

**MEME KOMIK SEBAGAI MEDIA DAKWAH
(ANALISIS SEMIOTIK PADA POSTINGAN KOMUNITAS FACEBOOK
“MEME DAKWAH ISLAM”)**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri
Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)**

**Oleh:
ELMA MUFLIHATUL ZANAH
NIM. 1717102104**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Elma Muflihatul Zanah

NIM : 1717102104

Jenjang : S-1

Fakultas : Dakwah

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Program Studi : Penyiaran Islam

Judul : **Meme Dakwah Sebagai Media Dakwah (Analisis Semiotik pada Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”)**.

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Purwokerto, 23 September 2021

Saya yang menyatakan,



Elma Muflihatul Zanah

NIM 1717102104

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

MEME KOMIK SEBAGAI MEDIA DAKWAH (ANALISIS SEMIOTIK PADA KOMUNITAS FACEBOOK “MEME DAKWAH ISLAM”)

yang disusun oleh Saudara: **Elma Muflihatul Zanah**, NIM. **1717102104**,
Program Studi **Komunikasi Penyiaran Islam**, Fakultas Dakwah, Universitas
Islam Negeri Profesor Kiai Haji Syaifuddin Zuhri (UIN SAIZU) Purwokerto,
telah diujikan pada tanggal: **01 Desember 2021**, dan dinyatakan telah memenuhi
syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos.)** pada sidang Dewan
Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing,


Dr. Abdul Wachid, B.S., S.S., M.Hum
NIP. 196610072000031002

Sekretaris Sidang/Penguji II,


Alfi Nur'aini S.Th.I. M.Ag
NIP. 199307302019082001

Penguji Utama,


Uus Uswatusolihah S.Ag. MA.
NIP. 197703042003122001

Mengesahkan,
Tanggal, **28-12-2021**
Dekan,



Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Ag
NIP. 19691219 199803 1 001

TANDA TERIMA SKRIPSI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

TANDA TERIMA SKRIPSI

Telah diterima 1 (satu) eksemplar Skripsi dengan judul:

**MEME KOMIK SEBAGAI MEDIA DAKWAH (ANALISIS SEMIOTIK
PADA KOMUNITAS FACEBOOK “MEME DAKWAH ISLAM”)**

Dari mahasiswa/mahasiswi Program S1 Program Studi Komunikasi Penyiaran
Islam, Fakultas Dakwah UIN SAIZU Purwokerto:

Nama : ELMA MUFLIHATUL ZANAH
NIM : 1717102101
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Lulus Ujian Skripsi Tanggal : 01 Desember 2021

| NO | NAMA | JABATAN | TANDA TANGAN |
|----|--|----------------------------------|--------------|
| 1 | Dr. Abdul Wachid, B.S., S.S., M.Hum | Ketua Sidang / Pembimbing | 1 |
| 2 | Alfi Nur'aini S.Th.I, M.Ag | Penguji II/ Sekretaris Sidang | 2 |
| 3 | Uus Uswatusolihah S.Ag. MA. | Penguji Utama | 3 |
| 4 | Aris Nurrohman, S.H.I.,M.Hum | Perpustakaan Pusat | 4 |
| 5 | | Perpustakaan Fakultas | 5 |

Purwokerto, 28 Desember 2021

Yang menyerahkan/
Mahasiswa tersebut di atas,

**Elma Muflihatul Zanah
NIM. 1717102104**

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Dakwah

UIN Prof. Kh. Saifuddin Zuhri

di-

Purwokerto

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari saudari Elma Muflihatul Zanah NIM. 1717102104 yang berjudul:

**Meme Komik Sebagai Media Dakwah
(Analisis Semiotik Pada Postingan Komunitas Facebook
“Meme Dakwah Islam”)**

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Purwokerto, 23 September 2021

Pembimbing



Dr. Abdul Wachid, B.S., S.S., M.Hum

NIP. 196610072000031002

ABSTRAK

Meme Komik Sebagai Media Dakwah (Analisis Semiotik pada Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”)

Oleh

Elma Muflihatul Zanah

Ragam perkembangan era digital telah melahirkan berbagai macam media dakwah. Salah satunya ialah berdakwah lewat meme, sekumpulan opini, pandangan maupun ejekan di internet yang disebarluaskan lewat komik humor satire. Meme diminati sebagai media dakwah karena *insight*-nya yang luas. Untuk memahami konteks dalam meme dibutuhkan kemampuan mengkaji dan mencocokkan tanda dari berbagai referensi. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan makna semiotik dibalik meme komik dakwah yang diunggah dalam grup “Meme Dakwah Islam”.

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teori yang digunakan adalah teori semiotik milik Charles Sanders Peirce, yang memaparkan mengenai pikiran manusia dan batas tanda, sistem tiga dimensi atau segitiga triadik dan relativitas mengenai tiga tipologi atau taksonomi tanda.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan segitiga makna (*triangle meaning*) yang berisi tiga tipe tanda yaitu ikon, indeks dan simbol. Materi yang diposting sebagian besar berisi tentang materi dakwah, yang terdiri dari materi tentang akidah, akhlak, muamalah dan syari’ah. Dalam meramu materi, setiap kreator meme mengambil referensi dari serial kartun, film, video musik hingga tokoh terkenal. Sebagian besar meme yang dibuat memiliki pengaruh dari peristiwa dan isu-isu terkini yang menarik dan relevan.

Kata Kunci: Dakwah, Meme Komik, Semiotika Charles Sanders Peirce

MOTTO

“Learning is Doing”
(Belajar adalah Melakukan)



PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan rasa syukur dan puji terhadap Tuhan Semesta Alam, penulis persembahkan karya tulis ini untuk:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah memberi kesempatan untuk terus belajar dan kekuatan untuk selalu bertahan
2. Orang tua terkasih, Ibu Tati Sunarsih dan Bapak Rusnan yang telah merawat, mendidik dan membesarkanku. Semoga berkah dan rahmat Allah SWT selalu menyertai kalian.
3. Ibu keduaku, Omah Zuiyah yang selalu tulus dan perhatian menghadapiku. Semoga selalu dilimpahi hal-hal baik dan menyenangkan.
4. Kakakku tersayang, Ce Erin Daryanti dan Ce Siti Rohmah yang selalu memotivasi dan mendukungku untuk terus belajar.
5. Sahabat seperjuanganku di Brilian Institut, Ce Indah, Mas Arif, Ndas, Nando, Mba Nita, Kurni, Dilla, Empat, Meta yang telah menyertai dalam setiap duka dan suka.
6. Motivatorku, Alm. Suwarso yang tidak pernah mengeluh dan selalu bersedia direpotkan olehku. Al-Fatihah untukmu.
7. Guruku yang tidak mau dipanggil pak Guru, kang Adib dan Kang Is yang telah dan terus mengajarkanku ilmu-ilmu kehidupan.
8. Sahabat sealmamaterku, Dwi Askinita, Nur Rohmah Sri Rezeki, Fitri Yuliani S, Noviarni Isnaeni Rahajeng yang telah berjuang bersama.

Semoga atas bantuan dan dukungan tanpa batas yang selama ini tercurah, dapat berbuah pahala dan pertolongan kelak di yaumul akhir. Aamiin ya Rabbal Alamin.

Purwokerto, 23 September 2021
Penulis

Elma Muflihatul Zanah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Semesta alam Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Meme Komik Sebagai Media Dakwah (Analisis Semiotik pada Komunitas Facebook Meme Dakwah Islam)” mendapatkan kelancaran dalam pengerjaannya. Penulis mendapatkan banyak sekali bantuan dan dukungan dari banyak pihak selama proses pengerjaan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur dan terima kasih penulis ucapkan kepada banyak pihak tersebut yang diantaranya:

1. Prof. Dr. Abdul Basit, M. Ag. Dekan Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri.
2. Uus Uswatussolihah, MA selaku ketua jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri.
3. Dr. Abdul Wachid, B.S., S.S., M.Hum selaku Dosen Pembimbing Skripsi
4. Dra. Amirotn Sholikhah, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik
5. Dosen Fakultas Dakwah UIN Saizu yang telah memberikan ilmu kepada penulis saat di bangku perkuliahan
6. Seluruh karyawan dan staff Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri yang telah melayani sepenuh hati dalam segala urusan akademik
7. Para petugas perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam mengumpulkan bahan skripsi

Semoga atas bantuan dan dukungan tanpa batas yang selama ini tercurah, dapat berbuah pahala dan menjadi pertolongan kelak di yaumil akhir. Aamiin ya Rabbal Alamin.

Purwokerto, 23 September 2021

Penulis

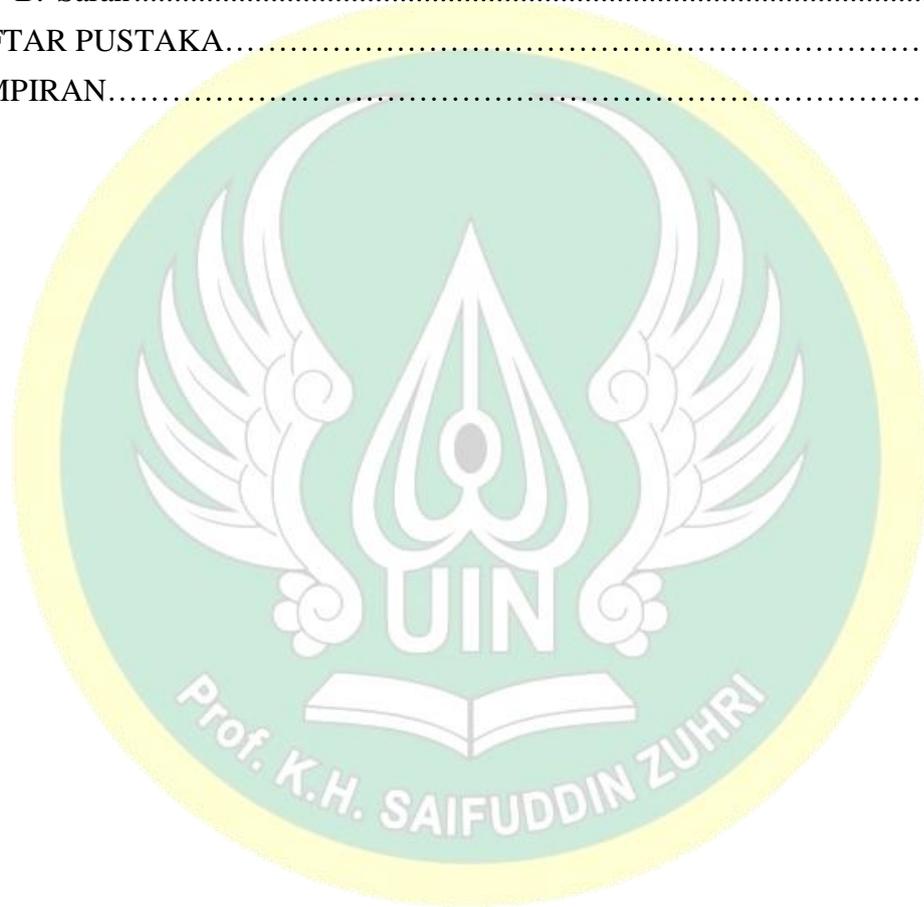
Elma Muflihatul Zanah

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| COVER..... | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN..... | ii |
| PENGESAHAN..... | iii |
| TANDA TERIMA SKRIPSI..... | iv |
| NOTA DINAS PEMBIMBING..... | v |
| ABSTRAK..... | vi |
| MOTTO..... | vii |
| PERSEMBAHAN..... | viii |
| KATA PENGANTAR..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Penegasan Istilah..... | 3 |
| C. Rumusan Masalah..... | 5 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 5 |
| E. Manfaat Penelitian..... | 5 |
| F. Kajian Pustaka..... | 6 |
| BAB II KAJIAN TEORI..... | 14 |
| A. Meme Komik..... | 14 |
| 1. Pengertian Meme..... | 14 |
| 2. Meme Komik di Internet..... | 14 |
| B. Facebook..... | 20 |
| 1. Pengertian Facebook..... | 20 |
| 2. Sejarah Facebook..... | 22 |
| C. Media Dakwah Islamiyah..... | 23 |
| 1. Pengertian Media Dakwah..... | 23 |
| 2. Internet Sebagai Media Dakwah Islamiyah..... | 24 |
| D. Semiotika Charles Sanders Pierce..... | 24 |
| 1. Konsep Semiotika Secara Umum..... | 24 |
| 2. Analisis Teori Semiotika Charles Sanders Pierce..... | 26 |
| 3. Trikotomi Tanda..... | 27 |

| | |
|--|-----------|
| 4. Latar Belakang Charles Sanders Pierce | 31 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 33 |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian | 33 |
| 1. Pendekatan Penelitian | 33 |
| 2. Jenis Penelitian | 33 |
| B. Subjek dan Objek | 33 |
| 1. Subjek Penelitian | 33 |
| 2. Objek Penelitian..... | 34 |
| C. Sumber Data | 34 |
| 1. Sumber Data Primer..... | 34 |
| 2. Sumber Data Sekunder | 35 |
| D. Metode Pengumpulan Data | 35 |
| 1. Teknik Dokumenter | 35 |
| 2. Wawancara..... | 36 |
| 3. Teknik Pencarian | 36 |
| E. Metode Analisis Data | 36 |
| 1. Reduksi Data..... | 37 |
| 2. Penyajian Data | 37 |
| 3. Penarikan Kesimpulan | 38 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 39 |
| A. Hasil Penelitian..... | 39 |
| 1. Latar Belakang Komunitas Facebook Meme Dakwah Islam | 39 |
| 2. Sejarah Komunitas Facebook Meme Dakwah Islam..... | 39 |
| 3. Tujuan dan Kepengurusan Komunitas Facebook MDI | 40 |
| 4. Aturan Komunitas Facebook Meme Dakwah Islam..... | 40 |
| B. Penyajian Data Analisis..... | 41 |
| C. Pembahasan Dengan Teori | 51 |
| 1. Tinjauan Semiotika Postingan Komunitas MDI..... | 51 |
| a. Perempuan Cantik di Dunia dan Akhirat..... | 51 |
| b. Menunda Waktu Shalat..... | 54 |
| c. Adab dalam Bertamu | 57 |
| d. Menghargai Makanan..... | 60 |
| e. Perkara Hutang..... | 62 |

| | |
|---|----|
| f. Tidak Mencintai Mahluk Melebihi PenciptaNya..... | 64 |
| g. Harga Diri dan Rasa Malu..... | 65 |
| h. Sedihnya Orang yang Beriman..... | 69 |
| i. Keutamaan Bacaan Tasbih..... | 72 |
| j. Berangkat ke Masjid Sebelum Adzan..... | 73 |
| BAB V PENUTUP..... | 73 |
| A. Kesimpulan..... | 73 |
| B. Saran..... | 73 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 74 |
| LAMPIRAN..... | 80 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1 Trikotomi Charles Sanders Peirce..... | 30 |
| Tabel 2 Jenis Panel dalam Meme Komik..... | 42 |
| Tabel 3 Identifikasi Meme | 43 |
| Tabel 4 Identifikasi Meme Berdasarkan pada Tipe | 48 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| gambar 1. 1 Ragam Meme | 16 |
| Gambar 1. 2 Ragam Emotikon Dari Koleksi David W. Sanderson..... | 17 |
| Gambar 1. 3 Tangkapan Layar Original Dari Zero Wing..... | 18 |
| Gambar 1. 4 Triangle Meaning | 26 |
| Gambar 1. 5 Proses Semiosis | 27 |
| Gambar 1. 6 Meme With Picture And Style Text..... | 41 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan internet rata-rata di Indonesia mencapai lebih dari tiga jam per hari. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara dengan pengguna internet terbanyak nomor sembilan di dunia. Menurut data yang dirilis oleh sebuah perusahaan media di Inggris, *We Are Social* dan *platform* manajemen media sosial HootSuite, menemukan fakta bahwa mayoritas *user* di Indonesia menggunakan internet sebagai media hiburan dan komunikasi, dengan tiga aplikasi teratas yakni Whatsapp, Facebook dan Instagram.¹

Lonjakan angka pengguna internet ini tak hanya terjadi di Indonesia. Sebagai upaya adaptasi terhadap perubahan yang diakibatkan oleh COVID-19, banyak orang di seluruh dunia yang mulai menggunakan internet untuk pertama kalinya.² Tingginya angka pengguna internet di suatu negara dapat menjadi sebuah potensi. Beberapa diantaranya seperti berkembangnya literasi digital, ekonomi digital hingga industri kreatif. Misalnya dalam bidang ekonomi digital, terdapat lonjakan angka pembelian melalui toko *online* hingga 40%.³

Di sisi lain, perkembangan internet secara masif tanpa adanya upaya literasi bisa berbalik menjadi *boomerang* bagi penggunaannya. Tersebar nya hoax, pesan radikal, konten kekerasan serta pornografi menjadi sebuah ancaman nyata. Dalam sebuah kasus ekstrem berkat postingan dari internet, seorang remaja berumur 17 tahun asal Australia

¹ We are Social, HootSuite. *Digital 2021: The Latest Insight into The State of Digital*. hal. 21, diakses dari <https://www.hootsuite.com/pages/digital-trends-2021> pada 03 Desember 2021.

² We are Social, HootSuite. *Digital 2021: Global Overview Report, The Latest Insight into How People Around the World Use the Internet, Social Media, Mobile Devices, and Ecommerce*. hal 3. diakses dari <https://www.hootsuite.com/pages/digital-trends-2021> pada 03 Desember 2021.

³ We are Social, HootSuite. *Digital 2021: Executive Summary Report*. hal 13. diakses dari <https://www.hootsuite.com/pages/digital-trends-2021> pada 03 Desember 2021.

(Adam Dahman) tertarik untuk bergabung dengan ISIS. Organisasi radikal ini membuatnya pergi ke Irak dan meledakkan diri dalam serangan bom bunuh diri di pasar Baghdad.⁴

Sebagai bentuk upaya literasi internet positif dan sarana berdakwah, menjadi motivasi bagi beberapa anak muda di Facebook untuk membangun Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam” (MDI).⁵ Mereka memanfaatkan kekuatan internet dan meme untuk melakukan hal positif dengan menyebarkan pesan dakwah. Meme seringkali ditemukan di platform media sosial, terutama untuk tujuan humor. Patrick Davison mendefinisikan meme internet sebagai bagian dari budaya, biasanya lelucon, yang memperoleh pengaruh melalui transmisi online.⁶

MDI ialah sebuah grup publik di media sosial facebook yang beranggotakan 115.577 orang (catatan pada tanggal 10 Ju 2021). Grup ini pertama kali dibuat pada tanggal 27 April 2020. Berasosiasi dengan dua fanpage yang memiliki konten serupa, yakni “Meme Umat Islam” dan “Meme Persatuan Dakwah Islam”. Hingga saat ini grup telah dikelola oleh 13 orang admin. Komunitas ini menargetkan anak muda milenial pengguna facebook sebagai *mad'u*. Setiap anggota memiliki hak yang sama untuk ikut memposting konten dengan syarat sesuai dengan *rules* atau peraturan grup. Bila ada anggota yang kedapatan melanggar *rules* maka ia bisa terancam dikeluarkan dari grup. Dalam hal ini setiap anggota dapat berperan sebagai kreator meme komik atau *da'i*, sekaligus sebagai konsumen meme komik atau *mad'u*.⁷

Konten yang dibuat berisi pesan-pesan dakwah yang divisualisasikan dalam bentuk meme komik. Setiap postingan yang diunggah harus melalui persetujuan admin. Konten yang berisi pengelok-

⁴ Andika Hendra M, *Menyebarkan Teror Melalui Media Sosial*. Koran Sindo. Diakses dari <https://nasional.sindonews.com/berita/928277/149/menyebarkan-teror-melalui-media-sosial/10> pada 06 Oktober 2021.

⁵ Wawancara dengan Ahmad Al-Fath, tanggal 31 Juli 2021 melalui Facebook Messenger.

⁶ Patrick Davison, *The Language of Internet Memes. The Social Media Reader*. Ed. Michael Mandiberg, hal. 120-134.

⁷ Wawancara dengan Ahmad Al-Fath, tanggal 31 Juli 2021 melalui Facebook Messenger.

olokan terhadap suatu mazhab, ulama maupun agama lain tidak dibenarkan. Karena sifatnya yang publik, maka isi dari postingan grup dapat dapat menjangkau sesama pengguna facebook lain, bahkan yang bukan anggota grup sekalipun.

Kekuatan dari meme adalah penggambaran pesannya yang cenderung tersirat, penuh retorika dan semiotika. Untuk memahami konteks dalam meme, pengguna harus memiliki pengetahuan dan penafsiran dari berbagai referensi⁸. Dalam hal ini peneliti menggunakan teori analisis semiotik milik Charles Sanders Peirce untuk membedah makna pesan yang terkandung dalam meme postingan komunitas MDI.

Uraian di atas menjadi dasar penulis untuk mengangkat tema ini sebagai bahan penelitian dengan judul “Meme Komik Sebagai Media Dakwah (Analisis Semiotik pada Postingan Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”). Analisis yang digunakan adalah analisis semiotik milik Charles Sanders Peirce. Penulis akan menjabarkan makna pesan dakwah yang terkandung dalam meme komik yang di unggah oleh Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”.

B. Penegasan Istilah

1. Meme Komik

Istilah meme berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu *meme* yang berarti memori. Dalam perkembangannya istilah meme pertama kali dicetuskan oleh ahli genetika dari Oxford University, Richard Dawkins, dalam bukunya yang berjudul *The Selfish Gene*. Ia mengemukakan istilah meme dengan menyingkat kata *mimeme* menjadi meme karena membutuhkan padanan kata yang bersuku satu yang terdengar mirip dengan kata “gen”.⁹ Meme komik yang

⁸ Linda K. Borzsei, *Makes a Meme Instead: a Concise History of Internet Memes*. (Utrecht University Press : 2013), hal. 15.

