

Semiotika Meme Jawa pada Akun Instagram *Dubbing Jawa Official*

Pradina Utami Tarigan¹, Eddy Setia², Tengku Thyrhaya Zein³

Universitas Sumatera Utara

pradinautami1988@gmail.com, eddy12457@yahoo.com, tirasinar@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan tanda pada meme dalam akun Instagram Dubbing Jawa Official. Akun ini menampilkan meme game online (permainan daring) khususnya PUBG dalam bahasa Jawa. Teori Pierce digunakan untuk menganalisis tanda meme yang memfokuskan pada komponen objek. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Data terdiri non verbal berupa potongan gambar pada video dan teks verbal yang disampaikan dalam bahasa Jawa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada konsep Miles, Huberman dan Saldana (2014; 31-33) yaitu model analisis interaktif yang mengklasifikasi analisis data dalam tiga langkah : (i) kondensasi data, yaitu suatu proses memilih, menyederhanakan, mengabstrakan, dan atau mentransformasi data; (ii) penyajian data, yaitu sebuah pengorganisasian, penyatuan dari informasi yang memungkinkan penyimpulan aksi; dan (iii) Penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ikon, dan indeks sebagai penanda visual dapat menggambarkan dasar pesan yang ingin disampaikan oleh kreator. Selanjutnya simbol berupa perpaduan penanda visual dan verbal untuk menangkap ketiga pesan video meme tersebut. Video meme yang dibuat merupakan kritik sosial terhadap dampak negatif permainan PUBG terhadap hubungan sosial di masyarakat, yaitu hubungan asmara, hubungan dalam berumah tangga, serta hubungan antara orang tua dan anak. Hubungan secara umum jika dikaitkan dengan kebudayaan Jawa permainan tersebut berakibat pengirisan nilai-nilai kesopanan serta aturan dalam membangun sebuah hubungan di masyarakat Jawa.

Kata kunci : Ikon, Indeks, simbol, *meme*, *game online*

A. PENDAHULUAN

Saat ini instagram menjadi salah satu media sosial yang paling digandrungi masyarakat sebagai wadah dalam menyampaikan kritikan, juga sebagai tempat mengekspresikan teks-teks yang mengandung kritikan tentang kejadian-kejadian yang sedang trending ataupun viral di masyarakat yang disebut dengan meme. Meme merupakan bentuk kreatifitas muda-mudi dalam mengekspresikan kritikan, sindiran dan motivasi yang dituangkan dalam bentuk perpaduan gambar dan teks. Visualitas konten humor yang disajikan dalam meme bermakna opini dan kritik sosial. Kekuatan sebuah meme terletak pada kreatifitas sang kreator dalam memodifikasi tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai konten sehingga mudah dipahami oleh

pengikut ataupun pembacanya. Hal ini berdampak pada meningkatnya penggunaan meme dalam akun instagram beberapa tahun terakhir, baik itu meme yang bermuatan ringan hingga meme yang bermuatan politik.

Meme sebuah realitas seni yang sederhana namun menggoda mata karena telah menjadi karya fenomenal dan secara massif menjadi perhatian masyarakat dari berbagai kelas sosial. Melalui meme seseorang dapat melihat budaya yang ditampilkan bahkan ideologi yang tersorot. Meme juga mampu menampilkan unsur kesenangan atau kekecewaan yang ingin disampaikan oleh penulis terhadap sebuah fenomena. Pada awal kemunculannya meme dibuat secara nasional, baik melalui situs khusus meme, seperti *www.memecomindo.com*, *www.lcak.com*, *www.na9a.com*, maupun *facebook*, *twitter*, forum media daring (misal kaskus) dan blog. Dalam kurun waktu belakangan ini meme bukan juga ditampilkan oleh akun media sosial instagram yang berbahasa daerah seperti: *@lawak_batak* yang menggunakan bahasa Batak, *@meme.rage.bali.united* menggunakan bahasa Bali, dan akun *@dubbingJawa_official*, menggunakan bahasa Jawa.

Dalam pembahasan ini peneliti ingin mengamati dan menganalisis tentang penggunaan meme menggunakan analisa semiotika Pierce, yang mengidentifikasi tanda berdasarkan objek melalui tiga tanda, yaitu: *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan analisis ikon, indeks, simbol pada meme yang terdapat pada akun *Dubbing Jawa Official*.

Beberapa penelitian yang relevan terhadap kajian ini yaitu, Erdmann (2015) dalam penelitiannya tentang tanda-tanda bergambar di Situs Jaringan Sosial (SNS). Teori yang digunakan pragmatik dan semiotika tanda-tanda bergambar pada SNS menunjukkan heterogenitas tanda visual sering diabaikan dan sebagian besar

berkonsentrasi pada satu aspek dari tanda-tanda bergambar: mencakup tujuan pengungkapan diri secara individu.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Pada akhirnya menunjukkan bahwa tanda-tanda bergambar SNS pada bendera Tunisia menunjukkan fungsi interaksi sosial dan komunikatif antar muka grafis SNS (seperti fungsi berbagi, dan opsi komentar) tidak hanya secara langsung tertulis ke dalam bingkai gambar, tetapi juga dalam tanda bergambar. Lokasi gambar pada antarmuka SNS berdampak pada maknanya dan fungsi sosial pada tanda bergambar tersebut, sebagai profil gambar secara langsung ditautkan ke identitas online pengguna. Melalui proses tanda teknologi, polisemi gambar berkurang. Penelitian ini berhubungan dengan pengkajian gambar sebagai narasi individu dan sebagai contoh budaya visual SNS yang memunculkan dominan kode visual gerakan sosial dan politik.

