

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seksualitas adalah sebuah proses sosial-budaya yang mengarahkan hasrat atau berahi manusia. Seksualitas berhubungan erat dengan tatanan nilai, norma, pengetahuan, aturan di mana seseorang hidup dan berinteraksi dan ia bersangkutan paut dengan persoalan filsafat, psikologi, ekonomi, agama dan bahasa. Seksualitas sejatinya merupakan hal yang positif, selalu berhubungan dengan jati diri seseorang dan juga kejujuran seseorang terhadap dirinya. Sayangnya, masyarakat umumnya masih melihat seksualitas sebagai hal yang negatif, bahkan menjijikan sehingga tidak pantas atau tabu dibicarakan.

PSY merupakan salah satu artis Korea yang mendunia dengan lagu *Gangnam Style*. Berita *soompi.com* menyebutkan, bahwa *gangnam style* mencapai *viewers* lebih dari 100 juta dalam waktu 50 hari. Akan tetapi, video klip *Gentleman* mencapai 100 juta *viewers* hanya dalam waktu empat hari setelah *realese* (crystalcove, 2013). Hal tersebut membuat video klip PSY *Gentleman*, memecahkan *record Youtube* sebagai *hits video views*.

Video klip yang diunggah PSY tersebut, menggunakan model perempuan yang memperlihatkan mimik wajah, gerak tubuh, serta tubuh mereka dengan vulgar. Dari sembilan video klip yang diunggah dalam *account official* PSY tersebut empat diantaranya mempergunakan perempuan sebagai model video klip. Video klip tersebut berjudul *Gangnam Style PSY feat HyunA, Bird, Right Now Seo Woo version*, dan *Gentleman*. Dalam video klip tersebut, tubuh perempuan seperti tereksplorasi dalam video klip PSY, dengan menunjukkan *angle* gambar, mimik wajah, ataupun gerak tubuh secara langsung merangsang birahi laki-laki. Perempuan seolah menjadi objek seksualitas dalam video klip tersebut.

Perempuan yang ditampilkan dengan ekspresi seksual untuk menarik lawan jenis, hal tersebut membuat perempuan sebagai objek seksualitas dengan menampilkan bagian tubuh mereka terekspose dan menimbulkan hasrat seksual lawan jenis. Menjadikan perempuan tidak lagi memiliki hak atas tubuhnya dengan menampilkan perempuan sebagai objek dengan menampilkan sisi seksual perempuan ditunjukkan dengan pengambilan gambar dan ekspresi yang mengarah pada hal berbau seksual.

Meme menjadi fenomena yang begitu populer dalam beberapa tahun terakhir. Kepopulerannya dapat terlihat dari banyaknya meme yang kita dapat tersebar di internet dan sosial media khususnya. Istilah meme itu sendiri pertama kali dipopulerkan oleh Richard Dawkins dalam bukunya *The Selfish Gene* (1976). Disebutkan bahwa meme adalah bentuk dari gen kebudayaan (ide, gagasan, pola perilaku, dan sebagainya) yang menyebar melalui proses imitasi, seperti halnya lagu, nada, kaitan dari susunan kata, kepercayaan gaya berpakaian dan perkembangan teknologi.

Meme dapat berbentuk video, gambar, laman web, tanda pagar (*hashtag*), atau hanya sekedar kata atau ungkapan. Selain itu, ada pula meme yang memadukan beberapa hal seperti gambar disertai teks, ataupun gambaran dari teks, yang biasanya diadaptasi dari film, video game, politik bahkan dunia selebriti. Namun, dalam perkembangannya meme lebih familiar dengan ilustrasi gambar. Meme dapat menyebar dari orang ke orang melalui jaringan sosial, blog, surat elektronik (*email*), sumber berita atau layanan berbasis web. Meme bisa menyebar dalam bentuk aslinya, tetapi sering juga memunculkan turunan atau pembaharuan yang dibuat pengguna.

