

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Akun *Platform X* yang bernama @plisitn dengan identitas anonim merupakan sebuah akun media sosial yang aktif di X (sebelumnya dikenal sebagai Twitter) sejak tahun 2014. Dengan lebih dari 136.000 pengikut, akun ini dikenal karena Konten meme satir nya yang penuh komedi satir, humor, kritik, parodi, *one-liner tweet* dan *punchline* yang sering kali bersifat *random*. Meme yang diposting biasanya berupa gambar dengan sedikit teks yang merupakan ide pemilik akun dengan mengangkat isu yang sedang hangat, serta situasi yang *relatable* bagi para pengikutnya. Contohnya adalah meme percakapan dua arah yang dibuat langsung oleh pemilik akun X @plisitn. Meme tersebut membahas isu yang sedang ramai, ketika Tentara Nasional Indonesia (TNI) diberitakan dapat menduduki jabatan sipil, namun dikemas dengan humor. Selain itu, ada meme percakapan antara pasien dengan seorang dokter dengan mengutip bagian dari lirik lagu “Garam dan Madu” yang saat itu sedang *booming*.

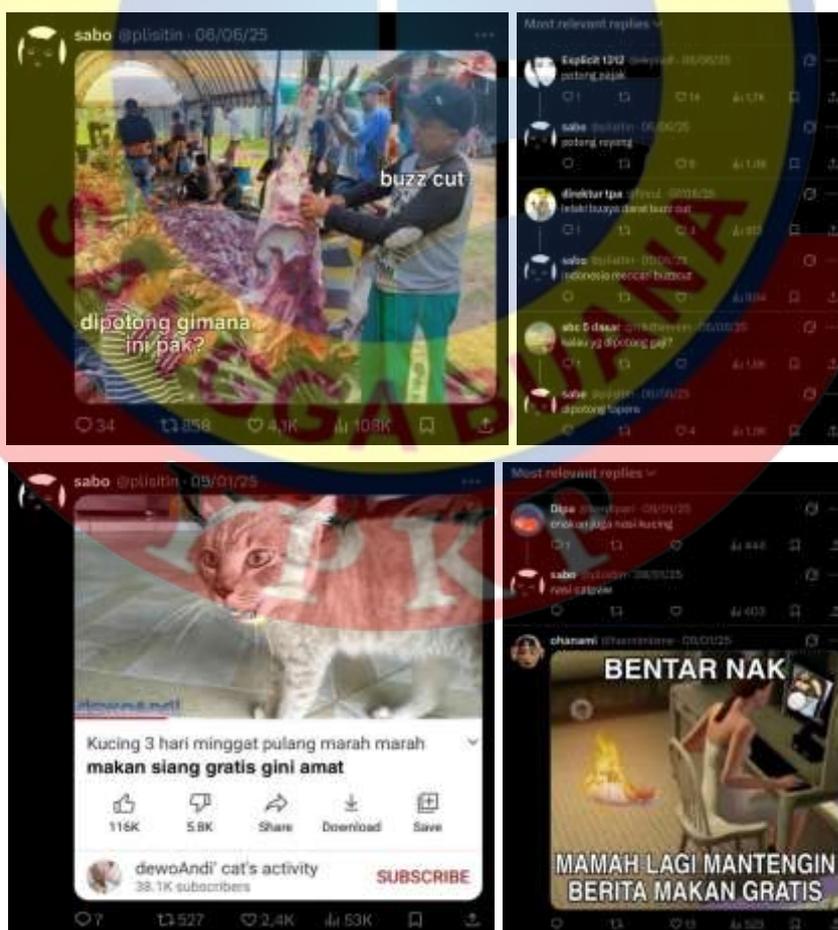


Gambar 1.1 Konten meme satir yang dibuat oleh akun X @plisitn dengan topik yang sedang *trend*

