

Parodi dan satire dalam meme: Tinjauan semiotika terhadap “meme jomblo”

Parody and satire in meme: Semiotic review of “single memes”

Herry Nur Hidayat¹, Tienn Immerry², Femmy Dahlan³

¹FIB Universitas Andalas Padang, ^{2,3}FIB Universitas Bung Hatta Padang

*Corresponding Author: herryh@hum.unand.ac.id

Riwayat Artikel:

Dikirim: 10/8/2023; **Direvisi:** 23/10/2025; **Diterima:** 25/11/2025

Abstract

Memes are a means of communication for millennials to freely express ideas, ideas, and feelings in cyberspace (internet). On the other hand, memes spread on the internet result from the reduplication and replication of social information. The nature of this replication then makes this form of visual communication born and developing from the creativity of its users. Single status, for example, appears in very diverse conditions. Through memes, singles become a social status. This article uses a semiotic approach which analyzes memes containing single groups circulating online. In addition to the visual aspect, memes are also interpreted through the context of social information closely related to the images in the meme. In this case, it is in the context of the triadic sign, object, and representamen. As a result, single memes spread on the internet show parody and satirical motives for single status. Using images, photos, and text emphasizes the same position between creators and users in interpreting the quality of being single.

Keywords: meme, parody, satire, semiotics, single status

Abstrak

Meme dapat disebut sebagai salah satu sarana komunikasi generasi milenial untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan secara bebas di dunia maya (internet). Di sisi lain, meme yang tersebar di internet adalah hasil reduplikasi dan replikasi informasi sosial. Sifat replikasi inilah yang kemudian membuat bentuk komunikasi visual ini lahir dan berkembang dari kreativitas penggunaannya. Status jomblo misalnya, muncul dalam wujud yang sangat beragam. Melalui meme pula, jomblo menjadi sebuah status sosial. Menggunakan pendekatan semiotika, artikel ini menganalisis meme bermuatan status jomblo yang beredar di internet. Di samping melalui aspek visual, meme juga dimaknai melalui konteks informasi sosial yang berhubungan erat dengan gambar di dalam meme. Dalam hal ini adalah dalam konteks triadik tanda, objek, dan representamen. Hasilnya, meme jomblo yang tersebar di internet menunjukkan motif parodi dan satire terhadap status jomblo. Penggunaan gambar, foto, dan teks yang ada di dalamnya menegaskan posisi yang sama antara kreator dan pengguna dalam memaknai status jomblo.

Kata kunci: jomblo, meme, parodi, satire, semiotika

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi membuat kreativitas manusia semakin berkembang. Orientasi komunikasi tidak hanya pada bahasa tetapi lebih pada fungsinya yang merupakan pertukaran informasi. Sementara bahasa menjadi terbatas dalam praktik dan tindak komunikasi, orang mencari materi yang melampaui batas-batas ini. Selain bahasa isyarat, dalam arti perkembangan teknologi informasi, komunikasi juga dipertukarkan dengan visual. Komunikasi dan interaksi sosial berbasis internet - aplikasi media sosial dan obrolan - saat ini memanjakan pengguna dengan aksesoris komunikasi visual. *Emoji*, emotikon, stiker, meme, dan video adalah wujud dari transformasi komunikasi.

Interaksi di antara sesama anggota komunitas *online* berbasiskan *web* dapat melalui beragam cara. Cara-cara itu misalnya seperti *chat*, *instant messaging*, *e-mail*, *video*, *chat* suara, *share file*, *blog*, diskusi grup, dan lain-lain. Umumnya situs jejaring sosial memberikan layanan untuk membuat biodata dirinya. Pengguna dapat meng-*upload* foto dirinya dan dapat menjadi teman dengan pengguna lainnya. Beberapa jejaring sosial memiliki fitur tambahan seperti pembuatan grup untuk dapat saling *sharing* di dalamnya. Aplikasi-aplikasi tersebut sebenarnya ditujukan untuk membangun komunitas *online* bagi orang-orang yang mempunyai *interest* atau aktivitas yang sama, atau untuk orang-orang yang tertarik untuk mengetahui *interest* dan aktivitas orang lain (teman) (Hartono, 2011).

Sebagai sebuah generasi global, salah satu sarana komunikasi generasi milenial adalah meme. Melalui meme, mereka bisa mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan secara bebas di dunia maya (internet). Dalam KBBI disebutkan meme adalah 1 ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari satu orang ke orang lain dalam sebuah budaya; 2 cuplikan gambar dari acara televisi, film, dan sebagainya atau gambar-gambar buatan sendiri yang dimodifikasi dengan menambah kata-kata atau tulisan-tulisan untuk tujuan melucu atau menghibur (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2016).

