

**ANALISIS SEMIOTIKA TERHADAP PESAN DAKWAH  
DALAM *MEME* SEJARAH INDONESIA DI SITUS WEB  
1CAK.COM**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh :

**Bogy Ihza Yudhanto**  
**NIM : D20181105**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

FAKULTAS DAKWAH

JUNI 2024



**ANALISIS SEMIOTIKA TERHADAP PESAN DAKWAH  
DALAM MEME SEJARAH INDONESIA DI SITUS WEB  
ICAK.COM**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh :

Bogy Ihza Yudhanto  
NIM : D20181105

Disetujui Pembimbing

Dr. Siti Raudhatul Jannah, S.Ag., M.Med.Kom.  
NIP.197207152006042001

**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

**ANALISIS SEMIOTIKA TERHADAP PESAN DAKWAH  
DALAM MEME SEJARAH INDONESIA DI SITUS WEB  
ICAK.COM**

**SKRIPSI**


Telah diuji dan diterima  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam


Hari : Jumat  
Tanggal : 14 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
**Arrumaisha Fitri, M.Psi.**  
NIP: 198712232019032005

  
**Firdaus Dwi Cahyo Kurniawan, S.E., M.I.Kom**  
NIP: 198110162023211011

Anggota:

1. Dr. Minan Jauhari, S.Sos., I, M.Si
2. Dr. Siti Raudhatul Jannah, S.Ag., M.Med.Kom

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Dakwah



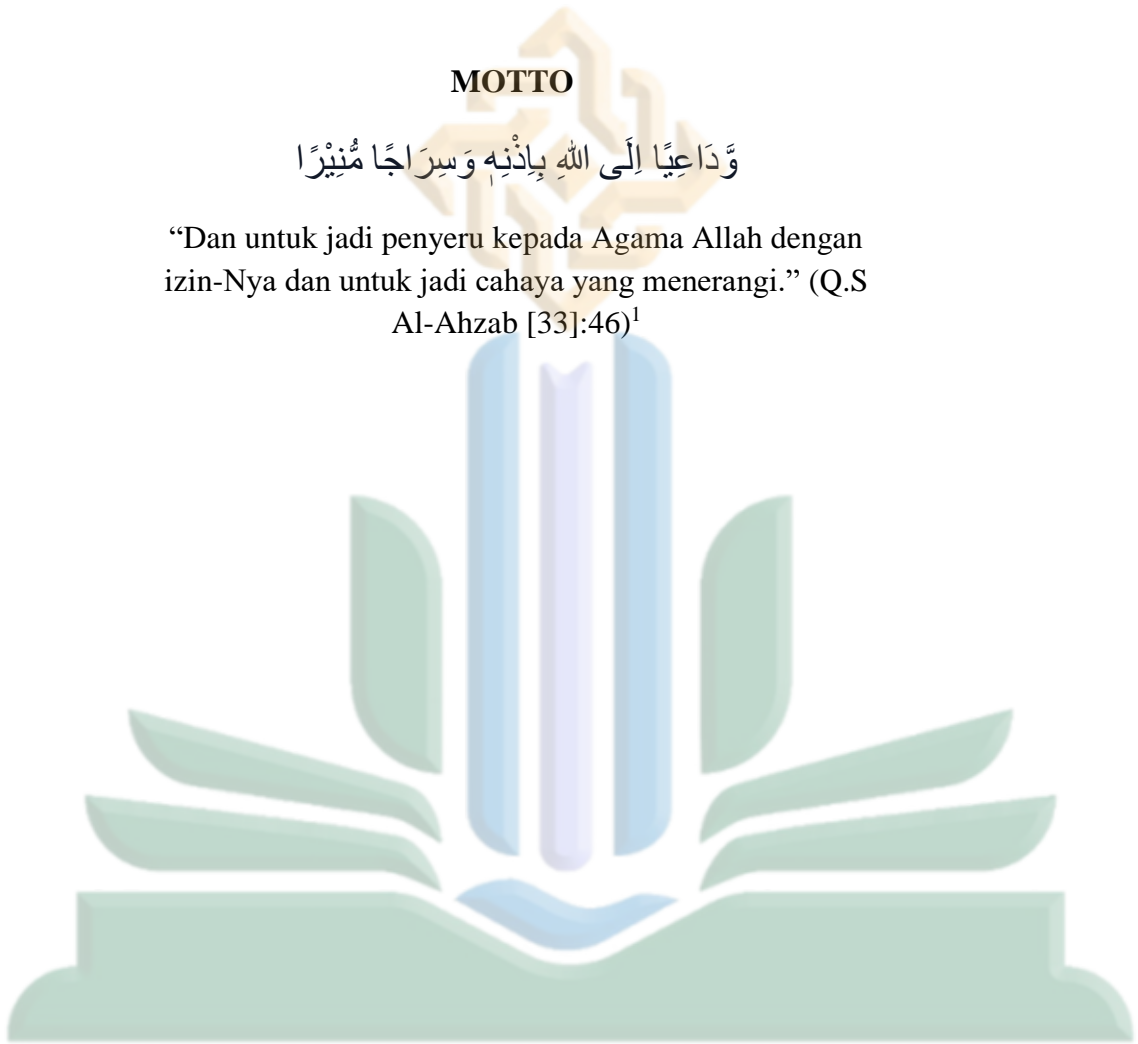
**Dr. Fawaizul Umam, M. Ag.**  
NIP. 197302272000031001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**MOTTO**

وَدَاعِيًا إِلَى اللَّهِ بِإِذْنِهِ وَسِرَاجًا مُنِيرًا

“Dan untuk jadi penyeru kepada Agama Allah dengan izin-Nya dan untuk jadi cahaya yang menerangi.” (Q.S Al-Ahzab [33]:46)<sup>1</sup>



**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ**

**JEMBER**

---

<sup>1</sup> *Alqur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 665

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Erni Mustikowati, ibuku tercinta yang selalu sabar dalam mendukungku meraih apapun untuk masa depanku. Kepada ayahku Alm. Sumarsono Eko Prasetyo tersayang yang bersemangat menghantarkanku untuk menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi.
2. Kepada seluruh ashabul bait Pondok Pesantren Zainul Hasan Genggong, yang telah memberikan ilmu, akhlak dan akidah kepada peneliti selama di pesantren.
3. Teman-teman KPI O3 angkatan 2018, yang telah menemani saya selama masa kuliah, saling berbagi pengetahuan dan ilmu. Serta semoga teman-teman semua sukses di dunia dan akhirat.
4. Seluruh pihak yang membantu dan memberikan kekuatan serta motivasi kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, skripsi yang berjudul “Analisis Semiotika Terhadap Pesan Dakwah Dalam *Meme* Sejarah Indonesia Di Situs Web 1CAK.com” dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini tentunya diperoleh atas dukungan banyak pihak. Demikianlah, penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam- dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, M.M., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memfasilitasi kami selama proses kegiatan belajar mengajar di lembaga yang dipimpinnya.
2. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengesahkan secara resmi tema penelitian ini sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
3. Ahmad Hayaan Najikh, M.Kom.I, selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Dr. Siti Raudhatul Jannah, S.Ag., M.Med.Kom. Selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu sabar dan ikhlas meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap Bapak dan Ibu dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq

Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan bermanfaat bagi peneliti.

6. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan, kritik dan saran yang membangun serta konstruktif demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat menjadi kontribusi terhadap ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi pembaca.

Jember, 5 Mei 2024

Penulis



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## ABSTRAK

**Bogy Ihza Yudhanto, 2024:** “Analisis Semiotika Terhadap Pesan Dakwah dalam *Meme* Sejarah Indonesia di Situs Web 1CAK.com”.

**Kata Kunci:** Analisis Semiotika, Nilai-nilai Dakwah, *Meme* Sejarah.

*Meme* sejarah adalah ide atau gagasan atas sebuah pemikiran berupa sejarah yang disampaikan dalam bentuk tulisan, gambar, dan video yang dikemas dengan humor dan sifatnya tersirat. *Meme* sejarah ini berisi sebuah sekumpulan gambar yang dimodifikasi dengan menambahkan unsur-unsur sejarah. Banyak yang beranggapan bahwa *meme* ini hanya sebuah gambar lelucon belaka, akan tetapi sebenarnya di dalamnya terdapat sebuah makna yang ingin disampaikan kreator kepada khalayak. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian terhadap *meme* tersebut.

Fokus masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana analisis semiotika terhadap pesan dakwah dalam *meme* sejarah indonesia di situs web 1CAK.com 2) Apa saja nilai-nilai dakwah yang terdapat dalam *meme* sejarah indonesia di situs 1cak.com

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk menjelaskan analisis semiotika Charles Sanders Pierce terhadap *meme* sejarah di situs web 1CAK.com 2) Untuk menjelaskan Apa saja nilai-nilai dakwah yang terdapat dalam *meme* sejarah di situs 1CAK.com. Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sementara itu, teknik pengumpulan data yang diterapkan ialah observasi dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang diaplikasikan meliputi; pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data yang diterapkan ialah dengan pengecekan data berulang yang dilakukan peneliti.