⁹ Christiany Juditha, “Meme di Media Sosial: Analisis Semiotik Meme Haji Lulang Meme in Social Media: Semiotic Analysis Of Hajj Lulang Memes”, *Jurnal Pekommas*, Vol. 18 No. 2, Agustus 2015: 105 – 116, hal 107.

dimaksud dalam penelitian ini adalah meme komik yang diposting dalam Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”.

2. Media Dakwah

Media dakwah adalah alat-alat yang dipergunakan untuk menyampaikan materi dakwah kepada mad'u.¹⁰ Media dakwah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gambar meme komik yang diposting oleh Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”.

3. Analisis

Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab musabab, duduk perkara, dan sebagainya).¹¹ Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penyelidikan mengenai penerapan meme komik sebagai media dakwah dalam postingan Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”

4. Semiotik

Semiotik ialah sesuatu yang berhubungan dengan sistem tanda dan lambang dalam kehidupan manusia.¹² Semiotik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penyelidikan mengenai tanda dan lambang dalam gambar meme komik pada postingan Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”. Teori yang digunakan adalah teori semiotika Charles Sanders Pierce.

5. Facebook

Facebook adalah sebuah media sosial online dan layanan jaringan sosial asal Amerika yang dimiliki oleh Facebook, Inc.

¹⁰ Wahidin Saputra, *Pengantar Ilmu Dakwah* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 288.

¹¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, diakses dari www.kbbi.kemdikbud.go.id/entri/analisis, diakses pada tanggal 30 Maret 2021.

¹² Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, diakses dari www.kbbi.kemdikbud.go.id/entri/analisis, diakses pada tanggal 30 Maret 2021.

Didirikan pertama kali pada tahun 2004 oleh Mark Zuckerberg bersama dengan beberapa rekan kampusnya¹³

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan meme komik dalam postingan Komunitas Facebook MDI sebagai media dakwah?
2. Bagaimana pemaknaan atas meme komik dalam postingan Komunitas Facebook “MDI” dalam perspektif Charles Sanders Peirce?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian yaitu:

1. Mengetahui penerapan meme komik dalam postingan Komunitas Facebook MDI sebagai media dakwah
2. Mengetahui makna meme komik dalam dalam postingan Komunitas Facebook MDI dalam perspektif Charles Sanders Peirce

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa:

- a. Menambah kontribusi bagi ilmu pengetahuan bidang komunikasi yang terkait dengan semiotika.
- b. Menambah kontribusi dalam penelitian yang berhubungan dengan meme komik.

¹³ Chance Miller, *These Were the most-downloaded apps and games of the decade.* 9to5Mac. 16 Desember 2019. Diakses dari <https://9to5mac.com/2019/12/16/apps-and-games-of-the-decade/> pada hari Rabu, 23 Juni 2021 pukul 19.04 WIB.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, diharapkan peneliti dapat memperoleh wawasan mengenai makna dakwah dalam meme komik dalam postingan “Meme Dakwah Islam”.
- b. Bagi universitas, diharapkan penelitian ini dapat menambah kajian referensi mengenai analisis semiotika dalam meme komik yang bersifat dakwah.

F. Kajian Pustaka

Pertama, hasil penelitian skripsi yang disusun oleh Evi Novitasari (2020) tentang “Dakwah Melalui Media Sosial Youtube (Analisis Media Siber dalam Etnografi Virtual pada Channel Youtube Transformasi Iswahyudi).

Dalam penelitian ini penulis mencoba menjabarkan mengenai channel YouTube seorang dosen bernama Iswahyudi. Channelnya berjudul Transformasi Iswahyudi. Ditemukan bahwa valuenya telah memiliki kesesuaian dengan analisis media siber dalam etnografi virtual, yang diantaranya: (1) Terdapat media space (ruang media) yang berfokus pada cara pembuatan channel YouTube, cara mempublikasikan konten, serta aspek grafis dari tampilan media, (2) Terdapat media archive (dokumen media) yang berisi konten video dakwah, (3) Terdapat media object (objek media) berisi interaksi berupa dialog interaktif dengan penonton (4) Terdapat experimental stories (cerita pengalaman) berisikan latar belakang pembuatan video-video dakwah.¹⁴

¹⁴ Evi Widyasari, Skripsi: “*Dakwah Melalui Media Sosial Youtube (Analisis Media Siber dalam Etnografi Virtual pada Channel Youtube Transformasi Iswahyudi)*” (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2020).

Persamaan peneliti dengan penelitian dari Evi Novitasari adalah sama-sama menjadikan media sosial sebagai objek penelitian. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan analisis semiotika. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Evi Novitasari menggunakan etnografi virtual.

Kedua, hasil penelitian skripsi yang disusun oleh Muhammad Syaiful Munir (2019) tentang “Nilai-Nilai Dakwah dalam ‘Meme Tuman’ di Akun Instagram Khofifah Indar Parawangsa”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai dakwah dalam “meme tuman” versi khofifah yaitu pertama: nilai kebersihan, kreator meme ingin menegur masyarakat khususnya masyarakat Jawa Timur yang masih membuang sampah di sungai supaya berhenti melakukan kebiasaan tersebut, kedua: nilai kerja keras, kreator meme ingin menegur terhadap orang yang ingin sukses yang kebiasaannya menongkrong supaya mereka rajin bekerja, ketiga: nilai cinta tanah air, kreator meme ingin menegur terhadap masyarakat yang sering berwisata ke luar negeri supaya berwisata di negeri sendiri khususnya Jawa Timur, keempat: nilai silaturahmi, kreator ingin menegur kepada masyarakat supaya tidak ribut dengan kerabat, sahabat, tetangga dan lainnya, hanya karena persoalan Pilpres, kelima: nilai kedisiplinan, kreator meme menegur mahasiswa yang ingin selesai kuliah untuk segera mengerjakan skripsi dan tidak bermain game PUBG dan Mobile Legend, dan keenam: nilai kedisiplinan, kreator meme ingin menegur seseorang yang ingin berumah tangga atau menikah supaya mereka disiplin bangun pagi tiap hari.¹⁵

Persamaan peneliti dengan penelitian dari Muhammad Syaiful Munir adalah sama-sama menjadikan meme sebagai objek penelitian. Sedangkan perbedaannya adalah dalam pemilihan media sosial sebagai objek penelitian. Penelitian dari Muhammad Syaiful Munir

¹⁵ Muhammad Syaiful Munir, Skripsi: “Nilai-Nilai Dakwah dalam ‘Meme Tuman’ di Akun Instagram Khofifah Indar Parawangsa”, (Semarang: UIN Walisongo, 2019).

menjadikan postingan dalam akun instagram Khofifah insar Parawangsa sebagai objek penelitian. Sedangkan peneliti menggunakan postingan dalam Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”.

Ketiga, hasil penelitian skripsi dari Bima Armanda (2019) tentang “Analisis Semiotika Pesan Dakwah Dalam Film Hijrah”.

Hasil penelitiannya menerangkan bahwa terdapat pesan dakwah dalam film Hijrah Cinta. Pesan dakwah yang di sampaikan, yakni akhlak: akhlak terhadap orang tua, akhlak terhadap manusia (memaafkan), akhlak terhadap manusia (tolong menolong), syariah: menjalankan haji ke Baitullah, menunaikan sholat, kemimpinan berumah tangga, berumah tangga, akidah: qada dan qadar, percaya pada kitab-kitab-Nya, yang tersirat dalam adegan di tunjukan dalam film tersebut serta setting atau latar yang di gunakan dalam beberapa scene pada film Hijrah Cinta.¹⁶

Persamaan peneliti dengan penelitian dari Bima Armanda adalah sama-sama menggunakan analisis semiotika. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, sedangkan penelitian dari Bima Armanda menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Perbedaan selanjutnya adalah, objek penelitian dalam skripsi Bima Armanda adalah film. Sedangkan objek penelitian yang ditulis peneliti adalah meme komik.

Keempat, Hasil Penelitian skripsi dari Ryan Alamsyah (2018) tentang Analisis Etnografi virtual meme islami di Instagram Memecomic.islam.

Hasil penelitiannya berisi tentang meme islami yang diposting oleh akun instagram memecomic.islam. level-level dalam analisis media siber adalah ruang medaia yang dalam hal ini media sosial instagram, level dokumen media adalah meme islami, level objek

¹⁶ Bima Armanda, Skripsi: “Analisis Semiotika Pesan Dakwah Dalam Film Hijrah”, (Riau: UIN SUSKA Riau , 2019).

media yang adalah kolom komentar atau direct message, dan level pengalaman yang adalah motivasi dan efek yang terjadi di dunia nyata. Selain itu dalam level dokumen media, meme.comic islam membuat sebuah artefak budaya seperti kata “akh” yang digunakan untuk panggilan kepada followersnya. Ada juga dalam level pengalaman dimana ada followers yang mengaplikasikan postingan dari memecommic.islam tentang bacaan buka puasa.¹⁷

Persamaan peneliti dengan penelitian dari Ryan Alamsyah adalah sama-sama menggunakan meneliti meme komik. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, sedangkan penelitian dari Ryan Alamsyah menggunakan analisis media siber. Perbedaan selanjutnya adalah, objek penelitian dalam skripsi Ryan Alamsyah adalah akun instagram. Sedangkan objek penelitian yang ditulis peneliti adalah akun Komunitas Facebook.

Kelima, hasil penelitian skripsi yang disusun oleh Esa Satya Adjie (2019) tentang “Kritik dalam Meme Politik (Analisis Semiotika dalam Masa Pemilu 2019 Kepada Capres dan Cawapres di Media Sosial Instagram Sebagai Media Kritik”.

Hasil penelitiannya menerangkan tentang praktik meme di media sosial yang menyebar selama masa kampanye pemilihan presiden 2019. Penelitian ini menggali tanda-tanda yang dapat merepresentasikan kritik dalam akun media sosial instagram @MemePolitikIndonesia. Objek yang diteliti merupakan sample berjumlah tujuh buah yang berkaitan dengan isu politik yang beredar di media massa.¹⁸

¹⁷ Ryan Alamsyah, Skripsi: “Analisis Etnografi virtual meme islami di Instagram Memecommic.islam”, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018).

¹⁸ Esa Satya Adjie, Skripsi: “Kritik dalam Meme Politik (Analisis Semiotika dalam Masa Pemilu 2019 Kepada Capres dan Cawapres di Media Sosial Instagram Sebagai Media Kritik”, (Jakarta: Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, 2019).

Persamaan peneliti dengan penelitian dari Esa Satya Adjie adalah sama-sama menggunakan meneliti meme komik. Persamaan selanjutnya adalah sama-sama menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisisnya. Perbedaannya adalah Esa Satya Adjie memfokuskan kajiannya pada representasi kritik. Sedangkan peneliti memfokuskan penelitian pada makna semiotik pesan dakwah. Perbedaan selanjutnya adalah, objek penelitian dalam skripsi Esa Satya Adjie adalah akun instagram. Sedangkan objek penelitian yang ditulis peneliti adalah akun Komunitas Facebook.

Keenam, Jurnal dari Chelsy Yesicha dan Budi Irwanto (2020) tentang “Dekonstruksi Wacana Subversi Meme #IndonesiaTerserah”.

Hasil penelitiannya menerangkan tentang praktik kebijakan pemerintah mengenai covid-19 yang dinilai tumpang tindih. Hal ini menyebabkan protes dari sejumlah tenaga medis di Indonesia dengan menaikkan tagar #IndonesiaTerserah dalam bentuk video meme di media sosial Twitter. Tagar ini sebagai bentuk kekecewaan dari tenaga medis yang sebelumnya dielukan sebagai pahlawan yang berada di garda terdepan pada saat pandemic covid-19. Tagar ini kemudian dibedah dengan tujuan untuk mengkaji praktik, pesan dan ideology video kreator #IndonesiaTerserah dengan metode analisis meme Limor Shifman melalui tiga dimensi teks asli yaitu content, form dan stance.¹⁹

Persamaan peneliti dengan hasil penelitian jurnal dari Chelsy Yesicha dan Budi Irwanto adalah sama-sama meneliti tentang meme komik. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Piers, sedangkan penelitian dari Chelsy Yesicha dan Budi Irwanto menggunakan analisis meme Limor Shifman. Perbedaan selanjutnya adalah, objek penelitian dalam jurnal milik Chelsy Yesicha dan Budi Irwanto adalah tagar akun di twitter.

¹⁹ Chelsy Yesicha, Budi Irwanto, “Dekonstruksi Wacana Subversi Meme #IndonesiaTerserah”, Jurnal Komunikasi Global Vol. 9 No. 2, 2020. Hal. 282.

Sedangkan objek penelitian yang ditulis peneliti adalah akun Komunitas Facebook.

Ketujuh, Jurnal dari Fazrian Noor Romadhon (2018) tentang “Meme adalah Pesan: Analisis Akun Instagram Capres-Cawapres Fiktif @Nurhadi_Aldo dalam Mengkritik Fenomena Sosial”

Hasil penelitiannya menenrangkan tentang fenomena menjelang pemilu presiden dan wakil presiden 2019, dengan hadirnya dua capres dan cawapres fiktif sebagai poros ketiga yang mengaku berasal dari Koalisi Indonesia Tronjal Tronjol Maha Asyik. Keduanya mengusungkan tagar #McQueenYaQueen dengan meme penuh pesan anti mainstream.²⁰

Persamaan peneliti dengan hasil penelitian jurnal dari Fazrian Noor Romadhon adalah sama-sama meneliti tentang meme. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, sedangkan penelitian dari Fazrian Noor Romadhon menggunakan analisis dengan teori Marshall McLuhan *The Medium is Message*. Perbedaan selanjutnya adalah, objek penelitian dalam jurnal milik Fazrian Noor Romadhon adalah meme dalam bentuk quotes yang diposting di *fanpage* Facebook. Sedangkan objek penelitian yang ditulis peneliti adalah akun Komunitas Facebook.

Kedelapan, Jurnal dari Lara Sakti Nur Rohmah dan Rina Sari Kusuma (2018) tentang “Setyo Novanto sebagai Meme Internet: Analisis Dimensi Mimetik di Youtube”.

Hasil penelitiannya menerangkan tentang viralnya meme yang dibuat warganet atas “drama” yang dilakukan oleh Setya Novanto terkait kasus korupsi e-ktip. Meme Setya Novanto ini diunggah ke kanal Youtube sebagai bentuk protes dan kekesalan warganet. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui konstruksi pesan meme

²⁰ Fazrian Noor Romadhon, “Meme adalah Pesan: Analisis Akun Instagram Capres-Cawapres Fiktif @Nurhadi_Aldo dalam Mengkritik Fenomena Sosial”, Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol. 4 No. 1, November 2018 hal. 15.

Setya Novanto di kanal media Youtube berdasarkan pada model analisis tiga dimensi meme.²¹

Persamaan peneliti dengan hasil penelitian jurnal dari Lara Sakti Nur Rohmah dan Rina Sari Kusuma adalah sama-sama meneliti tentang meme. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, sedangkan penelitian dari Lara Sakti Nur Rohmah dan Rina Sari Kusuma menggunakan analisis meme Limor Shifman. Perbedaan selanjutnya adalah, objek penelitian dalam jurnal milik Lara Sakti Nur Rohmah dan Rina Sari Kusuma adalah meme yang diposting dalam akun youtube. Sedangkan objek penelitian yang ditulis peneliti berasal dari akun Komunitas Facebook.

Kesembilan, Jurnal dari Nova Rachmawati Puteri dan Adi Bayu Mahardian (2019) tentang “Isu Sosial dalam Bentuk Internet Meme Menjelang Pemilihan Presiden 2019, Analisis Konten pada Meme Gambar dalam Instagram @memecomic.id”.

Hasil penelitiannya menerangkan tentang representasi isu sosial yang merebak pada saat menjelang pemilu pilpres 2019. Isu-isu ini diolah dan direpresentasikan kembali dalam bentuk meme oleh sebuah akun instagram @memecomic.id. Dalam proses analisisnya peneliti menggunakan konsep *internet memes* milik Shifman yang berisi tentang *form*, *content* dan *stance*.²²

Persamaan peneliti dengan hasil penelitian jurnal dari Nova Rachmawati Puteri dan Adi Bayu Mahardian adalah sama-sama meneliti tentang meme. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Pierce, sedangkan penelitian dari Nova Rachmawati Puteri dan Adi Bayu Mahardian menggunakan analisis meme Limor Shifman. Perbedaan selanjutnya

²¹ Lara Sakti Nur Rohmah, Rina Sari Kusuma, “*Setyo Novanto sebagai Meme Internet: Analisis Dimensi Mimetik di Youtube*”, Jurnal Komuniti Vol. 10, No. 2, September 2018, hal. 103.

²² Nova Rachmawati Puteri, Adi Bayu Mahardian, “*Isu Sosial dalam Bentuk Internet Meme Menjelang Pemilihan Presiden 2019, Analisis Konten pada Meme Gambar dalam Instagram @memecomic.id*”, Jurnal SCRIPTURA, Vol. 9, No. 1, Juli 2019, hal. 1.

adalah, objek penelitian dalam jurnal milik Nova Rachmawati Puteri dan Adi Bayu Mahardian adalah meme yang diposting dalam akun instagram. Sedangkan objek penelitian yang ditulis peneliti berasal dari akun Komunitas Facebook.

Kesepuluh, Jurnal dari Firstya Evi Dianastiti, Agnira Rekha, Muhammad Daniel Fahmi Rizal, dan Anggita Febriana Wati (2020) tentang “Representasi Budaya Multikultural dalam Meme di Media Sosial”

Hasil penelitiannya menerangkan tentang berbagai macam representasi budaya multicultural dalam bentuk meme yang diposting oleh beberapa akun instagram. Akun yang diteliti ada dua buah yakni @mrci.id dan @memecomic.id. Dalam kedua akun tersebut ditemukan representasi budaya multicultural dari beberapa daerah di Indonesia diantaranya dari Jawa, Padang, Sunda, Libur hari raya dan budaya bersepeda.²³

Persamaan peneliti dengan hasil penelitian jurnal dari Firstya Evi Dianastiti dkk. adalah sama-sama meneliti tentang meme. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, sedangkan penelitian dari Firstya Evi Dianastiti dkk. menggunakan analisis semiotik milik Roland Barthes. Perbedaan selanjutnya adalah, objek penelitian dalam jurnal milik Firstya Evi Dianastiti adalah meme yang diposting dalam akun instagram. Sedangkan objek penelitian yang ditulis peneliti berasal dari akun Komunitas Facebook. Perbedaan lainnya adalah dalam penelitian milik Firstya Evi Dianastiti dkk. Memfokuskan kajiannya pada representasi budaya multicultural sedangkan milik peneliti memfokuskan pada makna semiotik pesan dakwah yang terkandung dalam meme komik.

²³ Firstya Evi Dianastiti dkk, “Representasi Budaya Multikultural dalam Meme di Media Sosial”, Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 5, No. 2, September 2020, hal. 89.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Meme Komik

1. Pengertian Meme

Meme merupakan sebuah ide, gagasan, bentuk perilaku maupun gaya yang menyebar dari satu orang ke orang lain dalam sebuah budaya. Meme berasal dari bahasa Yunani kuno, *mimeme*. Yang berarti imitasi/tiruan. Istilah meme pertama kali diciptakan oleh Richard Dawkins pada tahun 1976 dalam bukunya yang berjudul *The Selfish Gene*. Dawkins memandang meme sebagai sebuah gen, sebuah unit pewarisan dari makhluk hidup serta atom, satuan terkecil dari materi. Ia dapat melakukan replikasi otonom yang umumnya dalam bentuk peniruan dan membentuk suatu budaya. Contoh dari meme adalah gagasan, ide, tarian, kebiasaan maupun lagu hingga suasana hati.²⁴

Meme sering dianalogikan oleh banyak ilmuwan memetika sebagai virus yang menyebar dengan cepat dan membawa pengaruh yang kuat. Meme dapat bermutasi, bervariasi maupun berkompetisi untuk tetap hidup. Sebagai sebuah unit gen yang hidup ia mampu menyebarkan informasi dalam jangka waktu tertentu secara vertikal, dari generasi ke generasi. Penyebarannya juga berlaku secara horizontal, menyeluruh pada saat generasi tersebut.²⁵

2. Meme Komik di Internet

Meme yang banyak tersebar di internet pada saat ini memiliki pengertian yang berbeda dengan istilah meme yang dipopulerkan oleh Richard Dawkins. Meskipun berasal dari cikal bakal yang sama, meme saat ini didefinisikan sebagai sebuah literasi bahasa, bisa dalam bentuk

²⁴ Richard Dawkins, "*Memes: the new replicators*", *The Selfish Gene*, Edisi ke-2, (Oxford: Oxford University Press, 1989), hal. 352.

