

Analisis Meme SEA Games 2023 Indonesia Vs Thailand melalui Pendekatan Media dan Khalayak

Erika Afinia¹, Shinta Ayu Kurnia², Rizky Jiwo Satrio³, Muhamad Halqi Wibowo⁴

Universitas Indraprasta PGRI¹²³⁴

Erika.afinia28@gmail.com

Abstrak

"Meme" adalah salah satu karya seni terbaru yang dimunculkan netizen di media social dengan sasaran khalayak sebagai penerima meme. Penelitian ini fokus pada objek meme sepak bola pertandingan SEA Games 2023 antara Indonesia dan Thailand yang ramai diperbincangkan di Twitter. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif untuk menjabarkan fakta secara detail menggunakan teori analisis media dan khalayak. Teori ini membahas hubungan antara media massa dan khalayak atau audiens yang mengkonsumsi konten media meme tersebut dan memiliki pengaruh dampak terhadap target sasaran yang dituju. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menemukan citra dalam meme SEA Games 2023 Indonesia melawan Thailand. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai pengingat kepada supporter Thailand untuk tidak meratapi kekalahan Thailand dengan skor 5-2 sampai lupa makan. Ini membuat kesan seakan supporter Thailand sangatsedih sehingga tidak mau makan walau "disuapi".

Kata Kunci: Meme, SEA Games 2023, Media dan Khalayak

PENDAHULUAN

Suatu citra bersifat abstrak karena berkaitan dengan keyakinan, gagasan, dan kesan yang diperoleh dari suatu objek, baik yang dirasakan langsung melalui panca indera maupun mengambil informasi dari sumbernya (Pondoksurveyor.com, 2018). Citra dapat berupa tanggapan positif berupa dukungan, keterlibatan, peran aktif, dan perilaku positif lainnya, atau tanggapan negatif berupa penolakan, permusuhan, kebencian, atau perilaku negatif lainnya.

Dalam bukunya "Manajemen Humas dan Manajemen Komunikasi dan Penerapannya" (1998: 63), Ruslan mengemukakan bahwa landasan citra berakar pada: "Nilai khusus kepercayaan diberikan sendiri, berupa opini atau bujukan, dan akumulasi ini Cepat atau lambat proses individu melintasi proses pembentukan opini publik yang lebih luas dan abstrak, yang sering disebut citra atau image" (Rachmat, 2017).

Berdasarkan penjelasan media sosial oleh Nasrullah (2015), media sosial merupakan media di internet yang memungkinkan penggunaannya untuk merepresentasikan dirinya dan berinteraksi, berkolaborasi, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain untuk membangun ikatan sosial secara virtual (Setiadi, 2016). Di media sosial, kita dapat menjalankan kegiatan dua arah seperti komunikasi, kolaborasi dan saling pengertian dalam berbagai bentuk melalui teks, visual, audio-visual dan bentuk lainnya.

Menurut McQuail (Cangara 2103:127) media berbasis internet merupakan media baru, yang mempunyai karakteristik seperti; Pertama, digitalisasi dan konvergensi di seluruh bidang media; kedua, interaktif serta konektivitas tinggi; ketiga, pergerakan pengirim dan penerimaan data yang cepat; Kelima, penyesuaian publikasi dan fungsi baru untuk khalayak (selaku pencipta, penyebar, dan konsumen konten); kelima, sebagai gateway untuk dapat mengakses data web; Keenam, kaburnya lembaga media yang selama ini terlembagakan di dalam media massa. Dengan sifatnya yang interaktif yakni memungkinkan pengguna media sosial untuk menjalankan komunikasi timbal balik baik secara spontan atau dengan penundaan, serta dengan sifat

konvergensinya (multimedia), membuktikan bahwa media sosial merupakan perpanjangan dari kemanusiaan dalam melaksanakan interaksi sosial. Dalam interaksinya di media sosial, keduanya langsung atau tertunda, memungkinkan terciptanya pertukaran pesan-pesan yang berhubungan dengan suatu isu, khususnya isu-isu public (Hasrullah, 2022).