Cannizzaro (2016) menjabarkan permasalahan semiotika dan biosemiotika Peirce. Meme internet harus dipahami sebagai sistem tanda dalam proses yang melibatkan variasi asimetris. Artikel ini mengkaji fungsi utama meme dan penerapannya yang dianalisis secara semiotika berupa teks sebagai komunikasi media baru. Metode berupa analisis budaya berdasarkan kualifikasi, dan sifat fluidik budaya digital. Doktrin penerjemahan dan kebiasaan dari Lotman dan Peirce mengarah pada konsepsi kritis budaya yang lebih luas yang tetap berkomitmen pada prinsip-prinsip semiotika. Hasil penelitiannya berupa konsepsi analisis historis dan kontemporer dari budaya digital yang mendapat banyak keuntungan dalam menetapkan semiotika pada penelitian yang akan dikaji secara cepat dan tepat.

Siti Anisa Putri (2018) dalam jurnalnya menyimpulkan bahwa kartun politik adalah salah satu ragam media cetak yang bisa dijadikan sarana dalam mengkritik tokoh politik. Karena visualitas mewakili isi dari kartun politik tersebut. Setiap tanda

dari masing-masing kartun politik memiliki makna tersendiri namun berhubungan satu dengan lainnya. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk menemukan tanda-tanda semiotika serta bagaimana tanda-tanda tersebut disadari maknanya. Data dari objek penelitian adalah kartun politik dari Joko Widodo sebagai Presiden Indonesia dan sebagai Objek. Data tersebut menunjukkan kritikan terhadap beberapa peraturan dan kebijakan yang dikeluarkan oleh kabinet kerja era Jokowi-JK. Data yang dikumpulkan dengan mengunduh dari halaman situs [webwww.thejakartapost.com/channel/cartoons](http://www.thejakartapost.com/channel/cartoons). Kemudian data tersebut di analisis menggunakan teori Charles Sanders Peirces (1860) yaitu Triadic Semiosis.

Jurnal yang di tulis oleh Akpan I, Akpan E, dan Obukuodata (2013) menjelaskan, penelitian ini merujuk pada eksploitasi ekspansional Pierce (1958), Barthes (1973), de Saussure (1984), Fiske (1989) dan Akpan (1996) dalam bidang semiotika, penelitian ini menguji nilai-nilai komunikatif simbol dalam aksara cetak dari produk-produk Nigeria yang dipilih; kedua, pengaruh relatif dari interpretasi simbolik terhadap keputusan pembelian konsumen serta implikasi dari pengaruh tersebut pada pemasaran produk. Mengadopsi pendekatan metodologis kembar dari analisis konten kualitatif dan Survei, studi ini menyelidiki Signifier-Hubungan dan interpretasi yang ditegaskan dalam nilai-nilai Iconik, Linguistik (referensial, emotif dan konatif) dan ideologis dari elemen produk yang diteliti. Temuan dari penelitian ini mengungkapkan dominasi konvergensi sinkronik dalam nilai-nilai simbol yang ditemukan dalam iklan yang dipelajari, dan juga, hubungan diakronis yang relatif tidak signifikan antara nilai-nilai simbolik dari iklan dan pengaruh pada keputusan pembelian produk. Temuan lain juga menunjukkan pengaruh ideologis yang kuat dalam interpretasi konsumen terhadap keputusan pembelian mereka. Studi ini menjadi

rekomendasi kuat untuk memasukkan penilaian semiotika sebagai komponen uji efektifitas iklan selama kampanye.

Putriansyah (2014) dalam penelitiannya menganalisis tanda yang terdapat dalam karya seni. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan karena adanya hubungan antara tanda dan keberadaan budaya. Selain itu pada simpulan diketahui bahwa tanda-tanda yang dihasilkan mengarah pada upaya untuk menyampaikan pesan sosial kepada para perempuan dimana meme *dubbing Jawa official* juga ingin menyampaikan pesan sosial pada pembacanya melalui meme.

Dari hasil penelitian-penelitian yang telah disebutkan sebelumnya ditemukan bahwa prosedur menganalisis semiotika sangat sering terjadi dalam kegiatan produksi bahasa pada sosial media dan meme. Kontribusi semua penelitian terdahulu yang relevan tentunya sangat membantu dalam penelitian ini, terlebih untuk mendapatkan gambaran mengenai langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini.

B. Kajian Teori

Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang berasal dari sebuah kajian klasik dan skolastik atas seni logika, retorika dan poetika (Kurniawan, 2001:49). Semiotika berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti tanda. Tanda ini merujuk kepada sesuatu yang lain atas dasar konvensi sosial. Semiotika juga memiliki jenis seperti semiotika medik (mengkaji hubungan antar tanda) dan semiotika umum (mengkaji semua fungsi tanda berdasarkan sistem hubungan satu kode atau lebih) (Pateda, 2001: 34). Istilah semiotika sering disejajarkan dengan istilah semiologi. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat mencampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai

bahwa objek-objek tersebut tidak hanya membawa informasi dan berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari sebuah tanda (1988:179) (Sobur, 2006:15).

Semiotika merupakan studi yang tidak hanya merujuk pada tanda (signs) dalam percakapan sehari-hari, tetapi juga segala sesuatu yang merujuk pada bentuk-bentuk lain seperti *words, images, sounds, gesture, dan objects*. De Saussure mengatakan semiologi yakni sebuah studi tentang aturan tanda-tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial (*a science which studies the role of signs as a part of social life*). Bagi Pierce (1931), *semiotica was formal doctrine of signs which was closely related to logic*. Tanda menurut Pierce adalah *something which stands to somebody for something in some respect or capacity*. Kemudian ia juga mengatakan bahwa *every thought is a sign*.

Secara singkat, analisis semiotika merupakan cara atau metode untuk menganalisis dan memberikan makna-makna terhadap lambang-lambang pesan atau teks. Teks yang dimaksud dalam hubungan ini adalah segala bentuk serta sistem lambang (*sign*) baik yang terdapat pada media massa maupun yang terdapat di luar media massa. Urusan analisis semiotika adalah melacak makna-makna yang diangkut dengan teks berupa lambang-lambang (*sign*). Dengan kata lain, pemaknaan terhadap lambang-lambang dalam tekslah yang menjadi pusat perhatian analisis semiotika (Pawito, 2007:155).