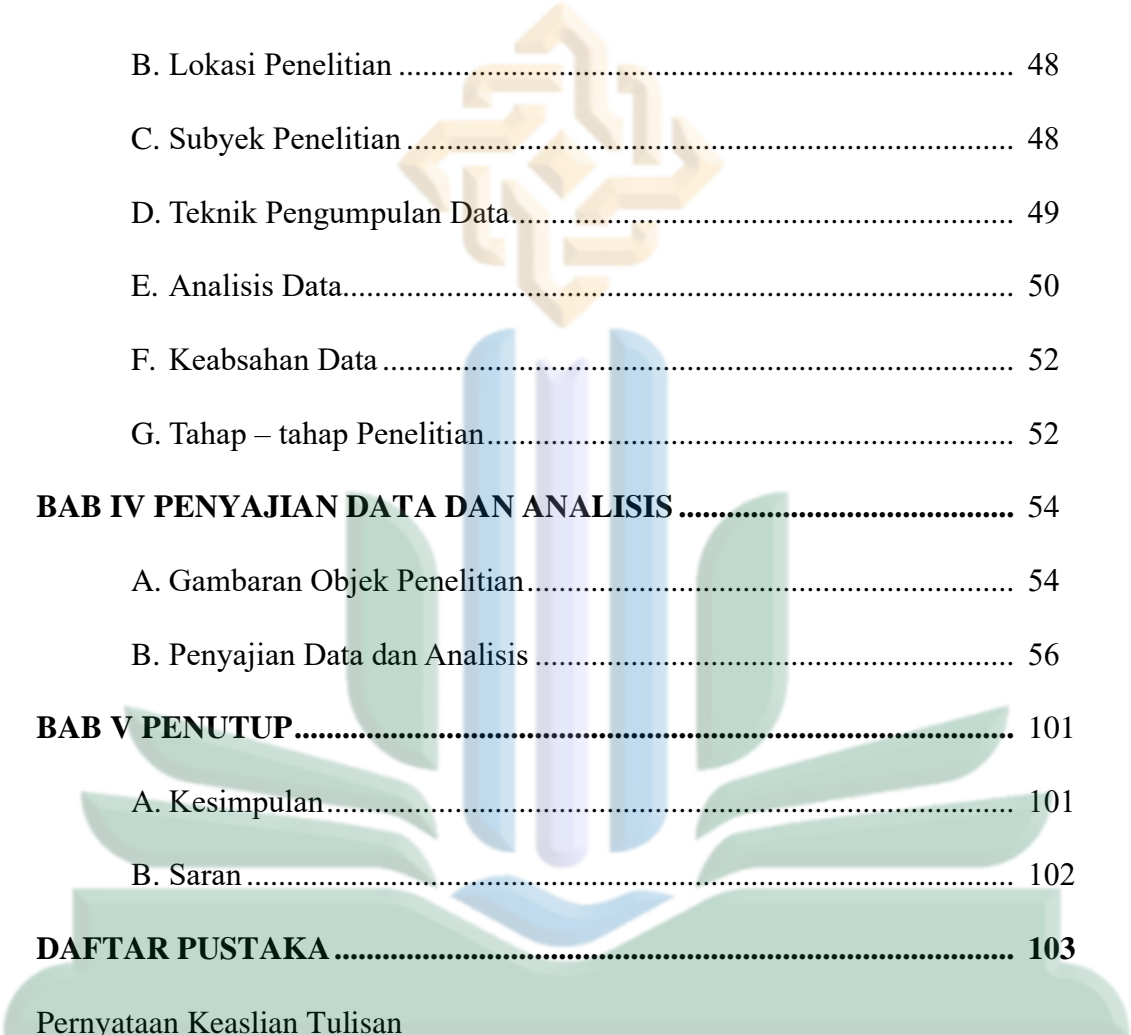
Penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa terdapat dua model komunikasi pada *meme* sejarah di 1CAK yaitu komunikasi verbal berupa tulisan dan komunikasi non verbal berupa tanda, warna, ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta peletakan tulisan yang sesuai dengan trikotomi semiotika Charles Sanders Pierces. Sementara, nilai dakwah yang ditemukan peneliti ialah nilai kejujuran, larangan untuk berbuat kerusakan, menghormati/mengenang jasa pahlawan, serta kedisiplinan.

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Istilah .....	9
F. Sistematika Pembahasan.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	15
A. Penelitian Terdahulu.....	15
B. Kajian Teori .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	48
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	48



B. Lokasi Penelitian .....	48
C. Subyek Penelitian .....	48
D. Teknik Pengumpulan Data .....	49
E. Analisis Data .....	50
F. Keabsahan Data .....	52
G. Tahap – tahap Penelitian .....	52
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>54</b>
A. Gambaran Objek Penelitian .....	54
B. Penyajian Data dan Analisis .....	56
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>101</b>
A. Kesimpulan .....	101
B. Saran .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>103</b>

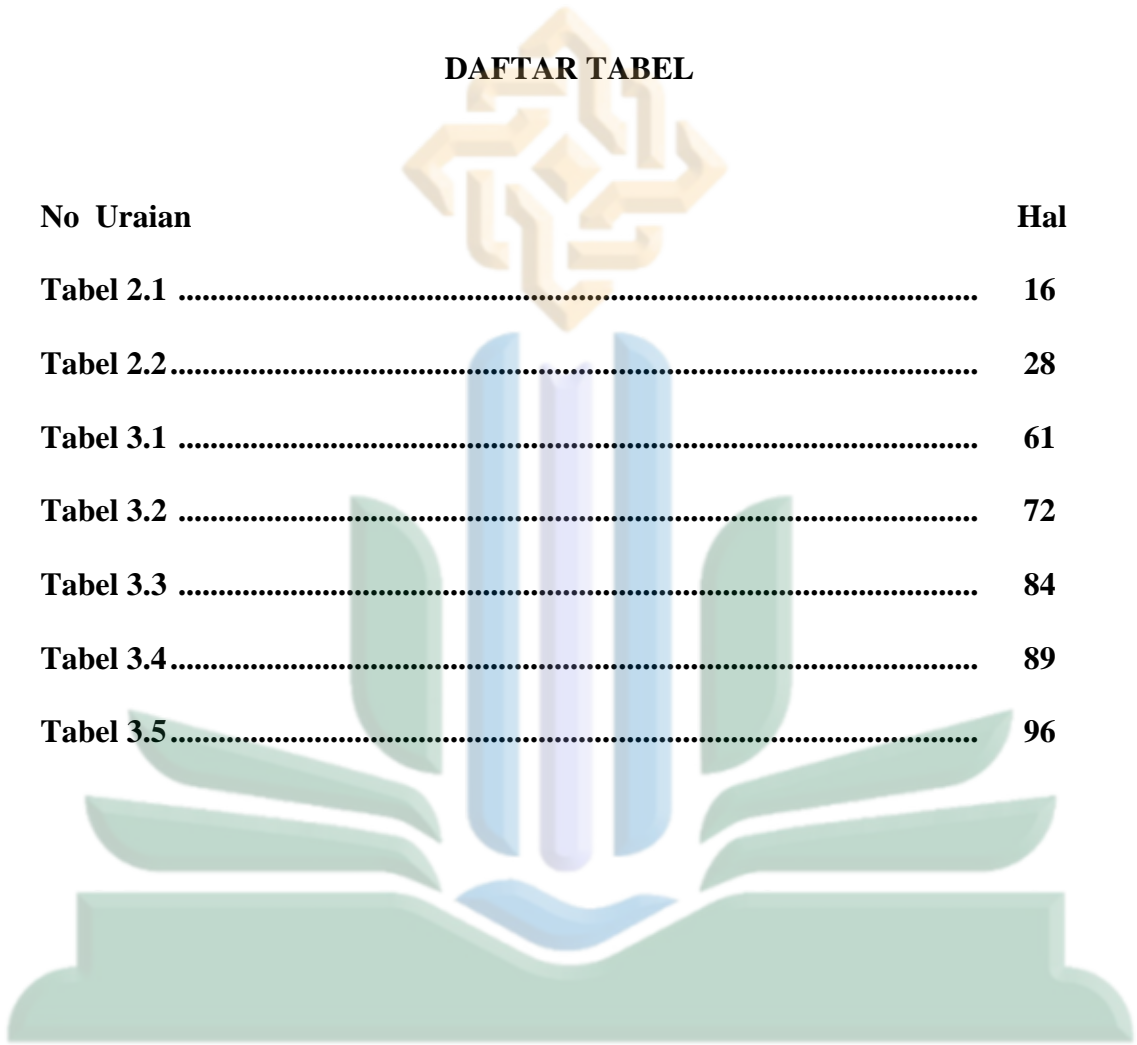
Pernyataan Keaslian Tulisan

Lampiran-Lampiran

**UIN**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
**JEMBER**

**DAFTAR TABEL**

No Uraian	Hal
Tabel 2.1 .....	16
Tabel 2.2.....	28
Tabel 3.1 .....	61
Tabel 3.2 .....	72
Tabel 3.3 .....	84
Tabel 3.4.....	89
Tabel 3.5.....	96



**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

## DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Hal
Gambar 2.1 .....	27
Gambar 3.1 .....	55
Gambar 3.2 .....	56
Gambar 3.3 .....	65
Gambar 3.4 .....	78
Gambar 3.5 .....	85
Gambar 3.6 .....	91
Gambar 3.7 .....	92



# UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Manusia tak bisa terpisahkan dari berkomunikasi, baik itu berkomunikasi bersama atau sendiri. Hal ini dilakukan agar manusia selalu menunjukkan bukti eksistensinya sebagai makhluk sosial, setiap harinya manusia tidak terhindarkan dari kegiatan komunikasi. Pada dasarnya komunikasi adalah aktivitas pertukaran informasi antar individu melalui perorangan atau kelompok, bisa diucapkan secara lisan ataupun tertulis. komunikasi juga dapat dipahami sebagai proses berbagi dan membagi pengalaman dengan tujuan saling mempengaruhi.<sup>2</sup>

Teknologi yang berkembang saat ini memperlihatkan bahwa teknologi memberikan kemudahan manusia untuk mengerjakan sesuatu secara efektif dan efisien, salah satu contohnya adalah media sosial. Media sosial terbuka terhadap berbagai lapisan masyarakat mulai dari orang tua, remaja, hingga anak-anak yang berkenan untuk berbagi informasi mengenai cerita, foto, dan video dalam rangka mempermudah jalannya komunikasi dan juga sebagai bentuk mengekspresikan diri atau mengekspos kegiatan pribadi. Saat ini, banyak *platform* media sosial yang terkenal, beberapa di antaranya seperti *Facebook, Twitter, Instagram, Tik Tok dan Youtube*.<sup>3</sup> Dalam media sosial, banyak konten yang disajikan, seperti foto, *podcast* dan video. Salah satu konten tersebut adalah *meme*.