Salah satu perasaan yang paling banyak diungkapkan melalui meme adalah status *jomblo*. *Jomblo* adalah bentuk tidak baku dari jomblo ‘gadis tua, pria atau wanita yang belum mempunyai pasangan hidup’ (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2016). Bagi remaja, status *jomblo* bisa menjadi “aib” dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki pasangan atau kekasih seolah menjadi kebutuhan eksistensi dalam kelompoknya. Dalam pergaulan muda mudi, *jomblo* dapat diartikan tidak ada lawan jenis yang menyenangkan, tidak gaul, atau dapat juga berarti tidak peduli dengan lingkungan sosial (Safitri, 2019). Predikat ini menjadi lebih negatif bagi perempuan.

Stigma negatif tersebut antara lain bahwa perempuan *jomblo* adalah perempuan tidak bahagia, tidak normal, berada dalam status bahaya, tidak atraktif, lesbian, bukan perempuan ideal, dan bukan muslimah sempurna. Pelabelan ini tak lepas dari berbagai wacana dominan tentang kejombloan di Indonesia (Anisa dkk., 2018). Status jomblo ini kemudian berkembang menjadi ejekan, cemooh, dan lelucon di dunia internet dalam bentuk meme.



Gambar 1. Meme *jomblo* profesional (sumber: @gambarlucu).

Status jomblo, dalam dunia media sosial dianggap memiliki tingkat yaitu *jomblo* sejati, *jomblo sniper*, *jomblo forever*, dan *jomblo ngenes* (Asih, 2013). Meme pada gambar 1 di atas adalah salah satu meme yang menyebut *jomblo* profesional. Menurut karakteristiknya, jomblo ini dapat digolongkan dalam tingkat *jomblo forever*, yaitu *jomblo* yang selalu menunggu dan berharap bisa menikahi pasangan idamannya. Jomblo ini dianggap sebagai orang yang memiliki daya imajinasi dan khayalan tinggi. Oleh karenanya, berbagai cara dilakukan untuk melampiaskan perasaannya. Dalam meme tersebut digambarkan, gambar atau foto yang ada di dalam layar komputer diimajinasikan sebagai orang yang sebenarnya. Pengaturan posisi tangan terhadap layar komputer memperlihatkan gagasan dan imajinasi pelaku yang sangat menginginkan seorang pasangan. Pemilihan kata “profesional” dalam meme tersebut merujuk pada keahlian atau kepandaian khusus yang digunakan untuk menguatkan karakter *jomblo*.

Secara visual, meme pada gambar 1 menunjukkan gaya parodi. Efek jenaka ini ditampilkan melalui pengaturan posisi tangan pelaku di depan layar komputer. Kesesuaian posisi tersebut mengesankan sebagai kejadian yang sebenarnya. Namun, kata “imajinasi” dalam meme tersebut mengembalikan kesadaran pembaca bahwa kejadian tersebut adalah rekayasa belaka.

Terlepas dari apapun muatannya, meme bisa disebut sebagai komunikasi (Cannizzaro, 2016). Selain sarana ekspresi, meme sering digunakan secara sengaja untuk menghasilkan respons audiens baik secara langsung maupun tidak langsung. Meskipun elemen utamanya adalah teks dan gambar, meme juga mengandung komponen komunikasi. Komponen-komponen itu adalah siapa, apa, siapa, sarana, dan efek.

Selain itu, meme berkaitan erat dengan mereplikasi berbagai proses informasi (Shifman, 2013). Keberadaannya terkait dengan berbagai praktik dan peristiwa sosial untuk membuat lebih banyak salinan. Meme adalah pola "informasi budaya" yang menular yang dapat berpindah dari pikiran ke pikiran dan secara langsung menghasilkan dan membentuk pola pikir serta bentuk perilaku dan tindakan signifikan dari kelompok sosial. Meme mencakup hal-hal seperti nada-nada populer, frasa, mode pakaian, gaya arsitektur, cara melakukan sesuatu, ikon, *jingle*, dan sejenisnya (Knobel & Lankshear, 2007). Karena itu, meme dapat disebut juga sebagai media komunikasi visual (Huntington, 2013).

Meme dikatakan hidup karena kemampuannya secara aktif mengendalikan dan membentuk pikiran manusia dalam rangka keberlanjutannya. Meme menggandakan dirinya sendiri (replikasi) dan tanpa disadari memaksa setiap orang untuk mengikuti segala efek, permintaan, bujukan, rayuan melalui isinya yang seringkali menuju ke arah yang tidak diinginkan.

