

**MITOS PADA MEME REFERENSI BUDAYA POPULER  
DALAM *KNOWYOURMEME.COM*  
(ANALISIS SEMIOTIK)**

**JURNAL SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu syarat meraih gelar Sarjana Sastra*

Oleh:

**Seyla Sally**

**16091102171**

**Sastra Inggris**



**UNIVERSITAS SAM RATULANGI**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**MANADO**

**2021**

# MITOS PADA MEME REFERENSI BUDAYA POPULER DALAM KNOWYOURMEME.COM (ANALISIS SEMIOTIK)

Seyla Sally<sup>1</sup>

Rosalina R. Raming<sup>2</sup>

Garryn Ch. Ranuntu<sup>3</sup>

## ABSTRACT

*Meme is a humorous picture that is used as a way of communicating ideas. Nowadays meme is does not only function as a fun way to communicate but also as a campaign medium, as advertisements, etcetera. That is why the writer decided to do a research entitled "Myth on Popular Culture Reference Meme on Knowyourmeme.com". As a requirement to achieve the Bachelor Degree in English Department at Faculty of Humanities in Sam Ratulangi, this skripsi entitled "Myth on Popular Culture Reference Meme on Knowyourmeme.com" is finished and submitted. This research aims to identify and classify the signifier and signified element of pop culture reference memes. The result of the previous step will be used to analyze the myth in each meme to find out the new concept or new meaning. The writer used qualitative research method in this research. The data were collected from knowyourmeme.com and were analyzed using Barthes' theory of myth. The new concept of each meme is dependent on the objective of the maker and could change according to the composition of text and image in the meme. This research is expected to be able to help students and readers in learning semiotics and the making of another researches about memes and semiotics.*

---

*Keywords: Semiotic, Myth, Meme, Pop Culture Reference*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Mitos merupakan susunan kedua penandaan yang dikemukakan oleh Barthes (1972). Susunan kedua ini mengembangkan susunan pertama yang dikemukakan oleh Saussure (1959) yang memperlihatkan bahwa tanda memiliki dua komponen: penanda atau *image-sound* yang diberikan oleh pikiran kita kepada 'benda' dan petanda adalah

konsep atau makna benda. Mitos sendiri merupakan jenis ucapan yang dipilih oleh sejarah dan merupakan gagasan baru dari sebuah tanda yang telah memiliki makna awal.

Istilah meme pertama kali dicetuskan oleh Dawkins (1967) dalam bukunya *The Selfish Gene*. Ia mendefinisikan meme sebagai ide yang berupa gaya hidup, tingkah laku, mode, dan sebagainya. Saat ini meme lebih dikenal sebagai gambar atau video lucu dengan teks yang tersebar dengan cepat di *internet*. Meme dihasilkan dari peniruan dan dapat direplika melalui transmisi budaya. Meme tertentu bisa mewakili ide tertentu. Hal itu bergantung pada gambar, video dan teks yang digunakan. Sebuah meme dapat diproduksi berulang kali dengan teks atau keterangan yang berbeda tetapi tetap tidak akan kehilangan ide awal yang telah dimiliki.

Meme dapat dibuat dari gambar atau video populer apa pun yang dapat ditemukan di *internet* dan seringkali dibuat dalam bentuk panel. Panel dalam meme merupakan pola susunan elemen yang terdapat dalam sebuah meme. Meme juga dapat dimasukkan ke dalam beberapa kategori. Menurut *knowyourmeme.com*, situs web yang mendokumentasikan fenomena *internet*, terdapat enam kategori meme yaitu Budaya, Peristiwa, Meme, Orang, Situs, dan Subkultur. Kategori ini dibagi menjadi lebih banyak sub kategori. Skripsi ini berfokus pada sub kategori Referensi Budaya Pop di bawah kategori Meme. Meme referensi budaya pop merupakan gambar atau video dengan teks yang merujuk pada hal-hal populer seperti film, olahraga, permainan, dan lain-lain.