Seiring perkembangannya, meme menjadi istilah yang melekat pada gambar olahan kreatif. Biasanya meme menggunakan kumpulan foto tokoh masyarakat maupun selebriti dan kreatornya tinggal melengkapi foto temuannya itu dengan teks, atau dengan mengurangi dan menambahkan elemen gambar melalui proses olah digital sederhana, tergantung kesesuaian konteks informasi apa yang ingin disampaikan. Seperti salah satunya karikatur, menurut Sudarta dalam Sobur (2016:138) karikatur adalah deformasi berlebihan atas wajah seseorang, biasanya orang terkenal, dengan “mempercantiknya” dengan penggambaran ciri khas lahiriahnya untuk tujuan mengejek. Setelah proses penciptaan selesai meme foto atau gambar akan disebar dan menyebar melalui layanan *share*, *retweet* atau *repost* di media sosial.

Kepopuleran meme perlahan mulai menyebar, dikenal secara luas, dan mulai digunakan untuk berbagai tujuan, dimana meme dibentuk menjadi sebuah humor yang konvensional dan lebih bervariasi. Fungsi meme berkembang menjadi ilustrasi bergaya parodi dimana meme biasa menirukan obyek yang dituju dengan gaya diplesetkan. Meme juga seringkali diolah dengan gaya satire dan cenderung tajam. Kata-kata vulgar juga muncul pada meme tertentu menjadi polesan yang mengaburkan pengertian asli dari meme. Selain itu, meme juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyebaran kritik dari kreator terhadap suatu masalah yang terjadi di masyarakat. Tidak sedikit dari meme yang tersebar di internet dan

sosial media merupakan wujud dari penyampaian opini. Tidak jarang pula meme muncul dalam rangka menanggapi isu-isu sensitif yang menjadi sorotan publik.

Pada awal tahun 2019 muncul fenomena meme Vanessa Angel mulai dalam bentuk tagar sampai foto atau gambar. Dalam hal ini sosok Vanessa Angel dianggap memiliki daya tarik tersendiri bagi masyarakat Indonesia. Hal ini dikarenakan Vanessa Angel adalah seorang *publig figur* atau selebriti, sedangkan berita tentang selebriti sendiri memang sudah banyak yang mengikuti, apapun tingkah laku aneh mereka pasti jadi berita viral. Kasus yang sedang dialami Vanessa Angel yaitu, kasus prostitusi. Dikarenakan kasus tersebut Vanessa Angel menjadi viral di media sosial dengan tagar 80jt di Twitter dan bahan dalam pembuatan meme di *Instagram* pada bulan Januari 2019.

Gambar 1.1

Tagar 80jt Trending Topic di Twitter



Sumber : (<https://jambi.tribunnews.com/2019/01/07/viral-tagar-80-juta-jadi-trending-topic-usai-penggerebekan-vanessa-angel-dalam-prostitusi-online> diakses 8 Januari 2019)

Tabel 1.1

Konten meme Vanessa Angel

	<p>Sumber : Instagram</p> <p>Pada akun @fhikri54</p> <p>Caption : #80jt</p> <p>Diakses pada tanggal 8 Januari 2019</p>
	<p>Sumber : Instagram</p> <p>Pada akun @kaum_dongo.id</p> <p>Diakses pada tanggal 8 Januari 2019</p>
	<p>Sumber : Instagram</p> <p>Pada akun @sandanganwong</p> <p>Diakses pada tanggal 8 Januari 2019</p>
	<p>Sumber : Instagram</p> <p>Pada akun @kelakuan_netijen</p> <p>Diakses pada tanggal 8 Januari 2019</p>

	<p>Sumber : Instagram</p> <p>Pada akun @ngakak.recehh</p> <p>Diakses pada tanggal 8 Januari 2019</p>
---	--

Sumber : Olahan Data Peneliti

Diantara kelima meme di atas peneliti memilih meme pertama untuk dijadikan objek pada penelitian ini. Karena menurut peneliti meme tersebut sangat terlihat berbeda dari keempat meme lainnya, meme tersebut masuk jenis meme komik-kartun-karikatur. Menurut sepengetahuan peneliti, penelitian tentang meme komik-kartun-karikatur masih sedikit jumlahnya jadi ini untuk menambah penelitian.

Menurut Setiawan, pengertian “komik” secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu (Sobur, 2016:137). Menurut Setiawan, komik kartun penuh dengan perlambangan-perlambangan yang kaya akan makna. Oleh karena itu, selain dikaji sebagai “teks”, secara kontekstual juga dilakukan, yakni dengan menggabungkan karya seni tersebut dengan situasi yang menonjol di masyarakat. Langkah ini, dalam pandangan Setiawan, dimaksudkan untuk menjaga signifikansi permasalahan dan sekaligus menghindari pembiasan tafsiran (Sobur, 2016:136).