---

<sup>2</sup> Harjani Hefni, *Komunikasi Islam*, (Jakarta: Pranadamedia Group, 2015), 7.

<sup>3</sup> Wilga Secsio Ratsja Putri, R. Nunung Nurwati, & Meilanny Budiarti S. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja," *Prosiding KS*, no. 1 (2016): 4-5.

Di Indonesia, istilah *meme* ini populer sejak kemunculan pada akun *meme & Rage comic Indonesia* di Facebook, 1CAK.com dan situs *yeahmahasiswa.com* di tahun 2009 yang menunjukkan berbagai *meme* tentang parodi dan sindiran kehidupan keseharian mahasiswa seperti skripsi, tugas akhir, dan sebagainya. Fenomena *meme* kemudian berkembang menuju ke arah yang lebih luas. *Netizen* atau para pengguna internet kemudian mereplikasi *meme* ini menjadi beragam versi yang membahas berbagai topik. Tak hanya itu, *netizen* juga menyebarluaskan *meme* ini melalui jejaring sosial maupun situs-situs yang terdapat di internet.<sup>4</sup> *Meme* yang awalnya hanya berupa penyampaian humor, kini terus berkembang menjadi media penyampaian informasi, media kritik, hingga media penyebaran ideologi dari kreator *meme*.

Eno bening dalam kanal youtubenanya mengatakan sebuah *meme* dapat dikatakan sah jika memiliki tiga syarat. Yaitu, *meme* harus tersirat, *meme* tidak bisa berdiri sendiri, *meme* harus berformat. Pertama, makna dalam *meme* tidak pernah bisa dan tidak pernah boleh dijelaskan secara gamblang dan maknanya bisa dipahami jika pembaca memahami konteks dan format dari *meme* tersebut. Kedua, *meme* tidak bisa berdiri sendiri maksudnya adalah *meme* harus memiliki dua atau lebih unsur yang melatarbelakanginya. Jika hanya terdapat gambar saja itu bukan *meme* namun bahan *meme*, bahan atau gambar *meme* tersebut dapat dengan mudah menjadi *meme* jika ditambahkan unsur lain, bisa

---

<sup>4</sup> Sandy Allifiansyah, "Kaum Muda, *Meme*, dan Demokrasi Digital di Indonesia," *jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 13, no. 2, (2017): 153.

berupa top teks, ditambah audio, bahan *meme* lain dan video. Ketiga, *meme* harus berformat, artinya *meme* yang tidak memiliki format hanya akan menjadi *meme material*. Fungsi dari sebuah format *meme* ialah untuk menyampaikan nilai yang terkandung dalam *meme* agar dapat dipahami dan bisa menjadi pembelajaran dari sebuah *meme* tersebut.<sup>5</sup>

Para penikmat dan kreator *meme* sendiri memiliki komunitas sendiri di kalangan masyarakat penikmatnya yang terhimpun dalam sebuah situs di internet. Beberapa situs yang terkenal di antaranya adalah 1CAK.com dan 9gag.com. *Meme* pun berkembang dengan memiliki tema-tema tersendiri di dalamnya, seperti makanan, minuman, olahraga, *game*, film, musik, politik hingga sejarah.<sup>6</sup>

Tema yang disebutkan terakhir menjadi menarik, karena para penikmat *meme* dapat mengetahui info kesejarahan melalui *meme*. Hal ini dapat digarisbawahi bahwa *meme* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Maka, *meme* sebagai media pembelajaran dalam hal ini dapat membantu proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pembelajaran sejarah.

Secara singkat, kata sejarah bisa memiliki makna sebagai kumpulan rekaman dari peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. Dari sejarah, seseorang dapat mengambil pelajaran atau nilai-nilai positif, seperti keberhasilan di masa lalu yang tak menutup kemungkinan bisa diulang di masa sekarang. Sejarah identik dengan peradaban dunia; tentang perubahan yang terjadi pada watak peradaban itu sendiri, seperti keliaran, keramah-

---

<sup>5</sup> Eno Bening, "Apa itu *Meme*?" Youtube, 12 Juli 2024, <https://youtu.be/U0oFjFeRu0A>.

<sup>6</sup> Sandy Allifiansyah, "Kaum Muda, *Meme*, dan Demokrasi Digital di Indonesia," *jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 13, no. 2, (2017): 156.

tamahan, dan solidaritas. Tentang revolusi dan pemberontakan oleh segolongan rakyat melawan golongan yang lain, tentang kegiatan dan kedudukan orang, maupun dalam ilmu pengetahuan dan pertukangan; dan pada umumnya tentang segala perubahan yang terjadi dalam peradaban karena watak peradaban itu sendiri.<sup>7</sup>

Sejalan dengan itu mengutip dari perkataan Wakil Rais Syuriyah Pengurus Wilayah Nahdlatul Ulama (PWNU) Jawa Timur, KH Agoes Ali Masyhuri dalam acara Seminar Internasional dan launching buku ‘Santri Nusantara’ mengatakan bahwa, dari sejarah yang ada manusia bisa mengetahui sebab-sebab dari keberhasilan dan kehancuran suatu kaum yang pernah terjadi di masa silam. Gus Ali menambahkan, bahwa suatu umat bisa mengalami kehancuran dan tidak memiliki masa depan manakala umat tersebut tidak memiliki sejarah. Pengasuh Pesantren Progresif Bumi Sholawat Sidoarjo ini mengungkapkan, jika umat tidak mau mengambil pelajaran dari sejarah yang pernah terjadi, maka dikhawatirkan digulung oleh sejarah. Begitu pentingnya arti dari sejarah. Al-Qur’an telah mengabadikan 1600 ayat dan 35 surat yang berbicara tentang sejarah, atau hampir seperempat dari Al-Qur’an berisi tentang sejarah.<sup>8</sup>

Dalam konteks kekinian, pengetahuan tentang sejarah berguna bagi kita dalam rangka untuk mengambil ‘ibrah (i‘tibâr), yakni pelajaran yang berharga dari masa lalu. Hal ini sebagaimana diajarkan dalam Al-Qur’an Al-Karim,

---

<sup>7</sup> Ahmad Ali MD, “Urgensi dan Hikmah Mempelajari Sejarah,” NU Online, 12 Juli 2022, <https://www.nu.or.id/opini/urgensi-dan-hikmah-mempelajari-sejarah-M2SSd>.

<sup>8</sup>Ahmad Hanan, “Pentingnya Belajar Sejarah Menurut Gus Ali,” NU Online, 12 Juli 2022, <https://www.nu.or.id/daerah/pentingnya-belajar-sejarah-menurut-gus-ali-IJT9>.



yang secara nyata disebutkan dalam Surat al-Fatihah. Dalam buku penulis, berjudul Fikih al-Fâtihah, dikemukakan bahwa: "ada ajaran untuk mengambil pelajaran yang berharga tentang kisah-kisah (qashash) mengenai teladan orang-orang yang berbuat baik dan orang-orang yang berbuat buruk, dan memilih jalan orang-orang yang berbuat baik." Dengan memahami sejarah, menjadikan kita semakin mengetahui dan menyadari betapa besar Kemahakuasaan Sang Pencipta Semesta Alam, Allah SWT. Jadi, memahami sejarah mengajarkan kepada kita agar mengambil pelajaran dari kisah-kisah terdahulu, berupa kemajuan yang telah dicapai, dan dalam rangka untuk memperbaiki kondisi kehidupan masyarakat dan bangsa kita saat ini dan ke depan.<sup>9</sup>

Melalui media sosial, setiap orang bisa berbagi banyak hal seperti tulisan (teks), foto, video, musik, dan semua konten yang bisa disimpan secara digital. *Meme* internet semakin tersebar melalui media sosial tersebut. Setiap pengguna bisa berbagi humor. Pada tahap ini, *meme* internet lebih diakui sebagai imitasi yang mengandung parodi, sebab publik digital lebih mudah menyerap informasi humor daripada informasi yang terlalu serius. *Meme* telah menjadi sebuah kebudayaan global yang mulai masuk ke dalam ingatan kolektif masyarakat Indonesia. Pada awalnya *meme* hanya bisa dibuat oleh para editor foto yang bisa menambahkan garis, kata, dan warna pada foto digital. Tentu, perubahan teknologi informasi memungkinkan terjadinya timbal balik antara pengguna dan penyedia konten. Bahkan para penyedia

---

<sup>9</sup>Ahmad Ali MD, "Urgensi dan Hikmah Mempelajari Sejarah," NU Online, 12 Juli 2022, <https://www.nu.or.id/opini/urgensi-dan-hikmah-mempelajari-sejarah-M2SSd>.

konten menyediakan fitur khusus membuat *meme*, seperti *Instameme*, *Memedroid*, *Memegene*, *Memegenerator*, dan aplikasi lainnya. Sedangkan para pengguna dapat menikmati nuansa humor yang terdapat pada *meme* tersebut.

Sebagai pengingat, bagi kita pengguna media sosial, bijaklah dalam menggunakan internet terutama dalam penggunaan *meme* atau produk digital lainnya karena negara kita merupakan negara hukum yang mana penggunaan produk digital sudah ada produk hukum yang mengaturnya. Yaitu Undang-undang No. 11 Tahun 2008 dan Undang-undang No.19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau lebih dikenal sebagai UU ITE.<sup>10</sup>

*Meme* adalah produk khas budaya digital pada masa kini dan Melambangkan banyak kualitas yang mendasarinya. *Meme* menyajikan berbagai tujuan sosial, politik hingga budaya sebagai bentuk menyampaikan perasaan secara interpersonal. Kekuatan dari *meme* adalah penggambaran pesannya yang cenderung tersirat dan penuh retorika untuk memahami konteks dalam *meme*, pengguna harus memiliki pengetahuan dan penafsiran dari berbagai referensi.<sup>11</sup> Dalam hal ini peneliti menggunakan teori analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang dikenal dengan konsep triadik atau teori segitiga makna yakni tanda, objek, dan penafsiran. Adapun yang peneliti

---

<sup>10</sup> Muhammad Lutfi Sulthon Auliya Sulistiyono, "Sejarah *Meme* di Internet," BPPTIK, 13 Juli 2022, <https://bpptik.kominfo.go.id/2019/12/04/7542/7542/>.