Budaya populer merupakan gabungan dari kata ‘budaya’ dan kata ‘populer’. Budaya merupakan hasil dari pemikiran manusia mengenai tingkah laku dan norma. Tylor (2016:1) mendefinisikan budaya sebagai sebuah “keseluruhan kompleks yang

berisi pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, akhlak, adat, dan kemampuan dan kebiasaan lainnya yang diperoleh oleh seseorang sebagai anggota masyarakat". Richerson dan Boyd (2005) juga memberikan definisi pada budaya sebagai 'informasi yang mampu mempengaruhi perilaku individu yang mereka peroleh dari anggota spesies lainnya melalui pengajaran, peniruan, dan bentuk transmisi sosial lainnya'. Di sisi lain, kata populer memiliki makna sesuatu yang disukai oleh masyarakat umum. Williams dalam Storey (2015) memberikan beberapa usulan tentang definisi kata populer, salah satunya adalah 'budaya sesungguhnya dibuat oleh masyarakat untuk dirinya masing-masing'.

Menurut definisi kata 'budaya' dan 'populer', budaya populer dapat diartikan sebagai praktik atau kepercayaan yang secara umum disukai oleh masyarakat pada masa itu. Storey (2015) dalam bukunya *Cultural Theory and Popular Culture* memberikan enam definisi tentang budaya populer dan masing-masing bergantung pada konteksnya:

1. Budaya populer adalah budaya yang disukai banyak orang.
2. Budaya populer adalah segala sesuatu yang tersisa setelah Anda mengidentifikasi "budaya tinggi": budaya populer ini dianggap lebih rendah.
3. Budaya pop dapat diartikan sebagai objek komersial atau alat yang digunakan oleh golongan atas untuk memanfaatkan massa.
4. Budaya populer adalah budaya rakyat, sesuatu yang muncul dari masyarakat dan bukan dipaksakan kepada mereka: budaya pop adalah sesuatu yang sah (diciptakan oleh masyarakat) dan bukan komersial (didorong oleh perusahaan komersial).

5. Budaya pop dipaksakan oleh kelas dominan dan kelas bawahan memutuskan mana yang ingin mereka pertahankan dari budaya pop tersebut.
6. Dalam budaya pop jaman sekarang, pengguna bebas untuk menerima beberapa konten buatan, mengubahnya untuk digunakan sendiri, atau menolaknya sama sekali dan membuat konten sendiri.

Delaney (2016:3) menyatakan bahwa “ada banyak sumber budaya populer”. Ia membagi jenis budaya populer menurut sumber utamanya, yaitu media massa. Jenis-jenis budaya populer yakni “musik populer, film, televisi, radio, *video game*, publikasi buku, dan *Internet*” atau dunia maya.

Dunia maya merupakan ruang yang diciptakan melalui jaringan komputer seperti *internet*. Istilah ‘dunia maya’ atau *cyberspace* diciptakan dan digunakan pertama kali oleh Gibson (1984) dalam novelnya *Neuromancer* sebagai ‘halusinasi konsensual yang dialami setiap hari oleh milyaran operator yang sah, di setiap negara, oleh anak-anak yang diajari konsep matematika ... Representasi grafis dari data yang disarikan dari bank setiap komputer di sistem manusia... Garis-garis cahaya yang terbentang dalam ruang tak terbatas pikiran, kelompok dan konstelasi data’.

Dunia maya merupakan budaya jaringan komputer atau komunikasi virtual seperti *internet*. Menurut *Oxford English Dictionary*, *cyberculture* adalah “kondisi sosial yang diakibatkan oleh otomatisasi dan komputerisasi yang meluas” atau “budaya di sekitar *internet*”. Ada banyak hal yang bisa kita temukan dalam budaya siber (*cyberculture*), tapi salah satu yang paling populer adalah maraknya *internet* meme.