Di sisi lain, meme gambar 1 secara tidak disadari pembaca mengandung simbol-simbol yang tersirat. Kata "profesional" dalam meme tersebut bisa dimaknai sebaliknya. Bukan menguatkan keahlian berkreasi pelaku jomblo, melainkan sebaliknya malah mendiskreditkan. Jika kata "profesional" dilawankan dengan kata "jomblo", maka akan memunculkan makna penguatan pada kata "imajinasi". Profesionalisme tidak akan bermakna apapun jika hanya sebuah imajinasi.

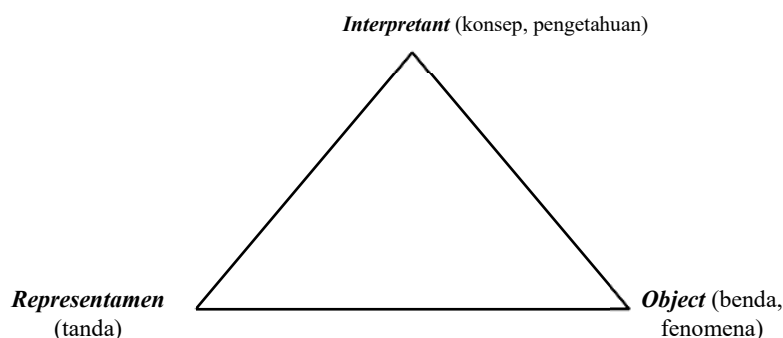
Meme tentang jomblo dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu meme yang mendiskreditkan jomblo yang dilakukan dengan memberi stereotip jomblo itu menyedihkan, mengejek, hingga menertawakan kaum jomblo dan meme yang resisten terhadap status jomblo yang dilakukan dengan cara menunjukkan jomblo tetap bisa bahagia dan tidak selalu kesepian, serta merepresentasikan bahwa jomblo merupakan pilihan yang baik (Sudarsono, 2017). Namun demikian, meme resisten terhadap status jomblo tersebut bukan tidak mungkin adalah bentuk sindiran yang mengandung makna sama sebagai tindak mendiskreditkan.

Meme sebagai tindak replikasi ide dan gagasan kemudian banyak dilakukan oleh orang di era digital. Dengan kemampuan replikasi yang sangat mudah (*copy-paste*) dan disertai modifikasi (*edit*), meme dilakukan oleh banyak orang dan menjadi produk budaya digital yang masif. Meme menjadi genre baru penyebaran ide dan gagasan di era digital (Mahadian dkk., 2019).

Sebagai sebuah sarana komunikasi, meme adalah salah satu bentuk sarana komunikasi visual. Hal ini disebabkan meme mengandung unsur-unsur tindak komunikasi yaitu siapa, apa, dengan siapa, sarana, dan dampak (Hidayat, 2019). Di samping itu, bukan tidak mungkin meme mengandung simbol, atau maksud dan tujuan lain, yang tersirat di dalamnya. Bahkan di samping hiburan dan lelucon, meme tidak jarang mengandung hal negatif seperti perundungan dan fitnah (Anwar dkk., 2018).

Pada era digital kini, tanda, citra, atau simbol baru telah menguasai pikiran manusia karena wujudnya yang lebih menarik, lebih kuat, lebih bergaya, lebih efisien, lebih sensual, atau lebih murah. *Facebook* dan semua sosial media lainnya merupakan ruang *semio-memetic* dengan tanda-tanda (ucapan, pandangan, komentar, opini, keluhan, kritikan, gambar, foto) membiak melalui proses replikasi semiotik, dengan perangkat dan fitur sosial media (*copy, cut, paste, send to, re- post, personal message*, dan *tools viral* lainnya) (Piliang, 2010).

Penulis menggunakan semiotika sebagai alat analisis untuk menjelaskan pesan yang terkandung dalam sebuah meme dengan menggunakan model semiotika Charles Sanders Peirce, yaitu tanda (*representamen/sign*), objek (*object*) dan interpretan (*interpretant*) (Chandler, 2002; Copley & Jansz, 1999). Menurut Peirce, sebuah tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu atau yang lain dalam beberapa hal/kapasitas. Sesuatu yang lain itu dinamakan sebagai *interpretant* (interpretasi) dari tanda yang pertama - pada gilirannya mengacu pada *object* (objek). Atas dasar ini Pierce mengadakan klasifikasi tanda melalui hubungan segitiga yang dikenal sebagai teori segitiga makna (*triangle meaning theory*).



Gambar 2. Triadik Peirce

Sebuah tanda mengacu pada sesuatu di luar dirinya dan dipahami oleh seseorang sehingga memiliki efek di benak penggunanya (*interpretant*). Perlu disadari bahwa *interpretant* bukanlah pengguna tanda, namun Pierce menyebutnya sebagai "efek pertandaan yang tepat", yaitu konsep mental yang dihasilkan baik oleh tanda maupun pengalaman pengguna terhadap objek (Chandler, 2000).