<sup>11</sup> Elma Muflihatul Zanah, "*Meme* Komik Sebagai Media Dakwah," (Skripsi, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2021), 3.

teliti adalah nilai dakwah apa yang terkandung dalam *meme* sejarah di Situs Web 1CAK.com. Uraian di atas menjadi dasar penulis untuk mengangkat tema ini sebagai bahan penelitian dengan judul “Analisis Semiotika Terhadap Pesan Dakwah Dalam *Meme* Sejarah di Situs Web 1CAK.com”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan pada latar penelitian yang sudah dipaparkan, penentuan fokus penelitian skripsi ini, meliputi:

1. Bagaimana analisis semiotika terhadap pesan dakwah dalam *meme* sejarah Indonesia di situs web 1CAK.com?
2. Apa saja pesan dakwah yang terdapat pada *meme* sejarah Indonesia di situs web 1CAK.com?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan focus penelitian yang telah dijabarkan, Tujuan penelitian terbagi menjadi dua tujuan, meliputi:

1. Untuk menjelaskan analisis semiotika terhadap pesan dakwah dalam *meme* sejarah Indonesia di situs web 1CAK.com.
2. Untuk menjelaskan pesan dakwah apa saja yang terdapat dalam *meme* sejarah Indonesia di situs web 1CAK.com.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini di harapkan memberikan manfaat bagi seluruh pihak terkait, terutama untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua jenis, meliputi:

## 1. Secara teoritis

Isi dari penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan ilmu pengetahuan mengenai analisis semiotika Charles Sanders Pierce, *meme* sejarah indonesia, serta situs web 1CAK.com. Dan juga, peneliti hendak memberikan sumbangsih keilmuan demi memperkaya khasanah ilmu pengetahuan serta riset pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI).

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah pengetahuan peneliti berkaitan dengan analisis semiotika Charles Sanders Pierce, *meme* sejarah, nilai dakwah islam, serta pelaksanaan penelitian ini juga bertujuan untuk meraih gelar sarjana di Fakultas Dakwah UIN KH Achmad Siddiq Jember.

### b. Bagi Akademisi

Hasil penelitian ini akhirnya akan memberikan pengetahuan dan pengembangan selanjutnya. Serta dapat dijadikan sebagai acuan atau bahan evaluasi dari Analisis Semiotika. Semoga penelitian ini dapat membawa kemudahan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya.

c. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pengetahuan mengenai analisis semiotika Charles Sanders Peirce terhadap *meme* sejarah serta nilai-nilai dakwah Islam. Hasil analisis semiotika terkait diharapkan memberikan dampak positif terhadap khasanah keilmuan.

## E. Definisi Istilah

Definisi istilah mengarah kepada penjelasan dari makna-makna pada masing-masing kata kunci secara harfiah yang terdapat pada judul penelitian. Adanya Sub-bab ini bermaksud untuk meminimalisir kemungkinan kesalahpahaman serta suatu upaya penegasan konteks isi penelitian secara penuh. Adapun istilah-istilah yang akan didefinisikan, meliputi:

### 1. Analisis Semiotika

Analisis Semiotika adalah metode untuk memahami dan menafsirkan tanda-tanda dan simbol-simbol yang digunakan dalam komunikasi. Semiotika mempelajari bagaimana makna dibentuk, dipertukarkan, dan dipahami melalui tanda-tanda tersebut. Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*) memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dicampurkaadukkan

dengan mengkomunikasikan (*to communicate*).<sup>12</sup> Teori semiotika Charles Sanders Peirce sering kali disebut “*Grand Theory*” karena gagasannya bersifat menyeluru, deskripsi struktural dari semua penandaan, Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali komponen dalam struktural tunggal. Charles Sanders Peirce dikenal dengan konsep trikotominya yang terdiri atas, tanda, object, interpretan.

## 2. *Meme* Sejarah

*Meme* Sejarah adalah bentuk *meme* yang menggunakan gambar, teks, atau symbol yang merujuk pada peristiwa, tokoh atau konsep sejarah. *Meme* sejarah sering kali berfungsi untuk mengingatkan dan mengedukasi audiens tentang peristiwa sejarah sambil menambahkan elemen humor. Secara terminologi, *meme* berasal dari bahasa Yunani “*mimeme*” yang memiliki arti dalam Bahasa Indonesia sebagai imitasi yang dikaitkan dengan kata *meme* dalam Bahasa Prancis yang memiliki arti “sama”. Sebagai pencetus istilah *meme*, dikutip dari penelitian kolaboratif dosen dan mahasiswa, Suswandari mengatakan bahwa Dawkins ingin mengarahkan pembacanya kepada sebuah wacana konseptual dimana *meme* merupakan suatu replikator hidup yang terus berkembang yang menyebar dari satu individu ke individu lainnya.

Dawkins sendiri mencoba menjelaskan bahwasanya tidak hanya sebuah mikroorganisme saja yang dapat berevolusi akan tetapi sebuah

---

<sup>12</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 15

kebudayaan juga dapat berevolusi. Sesuai dengan pendapat Dawkins tersebut, maka konsep *meme* pun berevolusi dan dinamis, bahwa *meme* yang marak saat ini di internet merujuk pada berbagai jenis gambar, video, klise dan lain-lain yang dibagikan dalam tema yang umum dan disebarluaskan oleh sebagian besar orang. Maka dari itu, *meme* yang ada di internet adalah ide atau gagasan atas sebuah pemikiran yang disampaikan dalam bentuk tulisan, gambar, dan video yang dikemas dengan humor dan sifatnya tersirat. Kemudian hal tersebut dapat diterima oleh masyarakat (internet) dalam bentuk reaksi (menyukai atau menyebarkan). Para penikmat dan kreator *meme* sendiri memiliki komunitas sendiri di kalangan masyarakat penikmatnya yang terhimpun dalam sebuah situs di internet. Beberapa situs yang terkenal di antaranya adalah 1cak.com dan 9gag.com. *Meme* pun berkembang dengan memiliki tema-tema tersendiri di dalamnya, seperti makanan, minuman, olahraga, *game*, film, musik, politik hingga sejarah.

Tema yang disebutkan terakhir menjadi menarik, karena para penikmat *meme* dapat mengetahui info kesejarahan melalui *meme*. Hal ini dapat digarisbawahi bahwa *meme* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Maka, *meme* sejarah adalah kombinasi gambar dan tulisan yang mengandung nilai berupa sejarah dan kemudian memiliki makna tertentu.

### 3. Nilai-nilai dakwah

Nilai dakwah adalah prinsip-prinsip atau norma yang menjadi landasan dan tujuan dalam kegiatan penyebaran ajaran islam. Dakwah, dalam konteks islam adalah kegiatan mengajak atau menyampaikan ajaran-ajaran islam kepada umat manusia agar mereka memahami dan mengamalkan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Nilai mengacu kepada konsepsi tentang hal-hal atau karakteristik manusia yang dikehendaki dan terpuji. Nilai tersebut menampilkan sebuah gambaran tentang dunia yang seharusnya, sebagai pedoman dalam melakukan tindakan secara normal. Oleh karena itu, nilai-nilai mengacu kepada sikap yang berkaitan dengan tujuan yang diinginkan dan keadaan yang akan tercapai yaitu secara ideal untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar manusia serta keuntungan lainnya baik secara individu maupun kolektif.<sup>13</sup>

Nilai-nilai yang telah diimplementasikan ke dalam diri individu, akan menjadi kerangka referensi seseorang sebagai prinsip-prinsip etik. Prinsip tersebut menjadi dasar orientasi dan petunjuk bagi kita dalam mengatasi masalah kehidupan dan menjalin hubungan sosial dengan orang lain.

Jika seseorang mengartikan kehidupan sesuai dengan ajaran Islam bahwa hidup ini memiliki makna dan tujuan yang jelas, maka mereka akan melakukan tindakan sesuai ajaran Islam dan akan mempersiapkan untuk kehidupan akhirnya nanti. Tindakan yang dilakukan oleh umat Islam mestinya dibangun dari pemahaman yang komprehensif tentang

---

<sup>13</sup> Abdul Basit, *Filsafat Dakwah*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada,2013), hlm 201



ajaran Islam yang didalamnya terdapat nilai-nilai dakwah yang bersifat universal.

#### 4. 1CAK.com

1cak.com sebuah situs hiburan yang menyediakan gambar dan video yang diunggah penggunaannya. Situs ini juga dikenal sebagai penyedia hiburan lewat *meme* internet. 1CAK didirikan oleh Aji Ramadhan pada 17 Februari 2012 dengan nama 1CUK. Tampilan dan logo situs ini terinspirasi dari 9GAG, sebuah situs hiburan dan media sosial sejenis yang berbahasa Inggris dan didirikan tahun 2008. Meskipun demikian, situs ini tidak persis 9GAG, bahkan ada *meme* lokal Indonesia yang digunakan. Aji merasa nama domainnya (1CUK) dapat dibaca 'wancuk' (*one-cuk*), mirip *jancuk*, suatu ungkapan kasar dalam bahasa Jawa. Maka dari itu, ia menggantinya menjadi 1CAK sejak 30 September 2012. Sejauh ini, 1CAK hanya menggunakan *Google Adsense* untuk menghidupi keuangan situs.