Meme tidak lagi bisa diabaikan karena kemunculannya terus meningkat, menyebar dan berkembang biak di hampir setiap aspek kehidupan kita dan tidak lagi

terbatas pada ruang *internet*. Mereka sering digunakan di situs web, iklan, kampanye, dan aspek lainnya. Idealnya, banyak orang harus bisa memahami arti sebuah meme ketika mereka bertemu dengannya karena kemunculannya yang tersebar luas di *internet*, namun pada kenyataannya, banyak orang masih belum tahu apa arti sebuah meme. Itu terjadi karena kebanyakan orang pada dasarnya tidak tahu apa arti gambar, video, dan teks yang terdapat dalam sebuah meme. Untuk dapat memahami meme, kita perlu menggunakan pendekatan semiotik.

Penggunaan pendekatan semiotik dalam menganalisis meme masih jarang dilakukan. Teori semiotik yang biasanya digunakan dalam menganalisis meme pula menggunakan teori dari Saussure (1959) dan Peirce (dalam Sebeok, 2001). Sangat sedikit penelitian yang menggunakan teori Barthes (1972) dalam menganalisis meme, terlebih meme dengan kategori referensi budaya pop. Oleh karena alasan perkembangan meme yang sangat pesat dan tidak adanya penelitian mitos dalam meme referensi budaya pop yang ditemukan, maka penulis memutuskan untuk memilih judul ‘Mitos pada Meme Referensi Budaya Populer dalam *Knowyourmeme.com* (Analisis Semiotik)’.

### **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan pokok persoalan yang akan dibahas dalam sebuah penelitian. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja penanda, petanda dan makna awal yang terdapat dalam meme yang telah dipilih?
2. Apakah mitos yang direpresentasikan oleh setiap meme berdasarkan penanda dan petandanya?

## **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian berfungsi sebagai pedoman dalam kegiatan penelitian atau mendeskripsikan apa yang ingin dicapai dalam suatu penelitian. Sehubungan dengan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi dan mengklasifikasikan penanda dan penanda dalam meme yang telah dipilih untuk mendapatkan makna awal.
2. Menganalisis mitos dalam meme berdasarkan penanda dan petandanya.

## **Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian menggambarkan pentingnya suatu penelitian. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan penelitian semiotik, terutama penelitian yang menggunakan teori mitos oleh Barthes (1972), dan bagi penelitian kualitatif.
2. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan mengenai meme *internet* dan dapat menjadi acuan penelitian selanjutnya. Penelitian ini juga dilakukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.

## **Landasan Teori**

Pada penelitian ini penulis menggunakan dua teori yaitu teori penandaan oleh Saussure (1959) dan teori mitos oleh Barthes (1972). Teori penandaan oleh Saussure digunakan untuk mengidentifikasi penanda dan petanda yang terdapat dalam meme.

Di sisi lain, teori mitos oleh Barthes (1972) digunakan untuk menganalisis gagasan baru yang terdapat pada meme.

Menurut Saussure, ‘tanda linguistik menyatukan, bukan benda dan nama, tetapi konsep dan citra-suara’ (1959: 66). Saussure mengemukakan ‘untuk mempertahankan kata tanda [signe] untuk menunjuk keseluruhan dan untuk menggantikan konsep dan citra suara masing-masing dengan penanda (*signifié*) dan penanda (*signifiant*)’ (1959: 67). Sistem ini kemudian dijadikan landasan teori atau orde pertama dalam pemaknaan oleh Barthes (1972).

1. <i>signifier</i>	2. <i>signified</i>	
3. <i>sign</i>		(langue)
I. SIGNIFIER	II. SIGNIFIED	
III. SIGN		(myth)

Barthes (1972:115) mengemukakan mitos sebagai susunan kedua dalam pemaknaan dan memiliki fungsi ganda yaitu “membuat kita memahami sesuatu dan memaksakannya kepada kita”. Komponen pertama merupakan penanda. Penanda, sebagai tanda bahasa, sudah memiliki makna yang didapat dari sejarahnya tetapi pada saat yang sama maknanya menjadi berkurang, tapi tidak tertekan, saat memasuki bentuk mitos. Komponen kedua, petanda, memberikan pemahaman tambahan ketika petanda mendistorsi makna aslinya agar sesuai dengan makna tujuan. Ini menunjukkan bahwa petanda hanya mewakili dirinya sendiri dan tidak stabil karena dapat memiliki beberapa penanda yang dapat mengubah cara petanda mewakili dirinya sendiri. Komponen ketiga merupakan tanda, atau dalam istilah yang lebih baik; makna. Pemaknaan merupakan mitos itu sendiri, sebuah nilai, sebuah jenis ujaran yang ditentukan oleh tujuannya, tetapi kita harus ingat bahwa tujuan itu sendiri terikat oleh makna aslinya.