Sebuah gambar lelucon yang muncul di media massa, yang hanya berisikan humor semata, tanpa membawa beban kritik sosial apapun, biasanya kita sebut sebagai kartun. Sedangkan gambar lelucon yang membawa pesan kritik sosial sebagaimana kita lihat di setiap ruang opini surat kabar, kita sebut karikatur. “Tentu saja hal ini kurang benar,” kata Sudarta. Menurutnya, kartun adalah semua gambar humor, termasuk karikatur itu sendiri. Sedangkan karikatur adalah deformasi berlebihan atas wajah seseorang, biasanya orang terkenal, dengan “mempercantiknya” dengan penggambaran ciri khas lahiriahnya untuk tujuan mengejek (Sudarta, dikutip Sobur, 2016:138).

Menurut Hidayat, walaupun dalam hal bahasa rupa gambar kartun sama dengan komik kartunal, dalam hal fungsi keduanya berbeda. Kata-kata penggambaran suara

(*onomatopetia*) merupakan unsur penting dari bahasa kita. Teks ini menirukan suara atau gerak yang selama ini tidak mungkin dituliskan, seperti pedang baradu, gerimis, binatang yang tak ada dalam kamus mengaum, dada kena tinju, dan sebagainya. Fungsi kartun dan juga karikatur khas, yaitu bertujuan utama menyindir atau memperingatkan. Karena itu, dapat dijumpai kartun editorial, kartun politis, kartun sosial, kartun moral yang kisahnya selalu membidik sasaran tertentu, lazimnya masalah penting di kehidupan masyarakat. Dengan bahasa parodinya, kartun yang bagus berhasil menyampaikan amanat rakyat secara humoristis tidak selalu lucu sehingga masalah penting semakin menarik perhatian atau bahkan berubah menjadi tanda bahaya dan pihak yang disindir tidak marah, paling-paling menyeringai atau tersenyum kecut (Sobur, 2016:141).

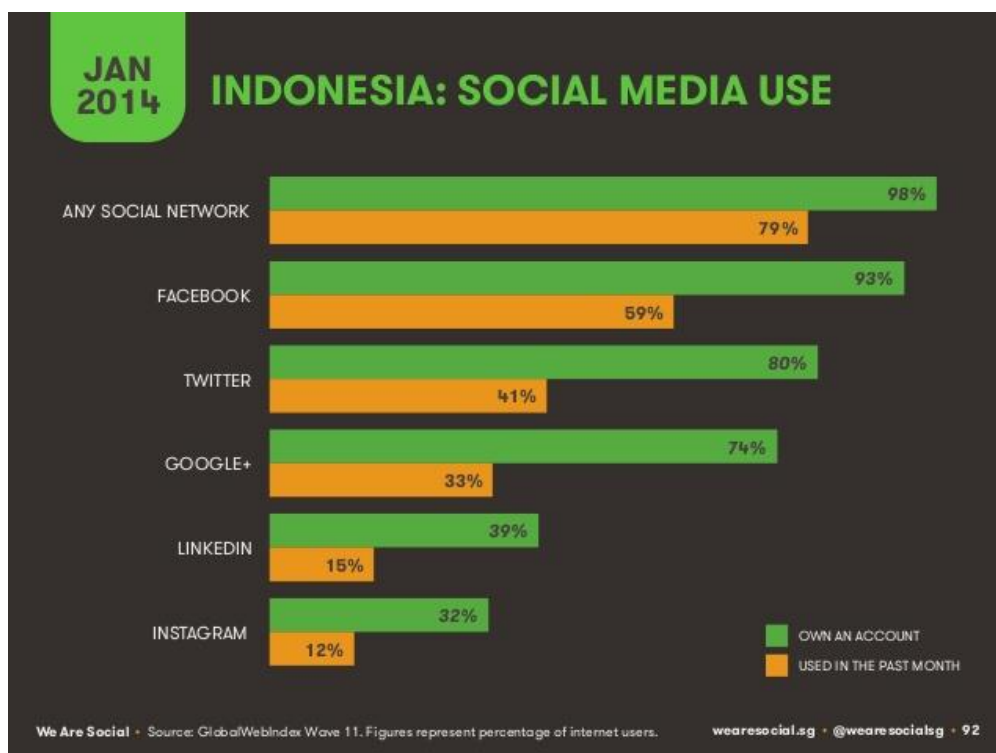
Berkembangnya proses komunikasi manusia salah satunya disebabkan oleh terjadinya perkembangan teknologi informasi yang memiliki dampak dalam kehidupan manusia. Dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini membentuk sebuah era digital, dimana informasi dan pesan semakin mudah diakses karena tersedia dalam bentuk digital. Tentunya hal ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi Internet yang menjadi penunjang dalam era digital. Dapat dikatakan bahwa Internet selain sebagai penunjang dalam mencari informasi, juga menjadi sebuah media dalam proses berkomunikasi pada era digital. Sehingga Internet memungkinkan hampir semua orang di belahan dunia dapat saling berkomunikasi dengan cepat dan mudah serta efisien. Sehingga dengan munculnya teknologi Internet menimbulkan sebuah era baru, yakni komunikasi digital. Dalam komunikasi digital sendiri, terdapat beberapa konsep dasar dalam ranahnya, yakni *cyberspace* (dunia maya), *virtual reality*, komunitas maya, interaktivitas, *hypertext* dan multimedia (Wermer dan James: 2009: 445-450).