Meme adalah kejadian penyebaran sekelompok konten digital dengan karakter, bentuk, dan sikap yang sama, diproduksi di dalam pemahaman bersama, disebarluaskan, ditiru, dan diubah oleh banyak orang melalui Internet (Mahadian, 2019). Meme itu sendiri merupakan konten terkenal yang dibuat, ditiru, serta didistribusikan melalui internet, meluas dengan cepat ke seluruh tubuh manusia seperti virus (Mahadian, 2019). Sebutan meme diusulkan paling awal oleh ahli biologi Dawkins. Menurut Richard Dawkins (1989), meme berasal dari kata Yunani "mimeme", yang mirip dengan gen budaya sebutan unit terkecil di mana suatu meme genetik dapat berkembang atau bereproduksi dalam satu tubuh, ditransmisikan ke tubuh lain melalui sperma atau sel telur, dan meme dapat bertumbuh dari satu pikiran ke pikiran lain melalui proses peniruan. Selain itu, meme juga menjelaskan penyebaran ide atau fenomena budaya yang terdapat dalam suatu budaya.

Pemakaian meme selaku media dalam menyampaikan pesan, pandangan dan pendapat oleh seseorang atas suatu isu, kejadian atau insiden yang diminati oleh masyarakat. Meme sebetulnya bisa digunakan oleh seseorang untuk mengemukakan pandangan dan pengalaman pribadinya sendiri (Hasrullah, 2022). Meme dibuat dari materi yang sudah ada, materi tersebut berupa berita asli yang diperoleh dari portal berita, baik berbentuk gambar atau perkataan yang dikemukakan oleh seseorang yang menjadi target pembuatan Meme (Hasrullah, 2022).

Meme menjalar dari teman ke teman di jejaring sosial. Meme terkenal karena bisa berupa lelucon, sarkasme, ekspresi perasaan pemakai di dunia maya. Ini dengan cepat menangkap dan menangkap (Luthfi, 2015). Di dalam penyebaran meme, internet dianggap menjadi media utama lelucon tradisional (dikenal sebagai canned jokes) dan menyediakan wujud baru humor verbal visual. Situs web humor menyajikan lahan subur untuk pembuatan dan penyaluran humor di berbagai negara, sehingga mencerminkan dan menghasilkan selera humor masyarakat.

Jenis meme satir/sindiran pada objek kali ini dipilih untuk mengartikulasikan satire dan kritik. Ada banyak pilihan untuk memakai bahasa yang sopan saat mengkritik atau mengejek. Salah satunya ialah bahasa satir selaku sarana stilistika guna mengkritisi sesuatu (Fajar, 2022).

Kritik bekerja lebih baik ketika diekspresikan dalam bahasa ringan yang langsung menyentuh kelompok tertentu sebagai kritik atau sindiran. Namun latar belakang pengguna media sosial yang berbeda menyebabkan munculnya perbedaan persepsi terhadap makna pesan satir, sehingga makna yang ditangkap oleh pengguna media sosial juga berbeda-beda sesuai dengan bagaimana pengguna media sosial memahaminya.

Teks kritis bisa dikirimkan dalam format kalimat pendek atau panjang ke media online, media sosial, atau jejaring lain yang dianggap efektif dan bermanfaat. Pemakaian media komunikasi modern sebagai sarana kritik, atau ide lain yang sedang digarap saat ini yaitu kritik ala meme, seperti contoh memakai kata-kata "Makan sedikit nanti sakit" sebagai kalimat sindiran kepada pendukung Thailand.

Fungsi media meme adalah sebagai kritik sosial terhadap suatu peristiwa yang ada, pengungkapan perasaan yang dirasakan oleh pembuat meme, penyampaian ungkapan dan maksud mengenai suatu peristiwa serta sebagai hiburan dan humor yang disampaikan untuk khalayak (Muftitama, 2023). Objek meme kali ini memiliki penggambaran seorang supporter Thailand yang ditandai dengan bendera Thailand di jidatnya, dengan raut wajah yang galau, murung dan sedih dengan tatapan mata yang kosong. Hal ini menggambarkan kesedihan yang dirasakan supporter bola Thailand yang kalah melawan Indonesia.