²⁵ *Ibid*, hal. 354.

ide, perilaku maupun gaya yang tersebar luas di internet. Meme seringkali ditemukan di *platform* media sosial dan terutama untuk tujuan humor. Patrick Davison mendefinisikan meme internet sebagai bagian dari budaya, biasanya lelucon, yang memperoleh pengaruh melalui transmisi online.²⁶ Beliau juga mengembangkan kerangka kerja untuk menganalisis meme internet, yang melibatkan dekonstruksi meme menjadi tiga elemen : ideal, perilaku dan manifestasi. Metode ini dibangun atas replikabilitas meme dan juga dapat membantu dalam melacak migrasi dan evolusi serta dalam kategorisasi. Knobel dan Lankshear menunjukkan dua jenis meme internet berdasarkan dalam tipologi media meme tahun 2005. Mereka membedakan antara meme kesetiaan statis tinggi dan meme remix yang mana “tereplikasi via evolusi, adaptasi atau transformasi dari mesin meme asli.”²⁷

Website non-akademik terbesar khusus meme dan riset fenomena internet, *Know Your Meme* juga memiliki pengertian yang sama dalam mendefinisikan meme, dengan alasan bahwa konten yang hanya dibagikan dan tidak berubah atau berevolusi saat diteruskan ke orang lain adalah konten viral, bukan meme. *Know Your Meme* adalah situs penelitian meme paling update yang menyandarkan definisinya pada persepsi netizen pada sebuah meme, yang mana tampaknya menunjukkan bahwa istilah meme internet akhir-akhir ini memperoleh makna baru dalam budaya meme online.²⁸

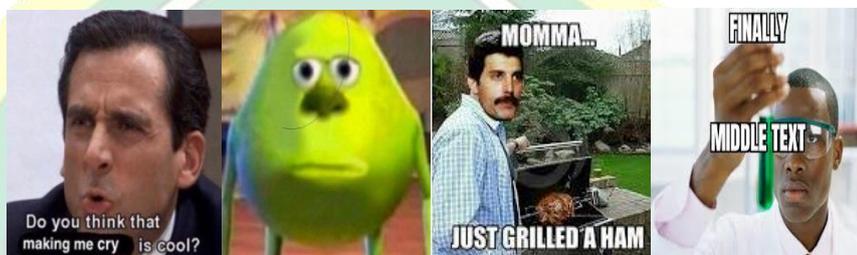
Meskipun begitu, dengan definisi dan kategorisasi ini meme internet masih merupakan sebuah konsep yang sangat subyektif. Terdapat sejumlah karakteristik yang tampaknya lazim, yang sebagian besar menjadi “format”. Meme internet adalah bentuk hiburan visual yang dapat dimanifestasikan dalam berbagai format, seperti gambar

²⁶ Patrick Davison, “*The Language of Internet Memes. The Social Media Reader*” Ed. Michael Mandiberg, hal. 120-134.

²⁷ Linda K. Borzsei, *Makes a Meme Instead: a Concise History of Internet Memes*. (Utrecht University Press : 2013), hal. 4.

²⁸ Borszei, *Loc. Cit*,

yang tidak bergerak (*still images*), animasi GIF hingga video. Penelitian ini akan berfokus pada meme gambar non statis (*still images*). Mayoritas memiliki visual yang sederhana, seringkali berkualitas rendah -gambar pecah karena terlalu sering mengalami proses distribusi online-. Ia memang tidak dimaksudkan untuk menjadi cantik atau khususnya realistis, fokusnya ada pada pesan yang ingin disampaikan. Meme internet ideal dapat tercermin dalam teks dan gambar: meme dapat berupa frasa, gambar yang berdiri sendiri, atau gambar yang disertai dengan teks.²⁹



Gambar 1. 1 Ragam Meme (dari kiri ke kanan): Meme berbasis teks, Meme berbasis gambar, Meme parodi lagu Bohemian Rhapsody, Meme dengan gambar dan style teks

Tak ada batas jangkauan konteks dari meme internet, bisa tentang film bioskop, video game, selebriti hingga politik. Dalam satu gambar, meme dapat digunakan dalam beberapa topik atau disandingkan dengan meme lain. Meme internet tidak hanya sekedar didistribusikan secara online (lewat email, website atau media sosial), tapi juga mendorong partisipasi para warga online atau netizen yang seringkali anonim untuk ikut berkontribusi.

Salah satu meme internet paling awal, atau mungkin bahkan yang pertama adalah emotikon. “*The Sideways Smileys Face*” yang seluruhnya terdiri dari tanda baca dibuat oleh Scott E. Fahlman, seorang pengguna USENET pada 19 September tahun 1982. Fahlman

²⁹ Linda K. Borzsei, *Makes a Meme Instead: a Concise History of Internet Memes*. (Utrecht University Press : 2013), hal. 7.

menyadari bahwa miskomunikasi sering terjadi dalam komunikasi online, terutama karena kurangnya saluran visual untuk merepresentasikan emosi ketika berkirim pesan teks. Misalnya ketika sedang mengirim pesan yang tidak dimaksudkan untuk dianggap serius, ia mengusulkan untuk menggunakan tanda “ :-) “. Sedangkan untuk post yang memang serius bisa menggunakan tanda “ :- (“. Penggunaan smiley dengan cepat menyebar ke berbagai komunitas dan segera menjadi meme.³⁰

| | |
|--------------|---|
| +< -) | knight |
| :--(| punk rocker (real punk rockers don't smile) |
| 5:-) | Elvis Presley |
| :-F | bucktoothed vampire with one tooth missing |
| _____ | Wile E. Coyote under rock |
| C=>*☰) | a drunk, devilish chef with a toupee in an updraft, a mustache, and a double chin |

Gambar 1. 2 Ragam emotikon dari koleksi David W. Sanderson.

Emotikon, demikian sebutannya, telah menjadi representasi minimalis dari karakteristik meme internet pada tahun-tahun awal internet basis – seperti USENET, (jaringan sosial yang berbasis pada teks). Emotikons adalah piktogram (ikon) dari wajah, yang dibuat dengan menambahkan beberapa karakter seperti huruf, angka dan tanda baca yang terdapat pada keyboard komputer dalam urutan tertentu. Fungsinya ada dua: untuk menyampaikan pesan non-verbal tertentu dan untuk hiburan. Penggunaan emotikon dikenal oleh hampir seluruh pengguna internet dan masih sering digunakan sampai sekarang. Dalam konteks hiburan, penggunaan emotikan saat ini sudah mulai menghilang. Untuk waktu yang cukup lama, orang-orang banyak bermain dengan emotikon wajah terutama yang kompleks,

³⁰ Linda K. Borzsei, *Makes a Meme Instead: a Concise History of Internet Memes*. (Utrecht University Press : 2013), hal. 6.

menyesuaikan dengan trend fashion atau dari tokoh terkenal dan karakter lucu.³¹

Istilah Web 2.0 diciptakan pada tahun 1999 yang menggambarkan sejumlah teknologi yang mengubah lanskap dekade tua internet. Sebuah istilah yang menyesatkan, sebab hal ini hanyalah sebuah jargon, karena pada dasarnya web 2.0 memiliki tujuan yang sama seperti kemungkinan yang ditawarkannya sekarang: menghubungkan orang-orang di seluruh dunia, berbagai konten dan pengalaman. Salah satu fenomena internet paling signifikan di awal tahun 2000-an adalah “*All your base are belong to Us*” (Gambar 3), sebuah meme yang muncul karena terjemahan yang buruk dari opening game arcade “Zero Wing” (1989).³²



Gambar 1. 3 Tangkapan layar original dari Zero Wing

Meme ini sudah populer sejak tahun 1989, namun mulai benar-benar meledak pada November tahun 2000, saat thread photoshop pertama yang didedikasikan untuk meme ini dibuka pada forum *Something Awful*. Thread ini dilaporkan memiliki 200 gambar dan menjadi awal lahirnya manipulasi gambar-gambar lain. Tidak ada

³¹ Linda K. Borzsei, *Makes a Meme Instead: a Concise History of Internet Memes*. (Utrecht University Press : 2013), hal. 6.

³² Jonathan Zittran. *The Future of Internet-And How to Stop It*. Dalam Borzsei. *Makes a Meme Instead: a Concise History of Internet Meme*. (New Heaven: Yale University Press, 2008) hal. 61.

meme internet yang pernah mencapai tingkat viralitas seperti itu sebelumnya. Salah satu rahasia dari kesuksesan ini terletak pada meningkatnya generativitas dari meme internet pada akhir 1990-an dan awal 2000-an.³³

Meme internet remix adalah sistem generatif yang mana adalah “seperangkat alat dan praktik yang berkembang diantara sekelompok besar individu”³⁴ dalam kasus meme internet, satu sistem generatif dibangun di atas sistem generatif lain. Dalam bukunya, *The Future of Internet*, Jonathan Zittrain mendefinisikan lima faktor utama yang mempengaruhi generativitas suatu sistem atau alat yakni: daya ungkit, kemampuan beradaptasi, kemudahan penguasaan, aksesibilitas dan kemampuan transfer³⁵. Semakin banyak kualitas ini dimaksimalkan, semakin banyak kontributor dapat mengambil bagian dalam sistem, generativitas dapat berkembang dan dipertahankan.

Pengungkit utama untuk membuat meme disediakan oleh software pengeditan grafis dan internet (lapisan generatif di bawah). Software membuat penciptaan mungkin dengan memiliki fungsi yang diperlukan. Internet berfungsi sebagai platform untuk berbagi, tempat meme dapat bermigrasi, menjangkau orang lain dan berkembang. Dalam perkembangan terakhir, bahkan prosesnya lebih sederhana dengan adanya meme generator, yang paling terkenal adalah Memegenerator.net. Generator ini adalah software pengedit meme yang dapat diakses melalui website. Tampilannya tentu jauh lebih sederhana dibanding software pengedit grafis lain seperti photoshop,

³³ Jonathan Zittrain. *The Future of Internet-And How to Stop It*. Dalam Borzsei. *Makes a Meme Instead: a Concise History of Internet Meme*. (New Heaven: Yale University Press, 2008) hal. 62.

³⁴ Ibid, hal. 74.

³⁵ Ibid. hal. 71.

penggunaannya lebih praktis karena seluruh proses dapat dilakukan pada satu platform.³⁶

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, salah satu karakteristik terpenting meme internet remix adalah kesederhanaannya. Faktor ini menjadikan kreasi mudah dengan alat yang ada. Kebanyakan dari meme ini dibuat hanya dengan dua fungsi maksimal: cut-copy-paste dan text tool. Faktor kedua adalah aksesibilitas. Meme internet tergantung pada aksesibilitas habitat alaminya, yakni internet. Semakin banyaknya pilihan media sosial, forum, atau message board yang menawarkan untuk berbagi dan menikmati meme internet, ditambah sebagian besar hanya membutuhkan pendaftaran gratis. Faktor terakhir, kemampuan transfer terkait dengan kualitas paling penting dari meme: replikabilitas. Kesederhanaan suatu meme memastikan meme dapat dipelajari, disalin dan diubah sesuai keinginan penciptanya. Internet menawarkan visibilitas dan kecepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya untuk migrasi dan evolusi meme. Karena gambar mampu melampaui budaya lebih mudah daripada bahasa, bahkan jika ada teks dalam gambar.³⁷

B. Facebook

1. Pengertian Facebook

Facebook adalah sebuah media sosial online dan layanan jaringan sosial asal Amerika yang dimiliki oleh Facebook, Inc. Didirikan pertama kali pada tahun 2004 oleh Mark Zuckerberg bersama dengan beberapa rekan kampusnya di Universitas Harvard dan teman sekamarnya Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes. Namanya berasal dari direktori *Face Book* yang biasa diberikan kepada mahasiswa

³⁶ Linda K. Borzsei, *Makes a Meme Instead: a Concise History of Internet Memes*. (Utrecht University Press : 2013), hal. 10.

³⁷ Ibid, hal. 11.

Amerika. Keanggotaan awalnya terbatas pada mahasiswa Harvard, secara bertahap berkembang ke Universitas Amerika Utara lainnya. Sejak 2006 tersebar secara luas untuk siapapun yang berusia 13 tahun ke atas. Mulai tahun 2020, Facebook mempunyai 2,8 miliar pengguna aktif bulanan dan peringkat ketujuh dalam penggunaan internet global. Menjadikannya sebagai aplikasi seluler paling banyak diunduh di tahun 2010-an.³⁸ Facebook dapat diakses dari perangkat yang memiliki sambungan internet seperti *personal computer* (PC), tablet dan *smartphone*. Setelah mendaftar, pengguna dapat membuat profil yang mengungkapkan informasi tentang diri mereka sendiri. Mereka dapat memposting teks, foto dan multimedia yang dibagikan kepada pengguna lain yang telah setuju untuk menjadi “teman” mereka atau dengan pengaturan privasi yang berbeda, secara publik. Pengguna juga dapat berkomunikasi langsung satu sama lain dengan Facebook messenger, bergabung dengan grup/komunitas dengan minat yang sama, dan menerima pemberitahuan tentang aktivitas teman dan halaman Facebook yang mereka ikuti.

Terlepas dari pencapaiannya, Facebook banyak terlibat dalam kontroversi. Platform ini sering dikritik atas isu-isu seperti privasi pengguna (kebocoran data Cambridge Analytica), manipulasi politik (pemilihan presiden AS 2016), efek psikologis seperti kecanduan dan *low self-esteem*, berita palsu, teori konspirasi, pelanggaran hak cipta, dan ujaran kebencian.³⁹ Komentator menuduh Facebook dengan sukarela memfasilitasi penyebaran konten semacam itu serta melebih-lebihkan jumlah penggunaannya untuk menarik pengiklan.

³⁸ Chance Miller, *These Were the most-downloaded apps and games of the decade*. 9to5Mac. 16 Desember 2019. Diakses dari <https://9to5mac.com/2019/12/16/apps-and-games-of-the-decade/> pada hari Rabu, 23 Juni 2021 pukul 19.04 WIB.

³⁹ Arwa Mahdawi, “Is 2019 the year you should finally quit Facebook?”. Diakses dari <https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/dec/21/quit-facebook-privacy-scandal-private-messages> pada hari Rabu, 23 Juni 2021 pukul 19.16 WIB.

2. Sejarah Facebook

Face Book pada awalnya adalah sebuah direktori kampus khusus universitas Harvard yang menampilkan data personal dan foto mahasiswanya. Sebelum membuat Facebook, Zuckerberg terlebih dahulu membuat situs web FaceMash. Sebuah situs yang cara kerjanya mirip dengan aplikasi kencan, dimana pengguna dapat memilih wanita yang paling menarik baginya. Berkatnya ia menjadi selebritas kampus, meski pada akhirnya situs ini harus ditutup karena mendapat tentangan dari pihak administrasi dan beberapa kalangan perempuan. Hal ini menjadi pertimbangannya untuk mengembangkan situs web lain yang berbasis jaringan sosial.

Bersama teman sekamarnya, ia membuat TheFacebook dan langsung mendapat sambutan hangat dari mahasiswa lain. Hanya dalam kurun waktu 24 jam sudah ada sekitar 1.200 hingga 1.500 orang yang mendaftar pada situs itu⁴⁰. Aksesnya yang awalnya terbatas hanya pada kalangan mahasiswa Harvard, perlahan berkembang ke universitas lain di wilayah Boston dan kampus Ivy League lainnya. Hingga akhirnya Peter Thiel, menginvestasikan 500 ribu dollar AS untuk Facebook. Membuat Mark mengambil langkah nekad dan berani untuk keluar dari Harvard dan menjalankan Facebook dari kantor barunya di California.

Dengan 2.8 miliar pengguna aktif, Facebook menjadi situs media sosial untuk satu generasi pengguna internet. Berkat kepopulerannya pula, menjadikan internet berkembang pesat ke fase yang sangat partisipatif.⁴¹

⁴⁰ Putri Ainur Islam, Yudhistira Mahabarata. "4 Februari dalam Sejarah: Lahirnya Facebook di Harvard oleh Mark Zuckerberg". 04 Februari 2021 Diakses dari <https://voi.id/memori/30589/4-februari-dalam-sejarah-lahirnya-facebook-di-harvard-oleh-mark-zuckerberg> pada hari Rabu, 23 Juni 2021 pukul 19.38 WIB

⁴¹ Chance Miller, *These Were the most-downloaded apps and games of the decade.* 9to5Mac. 16 Desember 2019. Diakses dari <https://9to5mac.com/2019/12/16/apps-and-games-of-the-decade/> pada hari Rabu, 23 Juni 2021 pukul 19.04 WIB.

C. Media Dakwah Islamiyah

1. Pengertian Media Dakwah

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, media merupakan sebuah alat, sarana, perantara atau penghubung, bisa dalam berbentuk media cetak seperti koran dan majalah, atau dalam bentuk media elektronik seperti televisi dan radio.⁴² Kata media ini sendiri berasal dari bahasa latin *medius* yang memiliki makna perantara, tengah atau penganatar. Bapak dari studi komunikasi, Wilbur Schramm menjelaskan media sebagai sebuah teknologi informasi yang dapat digunakan dalam pengajaran. Hal yang dimaksudnya sebagai media ialah alat-alat fisik yang menjelaskan suatu pesan atau pengajaran. Bisa dalam bentuk buku, kaset, video, film, dan lain sebagainya.

Sedangkan dakwah secara bahasa atau etimologi berasal dari bahasa arab دعوة – دعوا – دعا (*da'a – yad'u – da'watan*) yang memiliki arti memanggil, mengundang atau mengajak. Sedangkan secara termonologi, dakwah adalah perintah atau seruan kepada sesama manusia untuk kembali dan hidup sepanjang ajaran Allah yang benar. Dakwah merupakan suatu proses yang berkesinambungan yang ditangani oleh para pengemban dakwah untuk merubah sasaran dakwah agar bersedia masuk ke jalan Allah, dan secara bertahap perikehidupan yang islami.⁴³

Dengan demikian, dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media dakwah merupakan sebuah alat atau sarana yang digunakan oleh *da'i* sebagai penunjang dalam proses dakwah yang berfungsi mengefektifkan penyampaian pesan dari *da'i* (komunikator) kepada *mad'u* (komunikator).

⁴² Kamus besar bahasa Indonesia daring, Diakses via <https://kbbi.web.id/media> pada tanggal 10 Juni 2021 pukul 13.20 WIB.

⁴³ Kamus besar bahasa Indonesia daring, Diakses via <https://kbbi.web.id/media> pada tanggal 10 Juni 2021 pukul 13.25 WIB.

2. Internet Sebagai Media Dakwah Islamiyah

Dakwah melalui internet dinilai efektif karena sifatnya yang tidak terbatas oleh ruang maupun waktu. Materi tentang ajaran islam dapat *dishare* dalam waktu singkat melalui internet secara gratis. Jenis dakwah ini dapat menjangkau orang dimanapun dan kapanpun asal terkoneksi dengan jaringan internet. Menurut Pardianto, beberapa manfaat menggunakan internet dalam kegiatan berdakwah diantaranya jangkauannya tak terbatas ruang dan waktu, pesan dakwah bisa jadi lebih menarik, biaya relatif rendah, sasaran dakwah sangat luas.⁴⁴

D. Semiotika

1. Konsep Semiotika Secara Umum

Semiotika merupakan sebuah studi yang mengkaji tentang tanda. Dalam kamus besar bahasa Indonesia semiotika merupakan ilmu atau teori tentang lambang dan tanda (dalam bahasa, lalu lintas, kode morse dan sebagainya). Kata semiotik sendiri berasal dari bahasa Yunani “*semesion*” yang artinya adalah penanda dan kata *semainomenon* yang artinya menandakan, pertanda, atau indikasi. Secara umum⁴⁵, semiotika merupakan sebuah studi tentang tanda atau epistemologi dari eksistensi atau aktualitas tanda dalam kehidupan bermasyarakat.

Menelusuri latar belakang dan sejarah kemunculannya, khususnya pada masa perkembangan semiotika klasik, filsafat tentang pentingnya semiotika dalam kehidupan umat manusia telah dimulai sekitar lebih dari dua ribuan tahun yang lalu oleh para filosof Yunani. Kemudian selama abad pertengahan, makna dan

⁴⁴ Pardianto, *Meneguhkan Dakwah Melalui Media Baru*. Jurnal Komunikasi Islam Vol.3, No. 1 (2013), hal. 33.

⁴⁵ Halina Sendera dkk., *The Semiotic Perspectives of Peirce and Saussure: A Brief Comparative Study*. Procedia-Social and Behavioral Sciences Journal Vol. 155 (Elsevier Press: Sabah, 2014), hal. 4.

penggunaan tanda telah dibahas secara mendalam oleh Storci (Zeno) serta filsuf dan cendekiawan lainnya. Istilah ‘semiotik’ baru muncul pada akhir abad ke- 18 ketika diperkenalkan dan diterapkan oleh seorang filsuf Jerman, Lambert. Kemudian pada abad ke-20, pemikiran dan penggunaan tanda-tanda secara sistematis mulai mendapatkan perhatian publik dan sampai saat itu bidang semiotika terus menjadi topik perhatian dan tulisan di kalangan para sarjana dan akademisi sampai saat ini.⁴⁶ Dalam sejarah semiotika modern, ada dua perintis dari negara barat yang telah memberikan kontribusi besar dalam bidang semiotika, yaitu Ferdinand de Saussure (1857-1913), seorang ahli bahasa dari Swiss dan Charles Sanders Peirce (1839-1914), seorang filsuf dari Amerika. Keduanya hidup pada zaman yang sama namun berasal dari dua benua yang berbeda. Saussure lahir di Jenewa, Swiss, Eropa. Sedangkan Pierce lahir di Massachussets, Amerika Serikat. Meskipun mereka tidak saling mengenal secara personal dan tahu studi masing-masing, menariknya keduanya lahir dengan keinginan dan pemikiran yang sama yaitu untuk mengembangkan suatu bidang ‘signification’.⁴⁷

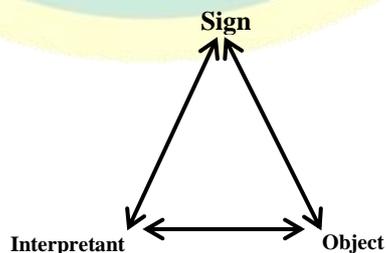
⁴⁶ Panuti Sudjiman, Zoest A.V, *Serba –Serbi Semiotika*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1996), hal. 6-7.

⁴⁷ Halina Sendera dkk., *The Semiotic Perspectives of Peirce and Saussure: A Brief Comparative Study*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences Journal* Vol. 155 (Elsevier Press: Sabah, 2014), hal. 13.