Seiring dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat membuat lahirnya media-media baru (*new media*) dan salah satunya adalah media sosial. Kehadiran situs jejaring sosial (*social networking site*) atau sering disebut dengan media sosial (*social media*) seperti *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, *Skype* dan sebagainya merupakan media yang digunakan untuk mempublikasikan konten seperti profil, aktivitas atau bahkan pendapat pengguna, juga sebagai media yang memberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial di ruang siber.

Berdasarkan data yang dirilis oleh *We Are Social* pada bulan Januari 2014, media sosial yang populer di Indonesia yakni *Facebook*, *Twitter*, *Google+*, *LinkedIn* dan *Instagram*. Karakteristik media sosial yang bersifat maya seringkali menghasilkan fenomena-fenomena yang *booming* baik dikalangan pengguna media sosial itu sendiri bahkan

khalayak luas. Adapun fenomena yang muncul dari media sosial, yakni seperti fenomena *jilboobs*, *selfie*, *trending hashtag*, *meme*. Dan tentunya masing-masing media sosial pasti memiliki fenomena tersendiri, tergantung dari bagaimana penyebaran informasi oleh penggunanya. Fenomena yang terakhir merupakan fenomena yang sedang *booming* di kalangan pengguna media sosial di Indonesia saat ini, yakni fenomena *meme*. Fenomena ini muncul dan berkembang di berbagai media sosial seperti *Twitter*, *Facebook*, *Path* dan *Instagram*.

Gambar 1.2
Jumlah Pengguna Media Sosial di Indonesia



Sumber : (<http://www.slideshare.net/wearesocialsg> diakses 8 Januari 2019)

Keterkaitan antara meme dengan komunikasi yaitu meme bisa dikatakan sebagai proses penyampaian pesan dalam bentuk baru serta mengkomunikasikan beragam ide atau gagasan. Dari penggunaan gambar atau foto yang disertai teks atau bahasa dalam sebuah meme dapat memunculkan makna baru. Artinya, dalam sebuah meme terdapat sebuah pesan dari kreatornya untuk kemudian diinterpretasikan oleh pengguna lain. Internet dan sosial media yang terbuka pada setiap ide atau gagasan yang disebar dalam bentuk meme, menjadikan meme itu sendiri lebih terbuka pada setiap jenis dan bentuk pesan yang disampaikan.