Dari penyebaran dan viralitas meme menurut Shifman (2014), terdapat fenomena populer yang bisa di golongkan sebuah fenomena yang viral, seperti Meme SEA GAMES 2023 pada pertandingan sepak bola Timnas Indonesia melawan Thailand yang baru-baru ini di langsungkan

dan menyita banyak perhatian. Hal ini karena yang biasanya Indonesia selalu kalah saat melawan tim sepak bola dari Thailand, tetapi kali ini keadaan berbalik sehingga Tim Indonesia menang dan membuat supporter Indonesia senang dengan melontarkan humor berupa sindiran atas kekalahan Tim Thailand dalam bentuk meme.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif menggunakan teori analisis media dan khalayak. Teori ini membahas hubungan antara media massa dan khalayak atau audiens yang mengkonsumsi konten media tersebut. Teori-teori ini bertujuan untuk memahami bagaimana media massa mempengaruhi persepsi, sikap, dan perilaku khalayak, serta bagaimana khalayak bereaksi dan menginterpretasikan pesan yang disampaikan melalui media (Hasyim, 2012).

Dengan adanya media, kita bisa menyebarkan dan mempengaruhi banyak khalayak terkait meme yang disebarluaskan melalui media sosial. Salah satunya adalah Teori Efek Media. Teori ini beranggapan bahwa media massa mempunyai kekuatan secara langsung untuk mempengaruhi serta mengubah sikap, perilaku, dan pandangan masyarakat. Menurut Steven M. Chaffle, efek media massa dapat dilihat dari beberapa pendekatan yaitu, pendekatan pendekatan kognitif, afektif, dan perilaku (Sumartono, 2018).

Saat menggambarkan citra dalam meme, dampak media sangat berguna untuk mempengaruhi khalayak agar mempunyai pemikiran yang sama yang selaras dengan khalayak yang juga melihat meme tersebut. Dengan pendekatan Media dan Khalayak, hal ini menyindir kekalahan Thailand dengan memakai media sebagai sarana penyebaran konten MEME di media sosial yang jangkauan khalayak yang besar di media sosial Twitter. Media mempengaruhi eksistensi gambar-gambar meme yang membangun kepercayaan masyarakat seolah-olah supporter Thailand begitu sedih hingga tak mau makan. Sementara itu pada kenyataannya, belum tentu seperti yang digambarkan pada meme dalam situasi di dunia nyata dan menimbulkan kesadaran palsu melalui gambar-gambar meme tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media massa sering digunakan untuk menginduksi perubahan, termasuk komunikasi, inovasi atau jenis program intervensi sosial lainnya. Media massa pada hakekatnya telah menjadi gambaran budaya tontonan sosial di era informasi dan komunikasi yang berkembang pesat. Karena media massa membangun situasi dimana penonton mencermati informasi pada saat yang bersamaan (Efendy, 1991).

Objek ini mengambil latar belakang permasalahan Final SEA Games 2023 Sepak Bola antara Timnas Indonesia U-22 vs Timnas Thailand U-22 berlangsung di Stadion Olimpiade, Phnom Penh, pada Selasa 16 Mei 2023 malam WIB. Garuda Nusantara menaklukkan Timnas U22 Thailand di final SEA Games 2023 dengan skor 5-2. Ramadhan Santanta mencetak dua gol untuk Indonesia di ronde pertama. Pemain Thailand itu berhasil menyetarakan posisi lewat gol Anan Yongsangwal dan Yotsakorn Burapham di ronde kedua. Di tambahan waktu, Indonesia mencetak tiga gol lewat gol Irfan Jauhari Fajar Fatur Rahman dan Beckham Putra (www.tenggulangbaru.com, 2023).