1CAK juga sudah merilis aplikasi selulernya untuk Android yang bisa diunduh di Google Play. Kreator konten 1CAK disebut "*wancaker*" atau "*wancakerwati*", sama seperti sebutan *YouTuber* karena setiap akun memiliki konten yang berbeda. Sebutan ini biasanya merujuk pada pengguna yang paling terkenal di 1CAK karena karyanya yang paling diminati banyak orang dan merupakan pengguna paling aktif di 1CAK.

## **F. Sistematika Pembahasan**

BAB I Pendahuluan memuat tentang konteks penelitian didasari oleh studi kasus yang diteliti, fokus penelitian, tujuan dari penelitian, manfaat dari penelitian, definisi istilah, serta sistematika pembahasan penelitian dalam skripsi.

BAB II Kajian Pustaka yang memuat tentang penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi penelitian serta kajian teori yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian berisi tentang pendekatan penelitian serta jenis penelitian yang dikenakan, lokasi penelitian yang hendak dituju, pemilihan subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data yang dipakai, penggunaan teknik pengujian data, dan tahapan penelitian.

BAB IV Penyajian Data dan Analisis memuat tentang gambaran dari objek penelitian yang dipilih, bagaimana data penelitian disajikan dan dianalisa, hingga pembahasan temuan dari penelitian ini.

BAB V Penutup memuat tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran terhadap penelitian. Simpulan diperoleh dengan cara memadatkan pokok pembahasan keseluruhan yang bertujuan untuk menguraikan masalah penelitian secara ringkas. Sementara, saran penelitian terbagi menjadi dua pokok pembahasan, meliputi; saran tindakan untuk penelitian selanjutnya, dan saran yang berhubungan dengan konteks penelitian.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bab kajian pustaka ini, peneliti menyajikan beragam penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Sementara itu, hasil dari penelitian-penelitian tersebut akan dibuat ringkasan secara objektif. Adapun cara yang dilakukan peneliti ialah dengan melakukan telaah serta mencantumkan sumber referensi penelitian terdahulu, kemudian akan ditarik kesimpulan yang orisinal.<sup>14</sup>

Penelitian mengenai analisis semiotika sering ditemukan dalam wujud buku maupun jurnal penelitian. Sementara itu, penelitian ini dilakukan dengan cara meninjau ulang isi buku dan jurnal terdahulu sebagai sumber landasan utama penelitian. Adapun materi isi buku dan jurnal terdahulu harus saling terkait agar peneliti dapat menarik garis lurus yang sifatnya valid dari penelitian yang belum pernah diteliti sebelumnya. Berikut ini kumpulan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian saat ini:

---

<sup>14</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN JEMBER PRESS, 2020), hlm 46.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

Nama Peneliti	Baharuddin
Judul Penelitian	<i>Meme</i> Sebagai Kritik Wacana dalam Akun <i>Memelord @memefess</i> (Analisis Wacana Kritis Teun A. Van Dijk)
Tahun Penelitian	2020
Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis wacana kritis. Analisis Wacana yang dilakukan meliputi unsur-unsur utama kebahasaan berupa semantik, sintaksis, gaya dan retorik
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa <i>meme</i> tidak lahir dari ruang kosong, selalu ada sebab yang melatar belakangnya baik sebab itu berupa kebijakan pemerintah seperti pemindahan ibukota hingga sebab berubahnya pola perilaku dan pola pikir anak muda dari masa ke masa. <sup>15</sup>
Persamaan	Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan <i>meme</i> sebagai objek penelitian
Perbedaan	Perbedaannya adalah peneliti terdahulu menggunakan teori Analisa wacana kritis Van Dijk. Sedangkan peneliti menggunakan Analisis Semiotika

Nama Peneliti	Evi Novitasari
Judul Penelitian	Dakwah Melalui Media Sosial Youtube (Analisis Media Siber dalam Etnografi Virtual pada Channel Youtube Transformasi Iswahyudi).

<sup>15</sup> Baharuddin, "*Meme* Sebagai Kritik Wacana dalam Akun *Memelord @memefess* (Analisis Wacana Kritis Teun A. Van Dijk)." (Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020).

Tahun Penelitian	2020
Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teori yang dipakai adalah etnografi virtual.
Hasil Penelitian	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. <sup>16</sup>
Persamaan	Persamaan peneliti dengan penelitian dari Evi Novitasari adalah sama-sama menjadikan media sosial sebagai media saluran komunikasi dari objek penelitian.
Perbedaan	Sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan analisis Semiotika. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Evi Novitasari menggunakan etnografi virtual.

Nama Peneliti	Lailatul Maghfiroh
Judul Penelitian	Analisis Semiotik Pesan Dakwah dalam Film

<sup>16</sup>Evi Novitasari, "Dakwah Melalui Media Sosial Youtube (Analisis Media Siber dalam Etnografi Virtual pada Channel Youtube Transformasi Iswahyudi)." (Skripsi IAIN Ponorogo, 2020).

	Assalamualaikum Calon Imam
Tahun Penelitian	2019
Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah peneliti dapat menemukan pesan dakwah yang disajikan dalam film ini dikemas dengan baik, sehingga tidak terkesan seperti menggurui Ketika proses penyampaian pesan dakwahnya. Peneliti berhasil menemukan beberapa pesan dakwah berdasarkan makna Aqidah, Syariah dan Akhlak dalam film ini, diantaranya: (1) Berdo'a untuk mencintai Allah SWT dan tidak menyekutukan-Nya, (2) Menjawab Salam, (3) Peduli terhadap orang lain, (4) Berbuat baik kepada orang tua dan bersyukur, (5) adanya wali nikah bagi Wanita. <sup>17</sup>
Persamaan	Persamaan peneliti dan penelitian terdahulu ini menggunakan analisis Semiotika
Perbedaan	Perbedaannya terletak pada objek yang diteliti, peneliti menggunakan <i>meme</i> sejarah sebagai objek sedangkan peneliti terdahulu menggunakan film.

Nama Peneliti	Muhammad Syaiful Munir
Judul Penelitian	Nilai-nilai Dakwah dalam “ <i>Meme</i> Tuman” di Akun Instagram Khofifah Indar Parawansa.
Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis semiotika Charles Sanders Pierce.

<sup>17</sup> Lailatul Maghfiroh, “Analisis Semiotik Pesan Dakwah dalam Film Assalamualaikum Calon Imam.” (Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019).

Hasil Penelitian	Temuan atau hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai dakwah dalam “ <i>meme tuman</i> ” versi khofifah yaitu: (1) nilai kebersihan, (2) nilai kerja keras, (3) nilai cinta tanah air, (4) nilai silaturahmi, (5) nilai kedisiplinan, (6) nilai kedisiplinan. <sup>18</sup>
Persamaan	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan <i>meme</i> sebagai objek penelitian
Perbedaan	Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah media yang digunakan. Peneliti terdahulu menggunakan media Instagram sedangkan peneliti menggunakan situs web lca.com

Nama Peneliti	Afifatul Baroroh
Judul Penelitian	Nilai-Nilai Ukhuwah Wathaniyah dalam film guru bangsa tjokroaminoto
Metode Penelitian	Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan menggunakan analisis isi ( <i>Content Analysis</i> ).
Hasil Penelitian	Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang menggunakan metode dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja nilai-nilai ukhuwah wathaniyah yang terkandung dalam film Guru Bangsa Tjokroaminoto. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti ini menggunakan metode analisis isi ( <i>content analysis</i> ). Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai ukhuwah wathaniyah pada film Guru Bangsa Tjokroaminoto yaitu nilai keberanian, pengabdian, memperjuangkan keadilan, kemandirian, ketabahan yang

<sup>18</sup> Muhammad Syaiful Munir, “Nilai-nilai Dakwah dalam “*Meme Tuman*” di Akun Instagram Khofifah Indar Parawansa.” (Skripsi UIN Walisongo Semarang, 2019).

	ada pada tokoh Tjokroaminoto dalam usaha mempererat tali ukhuwah wathaniyah. Perjuangan Tjokroaminoto berdasarkan pada empat persamaan diantaranya: Pertama Adanya persamaan nasib. Kedua, adanya keinginan bersama untuk merdeka. Ketiga, adanya kesatuan tempat tinggal. serta Keempat, adanya cita-cita bersama untuk mencapai kemakmuran dan keadilan sebagai suku bangsa. 19
Persamaan	Persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama mencari sebuah nilai keislaman.
Perbedaan	Perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan film sebagai objek penelitian, sedangkan peneliti menggunakan konten <i>meme</i> bertema sejarah di situs web 1cak.com.

Nama Peneliti	Ulfa Wahyu Listiorini
Judul Penelitian	Analisis Semiotika Pesan Moral Islami dalam Komik Strip Si Bedil: Mantab Qolbu Karya Reyhan Senja dan Seto Buje
Tahun Penelitian	2018
Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan memakai analisis Semiotika Charles Sanders Pierce.
Hasil Penelitian	Hasil penelitian dari skripsi ini adalah terdapat tanda-tanda maupun symbol-simbol dalam komik stirp <i>Si Bedil: Mantab Qolbu</i> yang menunjukkan pesan moral Islami. Dari 10 episode yang dinalisis, tanda-tanda dapat ditinjau dari gambar dan teks baik tersirat maupun tersurat.

<sup>19</sup>Afifatul Baroroh, "Nilai-Nilai Ukhwah Wathaniyah dalam film guru bangsa tjokroaminoto." (Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2018).



	Terdapat 8 jenis pesan moral Islami di antaranya adalah serakah, menolong sesama, berprasangka baik, putus asa, bersyukur, berbuat kebaikan, Ikhlas dan sabar, dan taat. <sup>20</sup>
Persamaan	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Pierce
Perbedaan	Perbedaan yang dari skripsi ini dengan peneliti adalah peneliti terdahulu menggunakan komik sebagai objek penelitian sedangkan peneliti menggunakan <i>meme</i> .