Konsep dasar ini mengikat seperangkat teori yang berkaitan dengan simbol, bahasa, wacana, dan bentuk-bentuk nonverbal, teori ini menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda tersebut disusun. Secara umum, studi tentang tanda merujuk kepada semiotika.”Apa yang dikerjakan oleh semiotika adalah mengajarkan kita bagaimana menguraikan aturan-aturan tersebut dan membawanya pada sebuah kesadaran” ujar Pines (Sobur, 2006:16). Jenis-jenis semiotika menurut Pateda (2001:29) antara lain :

1. Semiotika analitik,
2. Semiotika deskriptif

3. Semiotika faunal zoosemiotika
4. Semiotika kultural
5. Semiotika naratif
6. Semiotika natural
7. Semiotika normatif
8. Semiotika sosial
9. Semiotika struktural

Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce lahir di Cambridge, Massachusetts, tahun 1890. Charles Sanders Peirce lahir dari sebuah keluarga intelektual. Charles menjalani pendidikan di Harvard University dan memberikan kuliah mengenai logika dan filsafat di Universitas John Hopskin dan Harvard. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*) memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dicampurkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Bagi Charles Sanders Peirce prinsip mendasar sifat tanda adalah sifat representatif dan interpretatif. Sifat representatif tanda berarti tanda merupakan sesuatu yang lain, sedangkan sifat interpretatif adalah tanda tersebut memberikan peluang bagi interpretasi bergantung pada pemakai dan penerimanya. Semiotika memiliki tiga wilayah kajian:

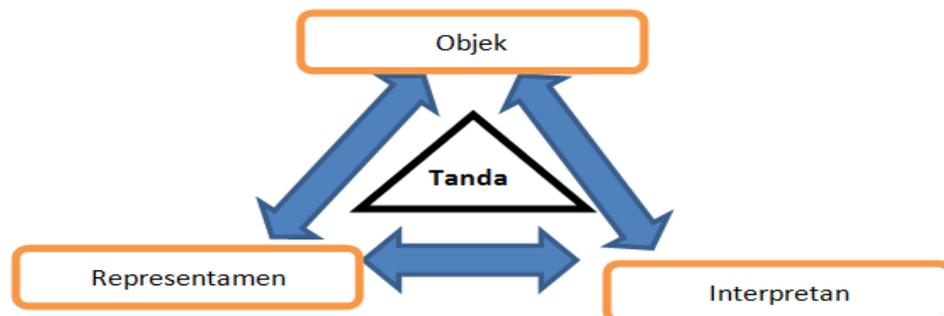
- a. Tanda itu sendiri. Studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara-cara tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna dan cara tanda terkait dengan manusia yang menggunakannya.
- b. Sistem atau kode studi yang mencakup cara berbagai kode yang dikembangkan guna memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya.
- c. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja bergantung pada penggunaan kode dan tanda

Teori semiotika Charles Sanders Peirce sering kali disebut “*Grand Theory*” karena gagasannya bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua penandaan, Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali komponen dalam struktural tunggal.

Charles Sanders Peirce dikenal dengan model *triadic* dan konsep trikotominya yang terdiri atas berikut ini:

1. *Representamen* adalah bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda.
2. *Object* merupakan sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh representamen yang berkaitan dengan acuan.
3. *Interpretan* adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang yang dirujuk sebuah tanda.

Untuk memperjelas model *triadic* Charles Sanders Peirce dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1. Hubungan Representamen, Objek dan Interpretan Pierce (Piliang, Yasraf Amir, 2018)

Dalam mengkaji objek, melihat segala sesuatu dari tiga konsep trikotomi, yaitu sebagai berikut:

1. *Sign (Representamen)* merupakan bentuk fisik atau segala sesuatu yang dapat diserap pancaindra dan mengacu pada sesuatu, trikotomi pertama dibagi menjadi tiga.
 - a. *Qualisign* adalah tanda yang menjadi tanda berdasarkan sifatnya. Misalnya

- sifat warna merah adalah *qualisign*, karena dapat dipakai tanda untuk menunjukkan cinta, bahaya, atau larangan.
- b. *Sinsign* adalah tanda-tanda yang menjadi tanda berdasarkan bentuk atau rupanya di dalam kenyataan. Semua ucapan yang bersifat individual bisa merupakan *sinsign* suatu jeritan, dapat berarti heran, senang atau kesakitan
 - c. *Legisign* adalah tanda yang menjadi tanda berdasarkan suatu peraturan yang berlaku umum, suatu konvensi, suatu kode. Semua tanda-tanda bahasa adalah *legisign*, sebab bahasa adalah kode, setiap *legisign* mengandung di dalamnya suatu *sinsign*, suatu *second* yang menghubungkan dengan *third*, yakni suatu peraturan yang berlaku umum.
2. Objek, tanda diklasifikasikan menjadi *icon*, (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol).
- a. Ikon adalah tanda yang menyerupai benda yang diwakilinya atau suatu tanda yang menggunakan kesamaan atau ciri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkannya. Misalnya, kesamaan sebuah peta dengan wilayah geografis yang digambarkannya, foto, dan lain-lain.
 - b. Indeks adalah tanda yang sifat tandanya tergantung pada keberadaannya suatu denotasi, sehingga dalam terminologi Pierce merupakan suatu *secondness*. Indeks, dengan demikian adalah suatu tanda yang mempunyai kaitan atau kedekatan dengan apa yang diwakilinya.
 - c. Simbol adalah suatu tanda, dimana hubungan tanda dan denotasinya ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau ditentukan oleh suatu kesepakatan bersama.
3. Interpretan, tanda dibagi menjadi *rheme*, *dicisign*, dan *argument*.
- a. *Rheme*, bila lambang tersebut interpretannya adalah sebuah first dan makna tanda tersebut masih dapat dikembangkan
 - b. *Dicisign* (*dicentsign*), bilamana antara lambang itu dan interpretannya

terdapat hubungan yang benar ada

- c. *Argument*, bilamana suatu tanda dan interpretannya mempunyai sifat yang berlaku umum (merupakan *thirdness*)

Instagram

Instagram diciptakan oleh perusahaan *Burbn, Inc* yang berdiri pada tahun 2010, perusahaan teknologi *startup* yang berfokus pada pengembangan aplikasi telepon genggam. Perusahaan ini didirikan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger yang berkebangsaan Amerika Serikat. Nama instagram berasal dari pengertian keseluruhan fungsi aplikasi itu sendiri. Kata “*insta*” berasal dari kata “*instan*”, seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan “*foto instan*”. Instagram juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, seperti polaroid di dalam tampilannya. Kata “gram” berasal dari kata “*telegram*”, merujuk kepada cara kerja telegram yaitu untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan Instagram yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah instagram berasal dari *instan-telegram* (Scissons, dkk, 2015:5).