Pierce membagi tanda atas *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol). Ikon adalah tanda yang hubungan antara signifier dan signified bersifat bersamaan bentuk alamiah. Atau dengan kata lain, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara signifier dan signified yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Tanda dapat pula mengacu ke denotatum melalui konvensi. Tanda seperti itu adalah tanda konvensional yang biasa juga disebut simbol, jadi simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara *signifier* dan *signified*. Hubungan ini berdasarkan konvensi (kesepakatan) masyarakat (Merrell, 2001). Di samping itu, simbol tidak terbatas pada kata. Kata, kalimat, gambar, foto adalah juga wujud simbol (Chandler, 2002).

Meme dalam internet dapat dimaknai sebagai gambar, link, video, ataupun tautan lainnya yang direplikasi kemudian disebar kembali. Meskipun begitu, dalam istilah populer di media massa, meme lebih dikenal sebagai replikasi gambar yang diberi teks dan bersifat kontekstual dengan topik yang dimaksudkan. Kontekstual dalam meme berbentuk sebuah *unexpected connections* antara teks, gambar ataupun video yang tersaji. Hal tersebut menyebabkan adanya perbedaan konteks yang terjadi bagi meme yang tersebar di suatu wilayah dengan wilayah lainnya (Rahayu dkk., 2019).

Bila realitas sosial dikonstruksi dan dimaknai secara subyektif oleh individu lain, realitas akan memiliki makna sehingga memantapkan realitas itu secara obyektif. Individu mengonstruksi realitas sosial dalam dunia nyata (realitas) berdasarkan subjektivitas individu lain dalam institusi sosialnya. Melalui konstruksi sosial media, dapat dijelaskan bagaimana media membuat gambaran tentang realitas. Untuk itu, penulis menggunakan paradigma ini sebagai pandangan dasar untuk melihat bagaimana media sosial memaknai, memahami dan kemudian membingkai citra *jomblo*.

METODE

Secara garis besar, metode yang digunakan dalam artikel ini adalah metode penelitian kualitatif dengan kerangka teori semiotika Charles Sanders Peirce sebagai alat analisis. Oleh karena material penelitian adalah meme yang berbentuk gambar, maka analisis dilakukan terhadap indikator-indikator di dalamnya yang diduga merupakan wujud simbol yang kemudian dihubungkan dengan konteks gambar dan praktik sosial untuk meraih pemaknaan lebih luas dan tajam.

Sebuah gambar dapat berfungsi sebagai tanda sejauh ia berdiri untuk suatu tertentu konten tanpa mencerminkan karakteristiknya secara visual. Proses simbolisasi itu dilakukan dengan meraih dan memberikan konsep dan konteks yang relevan – bentuk, warna, gerakan – dari objek yang digambarkan. Sebuah gambar bertindak sebagai simbol sejauh menggambarkan hal-hal yang berada pada tingkat abstrak yang lebih tinggi dari simbol itu sendiri (Purchase, 1999).

Sumber data primer adalah meme yang terdapat dan tersebar di internet dan dikumpulkan dari beberapa akun media sosial maupun situs dan laman. Pengumpulan data dibatasi pada kuantitas pengguna yaitu melalui jumlah *like* (suka), *repost*, maupun *forward*.

Meme yang telah terkumpul terlebih dahulu dikelompokkan berdasarkan beberapa kategori. Dasar pengkategorian adalah wujud atau bentuk meme, yaitu gambar, tulisan, atau kombinasi keduanya. Tahap analisis selanjutnya adalah pemaknaan yaitu menghubungkan teks meme dengan konteks gambar sebagai sumber yang digunakan yaitu hubungan gambar dengan isi pesan yang disampaikan.

Beberapa contoh meme yang berhasil dihimpun adalah sebagai berikut. Adapun dalam artikel ini ditampilkan pembahasan terhadap empat meme yang dianggap mewakili berbagai meme jomblo yang dihimpun. Masing-masing meme tersebut menampilkan tokoh yang telah dikenal (gambar 4), modifikasi dan manipulasi foto (gambar 5), modifikasi foto tokoh (gambar 6), dan menampilkan adegan dari sebuah film (gambar 7).