Nama Peneliti	Indah Hapsari
Judul Penelitian	Analisis Semiotika Pesan Moral Islami dalam Webtoon Lookism karya Park Tae Joon.
Tahun Penelitian	2017
Metode Penelitian	Metode yang digunakan yakni Analisis Semiotika Charles S. Pierce dan objek penelitiannya adalah pesan moral Islami.
Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan semiotika Charles Sanders Pierce yang ada dalam webtoon Lookism, berupa representamen (1) ikon adalah Park Hyung Seok, (2) Indeks adalah kehadiran Park Hyung Seok disetiap episode, (3) symbol adalah seorang bertekad mengubah dirinya menjadi lebih baik, (4) Object yaitu ruang terbuka, dan (5) interpretant yaitu pesan moral. Menjelaskan tentang pesan moral Islam, seperti berbakti kepada orang tua, tidak sombong, lemah lembut, tidak

<sup>20</sup> Ulfa Wahyu Listiorini, "Analisis Semiotika Pesan Moral Islami dalam Komik Strip Si Bedil: Mantab Qolbu Karya Reyhan Senja dan Seto Buje." (Skripsi Universitas Islam negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018).

	putus asa, suka menolong, tekun, pemaaf, sabar, bersyukur, dan ramah. <sup>21</sup>
Persamaan	Persamaannya adalah metode analisis yang digunakan yakni analisis semiotika Charles Sanders Peirce.
Perbedaan	Sementara perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah terletak pada subjek penelitiannya yakni Webtoon Lookism. Sedangkan peneliti menggunakan <i>meme</i> sebagai subjek.

Nama Peneliti	Nur Aisah
Judul Penelitian	Nilai-nilai Dakwah dalam Film Cermin Kehidupan “Latah Membawa Berkah Bagian 1” (Analisis Semiotik Roland Barthes).
Tahun Penelitian	2016
Metode Penelitian	Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dan menggunakan teknik analisis semiotik.
Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai dakwah dalam film ini, yaitu nilai ketaubatan, nilai kesabaran, nilai ketawakalan, nilai kema’rifatan, nilai ridha, nilai niat dan nilai harapan. <sup>22</sup>
Persamaan	Persamaannya adalah metode analisis semiotika
Perbedaan	Perbedaannya yang ada dalam penelitian ini yaitu peneliti terdahulu menggunakan film sedangkan peneliti memakai <i>meme</i> sebagai subjek.

<sup>21</sup> Indah Hapsari, “Analisis Semiotika Pesan Moral Islami dalam Webtoon Lookism karya Park Tae Joon.” (Skripsi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2017).

<sup>22</sup> Nur Aisah, “Nilai-nilai Dakwah dalam Film Cermin Kehidupan Latah Membawa Berkah Bagian 1 (Analisis Semiotik Roland Barthes).” (Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2016).

Nama Peneliti	Nur Fitriani
Judul Penelitian	Analisis Semiotik <i>meme</i> #savehajilulung dalam situs 1cak.com.
Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika Ferdinand de Saussure.
Hasil Penelitian	Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model dyadic Ferdinand de Saussure untuk mengungkapkan penanda ( <i>signifier</i> ) dan petanda ( <i>signified</i> ). Penelitian ini juga menyajikan interteks guna mendukung sajian dan analisis untuk menggantikan kesan intersubjektivitas terkait dengan <i>meme</i> #savehajilulung. <sup>23</sup>
Persamaan	Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Analisis Semiotika dan Objek yang diteliti adalah <i>meme</i> .
Perbedaan	Perbedaan peneliti dengan skripsi ini adalah peneliti terdahulu menggunakan model semiotika Ferdinand de Saussure sedangkan peneliti menggunakan Charles Sanders Peirce. Kemudian peneliti terdahulu menggunakan <i>meme</i> #savehajilulung sebagai objek penelitian, sedangkan peneliti menggunakan <i>meme</i> sejarah sebagai objek penelitian.

Nama Peneliti	Hendro Susanto
Judul Penelitian	Pesan Moral dalam Novel 99 Cahaya di Langit Eropa (Analisis Ferdinand de Saussure)
Tahun Penelitian	2015

<sup>23</sup> Nur Fitriani, "Analisis Semiotik *meme* #savehajilulung dalam situs 1cak.com." (Skripsi Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2016).

Metode Penelitian	Novel tersebut dianalisis menggunakan semiotika teks yang tersusun atas kata, kalimat serta paragraf yang menciptakan makna pesan moral yang sarat dengan nilai islami.
Hasil Penelitian	Dari hasil penelitian ditemukan beberapa pesan moral islami yakni: (1) Mengetahui arti agama islam dengan cara mendekati seorang muslim kepada Allah SWT, (2) memberikan edukasi terkait kejujuran dan berdakwah dengan perilaku beramal saleh, (3) Membalas hinaan dengan kebaikan dan mengalah demi kebaikan bermakna pemaaf. <sup>24</sup>
Persamaan	Persamaan penelitian ini adalah penggunaan metode kualitatif deskriptif dan sama-sama menggunakan analisis semiotika.
Perbedaan	Perbedaannya adalah peneliti terdahulu menggunakan novel sebagai objek penelitiannya, dan memakai metode analisis semiotika Ferdinand de Saussure sedangkan peneliti menggunakan <i>meme</i> bertema sejarah dan metode yang dipakai adalah analisis Semiotika dari Charles Sanders Pierce.

Penelitian “Analisis Semiotika terhadap Pesan Dakwah Dalam *Meme* Sejarah Indonesia di Situs Web 1CAK.com”, memiliki kelebihan yang membuat penelitian ini berbeda serta bernilai tambah dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu: penelitian ini memadukan beberapa bidang studi untuk menjawab rumusan masalahnya. Dalam penelitian ini beberapa bidang studi yang diterapkan yaitu bidang studi dakwah, komunikasi, serta sejarah. Dengan menghubungkan teori segitiga makna

<sup>24</sup> Hendro Susanto, “Pesan Moral dalam Novel 99 Cahaya di Langit Eropa (Analisis Ferdinand de Saussure).” (Skripsi IAIN Bengkulu, 2015).

Charles Sanders Pierce dengan fakta sejarah untuk menemukan yang terkandung pada *meme* yang dianalisa serta mengaitkannya tafsiran nilai-nilai dakwah, membuat penelitian memiliki kelebihan dari penelitian sebelumnya.

## B. Kajian Teori

Pembahasan teori yang dijadikan landasan dasar untuk keberlanjutan penelitian yang dilakukan dibahas di kajian teori. Pembahasan teori ini secara umum maupun khusus akan semakin mempertajam dan memperdalam pengetahuan peneliti dalam meninjau permasalahan yang sedang dibedah sesuai berdasarkan masalah dan tujuan penelitian.<sup>25</sup>

### 1. Semiotika Charles Sanders Pierce

Dalam bidang Semiotika terkenal dengan tokoh Charles Sanders Pierce. Pierce lahir di Cambridge, Massachussets, tahun 1890. Ia lahir dari sebuah keluarga intelektual. Charles menjalani pendidikan di Harvard University dan memberikan kuliah mengenai logika dan filsafat di Universitas John Hopkin dan Harvard. Pierce membangun definisi tanda secara triadik. Ia mengatakan bahwa tanda terdiri dari representamen, interpretan dan objek.

Dari kaca terminologis, semiotika didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Secara etimologis semiotika berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri dijelaskan sebagai sesuatu yang didasarkan atas konvensi sosial yang telah terbangun

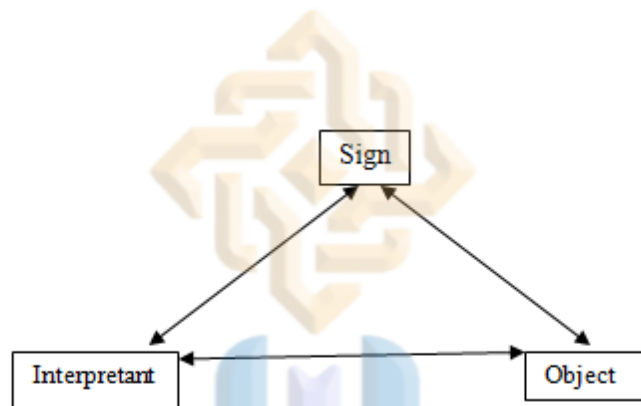
---

<sup>25</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN JEMBER PRESS, 2020), 46.

sebelumnya –dapat dianggap sebagai wakil dari sesuatu yang lain. Tanda pada mulanya ditandai sebagai sesuatu hal yang menunjuk keberadaan hal yang lain. Contohnya dimana asap menandakan adanya api, kemudian sirene mobil yang keras meraung-raung menandakan adanya kebakaran di sudut kota.

Charles Sanders Pierce membagi tanda atas *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol). Ikon adalah tanda yang menyerupai dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, ikon adalah tanda yang memiliki ciri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkan. Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat dengan apa yang diwakilinya atau disebut juga tanda sebagai bukti. Berbeda dengan ikon, indeks tidak menyerupai acuannya, tetapi mengindikasikan atau menunjukkan di mana lokasinya. Indeksikalitas yang paling menyemesta adalah petunjuk untuk menunjuk orang, benda dan arah. Banyak kata adalah tanda indeksikalitas, seperti *di sini*, *di sana*, *atas*, *bawah* yang menunjukkan lokasi sesuatu yang sedang dibicarakan. Kemudian simbol adalah tanda berdasarkan adanya konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama.

Charles Sanders Pierce menjelaskan tentang teori segitiga semiotik yang terdiri atas tiga elemen utama, yakni tanda (*sign*), obyek (*object*), dan *interpretant*.