Cara bergabung di dalam Instagram adalah dengan menjadi pengikut akun pengguna lainnya, atau memiliki pengikut instagram. Kegiatan komunikasi di dalam instagram berupa dengan memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto-foto atau video yang telah diunggah oleh pengguna lainnya. Banyaknya tanda suka atau komentar dari para pengikut menjadi salah satu unsur yang penting, karena semakin banyak tanda suka atau komentar yang diberi oleh para pengikut terhadap sebuah foto atau video maka unggahan tersebut dapat dikatakan populer begitu pun juga sebaliknya. Untuk menemukan teman-teman yang ada di dalam instagram, kita juga dapat menggunakan jejaring sosial lainnya seperti *Twitter* dan *Facebook* (Scissons, dkk, 2015:5).

Scissons dkk menjelaskan manfaat instagram adalah sebagai tempat untuk mengunggah dan berbagi foto-foto kepada pengguna lainnya. Foto yang diunggah, diperoleh melalui kamera *iDevice* ataupun foto-foto yang ada di album foto di *iDevice* tersebut. Foto yang telah diambil melalui aplikasi instagram dapat disimpan di dalam *iDevice*. Kamera pada instagram menyediakan fitur seperti pengaturan efek pewarnaan dari foto yang diinginkan oleh pengguna. Ada juga efek kamera *tilt-shift* yang fungsinya untuk memfokuskan sebuah foto pada satu titik tertentu. Setelah foto diambil melalui kamera, foto tersebut juga dapat diputar arahnya sesuai dengan keinginan pengguna. Instagram memiliki keterbatasan ukuran untuk foto. Ukuran yang digunakan adalah dengan rasio 3:2 atau hanya berbentuk sebuah kotak. Sebaiknya pengguna terlebih dahulu menyunting foto yang akan diunggah sesuai format yang ada.

Setelah foto tersebut disunting, maka foto akan dibawa ke halaman selanjutnya, halaman yang berisi beberapa pilihan sosial media sebagai tempat menunggah foto tersebut. Di halaman tersebut kita juga dapat memasukkan judul untuk menamainya sesuai dengan apa yang dipikirkan oleh pengguna dan menambahkan lokasi pengambilan foto. Selain itu pengguna juga dapat menyinggung nama pengguna instagram lainnya dengan mencantumkan akun orang tersebut. Foto tersebut juga dapat dikelompokkan dalam sebuah kategori atau album (Scissons, dkk, 2015:6).

Profil Akun Instagram *Dubbing Jawa Official*

Akun *Dubbing Jawa Official* adalah salah satu akun instagram yang berisi postingan-postingan dalam bentuk video berbahasa *Jawa*. Di dalamnya terdapat 1211 postingan video yang diisi dengan *dubber* yang berlogat *Jawa* dan akun ini juga dapat diakses di Youtube, dengan alamat [youtube.be/vRHmrM2UjZE](https://www.youtube.be/vRHmrM2UjZE). Keunikan lainnya yaitu kreator mengunggah video dari beberapa penggalan adegan film, baik itu film asing ataupun film animasi anak-anak, ada juga video dari tayangan sebuah berita dan video aksi hewan. Hal ini menjadi salah

satu keunikan yang menarik followers sebanyak 559.000. Akun ini mulai ada sejak 21 Oktober 2017. Ikon dari akun ini berupa karikatur seorang pria dengan menggunakan *Blangkon* dan kaca mata hitam sambil tersenyum lebar.

Permainan *PUBG* dan Efek Negatifnya

PUBG adalah sebuah *game multiplayer* kompetitif yang menjadikan “*Battle-Royale*” sebagai genre utama, game ini berjenis *FirstPerson Shooter* dan *third-Person Shooter*. Game ini juga salah satu game yang sangat populer dikalangan *gamers untuk versi PC* nya. Pada tanggal 19 Maret 2018, *developer* ini baru saja merilis game *PUBG* untuk versi *mobilenya*. Game ini merupakan jenis game yang baru pada *platform mobile* sehingga berpotensi memiliki *user* baru. (Akbar,dkk:2019)

Meme

Meme adalah sebuah ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari orang ke orang dalam budaya. Sebuah meme bertindak sebagai unit untuk membawa budaya ide, simbol, atau praktek-praktek yang dapat ditularkan dari satu pikiran ke yang lain melalui tulisan, ucapan, gerak tubuh, ritual, atau fenomena imitable lainnya dengan tema yang ditiru. Kata meme berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu *mimeme* (meniru gen), *mimeisthai* (hal yang ditiru) dan *mimos* (meniru).