Barthes (1972) mengemukakan sebuah tipe pembacaan mitos dan cara menguraikan mitos. Barthes menyatakan bahwa dengan memusatkan perhatian pada penanda mitis secara keseluruhan dengan makna dan bentuk, pemaknaan yang akan kita dapat memiliki sifat ambigu. Hal ini dapat dilihat dari contoh “Orang Negro yang memberi hormat bukan lagi contoh atau simbol, apalagi alibi: dia adalah kehadiran imperialitas Prancis.” (hal. 127). Itu berarti mitos menaturalisasi konsep tersebut karena itu merupakan prinsip utama mitos yaitu mengubah sejarah menjadi sesuatu yang bersifat alami. Para pembaca, begitu mereka menemukan sebuah mitos, mendapat kesan yang sangat kuat tentang maknanya meskipun penjelasan sebenarnya mungkin berbeda dari kesan pertama.

### **Metodologi**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena hasil akhir dari penelitian ini akan disajikan dalam bentuk penjelasan dengan dukungan gambar dan teks. Menurut Hammersley (2012: 12), penelitian kualitatif ialah “bentuk penyelidikan sosial yang cenderung mengadopsi desain penelitian yang fleksibel dan berbasis data, menggunakan data yang relatif tidak terstruktur, menekankan peran penting subjektivitas dalam proses penelitian, mempelajari sejumlah kecil kasus yang terjadi secara alami secara rinci, dan menggunakan bentuk analisis verbal daripada statistik”. Berikut merupakan prosedur penelitian:

Berikut merupakan prosedur penelitian:

#### 1. Persiapan

Pada tahap ini penulis memilih dua belas meme dari sub kategori Referensi Budaya Pop dalam website *knowyourmeme.com*. Penulis mengambil dua

belas meme dengan mempertimbangkan ketersediaan data dalam setiap yang sesuai dengan penelitian dan panjangnya analisis yang akan dilakukan.

## 2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan dengan mengidentifikasi dan mengklasifikasi penanda dan petanda dalam meme berdasarkan teori penandaan Saussure (1959). Penanda diambil dari objek yang terdapat dalam meme dan petanda atau konsepnya dilihat berdasarkan sudut pandang penulis dan 20 mahasiswa Jurusan Sastra Inggris FIB UNSRAT Angkatan 2016 lewat wawancara.

## 3. Analisis Data

Makna awal meme dianalisis berdasarkan penanda dan petanda dengan teori penandaan Saussure (1959) dan dianalisis menggunakan teori mitos Barthes (1972) sehingga mendapatkan makna baru yang terdapat dalam meme. Makna baru tersebut akan dibandingkan dengan makna awal untuk melihat perubahan apa yang muncul dari variasi meme.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Proses identifikasi penanda dan petanda yang terdapat dalam dua belas meme dilakukan menggunakan teori Saussure (1959). Hal tersebut dilakukan karena dalam teori mitos Barthes (1972) terdapat dua susunan pemaknaan yakni susunan pertama ialah teori pemaknaan oleh Saussure (1959) ketika sebuah tanda terbagi atas penanda dan petanda. Setiap elemen yang terdapat dalam meme dimaknai berdasarkan hasil perbandingan antara sudut pandang penulis dan 20 mahasiswa Jurusan Sastra Inggris FIB UNSRAT Angkatan 2016.