Karena keberhasilan tersebut, Timnas Indonesia berhasil memenangkan cabang olahraga sepak bola putra dan sukses mengantar pulang medali emas. Menurut data yang diperoleh dari Databoks.co.id, tahun 2023 Indonesia sudah 24 kali bertemu Thailand di SEA Games sejak SEA

Games pertama digelar pada 1959. Dari belasan pertemuan itu, Thailand mendominasi kemenangannya. Dari perjumpaan tersebut, Thailand sanggup meraih 16 kemenangan, sebaliknya Indonesia hanya meraih 6 kemenangan. Selebihnya, ada dua kali imbang antara kedua timnas (Annur, 2023).

Objek ini memakai teori analisis Media dan Khalayak untuk mengungkap lebih dalam mengenai citra yang terdapat dalam meme tersebut. Media dan Khalayak membahas hubungan antara media massa dan khalayak atau audiens yang mengkonsumsi konten media tersebut. Media massa sering digunakan untuk menginduksi perubahan, termasuk komunikasi, inovasi atau jenis program intervensi sosial lainnya. Media massa pada hakekatnya telah menjadi gambaran budaya tontonan sosial di era informasi dan komunikasi yang berkembang pesat. Karena media massa membangun situasi dimana penonton mencermati informasi pada saat yang bersamaan (Efendy, 1991).

Teori ini bertujuan untuk memahami bagaimana media massa mempengaruhi persepsi, sikap, dan perilaku khalayak, serta bagaimana khalayak bereaksi dan menginterpretasikan pesan yang disampaikan melalui media. Peran media massa begitu berpengaruh untuk mengendalikan dan membentuk perilaku khalayak secara langsung ketika menerima pesan tersebut. Berita yang disajikan oleh media massa terhadap khalayak dapat mempengaruhi, merombak atau membimbing cara berpikir (kognisi), perasaan (emosi) publik dan khalayak. (Asri, 2020).

Efek kognitif meliputi peningkatan kesadaran, pembelajaran dan peningkatan pengetahuan. Efek afektif berkaitan dengan suasana hati, emosi dan sikap, sebaliknya efek konatif berkaitan dengan perbuatan dan niat untuk memulai sesuatu dengan metode tertentu. (Fitriansyah, 2018). Berdasarkan pendapat Raymond A. Bauer, masyarakat selaku khalayak akan mematuhi pesan yang disampaikan apabila pesan tersebut berguna untuk mereka (Asri, 2020).

Pesan meme bisa berbentuk suport, kritik, cemoohan hingga ejekan. Pesan meme terkadang dibuat menggunakan gambar humor, sarkasme hingga menerapkan permainan logika, selain itu karena meme dibuat menggunakan desain metafora (baik menyatukan berbagai gambar maupun pendek dan konstruksi bahasa yang ringkas), selanjutnya meme memungkinkan adanya multitafsir untuk pengguna lain karena memiliki berbagai macam pengetahuan dengan latar belakang yang berbeda (Hasrullah, 2022). Dengan berbagai macam pengetahuan tersebut, bahkan seringkali menyebabkan perdebatan di golongan pengguna media sosial. Hal ini mengakibatkan pesan aktual yang disampaikan sebagai cara menyindir, mengkritisi bahkan mengkonter narasi-narasi intoleran di media sosial yang pada akhirnya dapat menyebabkan perselisihan baru di kalangan masyarakat yang mempunyai makna berlainan dari pesan satir yang diungkapkan (Pamungkas, 2020).