Davison (2012) menegaskan bahwa meme merupakan bagian dari budaya, kadang sebuah lelucon yang muncul di internet dan ditransmisikan secara *online*. Patut diperhatikan bahwa meme tidak hanya sekedar lelucon, tetapi cerminan dari realitas *offline* hanya disajikan dengan visual yang menarik (Nasrullah, 2015 :125). Meme terdiri dari dua aspek: yang pertama aspek visual di mana aspek ini menggunakan potongan gambar atau ilustrasi yang biasanya untuk menunjukkan emosi yang dirasakan. Kedua yaitu aspek teks, meme dapat dicirikan dengan adanya teks yang berada di antara visual (Nasrullah, 2015: 126). Meme kemudian adalah “sebuah unit informasi dalam pikiran yang keberadaannya

mempengaruhi peristiwa sehingga lebih banyak salinan dirinya bisa dibuat dalam pikiran lain” (Brodie, 1996:32).“*Limor Shifman argue that internet memes are indicators of an active digital culture and are as such relevant for researchers interested in civic participation also. Shifman’s concept of the internet meme is based on the idea of „memes“, which goes back to Richard Dawkins 1976 book The Selfish Gene. Internet memes are more than just a fun pastime or simple jokes, but a part of a “(post)modern folklore” or shared culture of online participation. Understanding this shared culture is relevant from a media studies as well as a political science perspective, as memes can be thought of as a new form of civic participation”* (Shifman, 2013 : 15).

Berdasarkan penjelasan di atas, Shifman mengatakan bahwa meme internet merupakan indikator budaya digital aktif dan relevan untuk penelitian yang berhubungan dengan partisipasi masyarakat. Kembali pada buku *The Selfish Gene* karya Richard Dawkins, meme bukan hanya sekedar lelucon masa lalu atau lelucon biasa, tetapi merupakan bagian dari (pasca) cerita rakyat moderen atau berbagi budaya lewat partisipasi di dunia maya. Dalam hal ini, peneliti lebih dominan untuk menggunakan teori Pierce dalam menganalisa objek penelitiannya. Dikarenakan objek penelitian berupa potongan video yang lebih menonjolkan unsur verba dan non verba.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Teknik penyajian datanya pada penelitian ini menggunakan pola deskriptif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika, sebagaimana diungkapkan oleh Mulyana (2003). Metode penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistik. Penelitian kualitatif

bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitasnya alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kuantitatif” (Mulyana, 2003:150).

Data penelitian adalah teks verbal dan teks visual berupa video, audio, maupun kutipan ataupun komentar yang mengandung semiotika terdapat di dalam akun @dubbingJawa_official. Sumber data dalam penelitian adalah postingan yang ditampilkan oleh akun @dubbingJawa_official yang mengandung kritikan terhadap fenomena ataupun berita yang sedang viral saat ini. Video yang diambil dengan cara menetapkan ciri yang sesuai dengan tujuan

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan model pengumpulan data studi pustaka (*library research*) yaitu penelitian yang dilakukan dengan teknis pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku, literatur, catatan dan laporan yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan. Pengumpulan data yang dimaksudkan di sini adalah data-data yang akan dideskripsikan dalam bentuk teks tertulis baik itu tanda maupun suara yang terdapat dalam akun @dubbingJawa_official.

Miles dkk (2014) mengatakan bahwa dalam menganalisis data ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu: pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data serta gambaran kesimpulan dan peninjauan ulang.

D. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dibagi kedalam dua bagian utama, yaitu: Memaparkan tanda ‘meme’ yang terdapat dalam akun Dubbing Jawa Official dan menjelaskan analisis serta deskripsi jenis tanda semiotika yang muncul pada ‘meme’ dalam akun Dubbing Jawa Official.

Pada penelitian ini terdapat tiga video yang masing-masing memiliki sasaran objek berbeda-beda. Pengambilan gambar didapat dengan cara tangkapan layar (*captured screen*). Video asli diputar dan dihentikan tiap detiknya menggunakan tombol *pause*, dan ditangkap layar (*fn + prt sc sysrq*), kemudian *dipaste* pada *Microsoft Paint* dan disimpan

menjadi bentuk foto. Setelah itu diseleksi dari tiap detik yang kemudian diambil beberapa gambar yang menunjukkan perubahan sosok ataupun kata-kata. Sehingga nantinya hanya ada beberapa gambar yang dapat mewakili makna/pesan dari masing-masing video yang berhubungan dengan unsur linguistiknya.

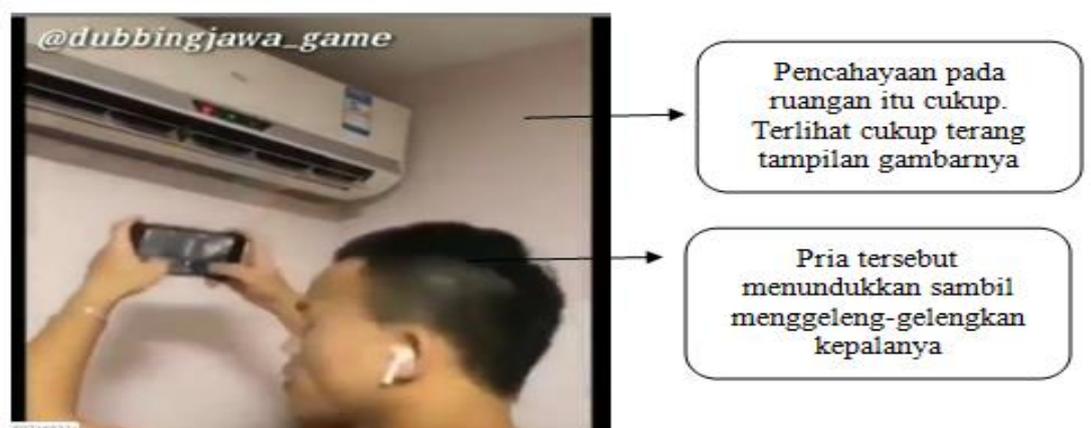
Video 1 : The Power of Ac (Air Conditioner)

Durasi : 00.32 detik

Telah ditonton : 32.478x



Gambar 4.1 Seorang Pria sedang bermain Game PUBG



Gambar 4.2 Wajah Kecewa Si Pria

Data Audio (*Dubbing*)

Unsur audio yang dapat diamati seperti volume, tinggi rendahnya nada dan ritme musik juga efek suara yang muncul sebagai pengiring selama video ini berputar. Dalam komunikasi lisan, suara menjadi andalan seperti suara lantang, lembut dan mendesah (Anstey dan Bull, 2010). Pada ketiga video yang ditampilkan pada penelitian ini, kekuatan penyampaian maknanya terletak pada unsur audio, yakni *dubbing*. *Dubber* di masing-masing video menggunakan bahasa Jawa dengan dialek dan intonasi yang berbeda-beda.