Sumber: Akun X @plisitn

Dalam setiap unggahannya, @plisitn menyajikan meme yang menggabungkan elemen visual dan teks secara sederhana. Konten yang dihadirkan sering kali hadir dari ide yang spontan pemilik akun, namun tetap mengikuti *trend* yang sedang ramai diperbincangkan, seperti berita mengenai pop, budaya, hingga politik. Hal ini menunjukkan bahwa akun tersebut memahami audiensnya dengan baik dan mampu

menyajikan konten yang sesuai dengan selera humor pengikutnya. Meme yang diunggah biasanya mengandalkan tangkapan layar dari film, serial televisi, atau momen viral tertentu yang kemudian diberi teks sederhana. Gaya bahasanya kasual, dengan sedikit sentuhan sarkasme dan ironi, namun tetap dalam batas-batas wajar yang tidak menyinggung atau menyudutkan pihak tertentu. Contohnya adalah meme yang berisikan tanggapan dari berita mengenai kebijakan pemerintah soal potongan pajak yang berdampak kepada situasi sosial dan masyarakat atau saat momen penting tertentu. Meme tersebut dikaitkan dengan sebuah trend potongan rambut di Indonesia yang di sebut “buzz cut” yang memancing interaksi melalui teks pada kolom komentar. Selain itu, terdapat unggahan yang membahas mengenai program baru pemerintah yaitu makan bergizi gratis yang mendapatkan balasan komentar berupa meme dari pengikut akun X @plisitn. Dalam unggahan meme tersebut terdapat komentar berupa *text* maupun balasan menggunakan meme lainnya.



Gambar 1.2 Meme yang diposting dengan balasan interaksi aktif

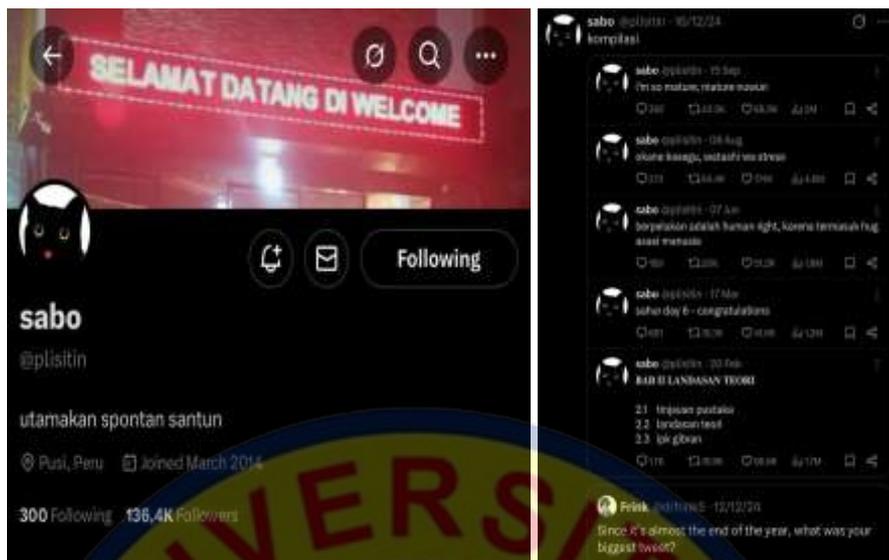
Sumber: Akun X @plisitn



Gambar 1.3 Akun X @plisitin menanggapi tweet lain dengan meme

Sumber: Akun X @plisitin

Yang membuat akun ini hidup bukan hanya dari sisi unggahan meme nya, tetapi juga dari interaksi yang terjadi melalui balasan *tweet* dari pemilik akun @plisitin kepada unggahan lainnya, baik itu berupa teks maupun gambar. Contohnya adalah saat pemilik akun membalas sebuah unggahan *tweet* mengenai “*touch some grass*”, yaitu bahasa *slang* yang membahas mengenai orang-orang yang terlalu banyak menghabiskan waktu di dunia maya sampai terlalu mengurus hidup orang lain. Sehingga meme tersebut mengandung maksud satire agar orang-orang tersebut keluar rumah karena seperti tidak memiliki pekerjaan penting yang lain. Selain itu ada unggahan meme mengenai seseorang dengan konteks sedang mengalami penyakit ain. Meme tersebut bermaksud bahwa segala bentuk aktifitas yang diunggah ke media sosial oleh orang-orang sering mendapat komentar agar berhati-hati karena ada penyakit ain. Hal tersebut membuat orang-orang tidak bebas dalam berekspresi karena apapun yang ditunjukkan akan dikaitkan dengan penyakit ain. Setiap postingan bisa mendapatkan ratusan *likes* dan puluhan balasan hanya dalam hitungan jam. Uniknya, interaksi yang terjadi juga mengandung reaksi berupa komentar humor dari para pengikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa pengikut akun ini tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam membentuk dan memperluas ekosistem humor yang dibangun oleh akun tersebut. Dalam hal ini, akun @plisitin tidak sekadar menjadi produsen konten, tetapi juga fasilitator interaksi berbasis humor antar warganet.