Tahap selanjutnya adalah analisis mengenai mitos atau ide baru yang direpresentasikan oleh dua belas meme yang telah dipilih pada bab dua. Analisis dalam bab ini menggunakan teori mitos dari Barthes (1972) pada penanda dan petanda. Analisis mitos dilakukan pada template meme berdasarkan identifikasi pada bab sebelumnya dan juga pada contoh variasi. Hal tersebut dilakukan karena sebuah meme tidak hanya memiliki satu bentuk dan dalam penyebarannya akan selalu mengalami perubahan.

***Sarcastically Surprised Kirk (Kirk yang Terkejut dengan Sinis)***

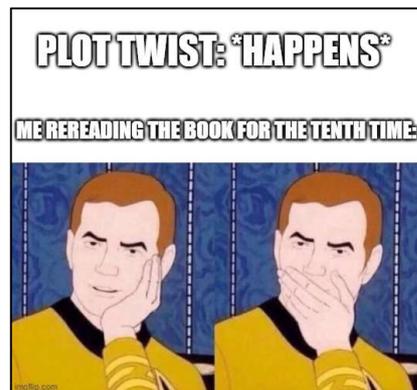


Captain Jim Kirk merupakan salah satu tokoh kartun dari Star Trek: The Animated Series yang dibuat berdasarkan film dengan judul yang sama yaitu Star Trek. Kartun tersebut dimulai pada tahun 1970 dan disutradarai oleh Hal Sutherland pada musim pertama dan Bill Reed pada musim kedua. Kartun ini menceritakan petualangan kru kapal milik Starfleet, USS Enterprise, selama mereka menjelajahi galaksi Bima Sakti.

Template meme ini diambil dari sebuah adegan dalam episode 4 pada musim kedua yang berjudul *Albatross*. Adegan tersebut menampilkan reaksi Kapten Jim Kirk saat melihat tokoh Spock dan Bones bertengkar. Penanda dalam template di atas ialah ekspresi wajah Kapten Kirk dengan kening yang dikerutkan, mulut yang sedikit terbuka dan tangan yang memegang pipi (pada panel kiri) dan menutup mulut (panel kanan). Mayoritas narasumber melihat petanda berupa rasa bingung dan prasangka

buruk dan 5 dari 20 mahasiswa menambahkan pemaknaan lain yaitu rasa jijik dan rasa curiga.

Berdasarkan penanda dan petandanya, template meme ini memiliki makna sebuah rasa tidak percaya atau bingung oleh sesuatu. Pada perkembangannya meme ini akan digabungkan dengan teks yang menjadi penjelasan sebuah kejadian sehingga format yang digunakan meme ini ialah teks-gambar. Kejadian yang dijelaskan dalam teks tersebut biasanya merupakan sesuatu yang sudah biasa terjadi atau sudah diketahui akan terjadi.



Contoh di atas memiliki konteks reaksi sarkasme atas sebuah hobi yang berlebihan dan merupakan variasi yang memiliki tiga penanda. Penanda pertama ialah kata *rereading* "membaca ulang" yang memiliki petanda memperoleh informasi yang telah didapat sebelumnya. Penanda kedua ialah frase *tenth time* "kesepuluh kali" yang memiliki petanda sebuah pengulangan atau keseringan. Namun 1 dari 20 narasumber menambahkan pemaknaan berupa makna sesuatu yang jarang dilakukan. Penanda ketiga ialah ekspresi wajah Kirk pada ketika dia mengerutkan keningnya dengan mulut yang sedikit terbuka dan tangan yang memegang pipi (gambar kiri) dan tangan yang menutup mulut (gambar kanan). Hal tersebut memiliki petanda ketidakpercayaan atau menyindir. Mitos yang terdapat dari meme tersebut ialah sesuatu yang sering terjadi

memiliki nuansa baru setiap kali itu terjadi. Mitos lain yang juga terdapat dalam meme tersebut ialah reaksi berlebihan atas kejadian yang sudah diketahui akan terjadi. Hal tersebut sama dengan makna awalnya yaitu rasa terkejut yang dibuat-buat.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada bab dua dan bab tiga, penulis mendapat dua kesimpulan. Pertama, dari dua belas meme yang digunakan sebagai data, seluruhnya memiliki konsep penanda dan petanda yang didasarkan pada teori Saussure (1959). Penanda yang terdapat dalam meme berupa gambar dan kata, dan petanda adalah konsep yang berasal dari setiap penanda.