Transkrip Teks :

Bahasa Jawa	Bahasa Indonesia
Nah iki rek tak dudok ne	Nah ini saya tunjukkan
Hp neh kentang karo Pubg-an	Hp yang penuh dengan Pubg-an
Maen Pubg 12 jam	Main Pubg-an 12 jam
Yo ngene dadi ne	Yah begini jadinya.
Puanase	Panasnya
Tak dep nang Ac, tak dep nang kulkas	Diletakkan di Ac, diletakkan di kulkas
Dadi awak kemelok adem pisan	Jadi saya ikutan dingin juga
Hati adem, awak adem , tangan adem	Hati dingin, badan dingin, tangan pun dingin
Nek maen gak mari mari wes	Jadi mainnya tidak berhenti.

Komponen Tanda Pada Objek	Identifikasi
Ikon	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Air Conditioner (Ac)</i> 2. <i>Handphone (Hp)</i> 3. <i>Earphone</i> 4. Seorang Pria 5. Sebuah Gelang (<i>Argument</i>)
Indeks	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pria bermain Hp dengan posisi menengadah ke arah Ac karena spesifikasi Hp nya rendah, maka sering cepat memanas jika durasi pemakaian terlalu lama 2. Sang istri <i>merepet</i> karena si suami terlalu asyik bermain <i>Pubg</i>
Simbol	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain <i>Pubg</i> anak muda dengan rentang usia Sekolah Dasar hingga Sekolah menengah, bahkan hingga usia 40-an 2. Pemain <i>Pubg</i> sering <i>mabar (main bareng)</i> 3. Pemain <i>Pubg</i> sering lupa waktu 4. Pemain <i>Pubg</i> mayoritas kaum pria 5. Pemain <i>Pubg</i> memiliki penghasilan lebih

Video 2 : Bocil main Pubg

Durasi : 00.39 detik

Telah ditonton : 133.974x

Publish : 27 Juli 2019



Komponen Tanda Pada Objek	Identifikasi
Ikon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dua orang anak kecil diwakilkan oleh animasi kartun Ipin dan Upin 2. Sebuah ruang tamu 3. Sebuah Karpets 4. Dua pasang piyama
Indeks	Memohon dengan nada suara yang memelas agar dibelikan Hp untuk bermain <i>Pubg</i>
Simbol	Menurut psikolog Neny Widyana, keinginan memiliki sesuatu merupakan naluri setiap manusia, termasuk juga anak-anak. Usia TK (3-5 tahun) ketika mau sesuatu inginnya langsung dikabulkan. Kalau dilarang, mereka belum mengerti alasan-alasan yang konkret seperti harga yang mahal. Solusinya ‘Orang tua harus mengapresiasi keinginan anak, karena kalau belum apa-apa mengatakan tidak, membuat anak kecewa, sedih. Bentuk apresiasinya dengan mengatakan boleh, tapi dengan alasan. (Sumber: Jurnal Republika, <i>Share Psikolog</i>)

Data Audio (*Dubbing*)

Dalam video ini terdapat suara dua orang anak kecil yang mewakili animasi kartun *Ipin dan Upin* yang berasal dari Malaysia. Pada adegan ini kedua orang anak tersebut memohon kepada sang nenek untuk dibelikan Hp, untuk bermain *Pubg*. Sebab semua teman-temannya sudah memiliki Hp, hanya mereka yang belum memiliki. Suara kedua anak ini sangat memelas, dan inilah yang dijadikan senjata untuk merayu dan membujuk sang nenek.

Transkrip teks percakapan adegan 1 :

Bahasa Jawa	Bahasa Indonesia
Upin : Mbok aku tukokne Hp toh mbok	Bu.. belikan aku Hp dong
Ipin : Gawe dolanan PUBG	Untuk bermain PUBG
Upin : Iyo mbok konco ne awak dewe dolan PUBG	Iya bu, semua teman-teman ku bermain PUBG
Ipin : Nek awak sing ora duwe Hp	Hanya aku sendiri yang tidak punya Hp

Analisa Komponen Adegan Kedua

Komponen Tanda Pada Objek	Identifikasi
Ikon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seorang Nenek 2. Dua orang anak laki-laki 3. Sebuah Kursi 4. Beberapa Bingkai Foto 5. Berlatar di sebuah ruang tamu
Indeks	Faktor usia yang sudah senja dan latarbelakang pendidikan yang rendah membuat si nenek tidak mengetahui perkembangan zaman, khususnya <i>game online</i>
Simbol	Psikolog Tika Wibisono mengatakan di era kemajuan teknologi informasi saat ini orang tua tidak boleh <i>gagap teknologi (Gaptek)</i> agar bisa lebih maksimal melindungi anak dari radikal negatif media. Orang tua juga harus paham fitur-fitur, <i>gadget (gawai)</i> , internet serta konten-kontennya. (Antara News, <i>Rubrik Psikolog</i> , https://www.antaranews.com/berita/620184/psikolog-orang-tua-jangan-gaptek)

Adegan 2

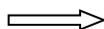


Transkrip teks adegan 2 video 2

Bahasa Jawa	Bahasa Indonesia
Opa : PUBG iku opo? Panganan toh? tak tuku sing panganan	Pubg itu apa?Makanan ya? kalau makanan nanti Nenek belikan
Upin : Gak lah mbok, PUBG iku dolanan	Tidak Nek, Pubg itu sebuah permainan