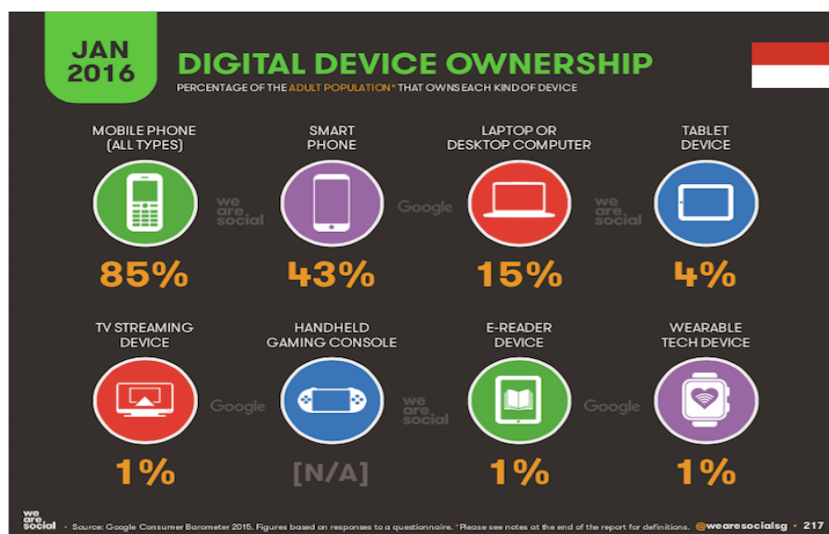
Fenomena meme di media sosial tentunya tidak lepas dari peran pengguna media sosial itu sendiri dalam melakukan penyebaran informasi terkait meme yang sedang populer.

Salah satunya apabila pengguna merasa tertarik dengan topik dan gambar meme yang dilihat dalam suatu media sosial, maka pengguna itu akan melakukan pengunggahan ulang atau mengunggah kembali *posting* meme tersebut ke dalam akun pribadinya. Sehingga pengguna-pengguna lainnya yang juga merasa tertarik dengan meme yang menyebar tidak hanya di kalangan pengguna media sosial saja namun sudah mulai meluas di kalangan masyarakat.

Dengan media yang ada tersebut, berbagai fenomena muncul seperti *citizen journalism*, fenomena *selfie*, konten *viral* termasuk meme.

Gambar 1.3

Data penggunaan internet & media sosial di Indonesia (Januari 2016)



Sumber : (<http://www.techinasia.com/indonesia-web-mobile-statistic-we-are-social> diakses pada 8 Januari 2019)

Fenomena pengguna meme ini juga terjadi di Indonesia sebagai negara yang memiliki pengguna Internet cukup tinggi. Dari data yang dilansir *techinasia.com* pada Januari 2016, bahwa dari total populasi penduduk Indonesia sebesar 259,1 juta orang terdapat 88,1 juta pengguna Internet aktif, 79 juta diantaranya menggunakan media sosial. Jumlah pengguna internet tersebut meningkat sebesar 15% dari tahun sebelumnya. Keberadaan media sosial dan situs media daring menjadi faktor penting sebuah meme dapat tersebar secara luas dan cepat. Penetrasi pengguna media sosial yang mencapai 30% pada awal tahun 2016 menunjukkan bahwa kemudahan sebuah meme untuk didistribusikan di Internet semakin tinggi. *Country Industry Head of Google Indonesia*, Hengky Prihatna, mengatakan bahwa Indonesia berbeda dengan negara lainnya. Negara ini terbilang rajin mengeluarkan meme, hal itu menunjukkan cara kreatif masyarakat dalam menyikapi berbagai persoalan yang

hangat di lingkungan sekitar. (<http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/712159-2015-pengguna-internet-indonesia-rajin-bikin-meme> diakses pada 8 Januari 2019).

Dengan berkembangnya teknologi desain, fotografi dan internet, istilah meme kembali digunakan karena kehadirannya yang menjadi fenomena baru di dunia maya. Orang bisa dengan mudah menyebarkan ide melalui suatu bentuk ciptaan baru dari objek-objek visual yang tersedia secara luas di internet, kemudian menyebarkannya dan mendapatkan tanggapan dari pengguna internet lainnya. Ide tersebut yang kemudian kembali direplikasi oleh pengguna internet lainnya dengan pesan-pesan baru sesuai dengan ideologi yang ingin disampaikan. Objek yang tersebar di Internet dan replikasi berulang kali tersebut dianggap memiliki karakteristik yang sama dengan istilah meme yang diciptakan oleh Richard Dawkins, sehingga kini dikenal dengan meme Internet. Konten meme biasanya berisi lelucon, opini satire serta mewakili perasaan pengguna pada umumnya. Hal tersebut yang membuat meme menjadi bentuk komunikasi baru dalam era digital. Didukung pula dengan hadirnya *website* seperti *livememe.com*, *meme generator.com* atau yang paling populer adalah *9gag.com* sebagai platform yang memungkinkan pengguna internet dapat membuat meme dengan mudah serta mendistribusikannya di dunia maya. Sementara itu di Indonesia, meme banyak menyebar melalui media sosial dan aplikasi pengirim pesan seperti *Line* atau *Whatsapp*. Pada akhirnya meme digunakan karena dianggap sebagai saluran yang memiliki kehadiran sosial yang cukup untuk membangun sebuah hubungan sosial secara *online*. Penggunaanya cukup efektif jika digunakan dengan pesan humor dan emosional.