Gambar 3. Beberapa meme sumber data penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tanda dalam semiotika bisa berupa gambar, rupa, bentuk, tulisan maupun warna. Dalam hal ini, tanda yang dimaksud adalah teks (tulisan) dan gambar meme yaitu foto, karikatur, kartun, atau komik. Rupa gambar kebanyakan dipilih dari tokoh-tokoh yang telah dikenal luas dari berbagai bidang, misalnya politik dan hiburan. Bentuk bangun meme biasanya segi empat dengan sudut 90°, baik persegi panjang maupun bujur sangkar. Sementara itu, teks dalam meme dibentuk dari kata, gabungan kata, atau kalimat pendek dan singkat. Teks yang muncul dalam meme biasanya dipilih dari kata atau kalimat yang telah dikenal luas oleh warganet. Teks ini selalu berhubungan atau dihubungkan, baik langsung maupun tidak langsung, dengan gambar yang ada di dalam meme tersebut.

Salah satu tokoh yang banyak digunakan dalam meme jomblo ini adalah Bang Napi. Tokoh rekaan ini muncul dalam satu segmen berita kriminal pada salah satu televisi swasta nasional pada dekade 2000-an. Dalam segmennya, Bang Napi selalu menyampaikan pesan-pesan terkait dengan tindak kriminalitas. Satu pesan tokoh ini yang sangat terkenal adalah kalimat “Kejahatan terjadi bukan hanya karena niat pelakunya, tetapi juga kesempatan. Waspadalah, waspadalah!” (*Sergap*, 2007).



Gambar 4. Meme *jomblo* Bang Napi. (Sumber: kvltmagz.com)

Meme di atas (gambar 4) menggunakan foto tokoh Bang Napi sebagai penyampai pesan tentang status jomblo. Kreator juga menggunakan kutipan yang selalu digunakan oleh tokoh ini yang kemudian dimanipulasi menjadi “*JOMBLO TERJADI BUKAN KARENA NIAT PELAKUNYA, TAPI EMANG BELUM LAKU AJA...*”. Dapat dikatakan bahwa keduanya, baik foto maupun teks dalam meme 4, adalah tanda.

Bang Napi dalam meme tersebut adalah tokoh rekaan penggambaran seorang narapidana yang telah menyadari kesalahan perilakunya. Di balik jeruji penjara, tokoh ini menyampaikan pesan-pesan moral dan kewaspadaan dalam hubungannya dengan tindak kriminalitas. Penggunaan topeng setengah wajah pada tokoh ini menyiratkan sisi baik dan buruk manusia. Oleh karena itu dalam pesannya, Bang Napi selalu mengatakan “Waspadalah, waspadalah!” (Administrator, 2017; Solikha, 2017). Pengetahuan tentang tokoh Bang Napi pada akhirnya menjadi bahan dalam proses pemaknaan meme 4 ini.



Gambar 5. Imajinasi Jomblo. (Sumber: @jameslie9)

Tetap menggambarkan status “kesendirian” jomblo, gambar 5 memanipulasi foto untuk menegaskannya. Melalui gambar yang tampak jelas sebagai lukisan tangan yang ditambahkan ke dalam foto, meme tersebut seolah menggambarkan keinginan jomblo untuk memiliki pasangan. Pose tokoh dalam meme tersebut menggambarkan sebuah peristiwa saat tokoh (seolah-olah) sedang menggenggam dua tangan seorang wanita (lukisan tambahan). Latar pantai menyaran pada suasana romantis peristiwa tersebut. Akan tetapi, tokoh atau sosok wanita dalam gambar tersebut adalah lukisan tangan. Jadi, peristiwa sebenarnya dalam gambar tersebut adalah pria tersebut hanya seorang diri. Hal ini ditegaskan melalui kalimat “BIARKAN *JOMBLO* BERIMAJINASI” dalam meme tersebut.



Gambar 6. Jones. (Sumber: idntimes.com)

Meme pada gambar 6 menggunakan wujud sketsa karikatur seorang pria tertawa. Pria tersebut adalah Yao Ming, seorang pemain basket China. Peristiwa (Yao Ming tertawa) tersebut diambil saat dia jumpa pers pada 2009 (Don, 2011; Lisnawati, 2017). Tokoh ini sangat terkenal dalam dunia meme. Foto Yao Ming tersebut ditransformasi menjadi sketsa dan digunakan dalam berbagai meme dengan berbagai tema terutama dengan muatan meremehkan sesuatu (Prelo, 2016). JONES dalam meme tersebut secara jelas menunjukkan akronim *JOMBLO NGENES*. *Ngenes* adalah bentuk tidak baku kata *ngenes* yang dibentuk dari kata dasar enas ‘sedih, pilu’ (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2016). Kata *ngenes* ini dapat diartikan sebagai keadaan yang menyedihkan atau memilukan.



