yang pernah mereka rasakan, juga sebagai wadah multifungsi yang dapat digunakan di berbagai ranah seperti pendidikan, pemasaran, entertainment, medis, bahkan pemerintahan sekalipun agar informasi yang disampaikan dapat diterima secara mudah dan ringan oleh masyarakat, dengan memanfaatkan kesadaran kolektif dalam masyarakat yang dibungkus menggunakan kreativitas.

REFERENSI

- Firdaus, B. M., Mahadian, A. B., Sos, S., & Kom, M. I. (2019). *ANALISIS MEME “JAS HILANG” (Analisis Konten pada Meme Gambar dalam postingan akun Twitter @salzabillarm)*.
- Hall, S. (1997). The work of representation. In *Representation: Cultural representations and signifying practices*. SAGE Publications Ltd.
- Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Cambridge: Polity Press.
- Knowyourmeme.com. (2020). *knowyourmeme.com*. <https://knowyourmeme.com/memes/swole-doge-vs-cheems>
- Mahadian, A. B., & Sugandi, M. S. (2018). *Generated Function of Meme In Online Conversation*. 150(ICoTiC 2017), 102–107.
- Marchenko, T. V., & Zelenskaya, L. L. (2020). *Internet-Meme As A Polymodal Media-Object: The Basics Of Linguosemiotic Typology*. 2135–2141. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2020.10.05.281>
- Menoh, G. A. B. (2013). Memahami Antropologi Struktural Claude Levi-Strauss. *Cakrawala*, 2(1), 353–370. <http://ejournal.uksw.edu/cakrawala/article/view/43>
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revi). PT. Remaja Rosdakarya.
- Salaz, K., Hodson, T., & Davey, C. J. (2012). New Media and the Courts: The Current Status and a Look at the Future. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.1666332>
- Shifman, L. (2013). Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 362–377. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12013>
- Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. MIT Press.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wiggins, B. E. (2019). The Discursive Power of Memes in Digital Culture. In *The Discursive Power of Memes in Digital Culture*. <https://doi.org/10.4324/9780429492303-2>
- Wiggins, B. E., & Bowers, G. B. (2014). Memes as genre: A structural analysis of the memescape. *New Media and Society*, 17(11), 1886–1906. <https://doi.org/10.1177/1461444814535194>
- Zuchdi, D. (1993). *Panduan Penelitian Analisis Konten*. Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.