2. Analisis Teori Semiotika Charles Sanders Peirce

Prinsip utama teori Peirce adalah pikiran manusia dan batas tanda, sistem tiga dimensi atau segitiga triadik dan relativitas mengenai tiga tipologi atau taksonomi tanda (ikon, indeks dan simbol). Peirce meyakini bahwa manusia dapat melakukan interpretasi hanya melalui bantuan tanda. Untuk itu ia membagi semiotik menjadi tiga komponen yakni *sign* (tanda), *object* (tanda) serta *interpretant* (penggunaan tanda). Ketiga hal ini disebut sebagai *triangle meaning* atau teori segitiga makna.⁴⁸

Tanda merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan oleh panca indera manusia serta dapat merepresentasikan hal lain di luar tanda itu sendiri. *Sign* (tanda) ini terdiri dari tiga komponen yakni ikon (perwakilan fisik), indeks (sebab-akibat) serta simbol (tanda kesepakatan). **Objek** adalah tumpuan atau referensi dari suatu tanda, atau konteks sosial dari tanda yang dijadikan rujukan. **Interpretant** ialah representasi orang dari sebuah tanda yang digunakannya dan pemaknaannya dari tanda tersebut dalam sebuah objek atau tanda lain. Dalam proses semiosis, yang paling utama saat proses komunikasi berlangsung terdapat makna yang muncul dari tanda yang digunakan. Contoh: Seorang gadis mengenakan sebuah cincin di jari manis, maka besar kemungkinan gadis ini sedang mengkomunikasikan dirinya pada orang lain bahwa ia sudah bertunangan atau sudah menikah.⁴⁹



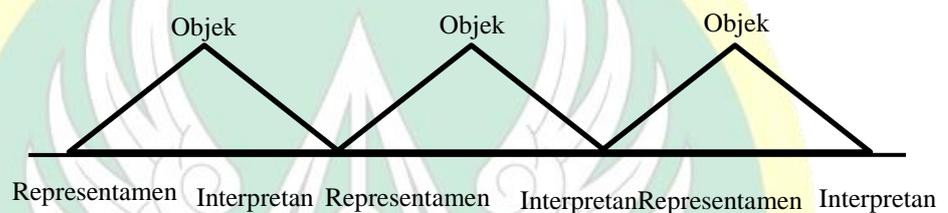
Gambar 1. 4 Triangle Meaning

⁴⁸ K.S. Zaimar, *Semiotik dan Penerapannya dalam Karya Sastra*, (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta, 2008), hal. 5.

⁴⁹ Zaimar, *Loc.Cit.*

Tidak semua *representament* dapat dikategorikan sebagai tanda. Terdapat satu syarat yang harus dipenuhi, yakni adanya *ground*. Tanpa adanya hal ini maka representamen tidak dapat diterima dan disebut sebagai tanda. *Ground* adalah persamaan persepsi yang ada dalam pengirim dan penerima tanda sehingga representamen dapat dipahami. Tanpa adanya kesepakatan ini, maka representamen akan sulit dipahami oleh kedua belah pihak.⁵⁰

Segitiga makna ini tidak hanya terpaku pada satu objek, tanda dan interpretan, namun dapat terus berlanjut dan membentuk tanda lain. Tanpa adanya batasan lain. Hal inilah yang disebut sebagai proses semiosis.



Gambar 1. 5 Proses Semiosis

3. Trikotomi Tanda

Charles Sanders Peirce mengembangkan sebuah tipologi tanda yang disebutnya sebagai trikotomi. Terdiri dari tiga komponen yakni trikotomi pertama: hubungan objek dan tanda, trikotomi kedua: hubungan representamen dan tanda dan trikotomi ketiga: hubungan interpretan dan tanda.⁵¹

a. Hubungan Objek dan Tanda

Peirce menjelaskan tiga tahapan dalam membuat klasifikasi hubungan antara objek dan tanda. Dimulai dari yang paling sederhana ialah ikon, selanjutnya indeks dan yang paling canggih ialah simbol.

⁵⁰ K.S. Zaimar, *Semiotik dan Penerapannya dalam Karya Sastra*, (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta, 2008), hal. 7.

⁵¹ Zaimar, *Loc.Cit.*

1) Ikon

Sesuatu dapat disebut sebagai ikon apabila tanda memiliki kemiripan dengan objek yang diwakilinya. Ikon terbagi dalam tiga macam, yakni **Ikon Tipologis:** hubungan yang berdasarkan kemiripan bentuk, seperti peta dan lukisan realis, **Ikon Diagramatik:** hubungan yang berkaitan dengan kemiripan tingkatan seperti tanda-tanda pangkat dalam pramuka dengan kedudukannya di kepramukaan, **Ikon Metaforis:** hubungan atas kemiripan makna, seperti warna merah identik dengan keberanian, kecantikan dan bunga melati identik dengan hal-hal mistis

2) Indeks

Indeks menunjukkan bukti dari apa yang diwakili. Hal ini berkaitan dengan hubungan sebab – akibat. Contoh paling sederhana adalah gambar asap untuk mengindikasikan api, panah penunjuk jalan untuk indeks arah.

3) Simbol

Sebuah tanda yang sudah mendapat persamaan persepsi di masyarakat disebut sebagai simbol. Contoh dari simbol misalnya kode morse, simpul tali pramuka serta rambu-rambu lalu lintas.

b. Hubungan Representamen dengan Tanda

1) Qualisign

Qualisign ialah sesuatu yang sebelumnya tidak memiliki makna sampai ia memiliki kualitas terbentuk sebagai tanda. Contoh: Bendera kain berwarna kuning atau putih memiliki kualitas untuk menjadi tanda kematian

2) Sinsign

Sinsign ialah sesuatu yang sudah terbentuk dan dapat dianggap sebagai tanda, tetapi belum berfungsi secara utuh. Contoh: Bendera kuning yang menjadi tanda kematian itu belum dipasang, maka ia disebut sebagai sinsign

3) Legisign

Legisign ialah sesuatu yang sudah menjadi representamen dan berfungsi sebagai tanda. Setiap tanda yang sudah menjadi konvensi adalah legisign

c. Hubungan Interpretan dengan Tanda

1) Rheme

Sesuatu yang dianggap sebagai tanda tetapi tidak dinyatakan benar atau salah disebut sebagai rheme. Misalnya: semua kata (kecuali kata “Ya” dan “Tidak”) adalah rheme.

2) Discent

Tanda yang memiliki keberadaan yang penting. Sebuah proposisi misalnya merupakan *discent*. Proposisi memberi informasi tetapi tidak menjelaskan. *Decisign* bisa benar dan juga bisa salah, tetapi tidak ada penjelasannya.

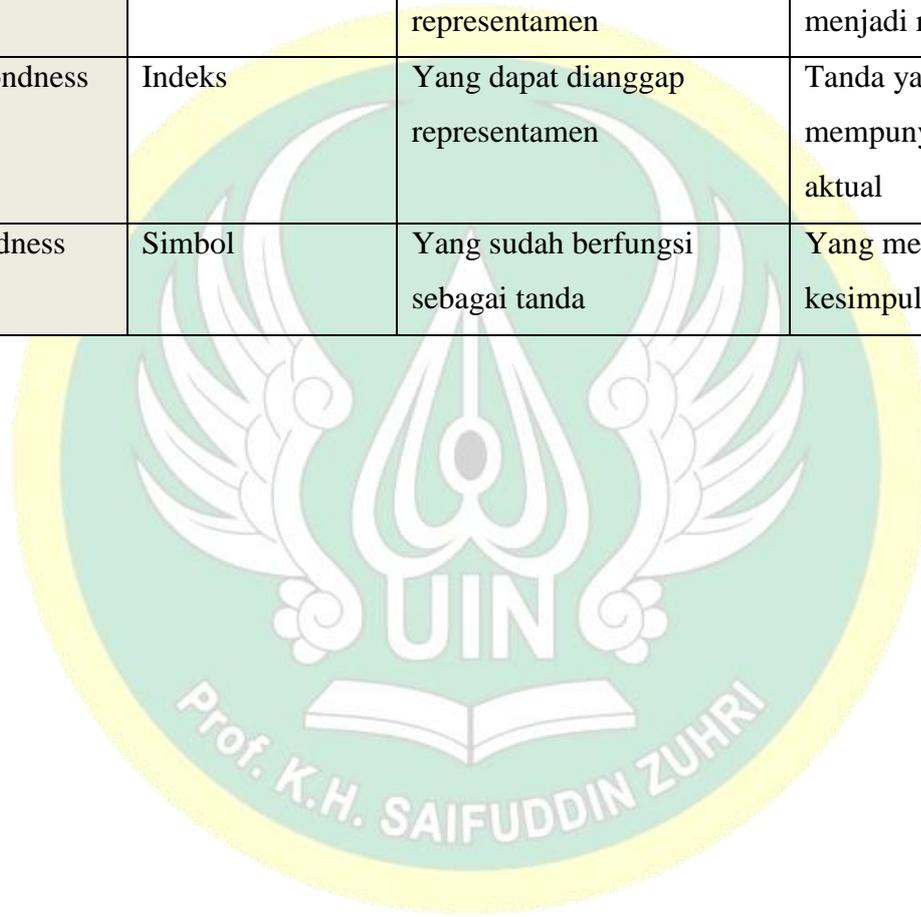
3) Argument

Tanda yang sudah menunjukkan perkembangan dari premis kesimpulan dan cenderung mengarah pada kebenaran. *Discent* hanya menyatakan kehadiran objek, sedangkan *argument* membuktikan kebenarannya.

Berikut tabel rincian trikotomi yang dipaparkan oleh Charles Sanders Peirce:⁵²

Tabel 1 Trikotomi Charles Sanders Peirce

| Trikotomi | Pertama | Kedua | Ketiga |
|------------|-----------------------|------------------------------------|--|
| Kategori | Hubungan dengan objek | Hubungan dengan representamen | Hubungan dengan interpretan |
| Firstness | Ikon | Yang mungkin menjadi representamen | Yang berpotensi menjadi representamen |
| Secondness | Indeks | Yang dapat dianggap representamen | Tanda yang mempunyai eksistensi aktual |
| Thirdness | Simbol | Yang sudah berfungsi sebagai tanda | Yang mengarah pada kesimpulan yang benar |



⁵² K.S. Zaimar, *Semiotik dan Penerapannya dalam Karya Sastra*, (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta, 2008), hal. 12.

4. Latar Belakang Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce adalah seorang filsuf, ahli logika, matematikawan, dan ilmuwan Amerika yang terkadang dikenal sebagai “Bapak Pragmatisme”. Dia dikenal sebagai karakter yang agak tidak biasa. Dididik sebagai ahli kimia dan berkeja sebagai ilmuwan selama tiga puluh tahun, Peirce memberikan kontribusi besar untuk logika, subjek yang baginya mencakup banyak dari apa yang sekarang disebut epistemology dan filsafat ilmu. Dia melihat logika sebagai cabang formal semiotika, dimana dia adalah yang pioneer yang meramalkan perdebatan diantara positivis logis dan pendukung filsafat bahasa yang mendominasi filsafat Barat abad ke-20. Selain itu, ia mendefinisikan konsep penalaran abduktif, serta merumuskan indeks matematika dan penalaran deduktif secara ketat. Pada awal tahun 1886, ia melihat bahwa operasi logis dapat dilakukan oleh rangkaian switching listrik. Ide yang sama digunakan beberapa dekade kemudian untuk memproduksi komputer digital.⁵³

Peirce lahir di 3 Phillips Place, Cambridge, Massachusetts. Dia adalah putra Sarah Hunt Mills dan Benjamin Peirce, seorang professor astronomi dan matematika di Universitas Harvard. Pada usia dua belas tahun, Charles membaca salinan Richard Whately “*Elements of Logic*” milik kakak laki-lakinya, yang kemudian menjadi teks berbahasa Inggris terkemuka tentang subjek tersebut. Mulailah ketertarikan seumur hidupnya dengan logika dan penalaran. Ia melanjutkan untuk mendapat gelar Bachelor of Arts dan gelar Master of Arts (1862) dari Harvard. Pada tahun 1863 Lawrence Scientific School memberinya gelar Bachelor of Science, gelar kimia *summa cum laude* pertama Harvard. Catatan

⁵³ White, J.T. “Charles Sanders Peirce”. *The National Cyclopedia of American Biography* vol 8. 1898 hal. 409 diakses dari https://books.google.co.id/books?id=1uI-AAAAYAAJ&pg=PA409&dq=%22Peirce,+Charles%22&redir_esc=y pada hari Rabu, 23 Juni 2021 pukul 13.58 WIB.

akademisnya tidak istimewa. Di Harvard, ia memulai persahabatan seumur hidup dengan Francis Ellingwood Abbot, Chauncey Wright, dan William James. Salah satu instruktur Harvard-nya, Charles William Eliot, membentuk opini yang tidak menguntungkan dari Peirce. Ini terbukti menjadi takdir, karena Eliot, ketika menjadi presiden Harvard (1869-1909 – periode yang mencakup hampir semua kehidupan kerja Peirce), berulang kali memveto pekerjaan Peirce di universitas.⁵⁴

Sejak masa akhir remajanya, Peirce menderita kondisi syaraf yang dikenal sebagai “neuralgia wajah”, yang sekarang disebut sebagai “neuralgia trigeminal”. Penulis biografinya, Joseph Brent, mengatakan bahwa ketika dalam pergolakan rasa sakitnya “dia, pada awalnya, hampir tercengang, dan kemudian menyendiri, dingin, tertekan, sangat curiga, tidak sabar dengan persimpangan sekecil apapun, dan tunduk pada ledakan amarah yang hebat.”. Konsekuensinya mungkin telah menyebabkan isolasi sosial di kemudian hari.⁵⁵

⁵⁴ Joseph Brent, *Charles Sanders Peirce: A Life, 2nd Edition*. (Indiana University Press: Bloomington and Indianapolis, 1998) hal. 54-56.

⁵⁵ *Ibid*, hal. 40.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami peristiwa tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara menyeluruh dalam bentuk kata-kata dan bahasa dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.⁵⁶

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metodologi penelitian kualitatif dalam hal ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar belakang individu tersebut secara utuh (holistik).⁵⁷

Dengan metode penelitian deskriptif, maka data yang dihasilkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Data tersebut dapat berasal dari wawancara, riset lapangan, foto, rekaman video, dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya.

B. Subjek dan Objek

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seseorang atau sesuatu yang mengenainya ingin diperoleh keterangan atau orang pada latar

⁵⁶ Lexi J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 4.

⁵⁷ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), hal. 5.

penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.⁵⁸

Adapun subjek penelitian dalam tulisan ini adalah akun Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah segala sesuatu yang diselidiki selama kegiatan penelitian. Objek penelitian kualitatif juga bukan semata-mata berpatokan pada situasi sosial yang terdiri dari elemen tempat, pelaku dan aktivitas, melainkan juga berupa peristiwa alam, tumbuh-tumbuhan, binatang, kendaraan dan sejenisnya. Objek penelitian adalah himpunan elemen yang dapat berupa orang, organisasi, atau barang yang akan diteliti.⁵⁹

Objek penelitian dalam tulisan ini adalah postingan Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam” dalam rentang waktu akhir bulan Maret dan akhir bulan Juli tahun 2021, yang akan diteliti dengan analisis semiotika.

C. Sumber Data

1. Sumber Data Primer

Sumber primer adalah narasumber yang dapat langsung memberikan informasi kepada pengumpul data. Metode dapat berupa wawancara langsung, wawancara melalui email atau telekomunikasi lain, diskusi kelompok tematik (focussed group discussion / FGD), kuisisioner dan lain-lain. Data primer pada dasarnya adalah memperoleh data langsung secara personal.⁶⁰

Sumber primer dalam penelitian ini adalah kumpulan postingan dengan jumlah 1.000 lebih, yang kemudian diambil

⁵⁸ Abdul Hakim, *Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. (Sukabumi: CV Jejak, 2017), hal 152.

⁵⁹ Ibid, hal 156.

⁶⁰ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi*, (Purwokerto: Penerbit Stain Press 2014), hal. 7.

beberapa postingan selama bulan Maret-Juli tahun 2021 dari akun Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber Data Sekunder adalah sumber di luar kata dan tindakan. Dilihat dari sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku, majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi.⁶¹

Sumber Data Sekunder dalam penelitian ini berasal dari buku, jurnal, serta hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan admin Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Teknik Dokumenter

Teknik documenter atau biasa disebut juga sebagai teknik dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen (informasi yang didokumentasikan) berupa dokumen tertulis maupun dokumen terekam. Dokumen tertulis berupa arsip, catatan harian, autobiografi, memorial, kumpulan surat pribadi, kliping, dan sebagainya. Sementara dokumen terekam berupa film, kaset rekaman, microfilm, foto dan sebagainya.⁶²

Yang termasuk dokumen dalam penelitian ini adalah kumpulan postingan, hasil wawancara, dan juga beberapa dokumen tertulis lainnya.

⁶¹ Abdul Hakim, *Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. (Sukabumi: CV Jejak, 2017), hal. 159.

⁶² Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. (Banjarmasin: Antarsari Press, 2011), hal. 64.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung, mendalam, tidak terstruktur, dan individual, ketika seorang responden ditanyai pewawancara guna mengungkapkan perasaan, motivasi, sikap, dan keyakinan terhadap suatu topik.⁶³ Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara yang peneliti lakukan dengan admin Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”.

3. Teknik Pencarian

Pencarian data sekunder secara online dapat dilakukan melalui komputer yang tersambung internet dengan menggunakan metode tertentu. Metode pencarian dapat berupa metode yang sederhana ataupun canggih sesuai fasilitas yang disediakan oleh alat pencari.⁶⁴

Teknik ini termasuk dalam teknik sekunder dimana untuk melakukan pencarian data diperlukan media internet, seperti penelusuran melalui situs website, untuk mendapatkan data berupa gambar, data maupun dokumen, dan lain-lain untuk kelengkapan data penelitian.

E. Metode Analisis Data

Analisis data menurut Bogdan adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Sedangkan Arikunto menjelaskan bahwa yang dimaksudkan dengan analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan

⁶³ Istijanto. *Riset Sumber Daya Manusia: Cara Praktis Mendekati Dimensi-Dimensi Kerja Karyawan*. (Jakarta: Gramedia, 2005), hal 38.

⁶⁴ Jonathan Sarwono, Hary Lubis, *Metode Riset Desain Komunikasi Visual*. (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2007), hal 105.

yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil. Terkait dengan hal itu maka diperlukan adanya teknik analisis data.⁶⁵

Peneliti menggunakan analisis semiotik milik Charles Sanders Peirce. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (humanity) memaknai hal-hal (things). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda.⁶⁶

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.⁶⁷ Reduksi Data dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data mengenai meme komik selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian Data

Penyajian Data adalah pemaparan data melalui bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan

⁶⁵ Soegiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 334.

⁶⁶ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2006), hal. 15.

⁶⁷ Cokroaminoto, *Reduksi Data dalam Analisis Penelitian Kualitatif menurut Miles dan Huberman*, diakses dari www.menulisproposalphelitian.com/2012/07/reduksi-data-dalam-analisis-penelitian.html?m=1, tanggal 29 November 2011 pukul 09.03.

sejenisnya.⁶⁸ Penyajian Data dalam penelitian ini digunakan untuk memaparkan data-data mengenai makna semiotik dakwah dalam meme komik postingan Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam”.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan Kesimpulan adalah deskripsi atau gambaran objek yang telah diperjelas, yang dapat berupa hubungan klausal atau interaktif, hipotesis atau teori.⁶⁹ Penarikan Kesimpulan dalam penelitian ini bertujuan agar temuan-temuan dari kasus-kasus yang terjadi dapat dikaji lebih mendalam dan fenomena yang ada dapat digambarkan secara terperinci. Sehingga apa yang menjadi pertanyaan dalam penelitian nantinya bisa terjawab dengan maksimal. Dengan mengacu pada teknik analisis data tersebut yang diperoleh menjadi valid dan dapat dipertanggungjawabkan.



⁶⁸ Muh. Fitrah, *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus*, (Sukabumi: Jejak Publisher, 2017), hal. 85.

⁶⁹ Ibid, hal. 86.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Latar Belakang Komunitas Facebook Meme Dakwah Islam

Komunitas “Meme Dakwah Islam” ialah sebuah grup publik di media sosial Facebook yang beranggotakan 115.577 orang (catatan pada tanggal 10 April 2021). Grup ini pertama kali dibuat pada tanggal 27 April 2020. Berasosiasi dengan dua fanpage yang memiliki konten serupa, yakni “Meme Umat Islam” dan “Meme Persatuan Dakwah Islam”. Hingga saat ini grup telah dikelola oleh 13 orang admin. Komunitas ini menargetkan anak muda milenial pengguna Facebook sebagai *mad'u*.

Setiap anggota memiliki hak yang sama untuk ikut memposting konten dengan syarat sesuai dengan *rules* atau peraturan grup. Bila ada anggota yang kedapatan melanggar *rules* maka ia bisa terancam dikeluarkan dari grup. Dalam hal ini setiap anggota dapat berperan sebagai kreator meme komik atau *da'i*, sekaligus sebagai konsumen meme komik atau *mad'u*.

Konten yang diposting berisi pesan-pesan dakwah yang divisualisasikan dalam bentuk meme komik. Setiap postingan yang diunggah harus melalui persetujuan admin. Konten yang berisi pengolok-olokan terhadap suatu mazhab, ulama maupun agama lain tidak dibenarkan. Karena sifatnya yang publik, maka isi dari postingan grup dapat dapat menjangkau sesama pengguna Facebook lain, bahkan yang bukan anggota grup sekalipun.⁷⁰

2. Sejarah Komunitas Facebook Meme Dakwah Islam

Pada awal bulan April tahun 2020, sedang ramai postingan dakwah dengan menggunakan media meme. Saat itu Feth (admin dan founder grup

⁷⁰ Wawancara dengan Ahmad Al-Fath, tanggal 31 Juli 2021 melalui Facebook Messenger.