Gambar 1.4 Profil akun X @plisitn dan *one liner tweet* nya yang populer

Sumber: Akun X @plisitn

Selain menggunakan meme sebagai konten, pemilik akun X @plisitn yang kerap disapa Sabo tersebut sering mendapat *hit tweet* karena *one liner tweet* yang dianggap pengikutnya lucu. *Hit tweet* merupakan sebuah *tweet* yang sangat populer karena berhasil mencapai *like*, *retweet*, atau komentar dengan jumlah yang tinggi. Menurut riset (Brandwatch, 2022), meme adalah salah satu jenis konten dengan tingkat *engagement* tertinggi di Twitter/X, dengan rata-rata *retweet* dan *like* lebih tinggi dibandingkan jenis konten lain seperti berita atau promosi. Meme telah menjadi bagian integral dari komunikasi digital di era media sosial. Seiring dengan berkembangnya Platform seperti X, Instagram, dan TikTok, meme berkembang dari sekadar gambar lucu menjadi bentuk komunikasi yang kompleks dan multifaset. Meme tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan kritik sosial, berbagi pengalaman, dan membangun identitas kelompok.

Menurut (Nugraha et al., 2020), fenomena meme di media sosial menunjukkan adanya motif-motif tertentu di balik aktivitas posting meme, seperti motif ingin tahu, menghibur, ekspresi diri, dan harga diri. Hal ini menunjukkan bahwa meme bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan bentuk komunikasi yang memiliki makna dan tujuan tertentu bagi penggunanya. Proses pemahaman meme melibatkan kognisi pembaca untuk menyelesaikan ketidaksesuaian antara elemen visual dan teks,

yang pada gilirannya menghasilkan efek humor yang diinginkan.

Laporan (Statista, 2023) menyatakan bahwa sekitar 38% pengguna Twitter global secara aktif mencari dan membagikan meme setiap minggunya. Konten meme satir digemari oleh banyak pengguna media sosial karena beberapa alasan. Pertama, meme sering kali menyajikan humor yang ringan dan mudah dipahami, yang dapat mengurangi stres dan memberikan hiburan sejenak di tengah kesibukan. Kedua, meme sering kali bersifat *relatable*, mencerminkan pengalaman atau perasaan yang serupa dengan yang dialami oleh banyak orang, sehingga menciptakan rasa kebersamaan dan koneksi emosional. Meme dapat berfungsi sebagai jembatan menuju literasi melalui algoritma media sosial. Konten meme satir yang menarik perhatian dapat meningkatkan tingkat keterlibatan pengguna dan mempengaruhi algoritma *Platform* untuk menampilkan konten serupa, sehingga memperluas jangkauan dan dampak dari pesan yang disampaikan melalui meme.

Dengan demikian, fenomena meme di media sosial, termasuk akun seperti @plisitn, mencerminkan dinamika komunikasi digital yang kompleks dan multifaset. Melalui analisis yang mendalam, kita dapat memahami bagaimana meme berfungsi sebagai sarana komunikasi, hiburan, dan bahkan literasi di era digital ini. Dalam beberapa tahun terakhir, fenomena penggunaan meme sebagai konten di media sosial telah berkembang pesat. Meme yang awalnya dianggap sebagai bentuk hiburan ringan, kini telah menjadi alat ekspresi diri, kritik sosial, dan bahkan strategi pemasaran yang efektif. Fenomena ini tidak hanya terjadi di *Platform* media sosial besar seperti Instagram dan Facebook, tetapi juga di *Platform* lain yang memiliki karakteristik unik dalam mendukung penyebaran dan interaksi konten seperti X. Laporan (We Are Social, 2024) menyebutkan bahwa konten visual (termasuk meme) memiliki peluang 2,3 kali lebih besar untuk dibagikan ulang (*reshare*) dibandingkan konten berbasis teks biasa di media sosial.

Fenomena penggunaan meme sebagai konten di media sosial telah mengalami perkembangan signifikan dalam beberapa tahun terakhir, tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang merepresentasikan berbagai wacana sosial, politik, budaya, hingga ekspresi diri. Di tengah maraknya arus informasi

digital, meme menjadi bentuk komunikasi visual yang mampu menyampaikan pesan secara ringkas, humoris, dan sering kali satir. Survei (HubSpot, 2023) menunjukkan bahwa 49% pengguna media sosial lebih tertarik berinteraksi dengan Konten meme satir dibandingkan jenis konten lain seperti artikel atau video panjang. Dalam komunikasi digital, meme tidak lagi hanya sekadar hiburan, melainkan telah berkembang menjadi media penyampai ide, kritik sosial, dan bahkan alat dakwah atau edukasi yang efektif. Seperti yang dijelaskan oleh (Purwaningrum, 2020), “meme merupakan bentuk komunikasi baru yang digunakan masyarakat digital untuk menyampaikan pesan-pesan sosial dan politik secara halus namun efektif melalui humor visual”.