Gambar 7. Enakan Jomblo. (Sumber: memegenerator.net)

Meme pada gambar 7 menggunakan tokoh dari film *Toy Story* produksi Disney. Film ini bercerita tentang kehidupan dan petualangan berbagai macam mainan milik tokoh Andy. Film ini sangat digemari anak-anak bahkan hingga sekarang oleh karena sarat dengan muatan pembelajaran di dalamnya. Kalimat “ENAKAN *JOMBLO*, COBA LIAT YANG PACARAN BELOM TENTU BAHAGIA” pada meme 7 di atas secara tidak langsung menyampaikan resistansi kesan negatif status jomblo.

Jika diuraikan, terdapat berbagai bentuk tanda dalam meme-meme tersebut di atas. Gambar 4 dan 5 berupa foto, sedangkan gambar 6 dan 7 bisa disebut sebagai komik. Dua dari keempat meme mengambil gambar tokoh-tokoh yang telah dikenal. Gambar 4 menggunakan foto tokoh Bang Napi yang telah dikenal dalam sebuah program televisi swasta, sedangkan gambar 7 diambil dari sebuah adegan dari film animasi *Toy Story*.

Tanda-tanda dalam keempat meme di atas dapat diuraikan sebagai berikut.

- Gambar 4:
- 1) Foto tokoh Bang Napi
 - 2) Topeng setengah wajah
 - 3) Menunjuk pada pembaca
 - 4) Kalimat “JOMBLO TERJADI BUKAN KARENA NIAT PELAKUNYA TAPI EMANG BELUM LAKU AJA”

- Gambar 5:
- 1) Foto seorang laki-laki
 - 2) Lukisan tangan seorang perempuan
 - 3) Pose bergandengan
 - 4) Latar pantai
 - 5) Kalimat “BIARKAN JOMBLO BERIMAJINASI”

- Gambar 6:
- 1) Karikatur seorang laki-laki tertawa

- 2) Tokoh Yao Ming
- 3) Kalimat “MY NAME IS JONES, JOMBLO NGENES”

- Gambar 7:
- 1) Tokoh Sheriff Woody dan Buzz Lightyear
 - 2) Film *Toy Story*
 - 3) Tokoh Buzz Lightyear menunjuk sesuatu
 - 4) Tokoh Sheriff Woody terkejut
 - 5) Kalimat “ENAKAN JOMBLO COBA LIAT YANG PACARAN BELOM TENTU BAHAGIA”

Proses pemaknaan sebuah simbol memerlukan pengetahuan terhadap konteks tiap-tiap simbol. Menurut Peirce (Merrell, 2001), simbol adalah tanda yang pemaknaannya bersifat konvensional. Tidak terdapat hubungan kausal alamiah layaknya indeks atau hubungan kemiripan layaknya ikon. Simbol bersifat arbitrer. Oleh karenanya, pemaknaan sebuah simbol selalu berhubungan dengan pengetahuan penafsirnya melalui proses pembelajaran baik secara sadar maupun tidak.

Seperti telah disebutkan di bagian sebelumnya, kebanyakan meme menggunakan gambar atau foto tokoh terkenal untuk menyampaikan maksudnya. Pemilihan tokoh Bang Napi (gambar 4) menjadi bahan meme bukan tanpa maksud. Tokoh Bang Napi dengan pose menunjuk ke arah pembaca menegaskan kalimat yang ada dalam meme tersebut. Jika dicermati, kata *niat* dan *belum laku* dalam meme tersebut (gambar 4) mengandung maksud membesarkan hati status jomblo. Namun, jika dihubungkan dengan karakter tokoh Bang Napi, kalimat dalam meme tersebut mengandung makna sindiran. Pose Bang Napi yang sedang menunjuk biasa dilakukan saat tokoh ini mengucapkan, “Waspadalah, waspadalah”. Bisa disimpulkan bahwa status jomblo harus diwaspadai agar tidak dialami pembaca meme.

Meme pada gambar 6 juga menampilkan tokoh terkenal. Gambar tersebut adalah hasil modifikasi foto Yao Ming, seorang pemain basket NBA asal China. Foto tersebut diambil saat Yao Ming melakukan konferensi pers pada Mei 2009. Yao Ming tertangkap kamera tengah tertawa sinis saat rekan satu timnya, Ron Artest, beranjak meninggalkan konferensi pers tersebut. Pose itulah yang hingga kini banyak digunakan sebagai bahan meme untuk menyindir atau bahkan mendiskreditkan sesuatu (Don, 2011; Lisnawati, 2017; Prelo, 2016). Karakteristik gambar itu kemudian digunakan oleh kreator untuk menyindir status jomblo yang ditegaskan dengan akronim *jones*, *jomblo ngenes*. Dalam hal ini, kreator menyatakan bahwa status jomblo adalah status dan keadaan yang menyedihkan.