Meme Dakwah Islam) masih merasa tidak tertarik dan melewatkannya begitu saja. Setelah beberapa lama ia mulai menyadari, dakwah dengan menggunakan meme memiliki *insight* yang luas. Oleh karena itu ia mulai berpikir untuk membuat grup dakwah dengan media meme. Bersama dengan seorang kawan Facebooknya ia mulai membicarakan hal ini. Feth mengusulkan untuk membuat grup dakwah meme, akhirnya grup “Meme Dakwah Islam” pun dibuat pertama kali pada tanggal 27 April 2020.⁷¹

3. Tujuan dan Kepengurusan Komunitas Facebook MDI

Tujuan dibentuknya grup Meme Dakwah Islam ialah untuk menyebarkan dakwah dan ajaran Ahlussunnah Wal jamaah yang lurus. Terdapat 13 pengurus di grup Meme Dakwah Islam, terdiri dari 8 admin dan 5 moderator. Admin bertugas untuk memantau grup dan mempersetujui postingan yang dikirim oleh anggota, sedangkan moderator bertugas untuk memantau setiap postingan dan menerima keanggotaan. Berikut nama-nama pengurus di grup Meme Dakwah Islam: *user* Kirigato Kazami, Khoir Shari, Osaki, Firdian Dwi, Den, Feth, Gathfan, Ramadhan, Royhan Basith, Abdullah Faqih As’ad, Meme Persatuan Dakwah Islam, Abu Muhammadnov, Al-Qurtuby, dan Bernardo Alfani.

4. Aturan Komunitas Facebook Meme Dakwah Islam

Untuk menjaga kondusifitas grup, maka admin mengatur *rules* atau aturan yang harus dijalankan selama berada di MDI. Berikut adalah daftar aturan yang diberikan oleh admin:⁷²

a. Bersikap Baik dan Sopan

Kita semua bersama-sama menciptakan lingkungan yang ramah. Mari kita perlakukan semua orang dengan rasa hormat.

⁷¹ Wawancara dengan Ahmad Al-Fath, tanggal 31 Juli 2021 melalui Facebook Messenger.

⁷² Meme Dakwah Islam, Aturan Grup dari Admin, dikases dari <https://www.facebook.com/groups/meme.dakwah.islam/about>.

Perdebatan yang sehat itu hal yang wajar, tapi lakukan dengan baik.

b. Tidak Ada Ujian Kebencian dan Perundungan

Pastikan semua orang merasa aman. Perundungan tidak diizinkan dan komentar yang merendahkan soal ras, agama, budaya, orientasi seksual, jenis kelamin atau identitas tidak akan ditoleransi.

c. Tidak Ada Promosi atau Spam

Beri lebih banyak dari yang anda dapatkan di grup ini. Tidak boleh mengirim promosi diri, spam, dan tautan yang tidak relevan.

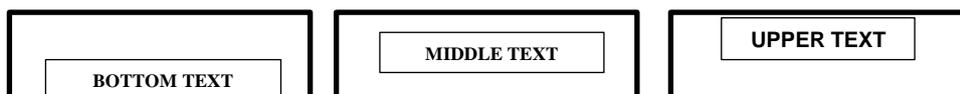
d. Hormati Privasi Semua Orang

Menjadi bagian dari grup ini perlu rasa saling percaya. Diskusi autentik yang ekspresif membuat grup ini keren, tapi juga sensitive dan rahasia. Apa yang dibagikan di grup harus menjadi rahasia grup.

Bila ada anggota yang kedapatan melanggar *rules* maka ia terancam untuk dikeluarkan dari grup. Sanksi dan pengeluaran yang diberikan oleh admin tergantung dengan seberapa besar pelanggaran yang dilakukan.

B. Penyajian Data Analisis

Dalam tiap postingan yang diunggah di halaman grup meme Dakwah Islam, terdapat beberapa pola materi yang diunggah. Jenis meme yang diunggah adalah *meme based text* (meme berbasis teks), *meme based picture* (meme berbasis gambar), *meme with picture and style text* (meme dengan gambar dan gaya teks).⁷³

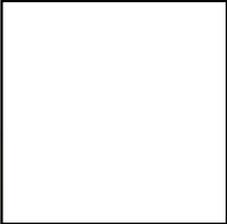
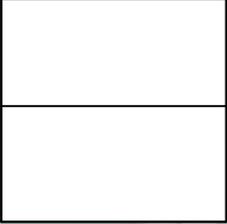
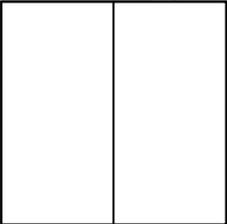
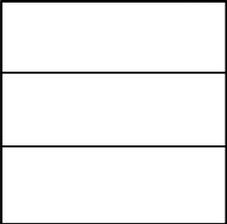


Gambar 1. 6 Meme with picture and style text

⁷³ Linda K. Borzsei, *Makes a Meme Instead: a Concise History of Internet Memes*. (Utrecht University Press : 2013), hal. 19.

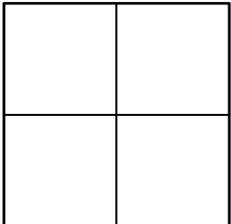
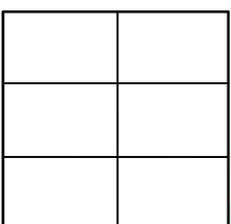
Meme komik dibuat dalam bentuk dua hingga empat panel. Terdapat beberapa variasi cara membaca meme komik. Variasi pertama dengan membaca dari atas ke bawah, kedua dari kiri ke kanan dan ketiga dari kanan dan kiri. Dilihat dari point of interest yang ditunjukkan.⁷⁴

Tabel 2 Jenis Panel dalam Meme Komik⁷⁵

| No | Jenis Panel | Keterangan |
|----|---|--|
| 1 |  | Meme komik dengan satu panel. Umumnya digunakan untuk jenis meme berbasis gambar, meme berbasis teks dengan style. |
| 2 |  | Meme komik dengan dua panel horizontal. Cara membacanya dimulai dari atas ke bawah. |
| 3 |  | Meme komik dengan dua panel vertikal. Cara membacanya dari kiri ke kanan. |
| 4 |  | Meme komik dengan tiga panel horizontal. Cara membacanya dari atas ke bawah. |

⁷⁴ Linda K. Borzsei, *Makes a Meme Instead: a Concise History of Internet Memes*. (Utrecht University Press : 2013), hal. 21.

⁷⁵ Borzsei, *Loc. Cit.*.

| | | |
|---|---|--|
| 5 |  | <p>Meme komik empat panel. Cara membacanya secara zigzag dimulai dari kiri atas, kanan atas, kiri bawah, kanan bawah.</p> |
| 6 |  | <p>Meme komik 2x3 panel. Terdapat dua varian cara baca, pertama secara zigzag (kiri-kanan-kiri-kanan) dan yang kedua secara horizontal dari kiri atas hingga ke bawah, lalu dari kanan atas ke bawah.</p> |

Terdapat 10 gambar yang akan dianalisis dalam penelitian ini. Dimana dipilih postingan dengan jumlah *like* dan *reacts* terbanyak, tersedikit, dan postingan pilihan yang menarik dan sesuai dengan trend isu saat itu. Berikut adalah daftar meme yang akan diteliti beserta keterangannya:

Tabel 3 Identifikasi Meme

| Meme 1 | | Meme 2 | |
|---|---------------------------------------|--|----------------------|
|  | |  | |
| Judul Unggahan | Perempuan Cantik di Dunia dan Akhirat | Judul Unggahan | Menunda waktu shalat |
| Kreator Meme | Erdin | Kreator | Fairuz Dwiki |

| | | | |
|--|---|---|---|
| | | Meme | |
| Jenis Meme | Meme with picture and text style | Jenis Meme | Meme parody |
| Referensi | Lomba tarik tambang tidak menarik | Referensi | Daily struggle |
| Tanggal Unggahan | 29 Maret 2021 | Tanggal Unggahan | 29 Maret 2021 |
| Jumlah <i>Like</i> dan <i>reacts</i> | 2.210 | Jumlah <i>Like</i> dan <i>reacts</i> | 2.930 |
| Keterangan Caption | Cantik, tapi jarang shalat Tidak menarik | Keterangan Caption | Kiri: Waktunya shalat Kanan: Masih push rank |
| Meme 3 | | Meme 4 | |
|  | |  | |
| Judul Unggahan | Berangkat ke masjid sebelum adzan | Judul Unggahan | Keutamaan bacaan tasbih |
| Kreator Meme | Arbi Gt | Kreator Meme | Mohamad Dzaki Rajabi |
| Jenis Meme | Meme parody | Jenis Meme | Meme based text |
| Referensi | Spongebob Squarepants template | Referensi | Ol' Reliable (Spongebob Squarepants) |
| Tanggal Unggahan | 30 Maret 2021 | Tanggal Unggahan | 30 Maret 2021 |
| Jumlah <i>Like</i> | 1.800 | Jumlah <i>Like</i> | 1.751 |

| | | | |
|------------------------|--|------------------------|---|
| dan reacts | | dan reacts | |
| Keterangan Caption | <p>Beginner: Berangkat ke masjid setelah qomat</p> <p>Pro : Berangkat ke masjid ketika adzan</p> <p>Legend : Berangkat ke masjid sebelum adzan</p> | Keterangan Caption | <p>Atas: Bacaannya mudah pahalanya besar</p> <p>Besar: Subhanallah Wabihamdihi Subhanallahiladzim</p> |
| Meme 5 | | Meme 6 | |
| | | | |
| Judul Unggahan | Adab dalam bertamu | Judul Unggahan | Menghargai makanan |
| Kreator Meme | Adi Prayoga | Kreator Meme | Dhani Ansh |
| Jenis Meme | Meme based text | Jenis Meme | Meme based text |
| Referensi | Mark Zuckerberg floor gang | Referensi | Attack on Titan Season 1 |
| Tanggal Unggahan | 31 Maret 2021 | Tanggal Unggahan | 1 April 2021 |
| Jumlah Like dan reacts | 1.327 | Jumlah Like dan reacts | 3.100 |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Keterangan Caption | Emaknya teman: “Ayo masuk, duduk di sofa,” Lu bilek: “Iya, Tante. Di sini saja,” | Keterangan Caption | Tokoh Levi menendang wajah tokoh Eren : Penjual Tokoh Eren: Orang stress yang mesan makanan tapi gak dihabisin karena katanya malu-maluin |
| Meme 7 | | Meme 8 | |
|  | |  | |
| Judul Unggahan | Perkara Hutang | Judul Unggahan | Tidak mencintai mahluk melebihi penciptanya |
| Kreator Meme | Vivi | Kreator Meme | Dxya |
| Jenis Meme | Meme with picture and text style | Jenis Meme | Meme with picture and text style |
| Referensi | Medieval knight with arrow in eye slot | Referensi | Drakeposting |
| Tanggal Unggahan | 1 April 2021 | Tanggal Unggahan | 1 April 2021 |
| Jumlah Like dan reacts | 2.176 | Jumlah Like dan reacts | 3.390 |

| | | | |
|--|---|---|--|
| Keterangan Caption | Orang berpakaian baja lengkap: Orang yang mati syahid Lubang di helm baja: Hutang di dunia | Keterangan Caption | Atas: Sedih karena diputusin pacar Bawah: Sedih karena ingat dosa-dosa semasa hidup |
| Meme 9 | | Meme 10 | |
|  | |  | |
| Judul Unggahan | Harga diri dan rasa malu | Judul Unggahan | Sedihnya orang beriman |
| Kreator Meme | Mazad Queens | Kreator Meme | Fawwaz Abiyyu |
| Jenis Meme | Meme based text | Jenis Meme | Meme based text |
| Referensi | Mother ignoring kid drowning in pool | Referensi | Doomer girl, Yes Chad dan Trad girl/ Tradwife |
| Tanggal Unggahan | 25 April 2021 | Tanggal Unggahan | 31 Juli 2021 |
| Jumlah Like dan reacts | 1.336 | Jumlah Like dan reacts | 1.167 |

| | | | |
|--------------------|---|--------------------|---|
| Keterangan Caption | FYP diangkat oleh anak tiktod, rasa malu dan akal sehat hampir tenggelam. Harga diri tenggelam jauh di dasar | Keterangan Caption | Doomer girl: I'm sad today Socmed Buddy: I'm here Chad Guy: I'm sad today Chad Guy: (shalat) |
|--------------------|---|--------------------|---|

Berdasarkan tipe tanda yang dimiliki, kesepuluh postingan yang akan diteliti ini mengandung unsur ikon, indeks dan simbol. Berikut hasil identifikasinya:

Tabel 4 Identifikasi Meme Berdasarkan pada Tipe

| No | Judul Meme | Data | Tipe |
|----|---------------------------------------|---|---|
| 1 | Perempuan Cantik di Dunia dan Akhirat | <ul style="list-style-type: none"> a. Pria berkacamata memakai kaus garis-garis (pria A) b. Pria A tidak menarik tali c. Pria berkacamata berkaus putih abu d. Tali tambang e. Tulisan "Tidak menarik" | <ul style="list-style-type: none"> a. Ikon, indeks b. Ikon, indeks, simbol c. Ikon, simbol d. Ikon e. Ikon, indeks, simbol |
| 2 | Menunda waktu shalat | <ul style="list-style-type: none"> a. Pria mengelap keringat dan raut muka kebingungan b. Ikon tangan akan memencet tombol c. Dua buah tombol d. Tulisan di tombol kiri "Waktunya shalat" e. Tulisan di tombol kanan "Masih push rank" | <ul style="list-style-type: none"> a. Ikon, indeks, simbol b. Ikon, indeks c. Ikon d. Ikon e. Ikon |
| 3 | Berangkat ke masjid sebelum adzan | <ul style="list-style-type: none"> a. Tokoh Spongebob tanpa lubang sponge b. Tokoh spongebob normal c. Tokoh spongebob dengan badan kekar dan lengan | <ul style="list-style-type: none"> a. Ikon, simbol b. Ikon, simbol c. Ikon, |

| | | | |
|---|-------------------------|--|--|
| | | berotot d. Tulisan “Beginner” e. Tulisan “Pro” f. Tulisan “Legend” g. Tulisan “Berangkat ke masjid setelah qomat” h. Tulisan “Berangkat ke masjid ketika adzan” i. Tulisan “Berangkat ke masjid sebelum adzan” | simbol d. Simbol e. Simbol f. Simbol g. Indeks h. Indeks i. Indeks |
| 4 | Keutamaan bacaan tasbih | a. Tokoh spongebob menunjukan kotak b. Tokoh spongebob membuka kotak bersinar c. Tulisan bersinar “Bacaannya mudah pahalanya besar” d. Tulisan “Subhanallah Wabihamdihi Subhanallahiladzim” | a. Ikon, simbol b. Ikon, indeks, simbol c. Indeks d. Indeks |
| 5 | Adab dalam bertamu | a. Mark Zuckerberg b. Pose menyilangkan kaki c. Raut wajah gugup dan <i>awkward</i> d. Background ruang tamu e. Teks: Emaknya teman: “Ayo masuk, duduk di sofa,” Lu bilek: “Iya, Tante. Di sini saja,” | a. Ikon, simbol b. Simbol, indeks c. Ikon, simbol d. indeks |
| 6 | Menghargai makanan | a. Tokoh Levi b. Tokoh Eren c. Background ruang sidang d. Tokoh Levi menendang tokoh Eren e. Tulisan “Penjual” di ikon Levi f. Tulisan “Orang yang stress yang mesen makanan tapi gak dihabisin karena katanya malu-maluin” | a. Ikon b. Ikon c. Ikon, simbol d. Ikon, indeks, simbol e. Simbol f. Indeks, simbol |
| 7 | Perkara hutang | a. Ksatria dengan baju baja lengkap b. Pedang c. Eye slot tertancap panah | a. Ikon, simbol b. Ikon, indeks, simbol |

| | | | |
|----|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> d. Background pepohonan e. Tulisan atas “Orang yang mati syahid” f. Tulisan bawah “Hutang di Dunia” | <ul style="list-style-type: none"> c. Indeks, simbol d. Ikon, simbol e. Ikon, simbol f. Indeks |
| 8 | Tidak mencintai makhluk melebihi penciptanya | <ul style="list-style-type: none"> a. Pria berbaju kuning dan berjaket jingga b. Gerakan tangan membuka lebar dan memalingkan wajah c. Gerakan tangan menunjuk dan wajah tersenyum d. Tulisan “Sedih karena diputusin pacar” e. Tulisan “Sedih karena ingat dosa-dosa kita semasa hidup” | <ul style="list-style-type: none"> a. Ikon b. Ikon, simbol c. Ikon, simbol d. Ikon, indeks e. Ikon, indeks |
| 9 | Harga diri dan rasa malu | <ul style="list-style-type: none"> a. Tokoh ibu, anak pertama dan anak bungsu b. Tokoh ibu menggendong dan bermain dengan anak bungsu c. Tokoh anak pertama hampir tenggelam d. Tengkorak di dasar kolam e. Background kolam renang f. Tulisan “Anak tiktod” g. Tulisan “FYP” h. Tulisan “Rasa malu dan akal sehat” i. Tulisan “Harga diri” | <ul style="list-style-type: none"> a. Ikon, simbol b. Ikon, simbol c. Ikon, indeks d. Ikon, indeks, simbol e. Ikon f. Indeks g. Indeks h. Indeks |
| 10 | Sedihnya orang yang beriman | <ul style="list-style-type: none"> a. Tokoh doomer girl sendirian b. Gerumbulan tokoh trad girl dan chad guy c. Tokoh chad guy sendirian d. Tokoh chad guy memakai gamis putih e. Tulisan “I’m sad today” f. Tulisan “I’m here 5x” g. Tulisan “Shalat” | <ul style="list-style-type: none"> a. Ikon b. Ikon, simbol c. Ikon d. Ikon, indeks, simbol e. Indeks f. Indeks g. Indeks |

C. Pembahasan Dengan Teori

1. Tinjauan Semiotika Postingan Komunitas MDI

a. Perempuan Cantik di Dunia dan Akhirat

Salah satu elemen pertama dalam proses komunikasi adalah adanya rangsangan terhadap indera penglihatan. Rangsangan ini kemudian disalurkan ke dalam pikiran, mengalami pemaknaan dan diterjemahkan dalam bentuk perkataan maupun perasaan. Komponen visual yang ditangkap dari suatu objek, akan menjadi penentu bagaimana kita akan mempersepsinya. Manusia cenderung merasa tertarik pada objek yang memiliki visual menarik. Seikat bunga mawar segar terlihat jauh lebih menarik dibanding tumpukan sampah dan limbah dapur. Hal yang seringkali tak disadari adalah, keindahan visual bisa jadi adalah sebuah tipuan. Seperti bunga mawar yang terlihat indah dari kejauhan, namun berduri begitu berusaha kita genggam.⁷⁶

Kontradiksi ini berusaha dijabarkan oleh Erwin dalam menyanyikan yang berjudul “Perempuan cantik di dunia dan akhirat”. Ia menggunakan perumpamaan lomba tarik tambang pada perayaan kemerdekaan tahun 2018 sebagai acuan.⁷⁷ Dalam gambar tampak sekumpulan orang yang sedang mengikuti lomba tarik tambang. Ketika diteliti lebih jauh, ternyata *driver* atau orang yang bertugas sebagai pemimpin tim tidak ikut menarik tali, ia hanya berpose seperti sedang menarik tambang saja. Gambar ini segera viral berkat keunikannya serta mendapat tambahan *caption bottom text* “Tidak Menarik”.

Dalam meme buatannya ini, Erwin menambahkan *caption upper text* “Cantik tapi Jarang Shalat”. Ia berusaha menganalogikan gambaran seorang muslimah yang cantik secara tampilan visual, namun tidak diikuti dengan ketaatannya pada perintah Allah.

⁷⁶ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 27.

⁷⁷ Brilio.net, *10 Meme Lucu Tarik Tambang Ini Bikin Ketawa Sendiri*, diakses dari <http://today.line.me/id/v2/article/yxwqmE>

1) Interpretasi Makna Ikon

Seperti yang tampak dalam gambar, pria berkacamata yang memakai kaus garis-garis (selanjutnya disebut pria A), berdiri paling depan dalam lomba tarik tambang. Pria A adalah seorang “*Driver*”, atau orang yang berfungsi sebagai kapten. Inti dari permainan tarik tambang adalah pemain yang berada paling depan, kekuatannya sangat diandalkan untuk menarik tali lawan.⁷⁸ Dalam gambar tersebut, pria A ternyata tidak menyentuh tali sama sekali. Ia hanya tampak berpose sedang menarik, sementara tangannya sendiri jauh dari tambang. “Menipu” rekan satu timnya yang tampak kesusahan menarik tali di belakangnya.

2) Interpretasi Makna Indeks

Terdapat *upper text* dalam meme ini tertulis kata “Cantik, tapi jarang shalat”. Pria A diibaratkan sebagai seorang perempuan yang cantik, menarik dari segi rupa dan fisik. Perempuan ini juga tentu beragama islam, sebab dalam keterangan selanjutnya ada kata-kata ia jarang melakukan shalat. *Creator* mencoba menggambarkan sosok perempuan yang terlihat cantik dan menarik secara fisik. Setelah ditelusuri lebih jauh, lewat beberapa perkenalan dan kegiatan bersama ternyata ia termasuk orang yang lalai dalam menunaikan shalat.