Adegan 3

Adegan 4



Komponen Tanda Pada Objek	Identifikasi
Ikon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seorang Kakak Perempuan 2. Dua orang anak laki-laki memakai piyama 3. Sebuah Kursi 4. Sebuah Meja 5. Berlatar di sebuah ruang tamu 6. Terdapat kain jendela dan karpet
Indeks	<p>Faktor usia yang lebih dewasa dan latarbelakang pendidikan yang lebih tinggi, sehingga memiliki pola pikir lebih maju tentang perkembangan zaman, khususnya <i>game online</i></p> <p>Posisi Ros sebagai kakak, yang lebih dewasa dibandingkan adik-adiknya, sehingga suka mengejek adiknya</p>
Simbol	<p>Sikap antara kakak dan adik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kompetensi sosial anak belum berkembang optimal, sehingga belum mampu memahami kompromi, menghargai perasaan orang lain, atau mengalah. 2. Anak kecil selalu ingin menang sendiri dan mendapatkan yang ia mau. 3. pola asuh orangtua 4. pribadi masing-masing anak berbeda. Karena emosi anaka yang masih labil 5. seiring berjalannya waktu akan membaik dengan sendirinya. <p>(https://www.popmama.com/kid/4-5-years-old/dianarthasalina)</p>

Transkrip teks Adegan 3 dan 4 :

Kak Ros : Cilik2 dolanan PUBG (Kecil-kecil main *Pubg*)

Upin : Karep kuh, timbangan mbak Hp nek watuk,
(Terserah dong, daripada mbak Hpnya gak pernah berdering. gak pernah ada yang Chat)

Adegan 5 dan 6



Transkrip Adegan 5 dan 6

Kak Ros: Alah...kuwe sik cilik ero opo. Nandang sinau kono !

(Alah.kamu masih kecil tahu apa. Buruan belajar sana!

Ipin : Aku gelem sinau! Tapi Tukukno Hp sik

(Aku mau belajar. Tapi belikan Hp dulu)

Kak Ros : Ora sah bantah. Ayo sinau sak iki, cepet!!!

(Sudah jangan bantah saja. Ayo belajar sekarang juga. Cepat!

Upin dan Ipin : Mbak Ros medit!!

(Kak Ros pelit!!)

Komponen Tanda Pada Objek	Identifikasi
Ikon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seorang Kakak Perempuan 2. Dua orang anak laki-laki memakai piyama 3. Sebuah Kursi 4. Sebuah Meja 5. Berlatar di sebuah ruang tamu 6. Terdapat kain jendela dan karpet
Indeks	Seorang kakak marah karena adik-adiknya membantah perintahnya untuk belajar.
Simbol	<p>Sikap adik yang suka membantah si kakak</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. karena anak kini sudah mulai besar dan tidak lagi terlalu bergantung pada orang dewasa seperti saat ia masih di usia yang lebih kecil dulu. 2. Anak memiliki identitas yang lebih kuat yang bisa menyebabkan ia cenderung memberontak. “Itu adalah cara ia mengekspresikan diri”, kata Susanne Ayers Denham, seorang Profesor Psikologi di George Mason University di Fairfax, Virginia. <p>(https://www.ibupedia.com/artikel/balita)</p>

Video 3 : Curhatan Para Cewek Buat Cowok Pecandu Game

Durasi : 00.53 detik
 Telah ditonton : 119.054x
 Publish : 11 Juli 2019



Komponen Tanda Pada Objek	Identifikasi
Ikon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prolog suara seorang wanita 2. Aplikasi permainan <i>Pubg</i>
Indeks	Seorang wanita yang sedih dan berharap kekasihnya berubah dan perhatian kepadanya. Karena kekasihnya “kecanduan” permainan <i>Pubg</i>
Simbol	Pengaruh Negatif: <ol style="list-style-type: none"> 1) Membuang waktu dengan sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi 2) Kehilangan empati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan, mengisi pikiran dengan prinsip-prinsip buruk 3) Kesehatan terganggu (mata, syaraf, otak) 4) Meniru kata-kata kotor dan kasar 5) Kecanduan bermain games (HERI SATRIA SETIAWAN Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Indraprasta PGRI)

Transkrip teks

Bahasa Jawa	Bahasa Indonesia
Gawe wong lanang sing deli <i>Pubg</i> Iyo mas, awak dewe ngerti kok Sampeyan soro-soro nga depin wong seratus Seko bolomu sing wong telu tok Kejer chicken mu gawe rank mu munggah Tapi ngerti yo mas Awak dewe ngenteni balasan chat mu Sampek delok-i Hp terus ngenteni notif Masa depanmu sing susah senang Iku karo aku mas Tolong ngertek ning aku mas sing tenan tulus ngenteni mu Ngenteni chicken dinnermu iku Aku ora nuntut mas Tapi tolong gek ono waktu gawe awak wong loro tok saja Ojouduk chicken dinnermu aja Iki hubungan mas uduk game	Teruntuk laki-laki yang bermain PUBG Iya mas, aku mengerti kok Kamu susah-susah menghadapi 100 orang Dari temanmu yang hanya 3 orang saja Mengejar chicken mu demi rank mu meningkat Tetapi mengertilah mas Aku menunggu balasan chat mu Sampai lihat Hp menerus, menunggu notif chat dari mu Masa depanmu yang susah senang Itu dengan ku mas Tolong mengertilah aku yang tulus menunggumu Dari pada menunggu chicken dinnermu itu Aku gak menuntut mas Tapi tolong waktu untuk kita berdua saja Jangan untuk chicken dinnermu saja Hubungan mas bukan game

E. Kesimpulan

Untuk menganalisis makna meme yang terdapat pada akun *Dubbing Jawa Official* penulis menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce karena sesuai dengan objek yang terdapat dalam akun tersebut sehingga mudah dipahami oleh pembaca.

Makna meme yang terdapat dalam setiap video dapat terealisasi melalui teori semiotika Charles Sanders Peirce. Unsur budaya membuat *followers* lebih jelas untuk mendapatkan pesan dari setiap meme. Tanpa kontribusi unsur verbal, maka makna ataupun pesan yang ditampilkan tidak tertangkap oleh *followers*.

Penganalisisan makna budaya yang terdapat pada setiap video secara verbal lebih kuat dibandingkan hanya dengan visual saja. Oleh karena itu, teori Peirce membantu dalam penyatuan penanda visual dan verbal.