Gambar 2.1

**Segitiga semiotik Charles Sanders Peirce**

1. Tanda adalah sesuatu yang berwujud fisik dan dapat ditangkap oleh panca indera serta sesuatu yang merujuk pada hal lain di luar tanda itu sendiri.
2. Objek adalah konteks sosial yang menjadi sebuah sumber acuan dari tanda atau sesuatu yang dirujuk oleh tanda
3. *Interpretant* atau penggunaan tanda adalah konsep pemikiran dari seseorang yang menggunakan tanda kemudian memberikan makna pada sebuah objek.

Jenis Tanda	Ditandai dengan	Contoh	Proses Kerja
<b>Ikon</b>	- Persamaan (Kesamaan) - Kemiripan	Gambar, Patung, dan Foto	- Dilihat
<b>Indeks</b>	- Hubungan sebab akibat - Keterkaitan	- Asap ----- Api - Gejala----- Penyakit	- Diperkirakan
<b>Simbol</b>	- Konversi atau - Kesepakatan	- Kata-kata - Isyarat	- Dipelajari

**Tabel 2.2**  
**Jenis Tanda dan Cara Kerjanya<sup>26</sup>**

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

1. *Sign (Representamen)* merupakan bentuk fisik atau segala sesuatu yang dapat diserap pancaindra dan mengacu pada sesuatu, trikotomi pertama dibagi menjadi tiga.

a. *Qualisign* adalah tanda yang menjadi tanda berdasarkan sifatnya. Misalnya sifat warna merah adalah *qualisign*, karena dapat dipakai tanda untuk menunjukkan cinta, bahaya, atau larangan.

b. *Sinsign* adalah tanda-tanda yang menjadi tanda berdasarkan bentuk atau rupanya di dalam kenyataan. Semua ucapan yang bersifat individual bisa merupakan *sinsign* suatu jeritan, dapat berarti heran, senang atau kesakitan.

<sup>26</sup> Indiawan Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2011), 19



c. *Legisign* adalah tanda yang menjadi tanda berdasarkan suatu peraturan yang berlaku umum, suatu konvensi, suatu kode. Semua tanda-tanda bahasa adalah *legisign*, sebab bahasa adalah kode, setiap *legisign* mengandung di dalamnya suatu *sinsign*, suatu *second* yang menghubungkan dengan *third*, yakni suatu peraturan yang berlaku umum.

2. Objek, tanda diklasifikasikan menjadi *icon*, (ikon), *indekx* (indeks), dan *symbol* (simbol).

a. Ikon adalah tanda yang menyerupai benda yang diwakilinya atau suatu tanda yang menggunakan kesamaan atau ciri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkannya. Misalnya, kesamaan sebuah peta dengan wilayah geografis yang digambarkannya, foto, dan lain-lain.

b. Indeks adalah tanda yang sifat tandanya tergantung pada keberadaannya suatu denotasi, sehingga dalam terminologi peirce merupakan suatu *secondness*. Indeks, dengan demikian adalah suatu tanda yang mempunyai kaitan atau kedekatan dengan apa yang diwakilinya.

c. Simbol adalah suatu tanda, dimana hubungan tanda dan denotasinya ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau ditentukan oleh suatu kesepakatan bersama.

3. interpretan, tanda dibagi menjadi *rheme*, *dicisign*, dan *argument*.

a. *Rheme*, bilamana lambang tersebut interpretannya adalah sebuah

first dan makna tanda tersebut masih dapat dikembangkan.

- b. *Dicisign (dicentsign)*, bilamana antara lambang itu dan interpretannya terdapat hubungan yang benar ada.
- c. *Argument*, bilamana suatu tanda dan interpretannya mempunyai sifat yang berlaku umum (merupakan *thirdness*).<sup>27</sup>

Definisi tanda Pierce dapat lebih dipahami dengan mengikuti uraian mengenai empat syarat formal tanda. Menurut Pierce, agar representamen menjadi tanda, empat syarat formal berikut ini harus terpenuhi.

1. *Syarat Representatif*: tanda harus berkorelasi dengan objek atau merepresentasikan objek.
2. *Syarat Presentatif*: tanda harus berkorelasi atau mewakili objek itu dalam kaitan atau kapasitas tertentu –*ground*-nya.
3. *Syarat Interpretatif*: tanda harus menetapkan interpretannya, baik secara potensial maupun aktual. Tanda harus menimbulkan tanda lain (interpretan) di dalam pikiran pengguna tanda.
4. *Syarat Triadik*: relasi diantara tanda (sehubungan dengan *ground*-nya), objek dan interpretan harus triadik. Tanda harus merepresentasikan sesuatu dalam kaitan tertentu kepada orang tertentu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

---

<sup>27</sup> Nawiroh Vera, *Semiotika dalam Riset Komunikasi*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015). hlm 25-26.

## 2. Dakwah

### A. Pengertian Dakwah

Dakwah secara etimologi berasal dari bahasa arab, yaitu kata *da'a - yad'uw - da'watan* yang masing-masing berarti menyeru, memanggil, mengajak dan melayani. Kata-kata tersebut juga bisa berarti mengundang, menuntun dan menghasung. Sementara dalam bentuk perintah atau *fi'il amr* berbunyi *ud'u* yang memiliki arti ajaklah dan serulah.<sup>28</sup> Sementara beberapa ahli berbeda pendapat tentang terminologi (istilah) dari dakwah sendiri.

- 1) Syekh Ali Mahfuzh mendefinisikan dakwah sebagai: "Mendorong (memotivasi) manusia untuk melakukan kebaikan dan mengikuti petunjuk dan menyuruh mereka berbuat makruf dan mencegah dari perbuatan mungkar agar memperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat."
- 2) Abdul Minur Mulkan, mengatakan bahwa "dakwah adalah mengubah umat dari suatu situasi kepada situasi lain yang lebih baik di dalam segala segi kehidupan dengan tujuan merealisasikan ajaran Islam di dalam kenyataan hidup sehari-hari, baik bagi kehidupan seorang pribadi, kehidupan keluarga maupun masyarakat sebagai suatu keseluruhan tata kehidupan bersama."
- 3) M.Arifin, "Dakwah dipandang sebagai suatu kegiatan ajakan baik dalam bentuk lisan, tulisan, tingkah laku dan sebagainya yang

<sup>28</sup> Abdullah, *Ilmu Dakwah kajian Ontologi Epistimologi, Aksiologi dan Aplikasi Dakwah*, (Depok: PT.Grafindo Persada, 2019). hlm 4

dilakukan secara sadar dan berencana dalam usaha memengaruhi orang lain baik secara individual maupun secara kelompok agar supaya timbul dalam dirinya suatu pengertian, kesadaran, sikap penghayatan serta pengalaman, terhadap ajaran agama sebagai pesan yang disampaikan kepadanya tanpa ada unsur-unsur paksaan.<sup>29</sup>

- 4) A. Hasjmy berpendapat bahwa "Dakwah *islamiyah* yaitu mengajak orang lain untuk meyakini dan mengamalkan akidah dan syariat Islam yang terlebih dahulu telah diyakini dan amalkan oleh pendakwah itu sendiri."

Dari pengertian-pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dakwah adalah segala bentuk kegiatan yang mengajak seseorang atau suatu umat ke arah penyadaran, pengertian, sikap penghayatan, pengalaman serta realisasi terhadap ajaran agama yang bertujuan untuk mencegah dari perbuatan makruf dan mungkar agar mendapat kebahagiaan dunia dan akhirat.

#### B. Dasar Hukum Dakwah

Pada dasarnya berdakwah dihukumi wajib bagi setiap Muslim. Hal ini didasarkan pada Surat Ali Imran ayat 104 yang berbunyi:

تَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ

الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

<sup>29</sup> Vera, *Semiotika*, hal 12

Artinya:

*“Hendaklah ada di antara kamu segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Mereka itulah orang-orang yang beruntung.”* (Q.S Ali Imran:104)

Dalam ayat ini Allah memerintahkan orang mukmin untuk mengajak manusia kepada kebaikan, menyerukan orang-orang untuk berbuat hal-hal yang baik (makruf), menghindari hal-hal buruk (mungkar) dan menegakkan amar ma'ruf nahi mungkar sesuai keahlian dan kemampuan yang dimiliki. Selain itu menurut *tafsir* Al-Manar disebutkan bahwa hukum perintah dakwah adalah fardhu a'in dan fardhu kifayah, yang mana perintah ini di tujuikan kepada setiap muslim dan seoprang muslim harus mengetahui dan hukum-hukum agama dan perintahnya.

Selain pada surat Ali Imran ayat 104, Allah juga memberikan perintah dakwah pada surat An Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ  
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya:

*“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”* (Q.S.An-Nahl:125)

### C. Unsur-unsur Dakwah

Dalam buku "Pengantar Ilmu Dakwah" tulisan Saputra Wahidin, unsur-unsur dakwah terdiri dari banyak hal yaitu<sup>30</sup>:

#### 1) Materi Dakwah (*Maaddah Al dakwah*).

Materi dakwah meliputi akidah, akhlak dan syariah. Semuanya memiliki sumber dari Al-Quran dan sunah rasullah SAW, *ijtihad* ulama, serta sejarah peradaban Islam.

#### 2) Subjek dakwah (*da'i*)

Subjek dakwah yaitu orang yang aktif melaksanakan dakwah. *Da'i* dapat melaksanakan dakwah secara individu atau melalui organisasi secara kolektif.

#### 3) Objek Dakwah (*mad'u*)

Objek dakwah adalah masyarakat atau orang yang menjadi target dakwah.

#### 4) Metode Dakwah (*thariqoh al-Dakwah*)

Metode Dakwah cara atau strategi yang diterapkan oleh da'i dalam melaksanakan aktifitas dakwahnya. berdasarkan al-Qur'an surat Al-Nahl ayat 125, Metode dakwah secara umum dibagi menjadi tiga, yaitu: metode *bil hikmah*, metode *mau'izhoh hasanah* dan metode *mujadalah*.