Creator kembali menuliskan *caption bottom text* yang berbunyi “Tidak menarik”. Ia melakukan permainan bahasa disini. Dengan memanfaatkan template “Tidak menarik” dalam foto yang berarti: tidak menarik tali tambang, menjadi “Tidak menarik” dalam artian: tidak memiliki daya tarik, tidak dapat menggugah keinginan orang untuk mencari tahu lebih lanjut.

⁷⁸ Tug of War International Federation, *TWIF Rules Manual 2017*, diakses dari www.tugofwar-twif.org/2016/08/05/rules/ pada 17 Desember 2021

3) Interpretasi Makna Simbol

Senada dengan template meme yang digunakan, *creator* mencoba menginterpretasikan gambaran seorang perempuan yang cantik dan menarik namun jarang shalat dengan pria yang terlihat sungguh-sungguh menarik tambang, namun pada kenyataannya hanya pose luarnya saja yang meyakinkan. Yang dilakukannya hanya sia-sia.

Perempuan muslimah yang terlihat sempurna di luar, cantik, pintar, anggun, namun ternyata itu hanya *image* luarnya saja. Sementara dalam kesehariannya Ia sering mengabaikan perintah Allah. Mendirikan shalat seperlunya, tergantung *mood* saja. Dengan ini menjadikannya tak lagi menarik bagi pria muslim yang taat. Hal ini sejalan dengan sabda Rasulullah SAW, dalam sebuah hadis.⁷⁹

“Dunia adalah perhiasan, dan sebaik-baiknya perhiasan dunia adalah istri yang shalihah,” (HR. Muslim dari Abdullah bin Amr).

Wanita yang dimaksudkan dalam meme ini, tentulah wanita yang akan dijadikan sebagai istri. Sebab sang pria tidak lagi menilai dari segi fisik, tapi juga mempertimbangkan akhlak dan ibadahnya. Sesuai tuntunan Rasul ketika memilih perempuan untuk dinikahi, dalam sabdanya.⁸⁰

“Perempuan dinikahi lantaran empat hal; yakni hartanya, garis keturunannya, kecantikannya dan agamanya, maka dapatkanlah wanita yang memiliki agama. Rugi engkau (bila tidak melaksanakan apa yang aku perintahkan),” (HR. al-Bukhari).

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa wanita yang dimaksud adalah wanita muslimah yang akan dibawa dalam hubungan yang lebih serius, yakni menuju jenjang pernikahan.

⁷⁹ Evi Setiawati, *Sebaik-Baik Perhiasan Dunia*, diakses dari <http://mahadibnuauf.com/sebaik-baik-perhiasan-dunia> pada 17 Desember 2021

⁸⁰ Setiawati, *Loc. Cit*,

Membangun rumah tangga adalah salah satu momen paling penting dalam hidup setiap individu. Sebab, peristiwa ini akan menjadi titik balik lahirnya dinamika kehidupan yang baru. Setiap orang tentu mendambakan yang sebaik-baiknya bagi pasangannya kelak. Untuk itu kita menetapkan beberapa kriteria ideal dalam memilih pasangan. Ada yang melihat dari wataknya, kestabilan ekonominya hingga asal usul garis keturunannya.⁸¹

Dalam budaya Jawa misalnya, memilih pasangan dianjurkan untuk berpegang pada tiga kategori yakni bibit, bebet dan bobot. Kriteria pertama yakni bibit atau asal usul garis keturunan. Tidak berarti harus berasal dari kalangan bangsawan, tapi kita mengetahui latar belakangnya secara jelas. Kedua bobot, yang berarti kualitas diri secara lahir dan batin. Hal ini bisa berarti perilaku, spiritualitas, kecakapan, dan lain-lain. Sedangkan bebet adalah cara berpakaian. Bagaimana ia berbusana dan memantaskan diri dalam berbagai situasi adalah sebuah nilai plus.⁸²

b. Menunda Waktu Shalat

Game mobile online menempati urutan pertama dalam daftar hiburan yang paling diminati sejak era pandemi dimulai. *Gameplaynya* yang menarik dan sifatnya yang *opensource* memungkinkan setiap orang di seluruh dunia terhubung tanpa batas ruang dan waktu. Bahkan game online sudah masuk dalam daftar perlombaan olahraga yang diakui oleh pemerintah. Ditandai dengan munculnya banyak tim dan kompetisi E-sport, istilah perlombaan olahraga game online.⁸³

⁸¹ Fitri Andiani, *Pentingnya Mengetahui Bibit, Bebet, Bobot Calon Pasangan*, diakses dari www.fimela.com/lifestyleread/2865796/pentingnya-mengetahui-bibit-bebet-bobot-calon-pasangan, pada 31 Juli 2021.

⁸² Andiani, *Loc.Cit.*

⁸³ We are Social, HootSuite. *Digital 2021: Global Overview Report, The Latest Insight into How People Around the World Use the Internet, Social Media, Mobile Devices, and*

Game online rata-rata memiliki nilai skor yang *real-time*. Untuk itu setiap pemain harus tetap konsisten memainkan *game* untuk menjaga agar rankingnya tidak turun. Melahirkan sebuah budaya baru yang bernama “*Push rank*”. Semakin banyak waktu yang dimainkan maka semakin naik pula rank-nya. Untuk menjaga rank tetap atau naik dibutuhkan waktu yang tidak cepat, bisa memakan waktu seharian. Bahkan ada yang rela tidak makan dan tidur demi menjaga rank-nya tidak turun. Panggilan adzan tak lagi dihiraukan, yang terpikir adalah menjaga agar rank tidak turun. Obsesi berlebihan ini menyeret anak muda menjadi “generasi menunduk”.⁸⁴

1) Interpretasi Makna Ikon

Tampak dalam **panel pertama**, seorang pria berkaus merah yang terlihat gugup. Ekspresi wajahnya tampak kebingungan. Banyak keringat menetes dari dahinya. Ia sampai harus mengenakan sapu tangan untuk menghapusnya. Pria dalam gambar ini menggambarkan sosok seseorang yang sedang memainkan *game online*. Ketika dihadapkan pada dua pilihan, ia tampak bingung dan ragu untuk memutuskan. Dilihat dari ekspresinya yang kebingungan hingga keluar keringat, terdapat dua kemungkinan yang bisa dianalisis. Kasus pertama, pria ini adalah seorang yang baru bermain *game online* dan mulai menikmatinya. Ketika masuk waktu adzan, ia merasakan kebingungan. Apakah harus menunda permainan atau melewatkan shalat saja?.

Pada kasus kedua, pria ini adalah seorang pemain *game online* akut. Ia sudah sangat kecanduan, namun memiliki keinginan kuat untuk berhenti. Ketika tiba waktunya adzan, ia tak dapat menahan perasaannya untuk berhenti bermain. Di sisi lain, ia juga sudah

Ecommerce. hal 17. diakses dari <https://www.hootsuite.com/pages/digital-trends-2021> pada 03 Desember 2021.

⁸⁴ Himpunan Mahasiswa PGSD Binus, *Pengaruh Game Online Terhadap Anak dalam Pendidikan*, diakses dari www.student-activity.binus.ac.id/himpgsd/2020/09/pengaruh-game-online-terhadap-anak-dalam-pendidikan/ pada 03 Desember 2021.

bertekad untuk berubah. Hal ini menjadikannya merasakan dilema berat hingga keluar keringat dingin.

2) Interpretasi Makna Indeks

Pada **panel kedua**, tampak dalam gambar dua buah tombol berwarna merah. Masing-masing memiliki keterangan di atasnya. Pada tombol sebelah kiri terdapat tulisan “Waktunya Sholat”, sedangkan di arah sebaliknya bertuliskan “Masih *push rank*”. Setiap tombol ini akan membawa pria berkaus merah pada dua pilihan yang berbeda. Bila ia memencet tombol kiri, maka ia akan berhenti bermain game dan melaksanakan shalat. Sedangkan, jika ia memencet tombol kanan maka ia akan meneruskan bermain game dan melewatkan waktu shalat.

3) Interpretasi Makna Simbol

Tombol merupakan sebuah perangkat *hardware* dalam mesin untuk merealisasikan perintah. Umumnya berbentuk persegi, persegi panjang atau bulat dengan deskripsi simbol. Dengan sekali tekan, maka perintah yang kita inginkan akan terwujud. Tiap tombol menghasilkan perintah yang berbeda. Terkadang untuk menciptakan suatu perintah lain, pengguna diharuskan menekan kombinasi beberapa tombol. Seperti menekan tombol Ctrl + C untuk mengkopi teks dan Ctrl+V untuk mem – *paste*. Dalam meme ini, pria dihadapkan pada dua pilihan tombol di hadapannya. Tombol ini diibaratkan sebagai dua pilihan berbeda yang akan membawa si pria pada aksi yang berbeda pula.⁸⁵

Sudah sejak ribuan tahun yang lalu, Rasulullah SAW mengingatkan untuk tidak mudah tertipu dengan banyaknya waktu luang. Seperti yang beliau sampaikan dalam haditsnya.

⁸⁵ Batikominfo, *15 Macam Perangkat Keras Input pada Komputer dan Fungsinya*, diakses dari [http://www.batikominfo.id/en/informasi/pengetahuan/15_macam_perangkat_keras_inpu](http://www.batikominfo.id/en/informasi/pengetahuan/15_macam_perangkat_keras_input_pada_komputer_dan_fungsinya)

“Dua nikmat yang banyak manusia tertipu di dalam keduanya, yaitu nikmat sehat dan waktu luang,” (HR. Bukhari, Tirmidzi dan Ibnu Majah).

Waktu adalah salah satu bentuk nikmat yang paling utama juga paling sering dilupakan. Bahkan Allah SWT pun bersumpah atas nama waktu dalam beberapa ayat al-Qur’an. Salah satunya dalam surat al-Ashr.

وَالْعَصْرِ ۝ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۝ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ ۖ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ۖ

Artinya:

“Demi masa, sesungguhnya manusia itu dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan beramal soleh, dan mereka pula berpesan-pesan dengan kebenaran serta berpesan-pesan dengan sabar,” (Q.S. al-Ashr)

Seperti yang sudah diingatkan berkali-kali oleh Allah SWT, dunia ini hanya tempat singgah, pemberhentian sementara sebelum menuju akhirat. Oleh karena itu, kita harus bisa memanfaatkan waktu sebaik-baiknya untuk mempersiapkan bekal kita menghadapi alam selanjutnya.

c. Adab dalam Bertamu

Meme ini diposting oleh *user* Adi Prayoga pada tanggal 31 Maret 2021, dengan jumlah like dan reacts mencapai 1,3 ribu. Meme ini termasuk dalam jenis *meme based text*, atau bisa juga disebut meme berbasis teks. Terdapat beberapa elemen yang menyatakan bahwa gambar ini termasuk jenis *meme based text*. Yakni terdapat elemen gambar dan *insert bottom text* yang berfungsi sebagai caption.

Template meme yang digunakan adalah *Mark Zuckerberg Barefoot*⁸⁶. Berasal dari foto pribadi Mark Zuckerberg yang difoto secara candid dan diunggah ke Facebook oleh temannya, dalam foto

⁸⁶ Know your meme. Diakses dari website. <https://knowyourmeme.com/memes/people/mark-zuckerberg/barefoot> pada 20 Agustus 2021

itu ia tampak mengenakan sweater abu, jeans biru dan bertelanjang kaki.

1) Interpretasi Makna Ikon

Dalam gambar ini, terdapat beberapa elemen yang merepresentasikan makna pesan dalam meme 1. **Elemen pertama**, Mark Zuckerberg selain sebagai ikon dirinya sendiri juga menjadi simbol sebagai seseorang yang sedang bertamu ke rumah salah seorang temannya. Hal ini sesuai dengan gaya pakaiannya yang tampak kasual. Mirip gaya busana seorang remaja lelaki yang tengah bermain ke rumah temannya.

2) Interpretasi Makna Indeks

Posenya yang menyalangkan kaki dan setengah duduk direpresentasikan sebagai orang yang akan duduk bersila. Hal ini diperkuat dengan bottom text yang berisikan: "*Emaknya teman: "Ayo masuk, duduk di sofa," Lu bilek: "Iya, Tante. Di sini saja,"*"

Raut wajah yang gugup dan *awkward* dimaknakan sebagai rasa gugup dan tidak enak. Ketika ditawarkan duduk di sofa, ia langsung menyalangkan kaki dan lebih memilih duduk di lantai.

3) Interpretasi Makna Simbol

Dalam meme ini, Adi Prayoga berusaha merepresentasikan pemuda yang bertamu ke rumah teman, namun merasa tidak enak ketika ditawarkan duduk di sofa dan lebih memilih duduk di lantai. Yang mana dalam hal ini kurang sesuai dengan tuntunan adab yang dijelaskan oleh agama islam.

Dalam postingannya Adi Prayoga menuliskan tentang adab-adab dalam bertamu. Ia menyandarkan postingannya pada tiga sumber yakni dari kitab Ghidza' al-Albab Syarh Mandzumah al-Adab juz 2 Hal. 117 karya Muhammad bin Ahmad bin Salim as-Safarini yang berbunyi⁸⁷

⁸⁷ KitabKlasik.Net, *Ghidza al Albab fi Syarh Mandhumat al Adab*, diakses dari <http://read.kitabklasik.net/2010/10/ghidza-al-albab-fi-syarh-mandhumat-al.html/m=1>

“Adab bertamu adalah sesegera mungkin beradaptasi dengan tuan rumah dalam beberapa hal: antara lain (1)Menyantap makanan (yang dihidangkan), tak perlu beralasan sudah kenyang, (2)Tidak bertanya pada tuan rumah tentang sesuatu di rumahnya kecuali arah kiblat dan toilet, (3)Tidak mengintip ke arah tempat wanita, (4)Tidak menolak ketika dipersilakan duduk di suatu tempat dan (tidak menolak) ketika diberi penghormatan, (5)Membasuh kedua tangan (ketika hendak makan dengan tangan), (6)Ketika melihat tuan rumah bergerak untuk melakukan sesuatu, jangan mencegahnya”.

Sumber kedua berasal dari Syekh Sulaiman al-Jamal dalam kitabnya *Hasyiyah al-Jamal* Juz 17 Hal. 407 yang berisi:⁸⁸

“Sebagian adab dalam bertamu adalah tidak beranjak keluar kecuali atas seizing tuan rumah, tidak duduk di hadapan ruangan perempuan, tidak banyak memandangi ruangan tempat keluar makanan,”.

Sumber ketiga berasal dari petuah Rasulullah yang berbunyi: *“Jamuan hak tamu berjangka waktu tiga hari. Lebih dari itu, jamuan adalah sebuah sedekah. Tidak boleh bagi tamu untuk menginap di suatu rumah hingga ia menyusahkannya,”* (HR. Bukhari Muslim).⁸⁹

d. Menghargai Makanan

Setiap negara memiliki budaya makan yang berbeda. Tak hanya perilaku dan tutur kata, cara kita memperlakukan makanan juga menjadi tolak ukur adab dan norma di sebagian besar negara. Di kalangan Eropa, adab makan diatur sedemikian rupa dalam bentuk *“table manner”*. Contohnya seperti tidak menaruh siku di atas meja, tidak beranjak dari meja sebelum semua orang sudah selesai makan serta tenang dan tidak bersuara ketika makan. Berbeda dengan orang Jepang yang memiliki kebiasaan untuk selalu bersuara ketika menyeruput mie atau sup, hal ini untuk menandakan bahwa mereka menikmati makanan yang dihidangkan.⁹⁰

⁸⁸ KitabKlasik.Net, *Hasyiyah al-Jamal*, diakses dari http://read.kitabklasik.net/2010/11/hasyiyah_al_jamal.html/m=1 pada 17 Desember 2021

⁸⁹ Hilmi Aprilia Putri, *Bersilaturahmi dan Pentingnya Mengetahui Adab Bertamu*, diakses dari <http://www.muslima.hops.id/bersilaturahmi-dan-pentingnya-mengetahui-adab-bertamu/>, pada 03 Desember 2021.

⁹⁰ Rumah.com, *Kenali Apa itu Table Manner: Aturan Penting Jamuan Resmi*, diakses dari www.rumah.com/panduan-properti, pada 03 Desember 2021.

Ragam budaya makan ini juga seringkali berasal dari pengaruh agama. Contohnya, di Indonesia dan beberapa negara asean lain dengan penduduk mayoritas muslim terbiasa menggunakan tangan kanan untuk makan. Sedangkan di daerah Asia Timur dan sekitarnya, makan dengan tangan justru dianggap tidak sopan. Hal ini sama saja dengan menghinakan dewa. Oleh karena itu mereka menggunakan media sumpit.⁹¹

Selain itu terdapat beberapa adab lain yang diatur dalam islam, salah satunya untuk selalu menghabiskan makanan yang telah diambil. Terdapat sebuah budaya baru di kalangan anak muda saat ini. mereka cenderung merasa malu ketika menghabiskan makanan hingga bersih tanpa sisa, apalagi bila sedang makan di luar rumah. penyebabnya karena takut dicap kampungan.⁹² Fenomena ini kemudian dikreasikan oleh Dhani Ansh dalam bentuk meme.

1) Interpretasi Makna Ikon

Terdapat empat buah ikon yang peneliti temukan dalam gambar meme ini. **Ikon pertama**, tokoh Levi. Ia merupakan sebuah karakter 2 dimensi dari serial anime “Attack on Titan”. Levi adalah seorang kapten yang tegas dalam memimpin. Ia tak segan untuk menghukum anak buahnya yang terbukti bersalah. Dalam meme ini, Levi menjadi ikon seorang penjual atau pemilik restoran yang menyediakan makanan. **Ikon kedua**, tokoh Eren. Ia adalah salah satu anak buah kapten Levi. Karakternya yang pemberani namun juga seringkali terlalu nekat membuatnya sering terlibat dalam masalah. Dalam gambar ini tampak Eren sedang dihajar habis-habisan oleh Kapten Levi. Ikon Eren menunjukkan seorang pelanggan yang memesan makanan namun tidak dihabiskan karena gengsi. **Ikon ketiga**, background ruang sidang. Suasannya nampak gelap dan mencekam. Kursi hadirin tampak penuh dan merata.

⁹¹ Rumah.com, *Loc.Cit* .

⁹² Avisena Ashari, *Ini Beda Arti Menyisakan Makanan di Piring di Berbagai Negara, Pernah Tahu?*, diakses dari <http://bobo.grid.id/amp/081763567/>, diakses pada 17 Desember 2021

2) Interpretasi Makna Indeks

Tulisan “Penjual” di ikon Levi. Sebagai seseorang yang tegas, ikon Levi dalam meme ini mengindikasikan sebagai seorang penjual yang tegas dan berani. Siksaan non-verbal yang tertera dalam gambar menunjukkan bentuk ketegasan seorang penjual, yang dimana dalam dunia nyata dapat berupa teguran secara verbal.⁹³ Tulisan “Orang stress yang mesen makanan tapi gak dihabisin karena malu-maluin”. Tulisan ini merujuk pada tokoh Eren. Mengisyaratkan sebagai seorang pembeli yang tidak bertanggungjawab menghabiskan makanannya karena gengsi.

Sebagai tempat pengadilan putusan perkara, kursi hadirin tampak penuh oleh orang yang datang. Mengindikasikan sebagai khalayak yang siap men-judge setiap perilaku kita di ruang publik. Kejadian ini berlangsung di ruang sidang dan ditonton langsung di hadapan publik. Tendangan ini mengindikasikan sebagai sebuah bentuk hukuman, teguran atau peringatan.

e. Perkara Hutang

Untuk mencukupi kebutuhan dan keinginannya, setiap manusia membutuhkan pemasukan atau penghasilan. Seringkali kebutuhan yang ada tak sebanding dengan penghasilan yang dimiliki. Untuk menyelesaikan masalah ini, tak jarang orang melakukan pinjaman untuk menutupi kurangnya modal. Pinjaman dapat dilakukan lewat lembaga resmi seperti bank dan koperasi, serta bisa pula melalui perorangan atau jalur yang kurang disarankan seperti ke rentenir. Peminjam biasanya melakukan kesepakatan setelah pengajuan nominal, kemudian menuangkannya dalam bukti di atas kertas.

⁹³ Avisena Ashari, *Ini Beda Arti Menyisakan Makanan di Piring di Berbagai Negara, Pernah Tahu?*, diakses dari <http://bobo.grid.id/amp/081763567/>, diakses pada 17 Desember 2021

Biasanya peminjam akan diberi batas tempo kapan uang harus dikembalikan.⁹⁴

Tidak jarang peminjam tak memiliki uang untuk membayar utangnya ketika waktu tempo telah jatuh. Banyak kasus dimana peminjam kabur atau pura-pura tidak ingat untuk menghindari utang. Fenomena ini dijabarkan oleh Vivi dalam meme buatannya yang berjudul “Perkara Hutang”.

1) Interpretasi Makna Ikon

Meme dibuat dengan bentuk kolase dua panel, cara membacanya dari atas ke bawah. Terdapat tiga buah ikon yang dapat ditemukan dalam meme ini. **Pertama**, seorang ksatria dengan zirah lempeng yang lengkap. Untuk mempertahankan diri dari serangan senjata tajam, seorang ksatria membutuhkan zirah atau baju berlapis besi dan baja. Pakaian ini umum digunakan pada zaman medieval atau abad pertengahan pada tahun ke 13 Masehi. **Kedua**, eye slot tertancap panah. Eye slot adalah sebuah celah kecil pada helm baja yang dikenakan ksatria. Celah ini berfungsi untuk memungkinkan ksatria tetap dapat melihat dunia luar dan memastikan wajahnya terlindungi.