Modifikasi foto juga ditampilkan dalam meme gambar 5. Tokoh laki-laki dalam meme tersebut dapat dikatakan dengan sengaja berpose seolah-olah memegang dua tangan tokoh rekaan yang kemudian ditambahkannya. Menambah sosok perempuan dalam satu frame peristiwa adalah wujud keinginan tokoh laki-laki dalam meme untuk memiliki pasangan. Muatan sindiran ditegaskan melalui kata *biarkan* dan *imajinasi*. Dengan kata-kata tersebut, kreator seolah-olah memaklumi dan membiarkan imajinasi dan perilaku aneh tokoh laki-laki dalam meme karena status jomblonya.

Kosa kata *jomblo* pada tiap meme merujuk pada status lajang seseorang. Namun, penggunaan kata *jomblo* tersebut lebih berkesan merendahkan dan negatif. Status jomblo ini digunakan sebagai bahan lelucon bernada ejekan dalam bentuk meme (Anisa dkk., 2018; Cindy, 2016) meskipun terdapat pula resistensi dan kebanggaan dengan status tersebut yang juga ditampilkan melalui meme (Sudarsono, 2017). Kalimat-kalimat yang dibangun dalam objek menunjukkan kesan sindiran dan satire. Dalam hal kalimat, meme selalu dibangun dengan kata, kelompok kata, atau kalimat yang singkat dan padat. Demikian pula pada keempat meme di atas. Pemilihan warna pada objek kajian di atas bisa dikatakan seperti meme pada umumnya. Warna pada meme tidak banyak memodifikasi warna foto aslinya. Hal ini terlihat pada gambar 4, 5, dan 7. Oleh karena dibangun dalam bentuk karikatur, gambar 6 menunjukkan penggunaan warna yang berbeda. Pemilihan warna merah seolah-olah meminta perhatian lebih kepada pembaca.

Uraian dan pemaparan hubungan objek dengan representamen tersebut di atas masih belum mengungkap makna meme jomblo yang sebenarnya. Interpretan sebagai konsep yang melingkupi proses penciptaan meme belum terungkap. Dalam hal ini, interpretan adalah penafsir dan penafsiran dalam arti bukan hanya pelaku melainkan termasuk konsep dan pengetahuan di dalamnya. Penafsir meme adalah kreator dan pembaca (warganet) sementara proses penafsiran membutuhkan pengetahuan sosio budaya yang lebih luas. Hal ini disebabkan meme merupakan sebuah tindak dan praktik sosial. Kemunculan dan produksinya melibatkan proses pengetahuan dan pemahaman kreator, pembaca, dan penggunaanya.

Dari pembahasan objek dan representamen di atas, dapat diperoleh kesan bahwa kreator sebagai penafsir memberi makna terhadap status jomblo sebagai status yang menyedihkan bahkan dianggap sebagai kriminal. Hal ini tidak jauh berbeda dengan penafsiran oleh warganet sebagai pembaca yang dibuktikan dengan tersebarnya keempat meme tersebut melalui media sosial. Bahkan, meme dengan muatan dan tema jomblo yang lain dapat dimaknai hal yang sama.

Status jomblo bagi generasi milenial adalah status yang harus dihindari. Jadi jelas bahwa meme status jomblo mengandung makna sindiran dan ironi. Jika dipandang sebagai sebuah proses dan praktik sosial, meme jomblo ini menunjukkan adanya pergeseran dan perubahan perilaku sosial yang mencolok.

SIMPULAN

Meme sebagai sebuah tindak komunikasi juga membawa tanda-tanda yang bisa dimaknai dalam kerangka semiotika. Dalam proses reduplikasi meme, terdapat pesan yang diterima dan kemudian diteruskan kembali oleh penerima. Penyebaran tersebut juga secara tidak langsung membuktikan adanya dampak (*effect*) dalam sebuah tindak komunikasi.

