

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbagai reaksi yang ditunjukkan oleh pengguna media sosial atas kemenangan atau kekalahan tim sepakbola favoritnya, semakin beragam. Respons para pengguna media sosial yang ditimbulkan kini tidak hanya sekadar kesenangan dan kekesalan ataupun kesedihan, namun juga telah berkembang menjadi sesuatu yang memunculkan kreativitas, menuangkan tanggapan dalam berbagai bentuk, salah satunya *meme*. Istilah *meme* mulai pertama kali dikenalkan oleh Richard Dawkins dalam bukunya yang berjudul *The Selfish Gene* (1976) sebagai bentuk lahirnya sebuah budaya yang merupakan dari banyak replikator (Dawkins, 2006). Sebuah *meme* yakni bagian dari budaya, kadang sebuah guyonan yang ada di media sosial dan *meme* tersebut di transmisikan secara online (Nasrullah, 2016). Pada perkembangan *meme* yang sangat masif di media sosial, saling balas membalas *meme* di media sosial oleh antar fans sepakbola akhirnya menjadi sebuah budaya, *meme* tidak hanya sebagai alat bahan hiburan semata yang praktiknya mengundang gelak tawa, namun menjadi sebuah refleksi luapan emosi pada realita yang benar – benar terjadi di kehidupan nyata.

Penggambaran yang ditampilkan dari sebuah *meme* menjadi sangat menarik karena dikemas melalui proses *editing* dan menjadi sebuah *meme* yang berupa gambar, video, ataupun audio. *Meme* yang telah dibuat biasanya menjadi sebuah representasi respon individu atas kejadian yang terjadi di kehidupan nyata. Pengolahan dari sebuah kreasi *meme* yang sedemikian rupa, membuat *meme* menjadi sebuah sarana interaksi yang menarik karena sifatnya lucu dan menghibur. Sebuah *meme* tidak hanya menjadi sebagai pesan lelucon yang menghibur dan memiliki makna, namun juga bisa menjadi sebuah pesan yang informatif, sarkasme, ajang sindiran, olok - olokan, dan sebuah kritikan. Menurut Bauckhage (2011), *meme* umumnya berkembang melalui komentar, imitasi, parodi, atau hasil publisitas di media. Pada akhirnya *meme* yang memiliki keberagaman makna, muncul sebagai tanggapan yang terjadi atas kejadian yang

sedang hangat di media sosial, entah itu politik, game online, berita selebritis, dan tidak luput juga aspek olahraga khususnya sepakbola. Menurut Rintel (2013), *meme* menjadi sebuah elemen yang terbentuk dari hasil produksi rakyat, dan tersebar lewat media sosial dalam menyampaikan komentar pada sebuah peristiwa yang turut diikuti menjadi sebuah *template* dari gambar online yang sedang populer.

Fenomena *meme* menjadi sebuah sarana interaksi di media sosial yang dimana *meme* tersebut memiliki makna tertentu. Ketika sebuah *meme* dibuat, makna dari sebuah *meme* tersebut biasanya berangkat dari sebuah gambaran yang benar – benar terjadi pada realitas kehidupan, yang setelahnya diunggah dan akhirnya tersebar luas di media sosial. Dengan munculnya internet, istilah *meme* juga diterapkan pada konten yang tersebar dari pengguna online dengan pengguna online lainnya (Borzsei, 2013). Umumnya dari unggahan *meme* yang terjadi di media sosial, idealnya kreator atau penyebar *meme* tersebut memiliki tujuan untuk mengekspresikan luapan beragam emosi dalam bentuk kreatifitas. Menurut (Wadipalapa, 2015), *meme* tidak hanya sebagai sebuah aktifitas di media sosial yang kreatif, namun kreasi *meme* juga dilihat sebagai kreatif-substantif yang memiliki makna, dan makna sengaja dibangun dan ditonjolkan, salah satunya *meme* yang bermuatan topik politik.

Penggunaan media sosial saat ini sudah menjadi kebutuhan *premier* untuk memperoleh beragam informasi. Pada saat ini fasilitas untuk berkomunikasi dapat dijalankan dengan efisien dengan menggunakan internet untuk mengakses media sosial (Nasrullah, 2015). Karena perkembangannya yang sangat masif, media sosial dapat diakses dengan mudah dimana saja dan kapan saja. Pada akhirnya penggunaan internet menjadi sangat efektif dan efisien untuk melakukan kebebasan berargumen dalam menanggapi hal yang terjadi di media sosial. Karena keefektifan tersebut internet menghasilkan ruang publik global dimana tiap individu mendapatkan akses langsung ke forum yang lebih luas, dan dapat mengekspresikan argumen secara bebas.