Semiotika adalah salah satu ilmu atau metode untuk mengkaji tanda. Tanda adalah sesuatu yang terdiri pada sesuatu yang lain atau menambah dimensi yang berbeda pada sesuatu, dengan memakai apapun yang dapat dipakai untuk mengartikan sesuatu yang lainnya. Pesan verbal maupun nonverbal merupakan salah satu bentuk tanda. Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana manusia memaknai hal-hal yang terdapat di alamnya. Memaknai dalam hal ini tidak dapat dicampur adukkan dengan mengkomunikasikan. Semiotika mengulas cara-cara beragam unsur interaksi dengan pengetahuan yang manusia miliki untuk menghasilkan sebuah makna.

Jika dikaitkan dengan meme, semiotika mempelajari fungsi tanda gambar, yaitu bagaimana memahami sistem tanda yang ada dalam meme yang berperan membimbing pembacanya agar menangkap pesan yang terdapat di dalamnya.

Kemunculan meme Vanessa Angel pertama kali pada Januari 2019. Dalam Penelitian ini peneliti memutuskan untuk menggunakan semiotika Roland Barthes untuk mencari jawaban dari penelitian, alasannya adalah peneliti tidak hanya ingin meneliti makna yang

tampak saja didalam meme tersebut, akan tetapi peneliti juga ingin mencari makna yang tersembunyi di dalam meme tersebut, meliputi makna denotasi, makna konotasi dan mitos.

1.2 Fokus Penelitian

Peneliti mengambil fenomena meme karena meme bisa dikatakan sebagai bentuk pesan baru. Dimana meme adalah gambar atau foto yang diberi teks atau bahasa sehingga menghasilkan suatu makna baru. Dengan kata lain gambar yang ada dalam meme seperti menuturkan kisahnya sendiri, untuk kemudian di interpretasikan oleh pengguna lainnya. Fokus penelitian ini adalah makna penggambaran perempuan sebagai objek seksual Meme Vanessa Angel dalam versi karikatur.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dan fokus penelitian, selanjutnya peneliti menetapkan identifikasi masalah.

1. Bagaimana makna denotasi penggambaran perempuan sebagai objek seksual dari meme Vanessa Angel di Instagram ?
2. Bagaimana makna konotasi penggambaran perempuan sebagai objek seksual dari meme Vanessa Angel di Instagram ?
3. Bagaimana pemaknaan dalam mitos penggambaran perempuan sebagai objek seksual dari meme Vanessa Angel di Instagram ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui makna denotasi dari meme Vanessa Angel.
2. Untuk mengetahui makna konotasi dari meme Vanessa Angel.
3. Untuk mengetahui mitos dari meme Vanessa Angel.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi, terutama yang berkaitan dengan aspek-aspek fenomena media sosial mengenai pemaknaan meme oleh pengguna internet.
2. Sebagai penambah referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin meneliti fenomena-fenomena di media sosial, sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Secara praktis penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi, masukan dan indikator bagaimana fenomena meme dapat menjadi sebuah fenomena yang *booming* dan fenomena baru sebagai media dalam penyampaian pesan dan maknanya.
2. Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu informan lebih bijaksana dalam menilai suatu meme dan menyadari makna apa yang dapat mereka ambil dari suatu meme .

1.6 Waktu dan Periode Penelitian

Tabel 1.2
Waktu dan Periode Penelitian

No	Tahapan Penelitian	Bulan																							
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Mencari Informasi Awal (Pra-Penelitian)																								
2.	Merumuskan Masalah																								
3.	Pengumpulan Data																								
4.	Penyusunan Proposal Penelitian																								

Sumber : Olahan Data Peneliti