Kedua, setiap meme memiliki makna awal yang dihasilkan dari penanda dan petanda yang ada. Setiap data juga memiliki variasi berupa penambahan penanda dan petanda. Hal tersebut menjadikan makna awal setiap meme mengalami perubahan yang dinamakan mitos. Berdasarkan perbandingan makna awal dan mitos, mitos yang muncul dari dua belas meme cenderung memiliki bentuk pandangan sarkas.

### **Saran**

Penulis menyadari bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal kategori meme dan teori yang digunakan dalam analisis. Untuk itu penulis berharap agar dilakukannya penelitian mengenai semiotik khususnya dalam meneliti meme namun dengan teori dan kategori yang berbeda, khususnya meme reaksi. Hal tersebut dikarenakan dalam penelitian ini dapat dijumpai keberadaan meme reaksi namun kategori tersebut bukan merupakan fokus dari penelitian ini

Penulis juga menyarankan agar lebih banyak lagi dilakukan penelitian yang berpusat pada meme dengan pendekatan semiotik maupun dari bidang linguistik lainnya. Hal ini karena meme merupakan sebuah fenomena *internet* yang semakin populer dan eksistensinya akan semakin kuat seiring dengan perkembangan teknologi dan perkembangan cara berkomunikasi. Kini meme tidak hanya berupa sebuah gambar dan teks yang digunakan sebagai hiburan namun juga sebagai media untuk berekspresi dan menunjukkan sebuah ide atau pesan yang menyebar dengan cepat dan dapat mempengaruhi cara pandang orang banyak dalam menyingkapi suatu hal.

## Daftar Pustaka

- Barthes, Roland. 1972. *Mythologies*. New York: Noonday Press.
- Calimbo, Alma. 2015. "Deconstructing Myths via Humor: A Semiotic Analysis of Philippine Political Internet Memes". *Langkit Journal*. 6: 1-20.
- Creswell, J. W. dan Creswell, J. D. 2018. *Research design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: Sage Publication.
- Dawkins, Richard. 1967. *The Selfish Gene*. New York: Oxford University Press.
- Delaney, T. dan Madigan, T. 2016. *Lessons Learned from Popular Culture*. New York: SUNY Press.
- Gibson, William. 1984. *Neuromancer*. London: Victor Gollancz.
- Ilham, Muhammad. 2017. "Representasi Budaya Populer Meme Comic Indonesia (Analisis Semiotika Meme dalam Fanpage Meme Comic Indonesia)". Makassar: Universitas Hassanudin.
- Kasenda, Alvalino R. 2017. "Tanda V pada Fotografi Potret dalam Koleksi Foto 2017: Shutterstock". Manado: Fakultas Ilmu Budaya.
- Krisnayati, N. P. D., Aryawibawa, I. N., dan Qomariana, Yana. 2016. "Semiotic Study in Minion Memes". *Jurnal Humanis*. 16(1): 219-225.
- Octavita, R. Astri Indiana, dan Zaimar. 2018. "Semiotic Analysis of Satire Meme Connecting Women's Identity in Brillio Net". *Journal of English Language Teaching*. 3(1): 38-45.
- Richerson, P. J. dan Boyd, R. 2005 *Not by Genes Alone: How Culture Transformed Human Evolution*. Chicago: University of Chicago Press.
- Sari, Christine Permata. 2018. "Meanings of Lifestyle Memes in English: Pragmatic-Semiotic Analysis". Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Saussure, F. De. 1959. *Course in General Linguistics*. New York: Philosophical Library.

Sebeok, Thomas. 2001. *Signs: An Introduction to Semiotics (Second Edition)*. London: University of Toronto Press.

Storey, John. 2015. *Cultural Theory and Popular Culture an Introduction Seventh Edition*. New York: Routledge.

Taylor, E. B. 2016. *Primitive Culture*. New York: Dover Publications.