Istilah "meme" berasal dari bahasa Inggris dan bukan merupakan kosakata asli dalam bahasa Indonesia. Kata ini pertama kali diperkenalkan oleh Richard Dawkins, seorang ahli biologi asal Inggris, melalui bukunya yang berjudul "The Selfish Gene" pada tahun 1976. Dawkins menggunakan kata "meme" (diucapkan /mi:m/) untuk menjelaskan unit penyebaran budaya gagasan, perilaku, atau gaya yang berpindah dari satu individu ke individu lain dalam suatu budaya.

Secara etimologis, "meme" diambil dari kata Yunani "mimeme" yang berarti "sesuatu yang ditiru." Dawkins menciptakan istilah ini untuk menggambarkan proses evolusi gagasan yang menyebar layaknya gen dalam biologi, tetapi dalam konteks budaya dan perilaku manusia. Kata "meme" sudah resmi tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Dalam KBBI, "meme" diposisikan sebagai nomina dengan dua makna utama. Meme di definisikan sebagai ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari satu orang ke orang lain dalam sebuah budaya. Meme umumnya dapat berupa cuplikan gambar dari acara televisi, film, dan sebagainya atau gambar-gambar buatan sendiri yang dimodifikasi dengan menambahkan kata-kata atau tulisan-tulisan untuk tujuan melucu dan menghibur.

Pada awalnya, meme merujuk pada penyebaran ide, simbol, atau praktik budaya, seperti lagu, gaya busana, atau tradisi lisan yang dapat ditiru dan diwariskan. Namun, seiring berkembangnya teknologi dan internet, istilah "meme" berevolusi. Saat ini, meme sangat identik dengan gambar, video, atau teks humoris yang menyebar luas di

internet, khususnya di media sosial. Internet meme biasanya memanfaatkan format visual yang sama dengan penambahan pesan atau konteks baru ketika dibagikan ulang.

(Wisnuyah et al., 2022) menyatakan bahwa “meme telah menjadi instrumen yang strategis dalam penyebaran informasi karena kemampuannya menarik perhatian, mudah dipahami, dan cepat dibagikan di media sosial seperti Instagram”. Perkembangan meme itu sendiri seiring dengan evolusi media sosial menunjukkan bahwa meme bukan sekadar hiburan semata, melainkan juga sarana untuk menyampaikan pesan-pesan yang lebih dalam. Meme dapat berfungsi sebagai bahasa generasi muda dengan cara yang unik dan inovatif, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam cara yang mereka pahami dan nikmati. Meme menciptakan bentuk komunikasi visual yang memungkinkan ide dan emosi disampaikan dengan cepat dan efektif, serta menciptakan rasa komunitas dan identitas bersama di antara pengguna yang membagikan dan memahami referensi dan humor yang sama.

Karakteristik umum dari *Platform X* seperti rekomendasi yang beragam, format konten yang mendukung visualisasi cepat, dan interaksi pengguna yang intens menjadikan *Platform* ini sebagai ruang yang luas bagi penyebaran meme. Algoritma media sosial, termasuk yang digunakan oleh *Platform X*, cenderung memprioritaskan konten yang mendapatkan banyak interaksi, seperti like, komentar, dan share. Karena meme mudah dipahami, menghibur, dan sering kali menggambarkan situasi yang menyangkut kehidupan sehari-hari, mereka cenderung mendapatkan lebih banyak interaksi dibandingkan dengan jenis konten lainnya, sehingga memiliki peluang lebih besar untuk menjadi viral.

Dengan melihat perkembangan dan fungsi meme yang semakin luas ini, pendekatan studi analisis deskriptif dalam penelitian menjadi relevan untuk digunakan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali bagaimana pengalaman subjektif pengguna dalam mengonsumsi, berinteraksi, menerima, dan memaknai meme yang mereka lihat di akun @plisitin. Meme tidak hanya menyampaikan pesan tersurat, tetapi juga memiliki makna-makna simbolik yang

bergantung pada pemahaman sosial budaya audiensnya.” Oleh karena itu, melalui penelitian ini diharapkan dapat ditemukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana meme berfungsi sebagai bagian dari komunikasi digital kontemporer, serta bagaimana karakteristik *Platform X* mendukung proses penyebaran dan pemaknaan tersebut.