Salah satu media sosial yang saat ini masih sering digunakan adalah Twitter. Berdasarkan statistik yang di laporkan oleh website *We Are Social*,

Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki pengguna twitter terbanyak mencapai 18,45 juta pada tahun 2022. Media sosial twitter memiliki keunikan tersendiri dibanding media sosial lainnya, dimana teks menjadi basis utama dalam penggunaan twitter. Twitter adalah media sosial berbasis *microblogging* yang memungkinkan individu mengunggah teks pendek yang disebut cuitan atau *tweet* ke khalayak. Twitter memiliki model pertemanan terarah, yakni khalayak memilih akun Twitter untuk *follow* mereka dan masing – masing memiliki kelompok *follower* sendiri (Marwick & Boyd, 2010).

Akses pada media sosial twitter ini dimanfaatkan oleh para pengguna internet baik individu ataupun kelompok, untuk saling berinteraksi atau membuat wadah *sharing* dengan topik apapun. Salah satunya adalah akun twitter @idextratime yang berfokus pada informasi dan hiburan seputar olahraga khususnya sepakbola lokal dan internasional. Akun @idextratime memanfaatkan media sosial platform twitter ini untuk melakukan *sharing* berbagai kebutuhan informasi kepada *followers*-nya. Akun @idextratime dibuat pada bulan januari tahun 2020. Mereka sering berinteraksi dengan *followers*-nya baik setiap *tweet* yang mereka *posting* ataupun saling membalas di kolom komentar. Postingan *tweet* tersebut biasanya membagikan informasi seperti, lineup pemain, jadwal sepakbola, update skor pertandingan, hasil pertandingan, dan juga meme tentang sepakbola.

Interaksi yang terjadi di media sosial akhirnya terbangun karena adanya aktivitas komunikasi didalamnya yang membuatnya saling terhubung. Alyusi (dalam Hasbullah, 2006) menyatakan bahwa interaksi sosial yang terjadi di dunia maya terbangun karena adanya pola interelasi yang timbal balik dan saling menguntungkan yang dibangun di atas kepercayaan dan ditopang oleh norma – norma, serta nilai – nilai sosial positif dan kuat. Dari aspek media sosial yang semakin berkembang karena mengikuti kecanggihan teknologi komunikasi, secara bertahap aktivitas interaksi dengan model lama yang sebelumnya digunakan semakin ditinggalkan. Menurut Alyusi (2016), jika pada masa lalu, masyarakat berinteraksi secara *face to face communication*, maka dewasa ini masyarakat berinteraksi didalam dunia maya atau melalui interaksi sosial online.

Maka dari itu interaksi yang terjadi di kolom komentar media sosial pada akun @idextratime yang mengunggah sebuah *postingan* dengan topik apapun, mendapat tanggapan dari *followers*-nya. Seperti halnya komentar tulisan, dan juga dengan kreasi *meme* yang memiliki kalimat bersifat lucu – lucuan, kritikan antar fans sepakbola, dan saling sindir antar fans sepakbola.

Peneliti melakukan observasi melihat bagaimana interaksi yang ada di kolom komentar akun @idextratime melalui *meme*. Berikut ini adalah beberapa *meme* yang terdapat pada kolom komentar akun @idextratime :



Gambar 1.1 Kreasi *meme*

Sumber : unggahan akun twitter @Elraz_0

Meme pertama diunggah lewat *tweet* akun @Elraz_0, pada tanggal 21 Februari 2023 di kolom komentar *postingan* akun @idextratime yang membahas klub sepakbola Chelsea. Pada unggahan *meme* ini memiliki tulisan yaitu pemuda di gambar kiri yang terdapat logo klub sepakbola Chelsea dibagian dada, terdapat *caption* “Ngelatih itu pake otak” dan di gambar bagian kanan ada seorang pelatih klub sepakbola Chelsea yaitu Graham Potter dengan *caption* “Lu pikir gw mikir”.