2) Interpretasi Makna Indeks

Tulisan “orang yang mati syahid”. Dalam meme ini sang ksatria diindikasikan sebagai orang beriman yang mati syahid. Seseorang dapat dikategorikan sebagai syuhada dikarenakan selama hidupnya ia terbiasa taat kepada perintah Allah SWT hingga akhir hayatnya. Bisa juga dikarenakan kecelakaan, bencana alam maupun penyakit di perut, kolera, terbakar atau meninggal ketika melahirkan.⁹⁵

Ksatria yang sudah beratribut lengkap tetap tak dapat menahan serangan panah yang mengenai celah pada eye slot-nya. Panah dalam

⁹⁴ Helda Sihombing, *Pinjaman Uang Tunai: Pengertian, Manfaat, dan Jenis*, diakses dari <http://lifepal.co.id/medial/pinjaman-uang-tunai/>, diakses pada 17 Desember 2021

⁹⁵ Annisa Nurul Hasanah, *Kata Nabi ini Lima Orang yang Termasuk Syuhada*, diakses dari <http://bincangsyariah.com/kalam/kata-nabi-ini-lima-orang-yang-termasuk-syuhada/> pada 17 Desember 2021

meme ini diindikasikan sebagai tanggungan hutang selama di dunia. Setiap orang yang mati syahid mendapat jaminan surga secara pasti oleh Allah SWT. Jaminan ini menjadi suatu hal yang sia-sia ketika ternyata ia masih mempunyai kewajiban untuk melunasi hutang. Ketika belum terpenuhi, maka hal ini dapat memberatkannya di akhirat nanti.

3) Interpretasi Makna Simbol

Baju baja yang dikenakan oleh ksatria ini menyimbolkan kekuatan dan keamanan. Dengan mengenakan baju zirah, seorang ksatria dapat memperoleh rasa aman dari serangan musuh. Rasa aman yang didapat dari memakai zirah lengkap ternyata hanya sebuah perasaan semu. Sebab ia tetap tak mampu menahan panah yang menyerang eye slot. Panah ini menyimbolkan sebagai sebuah kesia-siaan. Suatu hal yang tidak berguna.

f. Tidak Mencintai Mahluk Melebihi

Menurut studi yang dilakukan oleh Wilson Reiss, fungsi otak manusia mengendur ketika ia jatuh cinta. Organ ini berfungsi mengatur logika dan akal sehat. Hal ini menjelaskan mengapa seseorang dapat kehilangan sisi obyektifnya ketika sedang jatuh cinta.⁹⁶

1) Interpretasi Makna Ikon

Tokoh Drake dalam template meme drakeposting. Drake adalah seorang rapper asal Kanada. Template meme ini berasal dari video musik miliknya yang berjudul *Hotline Bling*. Menampilkan tangkapan layar dua adegan yang menunjukkan bentuk ekspresi menolak dan menyetujui. Template meme ini digunakan untuk menunjukkan preferensi satu hal atas yang lain.

Tulisan dalam tabel kolase sebelah kanan atas ini berfungsi sebagai penjelas ikon di sebelah kiri atas. Dalam tabel sebelahnya, tampak

⁹⁶ Agatha Dewan Ayu Budaya, Skripsi: “*Konsep Remaja Tentang Keintiman dalam Pacaran*”, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2011) Hal. 134.

tokoh Drake menunjukkan ekspresi menolak hal ini mengacu pada opini seseorang yang merasa bersedih karena diputuskan oleh pacarnya.

2) Interpretasi Makna Indeks

Dalam tabel sebelah kiri, Nampak Drake tersenyum dan menunjukkan jarinya ke arah tabel kanan bawah. Sebagai penjas makna yang mengindikasikan bahwa ia setuju dengan opini yang menunjukkan bahwa seseorang merasa bersedih karena ingat dosadanya semasa hidup.

3) Interpretasi Makna Simbol

Tampak Drake memalingkan kepalanya dari panel sebelahnya. Tangannya terulur dan wajahnya menunduk, menyimbolkan ekspresi penolakan ketika dihadapkan pada suatu pilihan. Tampak dalam gambar Drake lebih mencondongkan badannya ke arah tabel kanan bawah, dengan tangan menunjuk dan wajah yang tersenyum puas. Menyimbolkan persetujuan, kesepakatan, atau satu suara dengan panel yang ditunjuk tersebut.

g. Harga Diri Dan Rasa Malu

Ketika merasa bahwa hal yang dilakukannya salah, manusia cenderung menunjukkan sikap tidak nyaman. Dapat berupa rasa panik, gelisah, marah, dan malu. Orang Jepang terkenal dengan kedisiplinan, kejujuran dan rasa malunya yang tinggi. Seorang pejabat yang kedapatan melakukan korupsi akan merasa malu dan langsung mengambil sikap untuk mengundurkan diri.

Pada periode Showa (masa akhir perang dunia ke-II), terkenal sebuah tradisi ekstrem yang bernama *Seppuku* atau lebih dikenal dengan nama *Harakiri*.⁹⁷ Sebuah ritual dimana Samurai melakukan bunuh diri dengan menancapkan pedang ke perut dan menariknya ke kiri dan kanan, membiarkan perut terbuka dan terbelah dua. *Seppuku* dilakukan oleh

⁹⁷ The Deadly Ritual of Seppuku. Diakses dari www.samurai-weapons.net/samurai-history/the-deadly-ritual-of-seppuku pada 04 September 2021

seorang samurai untuk menjaga martabat dan harga dirinya. Ia lebih memilih untuk mati daripada menanggung malu akibat kesalahan yang diperbuatnya.

Dalam islam, budaya malu bahkan masuk dalam salah satu cabang keimanan. Seorang muslim hendaknya memiliki rasa malu, sebab ia berfungsi untuk mengendalikan hawa nafsu dan menahan diri agar tidak melakukan perbuatan buruk. Memiliki rasa malu juga termasuk dalam meneladani sifat nabi. Seperti yang dijabarkan dalam salah satu hadits bahwa Rasulullah SAW lebih pemalu dibanding wanita yang sedang dalam masa pingitan.⁹⁸

Ketika membandingkan dengan keadaan saat ini, yang terjadi malah sebaliknya. Banyak orang yang tidak merasa malu berbuat maksiat bahkan membuka aibnya sendiri di media sosial. TikTok adalah salah satu platform media sosial untuk saling berbagi video singkat dan bersosialisasi. Keberadaannya sering dimanfaatkan untuk memperlihatkan tutorial, video lucu, meme, dan lain-lain.⁹⁹ Tetapi *platform* ini justru dimanfaatkan oleh sejumlah orang untuk membuka aibnya sendiri. Salah satu contohnya adalah trend mantan, atau trend perawan/perjaka. Menampilkan video seseorang menari dengan iringan backsound dan caption yang menceritakan pengalamannya dalam berpacaran hingga status hubungan seksualnya. Tak terlihat rasa malu, para kreator ini justru terlihat bangga dengan pencapaiannya dalam kemaksiatan itu.

Hal ini diabadikan dalam bentuk meme oleh *user* Mazad Queens dalam karyanya yang berjudul “Harga diri dan Rasa malu”. Mazad ingin menyindir para tiktoker yang tidak merasa malu menampakkan aibnya kepada publik. Ia mengkorelasikan meme “Mother ignoring kid drowning in pool” dengan situasi ini.

⁹⁸ Hadits.Id, *Hadits Shahih al-Bukhari No.5654-Kitab Adab*, diakses dari <http://www.hadits.id/bukhari/5654> pada 17 Desember 2021

⁹⁹ Emma Lee, *Toutiao Parent Launches Global Competitor to Musical.ly*, diakses dari <http://technode.com/2017/09/14/toutiao-parent-launches-global-competitor-to-musical-ly-tik-tok/> pada 17 Desember 2021

1) Interpretasi Makna Ikon

Template ini berasal dari postingan *user* Reddit dengan tajuk “Mother ignoring kid drowning in pool”.¹⁰⁰ Menunjukkan foto seorang ibu yang tengah berlibur di sebuah kolam renang bersama dengan anak-anaknya. Sang ibu hanya terlihat bermain dengan anak bungsunya saja. Sementara itu anak sulungnya bermain sendiri tanpa pengawasan, terlihat ia sudah kehabisan nafas dan hampir tenggelam.

Pada panel kedua terdapat gambar tengkorak yang tenggelam di dasar laut. Gambar ini berasal dari template yang berbeda. Menunjukkan tengkorak yang sudah terlalu lama berada di dasar kolam dan hampir hancur akibat tekanan air.

2) Interpretasi Makna Indeks

Tulisan “anak tiktod” dan “FYP” pada ikon ibu dan anak bungsu merujuk pada seseorang yang aktif menggunakan aplikasi TikTok atau biasa disebut sebagai Tiktoker. Dan tulisan FYP (For your page) pada anak bungsu. FYP merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menunjukkan lalu lintas atau timeline konten yang lewat di Tiktok. Seperti tampak dalam gambar, ikon ibu tampak sibuk bermain dengan anak bungsunya. Mengindikasikan seorang tiktoker yang begitu perhatian dengan kondisi For Your Page atau FYP –nya. Ia terlalu sibuk bermain dengan anak bungsunya hingga mengabaikan anak sulungnya yang hampir tenggelam.

Anak sulung sudah sangat kehabisan nafas dan tenaga, bila dibiarkan terlalu lama bisa jadi ia akan segera tenggelam ke dasar kolam. Anak sulung ini diindikasikan sebagai rasa malu dan akal sehat pada diri seorang tiktoker, yang bila dibiarkan terlalu lama juga akan segera “tenggelam”. Pada panel kedua tampak ikon tengkorak yang sudah berlumut di dasar

¹⁰⁰ KnowYourMeme.Com, *Mother Ignoring Kid Drowning in A Pool*, diakses dari <http://knowyourmeme.com/memes/mother-ignoring-kid-drowning-in-a-pool> pada 17 Desember 2021

kolam. Mengacu pada harga diri seorang tiktoker yang sudah lama dibiarkan dan akhirnya tenggelam.

3) Interpretasi Makna Simbol

Pertama, ikon ibu tersenyum dan bermain dengan anak bungsu di kolam. Menyimbolkan bentuk afeksi seorang ibu pada umumnya yang lebih mengutamakan anak bungsu. Anak sulung dianggap sudah lebih mandiri, karena itu ia seringkali luput dari pengawasan. Kedua, anak sulung hampir tenggelam. Gambar ini menyimbolkan tindakan pengabaian. Bentuk tindak pengabaian pada anak seringkali menjadi boomerang bagi orang tua itu sendiri. Seperti dalam gambar, ibu yang mengabaikan anak sulungnya ini akan segera mendapat batunya, begitu anaknya kehabisan tenaga dan tenggelam di kolam. Ketiga, tengkorak di dasar kolam. Meskipun tidak saling berkolerasi pada awalnya, tambahan panel bawah pada meme ini menunjukkan nasib si anak sulung yang sudah terlalu lama diabaikan. Ia berujung mati dan hanya meninggalkan kerangka tulangnya di dasar kolam. Menyimbolkan bentuk pengabaian yang serius hingga berakibat fatal.

h. Sedihnya Orang yang Beriman

Seperti yang sudah sering difirmankan oleh Allah SWT, setiap manusia di dunia akan diuji dengan sedikit rasa lapar, sedih dan takut.¹⁰¹ Hal ini merupakan sebuah peristiwa yang wajar akan dialami oleh setiap insan. Fungsinya tak lain sebagai bentuk cobaan sekaligus pendorong agar manusia lebih bersabar dan termotivasi untuk melakukan.

Setiap orang memiliki mekanisme koping (*coping mechanism*) yang berbeda dalam melewati kesedihan. Ada yang memilih untuk melampiaskannya pada makanan, tidur seharian, atau menceritakan permasalahannya pada orang lain. Kebiasaan curhat ini dianggap efektif untuk melampiaskan kekesalan dan kekecewaan yang dirasa, namun ia juga

¹⁰¹ TafsirWeb, *Surat al_Baqarah Ayat 155*, diakses dari <http://tafsirweb.com/624-surat-al-baqarah-ayat-155.html> pada 17 Desember 2021

memiliki dampak yang negatif. Bila tidak menemukan partner curhat yang sebanding, masalah yang sedang dihadapinya justru berpotensi menjadi bahan gunjingan dan celaan. Apalagi bila ia memutuskan untuk membuka curahan hatinya pada ruang publik seperti di media sosial.¹⁰²

Hal ini tak akan terjadi apabila ia melakukan curhat secara pribadi dengan Allah SWT melalui shalat dan do'a. Masalahnya tak akan bocor ke mulut penggunjing malah justru mendapat solusi dan ketenangan batin. Seperti yang berusaha disampaikan oleh *user* Fawwaz Abiyu dalam karyanya "Sedihnya orang yang beriman".

1) Interpretasi Makna Ikon

Pertama, tokoh *doomer girl* sendirian. Karakter *doomer girl* merupakan seorang wanita wojak dengan rambut hitam dan mata gelap, mengenakan kaus hitam dan kalung. Karakter ini mendapat popularitas online pada awal Januari 2020 dan menyebar secara luas di Facebook dan Twitter.¹⁰³

Kedua, gerumbulan tokoh *trad girl*. *Trad girl* merupakan salah satu karakter dari komik wojak, sebuah meme internet berbasis Microsoft paint. *Trad girl* digambarkan sebagai seorang wanita berambut pirang yang mengenakan baju dress biru bunga. Ia digunakan untuk mewakili nilai-nilai serta norma yang bersifat tradisional.¹⁰⁴

Ketiga, tokoh *yes chad*. Nama lainnya adalah *Nordic gamer*, ia adalah karakter pria dengan rambut pirang dan mata berwarna biru, terkadang ia digambarkan memiliki brewok.¹⁰⁵ Penggunaan *chad guy* dalam sebuah meme umumnya digunakan untuk merendahkan orang yang mencoba mengejek atau menggertak seseorang karena sifat atau minat pribadi

¹⁰² Emanuela Lintang, *Apa Saja yang Perlu Kita Ketahui Tentang Coping Mechanism? Ini Kata Psikolog*, diakses dari <http://journal.sociolla.com/lifestyle/coping-mechanism-kata-psikolog/amp/> pada 17 Desember 2021

¹⁰³ Knowyourmeme.com, *Doomer Girl Definition*, diakses dari <http://knowyourmeme.com/memes/doomer-girl> pada 17 Desember 2021

¹⁰⁴ Knowyourmeme.com, *Trad Girl* diakses dari <http://knowyourmeme.com/memes/trad-girl> pada 17 Desember 2021

¹⁰⁵ Knowyourmeme.com, *Nordic Gamer*, diakses dari <http://knowyourmeme.com/memes/nordic-gamer> pada 17 Desember 2021

mereka. Biasanya terdapat tambahan caption “YES” dalam capslock. Untuk menunjukkan karakter yang lebih memilih untuk langsung mengiyakan pendapat orang yang mencelanya daripada menambah rumit permasalahan.

2) Interpretasi Makna Indeks

Tulisan “*I’m sad today*” pada doomer girl. Mengacu pada kepribadian doomer girl yang digambarkan sebagai karakter melankolis yang emo. Ketika menemui masalah, ia cenderung mencari perhatian publik dengan menceritakan masalahnya di media sosial.

Pada panel sebelahnya, terdapat gerombolan tokoh trad girl dan chad guy. Untuk menunjukkan kerumunan berbagai macam orang dengan sifat yang berbeda di internet. Tulisan “*I’m sad today*” dan “shalat” pada chad guy. Berbeda dengan doomer girl, ketika chad guy bersedih ia tidak serta merta curhat pada publik. Ia lebih memilih untuk menceritakan masalahnya pada Allah SWT dalam shalatnya.

3) Interpretasi Makna Simbol

Doomer girl. dengan style serba hitam dan ekspresi wajah memelas, karakter ini menyimbolkan sosok seseorang yang termasuk dalam tipe melankolis. Umumnya dimiliki oleh orang dengan kepribadian dominan introvert. Meskipun begitu ia seringkali memiliki karakter yang kreatif.¹⁰⁶

Kedua, trad girl atau trad wife. Berasal dari kata *traditional girl/wife*. Menyimbolkan sosok seorang perempuan yang masih berpegang pada nilai-nilai tradisional, dalam konotasi yang tidak baik. Sebab sudah tidak relevan dengan kondisi saat ini.

Ketiga, yes chad. Karakter ini menyimbolkan sebagai seorang yang memiliki prinsip dan kesabaran yang kuat. Ia tidak mau ikut campur dan terlibat dalam drama yang tidak penting. Dalam meme ini ditemukan materi dakwah, yakni materi akidah. Yakni mengenai kepercayaan khususnya rasa husnudzon atau berprasangka baik kepada Allah.

¹⁰⁶ Hanafi. Karakter Kepribadian Melankolis, Sifat, Kelebihan, dan Kelemahannya diakses dari <https://tirto.id/karakter-kepribadian-melankolis-sifat-kelebihan-dan-kelemahannya-f6Hi> pada 06 September 2021

i. Keutamaan Bacaan Tasbih

Meme ini diposting oleh *user* Adi Prayoga pada tanggal 30 Maret 2021, dengan jumlah *like* dan *reacts* mencapai 1.751. Meme ini termasuk dalam jenis *meme based text*, atau bisa juga disebut meme berbasis teks. Menampilkan tokoh Spongebob dari serial .kartun Nickelodeon “Spongebob Squarepants”. Adegan ini berasal dari episode “Ol’reliable”, dimana Spongebob mendapatkan jaring ubur-ubur baru yang diberi nama Ol’Reliable. Spongebob amat menyayangi jaring barunya ini, sampai-sampai ia taruh dalam kotak penyimpanan khusus. Begitu dibuka akan keluar cahaya terang, yang menunjukkan kemegahan Ol’reliable.¹⁰⁷

Creator dalam meme ini mencoba menyandingkan keindahan dan kemegahan Ol’Reliable dengan salah satu bacaan dari al-Qur’an. Yakni ayat “*Subhanallah wa bihamdihi Subhanallahilladzim*”.

1) Interpretasi Makna Ikon

Berdasarkan pengamatan, terdapat 2 ikon yang terdapat dalam meme ini. **Ikon pertama**, dalam meme ini merupakan tokoh kartun Spongebob Squarepants yang tengah memegang sebuah kotak berwarna biru navy. Adegan ini berasal dari episode dimana Spongebob ingin menunjukkan jaring ubur-ubur barunya yang tersimpan dalam kotak pada sahabatnya, Patrick Star.

Ikon kedua, dalam panel kedua masih dari serial kartun yang sama Spongebob Squarepants. Kali ini ia tak hanya memegang kotak, tapi juga menunjukkan isinya yang penuh dengan kemilau. Menyiratkan harta berharga yang memiliki nilai tinggi.

2) Interpretasi Makna Indeks

Cahaya gemerlap yang muncul ketika kotak peti dibuka mengindikasikan kemegahan benda yang terkandung di dalamnya. Kilaunya yang begitu menakjubkan sampai membuat mata silau. Cahaya ini mengindikasikan kemilau yang dihasilkan oleh bacaan tasbih.

¹⁰⁷ Spongebob Fandom, *Ol’Reliable*, diakses dari https://spongebob.fandom.com/wiki/Ol%27_Reliable pada 17 Desember 2021

3) Interpretasi Makna Simbol

Ol'reliable sebagai suatu jaring penangkap ubur-ubur menyimbolkan suatu alat yang dibalut dengan keindahan secara visual dan kemampuannya. Orang yang menggunakannya dapat memperoleh keuntungan yang tak terhingga.¹⁰⁸

j. Berangkat Ke Masjid Sebelum Adzan

Meme ini pertama kali diposting oleh Arbi Gt pada tanggal 30 Maret 2021. Dengan jumlah *like* dan *reacts* mencapai 1.800. Dalam meme ini kreator memberi judul unggahannya dengan “Berangkat ke masjid sebelum adzan”. Menampilkan tokoh serial kartun Spongebob Squarepants dalam tiga penampilan yang berbeda.

1) Interpretasi Makna Ikon

Dalam meme ini terdapat tiga gambar ikon. Ketiganya merupakan ikon karakter Spongebob Squarepants, dalam tiga penampilan yang berbeda. Selain sebagai ikon dirinya sendiri, dalam meme ini ikon Spongebob menjadi ikon seseorang yang memiliki kebiasaan shalat berjamaah.

2) Interpretasi Makna Indeks

Terdapat caption pada tiap tabel yang ada. Dalam tabel sebelah kiri, terdapat tiga keterangan “Beginner-Pro-Legend”.¹⁰⁹ Ketiga caption ini menggambarkan tingkat ketangguhan. Beginner menunjukkan tingkat ketangguhan orang yang masih pemula, belum terlalu andal. Pro menunjukkan kondisi pemain beginner yang sudah mulai memahami permainan dan berhasil memenangkan pertandingan beberapa kali. Sedangkan tingkatan terakhir, legend mengarah pada seorang pro yang sudah tidak diragukan lagi kehebatannya. Kemampuannya sudah diakui oleh lawan maupun kawan.