Analisis Objek



Gambar 1: Meme Supporter Thailand

Sumber: Dokumentasi Shinta dari akun twitter @Manusyalain, 2023

Meme ini digambarkan seorang pria usia kisaran 30-40 tahun yang memiliki tatapan mata kosong dengan ekspresi datar, pria tersebut memiliki perawakan seperti orang india, memiliki kumis tebal dan rambut hitam yang keriting, namun pada gambar tersebut terdapat bendera Thailand yang menggambarkan pria itu seakan-akan merupakan Supporter Thailand. Hal tersebut berkaitan dengan citra yang dihasilkan dari penggambaran meme yang terdapat gambar bendera Thailand untuk memberi gambaran kepada target seolah pria tersebut merupakan bagian dari supporter Thailand yang sedang merasakan kesedihan. Dengan gambar tangan supporter Indonesia disampingnya yang memegang sendok berisi makanan, berniat untuk memberikan makan dengan cara menyuapi ke supporter Thailand, dengan didukung caption “makanlah sikit nanti sakit”. Namun, pria tersebut tidak menanggapinya. Dalam raut wajahnya pria tersebut memiliki kekecewaan yang mendalam, serta seperti sedang memikirkan sesuatu yang diluar kendali dan harapannya, hal itu yang membuat pria tersebut terdiam dan tidak bereaksi terhadap sekitarnya.

Sasaran Khalayak yang dituju yaitu supporter Indonesia dan Thailand, laki-laki dan perempuan, menyukai sepakbola dengan rentang usia 20-40 tahun, suka genre sport, menyukai humor, menyukai meme, dan aktif dalam media social. Target tersebut merupakan khalayak media yang mampu untuk berinteraksi dengan khalayak luas untuk bersama-sama menikmati jokes meme yang tersebar di media social. Dengan topik pembahasan yang sedang hangat dan ramai diperbincangkan, membuat meme sindiran tersebut menjadi banyak diminati dan ramai dengan respon warganet yang merasa cocok dengan meme tersebut.

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa meme ini memiliki arti timnas Thailand kalah melawan timnas Indonesia di SEA Games 2023 yang membuat supporter Thailand sedih, dan kecewa atas kekalahan yang diraih dengan skor 5-2, sampai-sampai tidak merespon sekitarnya dan lupa makan. Kekalahan tersebut membuat luka batin yang terukir di hati para supporter Thailand, sehingga hilangnya napsu makan dan hanya memikirkan nasib kekalahan timnas tercintanya itu.

Table 1. Analisis Mitos pada Meme SEA Games 2023 Indonesia vs Thailand.

Tatanan Denotasi	Tatanan Konotasi	Mitos
Signifier	Pria, Berkumis, Disuapi Makan, Bendera Thailand	Bendera tersebut membuat para khalayak menafsirkan bahwa pria tersebut merupakan supporter Thailand, padahal pria tersebut bukanlah dari Asia. Namun dengan diberikannya symbol bendera Thailand, khalayak beranggapan pria tersebut adalah supporter Thailand yang sedang galau.
Signified	Meratapi kekalahan, tidak mau merespon apapun.	

Sumber: Dokumen Erika Afinia, 2023.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa citra merupakan sesuatu yang abstrak dan bisa mempengaruhi pola pikir serta tindakan dari pelakunya sebagaimana keinginan sang pencipta konten yang disebarkan melalui media yang dikonsumsi oleh khalayak luas. Meme adalah konten populer yang dibuat, ditiru, dan disebarluaskan melalui internet, menyebar dengan cepat ke khalayak luas, untuk mempengaruhi pola pikir serta tindakan targetnya. Meme dibuat saat ada suatu kejadian yang viral, bisa untuk menghibur atau menyindir. Seperti kekalahan Thailand saat

melawan Indonesia di SEA Games 2023. SEA Games sendiri merupakan pesta olahraga di kawasan ASEAN yang meliputi banyak olahraga sebagai aktifitas utama perlombaan. Jenis olahraga yang dilakukan oleh Thailand dan Indonesia adalah sepakbola yang berlangsung di Stadion Olimpiade, Phnom Penh, pada Selasa 16 Mei 2023 malam WIB.