Gambar 1.2 Kreasi *meme*

Sumber : unggahan akun twitter @rameankebulan

Meme kedua diunggah lewat *tweet* akun @rameankebulan, pada tanggal 21 Februari 2023 di kolom komentar postingan akun @idextratime yang membahas tim nasional sepakbola Indonesia. Pada unggahan *meme* ini memiliki penjelasan yaitu foto pelatih tim nasional sepakbola Indonesia bernama Shin Tae Yong sedang menggaruk kepalanya dengan *caption*“Susah bener latih Indonesia”



Gambar 1.3 Kreasi *meme*

Sumber : unggahan akun twitter @HungryObserver

Meme yang ketiga diunggah lewat *tweet* akun @HungryObserver, pada tanggal 22 Februari 2023 di kolom komentar postingan akun @idextratime yang membahas kekalahan klub sepakbola Liverpool. Pada unggahan *meme* ini memiliki penjelasan dari animasi Spongebob Squarepants, dimana spongebob sedang memegang bahu patrick yang di edit menggunakan baju klub sepakbola Liverpool dan wajahnya digambar seolah – olah menyerupai badut.

Khatib : “Hadirin Jamaah Jumat yang berbahagia”

Jamaahnya :



Gambar 1.4 Kreasi *meme*

Sumber : unggahan akun twitter @effervescetn

Meme yang keempat diunggah lewat *tweet* akun @effervescetn, pada tanggal 2 Maret 2023 di kolom komentar postingan akun @idextratime yang sedang membahas prediksi pertandingan antara Real madrid melawan Barcelona. Pada unggahan *meme* ini memiliki penjelasan ada seorang artis bernama Will Smith yang di edit sedang menggunakan baju klub sepakbola Barcelona dengan

berwajah sedih. Terdapat caption “Khatib : Hadirin jamaah jumat yang berbahagia. Lalu disambung dibawahnya dengan caption Jamaahnya :”.

Dalam memecahkan permasalahan untuk memahami sebuah makna yang sebenarnya, menurut kamus *daring* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia , makna adalah (1) arti, ia memperhatikan setiap kata yang terdapat dalam tulisan kuno itu; (2) maksud pembicara atau penulis; pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan. Makna adalah sebuah arti atau wujud yang berangkat dari suatu bentuk pesan, maka dari itu makna dengan unsur simbolnya sangat berkaitan dan saling berintegrasi dan membentuk interaksi. Pemaknaan terjadi karena cara dan proses berpikir berbeda pada setiap individu yang menghasilkan keragaman dalam pembentukan makna (Brouwer dalam Indriyani, 2020:243). Maka dari itu sebuah pesan yang memiliki makna dapat memiliki beragam arti jika dihadapkan pada setiap individu yang melihatnya. Schutz (dalam Nindito, 2005: 89) mengemukakan makna yang terbangun dari setiap interaksi yang terbangun tidak lepas dari latar belakang biografis. Proses pemaknaan di atas ini membentuk sistem relevansi yang menjalankan proses interaksi dengan lingkungan.

Penulis juga melakukan observasi di media sosial Twitter untuk menemukan perbandingan dan perbedaan dari akun @idextratime dengan akun Twitter lain. Pada akun twitter @idextratime, akun ini memiliki dan memuat berbagai konten yang isinya adalah konten olahraga, mulai dari olahraga balap seperti formula 1, motogp, dan beberapa olahraga lain seperti badminton, bola basket, dan muatan konten utamanya adalah sepakbola, baik lokal ataupun internasional. Akun ini juga seringkali ikut membahas permasalahan yang sedang hangat yang terjadi di media sosial. *Meme* juga menjadi salah satu konten yang sering diunggah pada akun ini, yang paling banyak dijumpai adalah *meme* bertemakan sepakbola, baik dalam unggahan akun @idextratime ataupun dalam kolom komentar.

Penulis juga menemukan beberapa akun yang serupa yang didalamnya membahas baik tentang sepakbola dan juga *meme* di media sosial twitter. Pada akun twitter lain yaitu @FaktaSepakbola, akun ini didalamnya terkhusus memiliki

konten *sharing* tentang sepakbola mengenai jadwal, lineup, *quote statement* pemain dan pelatih, baik lokal maupun sepakbola luar. Dalam unggahan kontennya, hanya sedikit terdapat unggahan konten yang memuat *meme* dan lebih sering terjadi sebuah diskusi dikolom komentar oleh para *follower* dan akun @FaktaSepakbola. Selan itu terdapat juga akun twitter @ruangtaktik, dalam akun ini muatan kontennya khusus membahas dalam segi taktik atau formasi dalam sepakbola. Unggahan tweetnya biasanya mengenai organisasi sebuah pertandingan melalui gambar yang berisikan data pertandingan, dan juga istilah – istilah taktik dalam sepakbola. Dalam unggahan kontennya, sesuai pada pembahasan diatas *followers* fokusnya adalah melakukan diskusi mengenai taktik sepakbola pada kolom komentar, tidak terdapat unggahan – unggahan *meme*. Lalu yang selanjutnya adalah akun twitter @memefess akun ini adalah sebuah akun khusus *sharing* tentang *meme* denga topik apapun termasuk sepakbola. Akun ini berfisat *autobase* dimana pengguna Twitter dapat mengirimkan pesan melalui *directmessage* (DM), setelahnya unggahan akan terunggah secara otomatis pada akun tersebut.