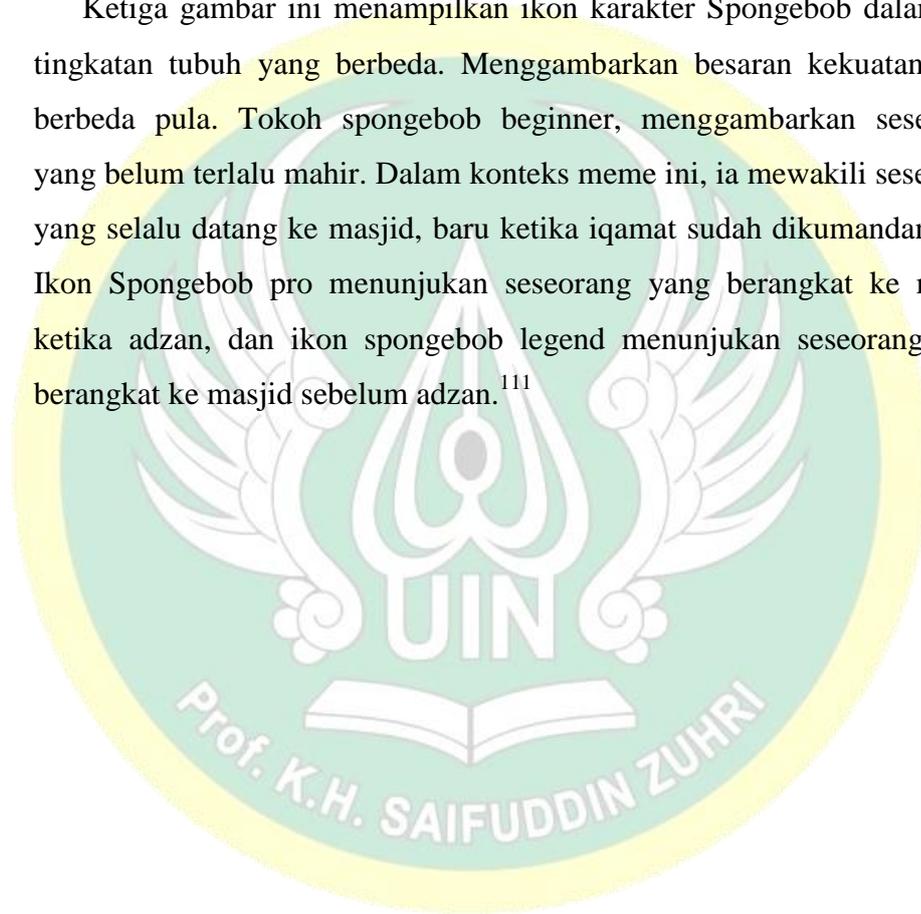
¹⁰⁸ Spongebob Fandom, *Ol'Reliable*, diakses dari https://spongebob.fandom.com/wiki/Ol%27_Reliable pada 17 Desember 2021

¹⁰⁹ Meme Generator, *League of Legends Meme Generator*, diakses dari <https://imgflip.com/memegenerator/43847795/league-of-legends> pada 17 Desember 2021

3) Interpretasi Makna Simbol

Terdapat tiga penggambaran tokoh Spongebob dalam tabel. Pada tabel atas, ditampilkan karakter Spongebob berkulit mulus tanpa lubang sponge. Adegan ini berasal dari episode yang menggambarkan kepolosan. Pada gambar kedua, tampak karakter Spongebob dalam bentuk normal. Seperti umumnya dalam episode lain. Pada tampilan yang terakhir, karakter Spongebob tampil lebih berotot. Dengan lengan kekar dan dada bidang.¹¹⁰

Ketiga gambar ini menampilkan ikon karakter Spongebob dalam tiga tingkatan tubuh yang berbeda. Menggambarkan besaran kekuatan yang berbeda pula. Tokoh spongebob beginner, menggambarkan seseorang yang belum terlalu mahir. Dalam konteks meme ini, ia mewakili seseorang yang selalu datang ke masjid, baru ketika iqamat sudah dikumandangkan. Ikon Spongebob pro menunjukkan seseorang yang berangkat ke masjid ketika adzan, dan ikon spongebob legend menunjukkan seseorang yang berangkat ke masjid sebelum adzan.¹¹¹



¹¹⁰ Spongebob Fandom, *Ol'Reliable*, diakses dari https://spongebob.fandom.com/wiki/Ol%27_Reliable pada 17 Desember 2021

¹¹¹ Aris Munandar, *Berangkat ke Masjid Sebelum Adzan*, diakses dari <https://carasholat.com/1147-ke-masjid-sebelum-adzan-berkumandang.html> pada 17 Desember 2021

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap 10 meme dalam Komunitas Facebook “Meme Dakwah Islam” yang diposting semenjak bulan Maret sampai dengan Juli 2021, dengan melalui analisis teori semiotika Charles Sanders Peirce ditemukan segitiga makna (*triangle meaning*) yang berisi tiga tipe tanda yaitu ikon, indeks dan simbol.

Format meme yang digunakan terdapat tiga tipe, yakni *meme based text*, *meme based picture* dan *meme with text style*. Yang masing-masing memuat *bottom text*, *middle text* dan *upper text*. Jumlah *like* dan *reacts* yang terendah mencapai 1.167 dan tertinggi 3.390 (Catatan pada tanggal 10 April 2021). Materi yang diposting sebagian besar berisi tentang materi dakwah, yang terdiri dari materi tentang akidah, akhlak, muamalah dan syari’ah. Dalam meramu materi, setiap kreator meme mempunyai keunikan tersendiri. Terdapat pengambilan referensi dari serial kartun, film, video musik hingga tokoh terkenal. Setiap meme yang dibuat dikaitkan dengan peristiwa-peristiwa terkini yang menarik dan relevan. Misalnya dari peristiwa lomba tarik tambang pada tahun 2020 yang sempat viral di media sosial, ada pula postingan dari Reddit, dan sebagian besar lainnya berasal dari serial kartun animasi, seperti Spongebob Squarepants, Attack on Titan dan karakter komik internet Wojak.

B. Saran

Melalui penelitian ini terdapat saran-saran terhadap perkembangan dakwah secara digital. Salah satunya dengan berdakwah melalui meme. Selain karena jangkauannya yang luas, meme juga cenderung lebih disukai oleh kalangan generasi muda. Diharapkan dapat memberi inspirasi dan motivasi untuk memulai berdakwah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, Esa Satya. 2019. "Kritik dalam Meme Politik (Analisis Semiotika dalam Masa Pemilu 2019 Kepada Capres dan Cawapres di Media Sosial Instagram Sebagai Media Kritik)". Skripsi. Jakarta: Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
- Alamsyah, Ryan. 2018. "Analisis Etnografi virtual meme islami di Instagram Memecomic.islam". Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Amelia., Rizka. 2020. "Pengaruh Tertawa Berlebihan Menurut Islam Hingga Kesehatan". Diakses dari <http://rdk.fidkom.uinjkt.ac.id/index.php/2020/03/04/pengaruh-tertawa-berlebihan-dari-segi-kesehatan-hingga-agama/>
- Annisa Nurul Hasanah. 2019. Kata Nabi ini Lima Orang yang Termasuk Syuhada'. Diakses dari <http://bincangsyariah.com/kalam/kata-nabi-ini-lima-orang-yang-termasuk-syuhada/>
- Aris Munandar. 2021. Berangkat ke Masjid Sebelum Adzan. Diakses dari <https://carasholat.com/1147-ke-masjid-sebelum-adzan-berkumandang.html>
- Armada, Bima. 2019. "Analisis Semiotika Pesan Dakwah Dalam Film Hijrah". Skripsi. Riau: UIN SUSKA Riau
- Avisena Ashari. 2017. Ini Beda Arti Menyisakan Makanan di Piring di Berbagai Negara, Pernah Tahu?. Diakses dari <http://bobo.grid.id/amp/081763567/>
- Azwar, Saifuddin. 2016. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Borzsei, Linda K. 2013. "Makes a Meme Instead: a Concise History of Internet Memes". Utrecht University Press
- Brent, Joseph. 1998. Charles Sanders Peirce: A Life, 2nd Edition. Indianan University Press: Bloomington and Indianapolis
- Budaya, Agatha Dewan Ayu. 2011. "Konsep Remaja Tentang Keintiman dalam Pacaran". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Cokroaminoto. 2011. "Reduksi Data dalam Analisis Penelitian Kualitatif menurut Miles dan Huberman". Diakses dari www.menulisproposalpenelitian.com/2012/07/reduksi-data-dalam-analisis-penelitian.html?m=1

- Davison, Patrick. 2012. "The Language of Internet Memes". The Social Media Reader. Ed. Michael Mandiberg.
- Dawkins, Richard. 1989. "11. Memes:the new replicators". The Selfish Gene (edisi ke-2). Oxford: Oxford University Press
- Dianastiti, Firstya Evi dkk. 2020. "Representasi Budaya Multikultural dalam Meme di Media Sosial". Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol. 5, No. 2, September 2020
- Emanuela Lintang. 2020. Apa Saja yang Perlu Kita Ketahui Tentang Coping Mechanism? Ini Kata Psikolog. Diakses dari <http://journal.sociolla.com/lifestyle/coping-mechanism-kata-psikolog/amp/>
- Emma Lee. 2017. Toutiao Parent Launches Global Competitor to Musical.ly. Diakses dari <http://technode.com/2017/09/14/toutiao-parent-launches-global-competitor-to-musical-ly-tik-tok/>
- Evi Setiawati. 2021. Sebaik-Baik Perhiasan Dunia. Diakses dari <http://mahadibnuauf.com/sebaik-baik-perhiasan-dunia> pada 17 Desember 2021
- Fitrah, Muh. 2017. Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus. Sukabumi: Jejak Publisher
- Hadits.Id. 2020. Hadits Shahih al-Bukhari No.5654-Kitab Adab. Diakses dari <http://www.hadits.id/bukhari/5654>
- Hakim, Abdul. 2017. Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus. Sukabumi: CV Jejak
- Hanafi. 2019. "Karakter Kepribadian Melankolis, Sifat, Kelebihan, dan Kelemahannya". Diakses dari <https://tirto.id/karakter-kepribadian-melankolis-sifat-kelebihan-dan-kelemahannya-f6Hi> pada 06 September 2021
- Hanafi. Karakter Kepribadian Melankolis, Sifat, Kelebihan, dan Kelemahannya diakses dari <https://tirto.id/karakter-kepribadian-melankolis-sifat-kelebihan-dan-kelemahannya-f6Hi>
- Helda Sihombing. 2015. Pinjaman Uang Tunai: Pengertian, Manfaat, dan Jenis. Diakses dari <http://lifepal.co.id/medial/pinjaman-uang-tunai/>
- Himpunan Mahasiswa PGSD Binus. 2021. Pengaruh Game Online Terhadap Anak dalam Pendidikan. Diakses dari www.student-

activity.binus.ac.id/himpgsd/2020/09/pengaruh-game-online-terhadap-anak-dalam-pendidikan/

Islam, Putri Ainur, & Mahabarata, Yudhistira. 2021. "4 Februari dalam Sejarah: Lahirnya Facebook di Harvard oleh Mark Zuckerberg". 04 Februari 2021 Diakses dari <https://voi.id/memori/30589/4-februari-dalam-sejarah-lahirnya-facebook-di-harvard-oleh-mark-zuckerberg>

Istijanto. 2005. Riset Sumber Daya Manusia: Cara Praktis Mendekati Dimensi-Dimensi Kerja Karyawan. Jakarta: Gramedia

Juditha, Christiany. 2015. "Meme di Media Sosial: Analisis Semiotik Meme Haji Lulung Meme in Social Media: Semiotic Analysis Of Hajj Lulung Memes", Jurnal Pekommas, Vol. 18 No. 2, Agustus 2015: 105 – 116

Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, diakses dari www.kbbi.kemdikbud.go.id/entri/analisis

KitabKlasik.Net. 2010. Hasyiyah al-Jamal. Diakses dari http://read.kitabklasik.net/2010/11/hasyiyah_al_jamal.html/m=1

Knowyourmeme.com, Doomer Girl Definition, diakses dari <http://knowyourmeme.com/memes/doomer-girl>

Knowyourmeme.com, Nordic Gamer, diakses dari <http://knowyourmeme.com/memes/nordic-gamer>

Knowyourmeme.com, Trad Girl diakses dari <http://knowyourmeme.com/memes/trad-girl>

KnowYourMeme.Com. 2019. Mother Ignoring Kid Drowning in A Pool. Diakses dari <http://knowyourmeme.com/memes/mother-ignoring-kid-drowning-in-a-pool>

Mahdawi, Arwa. 2019. "Is 2019 the year you should finally quit Facebook?". Diakses dari <https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/dec/21/quit-facebook-privacy-scandal-private-messages>

Meme Generator. 2017. League of Legends Meme Generator. Diakses dari <https://imgflip.com/memegenerator/43847795/league-of-legends>

Miller, Chance. 2019. "These Were the most-downloaded apps and games of the decade. 9to5Mac. Diakses dari <https://9to5mac.com/2019/12/16/apps-and-games-of-the-decade/>

- Moleong, Lexi J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Munir, Muhammad Syaiful. 2019. "Nilai-Nilai Dakwah dalam 'Meme Tuman' di Akun Instagram Khofifah Indar Parawangsa". Skripsi. Semarang: UIN Walisongo
- Pardianto. 2013. "Meneguhkan Dakwah Melalui Media Baru". *Jurnal Komunikasi Islam* Vol.3, No. 1
- Puteri, Nova Rachmawati, Adi Bayu Mahardian. 2019. "Isu Sosial dalam Bentuk Internet Meme Menjelang Pemilihan Presiden 2019, Analisis Konten pada Meme Gambar dalam Instagram @memecomic.id". *Jurnal SCRIPTURA*. Vol. 9, No. 1, Juli 2019
- Putri, Hilmi Aprilia. 2021. *Bersilaturahmi dan Pentingnya Mengetahui Adab Bertamu*, diakses dari www.muslima.hops.id/bersilaturahmi-dan-pentingnya-mengetahui-adab-bertamu/
- Rahmadi. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antarsari Press
- Rohmah, Lara Sakti Nur, Rina Sari Kusuma. 2018. "Setyo Novanto sebagai Meme Internet: Analisis Dimensi Mimetik di Youtube". *Jurnal Komuniti* Vol. 10, No. 2, September 2018
- Romadhon, Fazrian Noor. 2018. "Meme adalah Pesan: Analisis Akun Instagram Capres-Cawapres Fiktif @Nurhadi_Aldo dalam Mengkritik Fenomena Sosial". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol. 4 No. 1, November 2018
- Rumah.com. 2018. *Kenali Apa itu Table Manner: Aturan Penting Jamuan Resmi*, diakses dari www.rumah.com/panduan-properti
- Saputra, Wahidin. 2012. *Pengantar Ilmu Dakwah*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sarwono, Jonathan. & Lubis, Hary. *Metode Riset Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Sendera, Halina dkk. 2014. "The Semiotic Perspectives of Peirce and Saussure: A Brief Comparative Study". *Procedia-Social and Behavioral Sciences Journal* Vol. 155. Sabah: Elsevier Press
- Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Soegiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Spongebob Fandom. 2015. *Ol'Reliable*. Diakses dari https://spongebob.fandom.com/wiki/Ol%27_Reliable
- Stewart, James. 2016. "Facebook has 50 Minutes of Your Time Each Day. It Wants More". Diakses dari

<https://www.nytimes.com/2016/05/06/business/facebook-bends-the-rules-of-audience-engagement-to-its-advantage>

Stokes, Maggie. 2018. "Are Meme Affecting Our Screen Time?" Diakses dari <https://www.fosi.org/good-digital-parenting/are-memes-affecting-our-screen-time>

Sudjiman, Panuti dan Zoest A.V. 2008. Serba –Serbi Semiotika. Jakarta: PT. Gramedia

TafsirWeb. 2012. Surat al_Baqarah Ayat 155. Diakses dari <http://tafsirweb.com/624-surat-al-baqarah-ayat-155.html>

Tim Penyusun. 2014. Pedoman Penulisan Skripsi Purwokerto: Penerbit Stain Press

Tug of War International Federation. 2016. TWIF Rules Manual 2017. Diakses dari www.tugofwar-twif.org/2016/08/05/rules/

We are Social, HootSuite. Digital 2021: Global Overview Report, The Latest Insight into How People Around the World Use the Internet, Social Media, Mobile Devices, and Ecommerce. hal 3. diakses dari <https://www.hootsuite.com/pages/digital-trends-2021>

We are Social, HootSuite. Digital 2021: Executive Summary Report. hal 13. diakses dari <https://www.hootsuite.com/pages/digital-trends-2021>

We are Social, HootSuite. Digital 2021: The Latest Insight into The State of Digital'. hal. 21, diakses dari <https://www.hootsuite.com/pages/digital-trends-2021> pada 03 Desember 2021

White, J.T. "Charles Sanders Peirce". The National Cyclopaedia of American Biography vol 8. 1898 hal. 409 diakses dari https://books.google.co.id/books?id=1uI-AAAAAYAAJ&pg=PA409&dq=%22Peirce,+Charles%22&redir_esc=y

Widyasari, Evi. 2020. "Dakwah Melalui Media Sosial Youtube (Analisis Media Siber dalam Etnografi Virtual pada Channel Youtube Transformasi Iswahyudi)". Skripsi. Ponorogo: IAIN Ponorogo

Yesicha, Chelsy, Budi Irwanto. 2020. "Dekonstruksi Wacana Subversi Meme #IndonesiaTerserah". Jurnal Komunikasi Global. Vol. 9 No. 2, 2020

Zaimar, K.S. 2008. Semiotik dan Penerapannya dalam Karya Sastra. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional

Zittran, Jonathan. 2008. "The Future of Internet-And How to Stop It. Dalam Borzsei. Makes a Meme Instead: a Concise History of Internet Meme" New Heaven: Yale University Press

_____. 2017. The Deadly Ritual of Seppuku. Diakses dari www.samurai-weapons.net/samurai-history/the-deadly-ritual-of-seppuku

_____. 2018. "Know your meme". Diakses dari website. <https://knowyourmeme.com/memes/people/mark-zuckerberg/barefoot>



LAMPIRAN

←  Ahmad Al-Fath
aktif 17 menit yang lalu 

 Ahmad Al-Fath
Anda berteman di Facebook
Dari Jakarta, Indonesia
Bergabung pada Februari 2017
rizqofathur

Jul 30 12:43

Assalamua'alaikum kak. Sebelumnya perkenalkan nama saya Elma Mufliha mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam di UIN Saizu Purwokerto. Saya tertarik untuk menjadikan grup facebook Meme Dakwah Islam sebagai objek penelitian skripsi saya. Apakah kakak berkenan untuk di wawancara terkait grup tersebut? Terimakasih

Walaikumussalam, iya salam kenal. Saya beritahu admin yang lain dulu ya

 Iya silahkan, kami izinkan

Baik, terima kasih kak

Jul 30 13:28

 Tapi nanti semisal sudah jadi kira-kira boleh tidak kami meminta salinan skripsinya untuk arsip grup?

Boleh kak, silahkan..

Jul 30 18:45



Pesan lebih baru

   Ketik...  



Jul 31 10:20

Assalamualaikum kak mau tanya, jadinya siapa ya yang bisa saya wawancara?

Jul 31 10:42

Walaikumussalam

Saya sendiri

Jul 31 11:31

Oke kak terima kasih. Kira-kira kakak luangnya kapan ya?

Jul 31 11:56

Ini daftar pertanyaannya ya kak, dijawabnya pas kakak luang aja ngga papa..

- Bagaimana sejarah/latar belakang adanya grup Meme Dakwah Islam?
- Apa tujuan dibentuknya grup Meme Dakwah Islam
- Seperti apa kepengurusan di grup Meme Dakwah Islam? (struktur, pembagian job admin dan moderator)
- Apa saja kegiatan rutin di grup Meme Dakwah Islam?
- Adakah kegiatan khusus dari grup Meme Dakwah Islam? (Ex: pengajian online, webinar dll.)

 Oke baiklah, noted

Terima kasihh

Jul 31 12:49



Jul 31 11:56

Ini daftar pertanyaannya ya kak, dijawabnya pas kakak luang aja ngga papa..

- Bagaimana sejarah/latar belakang adanya grup Meme Dakwah Islam?
- Apa tujuan dibentuknya grup Meme Dakwah Islam
- Seperti apa kepengurusan di grup Meme Dakwah Islam? (struktur, pembagian job admin dan moderator)
- Apa saja kegiatan rutin di grup Meme Dakwah Islam?
- Adakah kegiatan khusus dari grup Meme Dakwah Islam? (Ex: pengajian online, webinar dll.)

Oke baiklah, noted

Terima kasihh

Jul 31 12:49



-Total pengurus di grup meme dakwah Islam ada 13 pengurus, 8 admin 5 moderator
Tugas-tugasnya beragam. admin bertugas memantau grup, dan memperstujui postingan, tugas moderator memantau setiap postingan dan menerima keanggotaan.

-untuk acara rutin, kami belum mengadakan, tapi untuk acara khusus kedepannya kami akan mengadakan acara muhadharah bulanan.

Agt 01 07:34

Oke, terima kasih banyak kak.. nanti saya kabari lagi untuk hasilnya, mohon do'anya ya kak 😊

Pesan lebih baru

Agt 01 06:26

-Pada awal bulan April tahun 2020 di Facebook lagi ramai-ramainya soal dakwah dengan esensi meme, awalnya saya tidak tertarik dan saya lewatkan begitu saja, beberapa saat setelah itu saya perhatikan "wah dakwah menggunakan meme insightnya luas juga ya", disitu saya berpikir bagaimana kalau saya membuat grup dakwah dengan menggunakan meme. Dan di Facebook saya bertemu dengan salah satu Pmeme dakwah, awalnya kami ngobrol-ngobrol biasa, setelah itu saya mengusulkan kepadanya agar membuat grup dakwah meme, akhirnya kami berdua membuat grup dakwah meme dengan nama "meme dakwah Islam"

-Substansi kami dalam membangun grup meme dakwah Islam adalah untuk menyebarkan dakwah dan ajaran Ahlusunnah Wal jamaah yang lurus.

Nov 30 19:13

Assalamualaikum kak, alhamdulillah skripsi saya sudah selesai. Besok tanggal 1 Desember saya mau sidang akhir. Mohon do'anya ya untuk kelancaran sidang besok 😊

Untuk salinan skripsinya saya kirim setelah selesai revisi dari sidang ya kak. Kalau boleh saya minta alamat emailnya ya. Terima kasih..

Des 01 16:06

Walaikumussalam, wah, semoga lancar dan mendapat yang terbaik mba.

Email : fathur.risqo@gmail.com

Des 07 08:39