Dalam proses dan tindak komunikasi, meme diterima pembaca dan pengguna secara beragam. Akan tetapi, penerimaan pembaca terhadap tanda di dalam meme tidak pernah jauh dari konvensi bahasa dan budaya, baik pembaca itu sendiri maupun kreatornya. Oleh kreator, meme selalu diciptakan dalam lingkup pengetahuan pembacanya. Dalam hal ini, muatan satire dan parodi tidak akan ditangkap pembaca tanpa latar belakang pengetahuan yang sama antara kreator dan pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Administrator. (2017). *Selain “Waspadalah, Waspadalah!” Almarhum Bang Napi Identik dengan 5 Fakta Ini*. pikiran-rakyat.com. <https://www.pikiran-rakyat.com/gaya-hidup/pr-01287010/selain-waspadalah-waspadalah-almarhum-bang-napi-identik-dengan-5-fakta-ini>
- Anisa, D. D., Irawanto, B., & Handajani, S. (2018). *Pelinyan Terhadap Perempuan Jomblo Dalam Film Indonesia*. Universitas Gadjah Mada.
- Anuar, F. N., Ahmad, F., & Salleh, S. M. (2018). Meme Sebagai Seloka Persendaan dan Parodi: Impak Dimensi Sosiobudaya. *Jurnal Komunikasi Malaysian Journal of Communication*, 34(1), 75–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.17576/JKMJC-2018-3401-05>
- Asih, N. W. (2013). *7 Makna Kata Jomblo*. Kompasiana.com. <https://www.kompasiana.com/aneh/55205977813311a47419f7a4/7-makna-kata-jomblo>
- Cannizzaro, S. (2016). Internet memes as internet signs: A semiotic view of digital culture. *Sign Systems Studies*, 44(4). <https://doi.org/10.12697/SSS.2016.44.4.05>
- Chandler, D. (2000). *Semiotics for Beginners*. University of Wales.
- Chandler, D. (2002). *Semiotics: The Basic*. Routledge.
- Cindy, N. (2016). Representasi Meme Jomblo Dalam Situs Jejaring Sosial Twitter (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Kom Fisip*, 3(2), 1–14.

- Cobley, P., & Jansz, L. (1999). *Introducing Semiotics* (R. Appignanesi (Ed.)). Icon Books UK - Totem Books USA.
- Don. (2011). *Yao Ming Face*. Know Your Meme. <https://knowyourmeme.com/memes/yao-ming-face-bitch-please>
- Hartono, Y. (2011). Aktivitas Komunikasi Masyarakat Melalui Situs Jejaring Sosial. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 15(2), 175–190.
- Hidayat, H. N. (2019). United Nation Of Rendang : Meme Dalam Perspektif Strukturalisme Lévi-Strauss. *Jurnal Ilmiah Lingua Idea*, 10(2), 115–130. <https://doi.org/10.20884/1.jili.2019.10.2.2054>
- Huntington, H. E. (2013). Subversive Memes: Internet Memes as a Form of Visual Rhetoric. *AoIR Selected Papers of Internet Research*, 14. <https://firstmonday.org/ojs/index.php/spir/article/view/8886/7085>
- Knobel, M., & Lankshear, C. (2007). Online Memes, Affinities, and Cultural Production. In K. Michele & C. Lankshear (Ed.), *A New Literacies Sampler*. Peter Lang.
- Lisnawati, Y. (2017). 7 Sosok di Balik Meme yang Ngehits di Internet, Siapa Saja? Liputan6.com. <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3176679/7-sosok-di-balik-meme-yang-ngehits-di-internet-siapa-saja>
- Mahadian, A. B., Sugandi, M. S., & Prasetyo, A. (2019). Evolusi Wacana Politik Dalam Internet Meme. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 23(1), 37. <https://doi.org/10.31445/jskm.2019.1720>
- Merrell, F. (2001). Charles Sanders Peirce's Concept Of The Sign. In P. Cobley (Ed.), *The Routledge Companion to Semiotics and Linguistics*. Routledge.
- Piliang, Y. A. (2010). *Hipерsemiotika, Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Jalasutra.
- Prelo, S. (2016). *Kenapa Yaoming Dijadikan Meme?* Prelo. <https://prelo.co.id/blog/kenapa-yaoming-dijadikan-meme/>
- Purchase, H. C. (1999). A semiotic definition of multimedia communication. *Semiotica*, 123(4), 247–259.
- Rahayu, S., Herman, D. Z., & Sastra, A. Z. (2019). Meme : Gaya Komunikasi Baru Dalam Interaksi Digital. *Prosiding COMNEWS Conference on Communication and New Media Studies*, 285–295.
- Safitri, H. (2019). Analisis Wacana Humor “Warning, Kalo Jomblo Ga Usah Pake Nyalip” Pada Stiker Di Kendaraan. *Proceeding of The 3rd Indonesian International Conference on Linguistics, Language Teaching, Literature and Culture*, 112–121.
- Sergap. (2007). Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas. [https://id.wikipedia.org/wiki/Sergap_\(acara_TV\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Sergap_(acara_TV))
- Shifman, L. (2013). Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 362–377. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12013>
- Solikha, N. (2017). Mulai Teriakan Waspada Sampai Topeng Setengah, Ini 7 Ciri Khas yang

Bikin Bang Napi Susah Dilupain. Boombastis.com. <https://www.boombastis.com/bang-napi-susah-dilupakan/123479>

Sudarsono, S. C. (2017). Diskreditisasi Dan Resistansi Jomblo Yang Terepresentasi Dalam Wacana Meme Humor. *Prosiding Seminar Tahunan Linguistik 2017*, 415–419.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Kelima)*. Balai Pustaka.