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa meme ini memiliki arti Timnas Thailand kalah melawan Timnas Indonesia di SEA Games 2023 yang membuat supporter Thailand sedih, dan kecewa atas kekalahan yang diraih dengan skor 5-2, sampai-sampai tidak merespon sekitarnya dan lupa makan. Kekalahan tersebut membuat luka batin yang terukir di hati para supporter Thailand, sehingga hilangnya napsu makan dan hanya memikirkan nasib kekalahan Timnas tercintanya itu.

Penelitian ini menggunakan teori analisis Media dan Khalayak yang membantu untuk menganalisis bagaimana meme ini bisa tersampaikan pesannya kepada khalayak luas. Dengan media sebagai alat utama dalam menyebarkan konten meme dan khalayak sebagai target dari meme itu sendiri yang pada akhirnya membuat citra yang mempengaruhi pikiran serta tindakan para supporter yang ramai di media social Twitter.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, C. (2023). Rekor Pertemuan Sepak Bola Timnas Indonesia vs Thailand di SEA Games (1959-2023). Diakses pada Selasa, 07 Juli 2023. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/05/19/rekor-pertemuan-indonesiavs-thailand-di-sea-games-indonesia-menang-berapa-kall>.
- Asri, R. (2020). Hubungan Media Massa dan Khalayak Reinterpretasi di Era Milenial. *Jurnal Ilmiah*.
- Dawkins, R. (1989). *The Selfish Gene (Gen Egois)*. Buku, 289.
- Effendy, Onong Uchjana (1991). *Radio Siaran: Teori dan Praktek*, Cet. III, Bandung: CV Mandar Maju, 1991.
- Fajar, S. Y. (2022). Fenomena Bahasa Satire dalam Meme di Media Sosial. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 1, 4.
- Fitriansyah, F. (2018). Efek Komunikasi Massa Pada Khalayak (Studi Deskriptif Penggunaan Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja). *Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 18.
- Hasrullah. (2022). Fenomena Meme Dan Ruang Publik Dalam Media Sosial. *Jurnal Ilmiah*, 15, 2.
- Hasyim, A. (2012). Media Massa, Khalayak Media, The Audience Theory, Efek Isi Media dan Fenomena Diskursif. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 16 No. 1.
- Luthfi, A. (25 Februari 2015). Asal Usul Fenomena Meme Internet. Okezone.com. <http://techno.okezone.com/read/2015/02/24/207/1110093/asal-usul-fenomenameme-internet>, diakses 1 Juli 2015.



- Mahadian. (2019). Analisis Meme "Jas Hilang" (Analisis Konten pada Meme Gambar dalam postingan akun Twitter @salzabillarm). e-Proceeding of Management, 6 No. 2.
- Muftitama, A. (2023). Perilaku Komunikasi pada Masyarakat. Jurnal PIKMA: Publikasi Media Dan Cinema, 2 No. 5, 288-303.
- Pamungkas, A. (2020). Satire Dalam Media Sosial: Studi Reception Analys Pemaknaan Followers Terhadap Pesan Satire NU Garis Lucu (@NUgarislucu) di Twitter. Jurnal Skripsi.
- Pondoksurveyor.com. (2018). Pengertian Citra. Diakses pada Selasa, 04 Juli 2023 pukul 19:09 WIB. Retrieved from <https://pondoksurveyor.com/pengertian-citra/>.
- Rachmat. (2017). Fotografi Kehumasan Sebagai Media Pembentukan Citra yang Baik. Laporan Akhir Penelitian.
- Setiadi, A. (2016). Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektifitas Komunikasi. E-Journal BSI.
- Shifman, Limor. (2014). Memes in Digital Culture. England: MIT Press.
- Sumartono. (2018). Efek Sosial Komunikasi Massa. Jurnal Paralel Esa Unggul, Sosiologi Komunikasi Massa.
- www.tenggulangbaru.com. (2023). Hasil Timnas Indonesia vs Thailand pada Final SEA Games 2023, Skor 5-2. Artikel SEA Games 2023. Retrieved from <https://tenggulangbaru.id/artikel/2023/5/16/hasil-timnas-indonesia-vs-thailand-padafinal-sea-games-2023-skor-5->.