Hasil observasi yang telah dilakukan dengan akun twitter lain, peneliti menemukan masing – masing perbedaan yaitu pembahasan tweet dari unggahan topik yang dibahas dari setiap akun, dan perbedaan topik *meme* yang dibahas.

Peneliti juga melakukan penelusuran terhadap penelitian terdahulu yang juga membahas tentang topik yang sama yaitu *meme*. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Fitri Murfianti (2018) dengan judul penelitian “Meme di Era Digital dan Budaya Siber”. Pada penelitian ini menyebutkan media siber yang tumbuh cepat karena mengikuti kemajuan teknologi internet, menimbulkan *meme* menjadi berkembang pesat atas respons kejadian yang sedang hangat dibicarakan. Proses konsumsi dan produksi *meme* terbentuk karena berangkat dari perkembangan *meme* yang cepat, dan akhirnya membentuk budaya siber karena lahir dalam aktivitas interaksi yang terjadi di internet.

Penelitian yang dilakukan oleh Ari Listiyorini (2017) dengan judul penelitian “Wacana Humor dalam *meme* di media *online* sebagai potret kehidupan sebagian masyarakat Indonesia”. Pada penelitian ini melihat *meme* sebagai

wacana sebagaimana yang disebutkan oleh peneliti tersebut bahwa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia/ KBBI (2005:1265) adalah keseluruhan tutur yang merupakan suatu kesatuan. Wacana sebagai satuan bahasa yang paling besar yang digunakan dalam komunikasi (Rani, dkk. (2004). Dalam wacana ada tiga hal yang sentral, yaitu teks, konteks, dan wacana (Cook, Eriyanto, 2006). Maka dari itu *meme* dapat disebut sebagai bentuk wacana karena didalamnya terdapat satu kesatuan yaitu, ada teks dan konteks dalam meme tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Rendy Pahrudin Wadipalapa (2015) dengan judul penelitian “Meme Culture & Komedi-Satire Politik: Kontestasi Pemilihan Presiden dalam Media Baru”. Pada penelitian ini meme culture menjadi sebuah fenomena baru yang dikaitkan dengan kontestasi pemilu dalam hal ini konteks politik di Indonesia. *Meme* culture disini juga melihat bagaimana sebuah *meme* menjadi alat gerakan politik yang salah satunya sindir – menyindir antar pendukung atau sebagai alat mengkritik publik kepada para aktor politik

Pada penelitian ini, peneliti memilih *meme* sebagai bahan penelitian untuk mengetahui dan mencari apa makna dari sebuah *meme* yang ada pada akun @idextratime. Unggahan *meme* yang di buat atau disebar luaskan oleh *followers* akun twitter @idextratime dan di unggah di kolom komentar akun twitter @idextratime, yang dimana *meme* tersebut dapat memiliki bentuk *meme* melalui makna yang terkandung didalamnya.

1.2 Fokus Penelitian

Setelah meninjau kembali kedalam latar belakang masalah yang telah ditulis oleh peneliti, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana makna yang terkandung pada *meme* sepakbola dalam unggahan akun twitter @idextratime?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui makna *meme* sepakbola secara mendalam pada akun twitter @idextratime

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini paling tidak memiliki sekurang – kurangnya ada dua manfaat yaitu :

1.4.1 Manfaat Akademis

Kian pesatnya perkembangan media sosial dan teknologi melalui internet yang semakin masif, pada akhirnya dapat menambah ilmu pengetahuan dan edukasi dalam pengembangan ilmu komunikasi. Seiring berjalannya waktu dapat terus berkembang dengan mewujudkan bentuk – bentuk pesan komunikasi yang baru.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bahwa fenomena *meme* yang terjadi di media sosial dapat diteliti lebih mendalam, *meme* menjadi sebuah representasi makna kenyataan yang terjadi di kehidupan nyata, sebagai bentuk media interaksi di media sosial dan *meme* dapat menjadi sebuah pesan komunikasi. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat membantu menyajikan informasi apabila di masa selanjutnya ada bahasan tentang penelitian yang serupa.