Urgensi penelitian ini, terletak pada peran sentral meme dalam membentuk dinamika komunikasi digital masa kini. Meme tidak lagi sekadar dianggap sebagai hiburan ringan, melainkan telah berkembang menjadi medium komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan pesan, membangun komunitas, dan mengekspresikan identitas kelompok secara kreatif dan partisipatif. Akun @plisitn, dengan konsistensi unggahan dan tingginya interaksi antar pengguna, menunjukkan bagaimana meme mampu menciptakan ruang virtual yang aktif dan inklusif, di mana humor menjadi jembatan bagi pengalaman dan ekspresi kolektif. Selain itu, karakteristik *Platform X* yang mendukung penyebaran konten visual secara cepat dan luas, membuat fenomena ini semakin relevan untuk dikaji guna memahami bagaimana meme berfungsi sebagai alat komunikasi, hiburan, serta sarana literasi dan kritik sosial di era digital. Melalui studi kualitatif deskriptif, penelitian ini penting untuk mengungkap motif, interaksi, dan makna subjektif di balik konsumsi Konten meme satir.

Berdasarkan teori resepsi model *encoding - decoding* dari Stuart Hall 1973, menekankan bahwa pesan media tidak memiliki makna tunggal yang bersifat tetap. Sebaliknya, makna tersebut merupakan hasil dari proses negosiasi antara pembuat pesan (*encoder*) dan penerima pesan (*decoder*). Dalam konteks media sosial, khususnya *platform* seperti X (sebelumnya Twitter), audiens tidak lagi menjadi penerima pasif, melainkan memainkan peran aktif dalam menafsirkan pesan berdasarkan konteks sosial, pengalaman personal, serta latar belakang budaya yang mereka miliki. Hal ini menjadikan pemaknaan terhadap konten, termasuk meme, bersifat kompleks dan subjektif.

Teori ini menggarisbawahi bahwa dalam konteks budaya digital di Indonesia, makna suatu konten sering kali dibentuk oleh dinamika sosial dan emosi individu, termasuk dalam konteks hiburan seperti meme. Terutama ketika konten tersebut menyentuh isu-isu sensitif, identitas, atau humor yang bersifat kontekstual, pemaknaan audiens menjadi semakin beraga. Dalam penelitian ini, teori resepsi digunakan sebagai landasan untuk memahami pemaknaan, bentuk interaksi, posisi resepsi, dan faktor yang melatarbelakangi pengikut mengonsumsi konten meme satir yang dibagikan di media sosial X. Dengan menggunakan analisis resepsi dan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini tidak hanya mengeksplorasi respon atau pemaknaan pengguna terhadap meme sebagai bentuk hiburan, tetapi juga berupaya mengidentifikasi posisi *decoding* yang diambil oleh audiens—apakah mereka cenderung menerima pesan secara utuh (*dominant-hegemonic*), melakukan penyesuaian makna sesuai pengalaman pribadi (*negotiated*), atau bahkan menolak dan menafsirkan secara berlawanan (*oppositional*).

Menurut (McQuail, 2010), khalayak memiliki tanggung jawab sendiri dalam mengadakan pemilihan terhadap media massa untuk mengetahui dan memenuhi kebutuhannya dengan latar belakang yang berbeda. Pendekatan studi kualitatif deskriptif dipilih untuk memahami motif, bentuk interaksi dan pemaknaan pengikut akun X @plisitn pada Konten meme satir yang di unggah secara mendalam.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul Analisis Resepsi Khalayak Pada Konten Meme di Media Sosial X dengan “Studi Kualitatif Deskriptif Pada Meme Satir di Akun @plisitn. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pemaknaan komunikasi digital, memahami pemaknaan, bentuk interaksi, dan pengalaman subjektif khalayak pada Konten meme satir.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini akan mendalami pemaknaan khalayak pada konten meme satir di akun X @plisitn. Secara spesifik, penelitian ini menggunakan teori resepsi, studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi pemaknaan, menganalisis bentuk interaksi, serta mengungkap faktor yang melatarbelakangi pengikut mengonsumsi konten meme satir yang diunggah, termasuk bagaimana mereka mengaitkan pengalaman pribadi dengan meme tersebut, sesuai dengan teori resepsi dengan model *encoding-decoding* Stuart Hall (1973).