F. Saran

Berdasarkan simpulan yang diuraikan diatas, terdapat beberapa hal yang disarankan untuk dilakukan yang berkenaan dengan analisis Semiotika, meme dan budaya:

1. Dalam menganalisis meme hal yang pertama dilihat adalah penanda gambar atau visual. Penanda visual merupakan petunjuk dasar dalam mengetahui tujuan yang ingin disampaikan oleh meme tersebut.

2. Meme saat ini berbentuk gambar JPG dan juga MP4(video), keduanya memiliki bentuk yang berbeda oleh sebab itu perlunya penyesuaian teori yang digunakan.
3. Kajian meme dalam bahasa daerah perlu dikoneksikan dengan kebudayaan daerah asal bahasa tersebut. Meskipun dikemas dengan modern namun tetap terdapat unsur budaya sebagai jalan untuk mengetahui makna meme tersebut.

Disarankan kepada siapa saja yang tertarik untuk melakukan penelitian tersebut untuk mencari unsur kebudayaan, penanda apa yang paling kuat sehingga ditemukan adanya kecenderungan pola yang baku terhadap penanda meme tersebut.

Daftar Pustaka

- Adeniji ,J.B. 2016.*A Semiotika Analysis of Selected British American Tobacco Print Advertisements in Nigeria*.IISTE Journal. Arts & Design Studies.Vol.39, 2016.
- Abrams, M.H., *A Glosary of Literary Term* (New York: Holt, Rinehart and Wiston, 1981)
- Akbar, A.R.dkk. Jurnal:Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, *Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough*. Vol. 3, No. 2, Februari 2019, hlm. 1660-1668, Universitas Brawijaya
- Akpan I, Akpan E& Obukuodata.2013.*A Semiotika Deconstruction of Symbols in Print Advertising Contents: Implications for Consumers Purchase Decisions in Nigeria*.IISTE Journal.Arts & Design Studies.Vol.3, No.13, 2013.
- Arikunto, S. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Anstey, M dan Bull, G. 2010. *Helping Teacher To Explore Multimodal Texts*; An electronic journal for leaders in Education.
- Budiman, M.2002. “*Indonesia: Perang Tanda,*” dalam *Indonesia: Tanda yang Retak* .Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Barthes, R. 2007. *Petuangan semiologi*. Yogyakarta: Jalasutra
- Basrowi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bungin, B. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Calimbo, A.C. 2016. *Deconstructing Myths Via Humor: A Semiotika Analysis of Philippine Political Internet Memes*. CASS Langkit Journal, MSU-Iligan Institute of Technology, Philippines Vol. 06 (2015-2016)

- Cannizzaro, S. 2016. *Internet memes as internet signs: A semiotika view of digital culture*. *Sign Systems Studies* 44(4), 2016, pages:562–586.
- Dawkins, R. 2006. *The Selfish Gen*. New York, NY: Oxford University Press. (original work published 1976).
- Danesi, M. .2010. *Pesan, Tanda & Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika & Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- De de Saussure, F..1988. *Course in General Linguistics*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Erdmann, J. 2015. *Semiotikas of Pictorial Signs on Social Networking Sites: Remarks on a Neglected Field of Study*. *Punctum*, 1(1): 26-42
- Elcom. 2010. *Twitter Best Social Networking*. Yogyakarta: Andi
- Fiske, J. 1990. *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hall , S. 1997. *Representation: Cultural Representations & signifying. Practices*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Hartley, J. 2010. *Communication Cultural & media Studies*.
- Hoed, Benny H. 2008. *Semiotika & Dinamika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Ibrahim, IdyS. 2007. *Budaya Populer Sebagai Komunikasi: Dinamika Popscape & Mediascape di Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta:
- Jalasutra Jue, Arthur L. Jakie A.M & Mary E.K. 2010. *Media social at work : How Networking Tool Propel Organizations Performance*. San Fransisco: Jossey-Bass a Wiley Imprint.
- Kumral ,N .2013. *Semiotika analysis of textual communication in Snowby Julia Alvarez . Journal of Language & Linguistic Studies*, 9(2), 31-44
- Kriyantono, R. 2006. *Teknik Praktisi Riset Komunikasi*. Jakarta. Kencana Media Group.
- Kurniawan. 2001. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang. Anggota IKAPI.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya
- Madcoms. 2010. *Facebook, Twitter, Plurk, dalam Satu Genggaman*. Yogyakarta: Andi Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., dan Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis [Methods Sourcebook]*. London: SAGE Publication.
- Mulyana, Deddy. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi & Ilmu Sosial lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Nasrullah, Rulli.2015. *Media sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, & Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Pateda. Mansoer. 2001. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Piliang, Yasraf A& Audifax. 2018. *Kecerdasan Semiotika: Melampaui Dialektika & Fenomena*. Bandung: Cantrik Pustaka.
- Piliang, Yasraf A. 2011. *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*, Bandung: Matahari, hlm.267
- Putriansyah .2014. *Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Karya Patung Rajudin Berjudul Manyeso Diri*. Jurnal Ekspresi Seni. Vol.16. No.2. November 2014.
- Purnama, H. 2014. *Seni Bicara & Bahasa Tubuh*, Yogyakarta: Mantra Books, 2014
- Putri, Siti Anisa. 2018. *Semiotika Kartun Politik Jokowi Pada Koran Jakarta Post*, Medan: Repository USU
- Sudjiman, P dalam Lianita.M.R. 2010. *Jurnal Film Musikal Dokumenter "Generasi Biru" Tinjauan Semiotika Umberto Eco*". Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Shifman, Limor. 2013. *memes in Digital Culture*. Boston, MA: MIT Press.
- Taprial, Varinder & Priya K. 2012. *Understanding Social Media*. London: Ventus Publishing ApS.
- Van Zoest, Aart. 1993. *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya & Apa yang kita Lakukan Dengannya*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.
- West, Richard & Lynn H, Turner.2007. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta :Penerbit Salemba.