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah dijelaskan, maka pertanyaan dalam penelitian ini disusun untuk memandu peneliti dalam mengeksplorasi resepsi khalayak pada Konten meme satir di media sosial X. Adapun pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pemaknaan pengikut pada konten meme satir komedi satir yang diunggah oleh akun X @plisitn?
2. Bagaimana bentuk interaksi pengikut pada Konten meme satir komedi satir yang diunggah oleh akun X @plisitn?
3. Faktor apa saja yang melatarbelakangi pengikut sehingga mengonsumsi Konten meme satir komedi satir yang diunggah oleh akun X @plisitn?
4. Apa posisi resepsi pengikut pada Konten meme satir komedi satir yang diunggah di akun X @plisitn?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, mendeskripsikan, dan menganalisis pemaknaan khalayak pada konten meme satir di akun media sosial X @plisitn.

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pemaknaan pengikut dalam mengonsumsi konten meme satir di akun X @plisitn.
2. Mendeskripsikan bagaimana bentuk interaksi yang terjadi antara akun X @plisitn dan pengikutnya melalui konten meme satir yang diunggah.
3. Mendeskripsikan faktor-faktor yang melatarbelakangi pengikut mengonsumsi konten meme satir yang diunggah oleh akun X @plisitn.

4. Mendeskripsikan posisi resepsi pengikut pada konten meme satir di akun X @plisitin.

1.5 Kegunaan Penelitian

Berikut adalah kegunaan dari penelitian ini:

1.5.1 Kegunaan Teoritis (Akademis)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian tentang komunikasi digital dan penggunaan meme sebagai bentuk komunikasi visual di media sosial. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur akademik terkait fenomena meme sebagai media hiburan, interaksi sosial, serta dinamika komunikasi partisipatif di *Platform* digital seperti X. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk mata kuliah yang berkaitan dengan Komunikasi Media Baru, Studi Media Sosial, dan Budaya Populer dalam Komunikasi.

1.5.2 Kegunaan Praktis (Guna Laksana)

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi praktisi media sosial, kreator konten, dan pengelola akun media sosial dalam memahami bagaimana pemaknaan khalayak pada konten meme satir di media sosial X. Bagi pengelola akun seperti @plisitin, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan strategi konten yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik serta preferensi audiens di *Platform* X. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi pelaku industri kreatif digital dalam mengoptimalkan meme sebagai alat komunikasi yang menarik dan komunikatif dalam berbagai konteks, termasuk hiburan, edukasi, maupun promosi.

1.5 Sistematika Penelitian

Sistematika untuk penelitian dengan metode/pendekatan kualitatif sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, terdiri dari latar belakang penelitian, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika penelitian skripsi, lokasi dan waktu penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA terdiri dari rangkuman teori XYZ, kajian/ penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN, terdiri dari pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, informan kunci, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

BAB III METODE PENELITIAN, terdiri dari pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, informan kunci, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, terdiri dari obyek penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP, terdiri dari simpulan dan rekomendasi.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara secara *offline* dan *online* melalui perantara *platform online* seperti Zoom, Google Meet, dan WhatsApp Call atau di tempat tinggal informan. Dengan menggunakan perantara digital, penelitian ini memungkinkan interaksi dan pengumpulan data antara peneliti dan partisipan tanpa batasan waktu dan geografis.

Platform seperti Zoom, Google Meet, dan WhatsApp Call dipilih karena fleksibilitas dan kemudahan aksesnya, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan wawancara mendalam dan diskusi secara virtual. Penelitian dapat mencapai informan yang tersebar di berbagai lokasi, serta meningkatkan efisiensi dan kenyamanan dalam proses pengumpulan data.

1.7.2 Waktu Penelitian

Adapun Waktu Penelitian terhitung sejak bulan April sampai dengan Agustus 2025. Tabel rincian waktu penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

TABEL 1.1 RINCIAN WAKTU PENELITIAN

No	Jadwal Aktifitas	Tahun 2025				
		April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Pengajuan judul penelitian					
2	Penyusunan usulan penelitian					
3	Seminar usulan penelitian					
4	Pengumpulan data penelitian					
5	Penyusunan hasil penelitian					
6	Sidang akhir					

Sumber: Data diolah peneliti