---

<sup>30</sup> Wahidin Saputra, *Pengantar Ilmu Dakwah*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011). hlm 8-9

### 5) Media Dakwah (wasilah al-dakwah)

Media dakwah adalah media atau instrumen yang dipakai sebagai alat untuk membantu sampainya pesan dakwah kepada objek dakwah.

### 6) Tujuan Dakwah (maqashid al-dakwah)

Tujuan dakwah adalah tujuan yang akan dicapai dari kegiatan dakwah. Pada dasarnya tujuan dakwah dibagi menjadi dua jenis, yaitu tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang. Tujuan jangka pendek yang dimaksud adalah agar seseorang dapat mematuhi ajaran Allah dan Rasul-nya dalam kehidupan keseharian, sehingga dapat menjadikan seseorang berakhlak mulia, baik, keluarga yang harmonis serta komunitas dan masyarakat yang tangguh dan madani yang akan membentuk bangsa yang sejahtera dan maju.

### 3. Nilai-nilai dakwah

Nilai dalam bahasa inggris berbunyi *Ivalue* yang mana secara etimologi berasal dari bahasa latin *vala're* yang berarti nilai atau harga. Secara sederhana Nilai dapat diartikan sebagai sesuatu penting, berharga, yang seharusnya, yang semestinya, dan seterusnya.<sup>31</sup> Mulyana berpendapat bahwa nilai adalah patokan dan pegangan dalam menentukan pilihan. Nilai adalah sesuatu yang diinginkan sehingga memunculkan tindakan dari diri

---

<sup>31</sup> Sanusi, *Sistem Nilai Alternatif Wajah-wajah Pendidikan*, (Bandung: Anggota IKAPI, 2015), hlm 16

seseorang.<sup>32</sup> Hal inilah kenapa nilai tidak bisa dianggap hanya sekadar ide, tetapi juga sesuatu yang berhubungan dengan tindakan seseorang, sehingga ada ikatan kuat antara nilai dan etik.<sup>33</sup> Hal ini juga membuat nilai perlu pembuktian empiris yang mana adanya penghayatan mendalam untuk membedakan antara baik dan tidak dan apakah itu disenangi atau tidak disenangi.<sup>34</sup>

Menghubungkan dari penjelasan diatas nilai dakwah dapat diartikan sebagai seperangkat pegangan hidup atau patokan dalam bertindak berkaitan dengan kegiatan berdakwah. Menurut Abdul Basit beberapa nilai-nilai dakwah universal yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu:

#### 1. Kejujuran

Rasulullah SAW merupakan orang yang jujur pada masanya. Ia bahkan mendapat gelar *Al-Amin* yang berarti dapat dipercaya dari masyarakat Mekkah waktu itu karena kejujurannya dalam bertutur kata dan bertindak. Ini menunjukkan bahwa kejujuran adalah yang esensial dalam agama Islam. Rasulullah pun juga memerintahkan umatnya untuk jujur:

“Hendaklah kamu semua bersikap jujur karena kejujuran membawa kepada kebaikan, dan kebaikan membawa ke surga, seseorang yang selalu jujur dan mencari kejujuran akan ditulis oleh Allah sebagai

---

<sup>32</sup> Mulyana, *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*, (Bandung: Alfabeta, 2004), 11

<sup>33</sup> Halstead and Taylor, *Values in Educational and Educational in Values*, (London: Routledge, 1995). hlm 3

<sup>34</sup> Isna Mansur, *Diskursus Pendidikan Islam*, (Yogyakarta : Global Pustaka Utama, 2001). hlm 98.



orang yang jujur dan jauhilah sifat bohong karena kebohongan membawa kepada kejahatan dan kejahatan membawa ke neraka. Orang yang selalu berbohong dan mencari kebohongan akan ditulis oleh Allah sebagai pembohong.” (HR Muslim)

Selain itu, terdapat dalil tentang akibat bilamana kita tidak bersikap jujur. Allah berfirman pada Al-Qur'an Surat Hud ayat 84-85:

وَالِى مَدْيَنَ أَخَاهُمْ شُعَيْبًا قَالَ يٰقَوْمِ اعْبُدُوا اللّٰهَ مَا لَكُمْ مِّنْ اِلٰهٍ غَيْرُهُ ۗ وَلَا تَنْقُصُوا الْمِكْيَالَ وَالْمِيزَانَ اِنِّىْ اَرَاكُمْ بِخَيْرٍ وَّ اِنِّىْ اَخَافُ عَلَيْكُمْ عَذَابَ يَوْمٍ مُّحِيْطٍ ۗ وَيَقَوْمِ اَوْفُوا الْمِكْيَالَ وَالْمِيزَانَ بِالْقِسْطِ ۗ وَلَا تَبْخَسُوا النَّاسَ اَشْيَاءَهُمْ وَلَا تَعْتُوا فِى الْاَرْضِ مُمْسِدِيْنَ ۗ

Artinya:

*”Dan kepada (penduduk) Madyan (Kami utus) saudara mereka, Syuaib. Dia berkata, “Wahai kaumku! Sembahlah Allah, tidak ada tuhan bagimu selain Dia. Dan janganlah kamu kurangi takaran dan timbangan. Sesungguhnya aku melihat kamu dalam keadaan yang baik (makmur). Dan sesungguhnya aku khawatir kamu akan ditimpa azab pada hari yang membinasakan (Kiamat). Dan wahai kaumku! Penuhilah takaran dan timbangan dengan adil, dan janganlah kamu merugikan manusia terhadap hak-hak mereka dan jangan kamu membuat kejahatan di bumi dengan berbuat kerusakan.” (Q.S. Hud: 84-85)*

Dari ayat di atas memiliki tiga hal penting yang perlu diterapkan pada kehidupan kita: Pertama, penguatan akidah dengan meyakini dan ikhlas beribadah terhadap Allah semata. Kedua berperilaku jujur dan jangan menyakiti orang lain. Ketiga jangan merusak bumi. Mana ini

dapat diperluas dengan jangan merusak sistem atau aturan yang sudah dibangun dengan baik, oleh perilaku tidak jujur.

## 2. Kebersihan

“Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: “Bersuci adalah setengah dari iman, alhamdulillah memenuhi timbangan, subhanallah dan alhamdulillah keduanya memenuhi, atau salah satunya memenuhi apa yang ada antara langit dan bumi, shalat adalah cahaya, sedekah adalah petunjuk, kesabaran adalah sinar, dan al-Qur'an adalah hujjah untuk amal kebaikanmu dan hujjah atas amal kejelekanmu. Setiap manusia adalah berusaha, maka ada orang yang menjual dirinya sehingga membebaskannya atau menghancurkannya” (HR. Muslim)

Hadis ini adalah versi lengkap dari penggalan hadis yang sering umat muslim dengar, “Bersuci adalah setengah dari iman atau Kebersihan sebagian dari iman”. Dalam hadis ini sangat jelas bahwa Allah SWT menyukai kebersihan, keindahan, dan kesucian. Tentu saja siapapun yang menjalankan hal-hal yang disukai oleh Allah SWT akan mendapatkan ganjaran pahala.

Menurut Sudjatmiko, penggalan hadis “Bersuci adalah setengah dari iman” berkaitan dengan keimanan seseorang yang akan menjadi lengkap apabila seseorang itu dapat menjaga kebersihan.<sup>35</sup> Arti kebersihan ini tidak hanya diartikan secara lahiriah saja (bersih dari kotoran, najis, hadas baik yang besar atau kecil) namun juga secara

---

<sup>35</sup> B. Sujatmiko, “Kebersihan adalah Sebagian dari Iman,” [kontakbanten.co.id](http://www.kontakbanten.co.id), 7 Maret 2024, <http://www.kontakbanten.co.id/2020/01/kebersihan-adalah-sebagian-dari-iman.html>

batiniah. Menurut Masrifah, hidup bersih dapat mencakup jasmani dan rohani, fisik dan mental yang sehat, keimanan dan ketaqwaan yang mantab, perilaku terpuji serta lingkungan yang nyaman dan menyenangkan.<sup>36</sup> melalui hadis inilah ditemukan bahwa kebersihan adalah nilai yang penting dan utama bagi umat muslim.

### 3. Mengenang jasa pahlawan

Dalam perspektif islam mengenang jasa pahlawan memiliki makna yang mendalam dan bernilai ibadah, terutama Ketika dilakukan dengan niat Ikhlas. Pahlawan, dalam konteks ini, bisa merujuk kepada mereka yang telah berjuang demi kebenaran, keadilan, dan kebaikan dalam membela agama, bangsa, dan kemanusiaan. Mengenang jasa para pahlawan adalah bentuk penghormatan dan penghargaan atas pengorbanan dan perjuangan mereka. Islam mengajarkan pentingnya menghargai usaha dan pengorbanan orang lain, terutama mereka yang telah berjasa besar.

Dengan mengenang jasa pahlawan, umat islam diingatkan untuk meneladani keberanian, keikhlasan, dan semangat juang mereka dalam membela kebenaran dan keadilan. Islam mendorong umatnya untuk mendoakan para pahlawan yang telah gugur sebagai bentuk penghormatan terhadap jasa mereka. Mendoakan kebaikan dan ampunan bagi mereka merupakan bagian dari ajaran islam.

---

<sup>36</sup> Anita Agustina S., "Perspektif Hadis Nabi Saw Mengenai Kebersihan Lingkungan." Jurnal Penelitian Ilmu Ushuluddin, 1. no 2 (April, 2021): 101

Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Al Baqarah ayat 154 “Dan janganlah kamu mengatakan terhadap orang yang gugur di jalan Allah, (bahwa mereka itu) mati. Bahkan (sebenarnya) mereka itu hidup, tetapi kamu tidak menyadarinya”

Mengimplementasikan nilai-nilai kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari, seperti keberanian, keikhlasan, dan semangat juang, adalah bentuk penghormatan paling nyata terhadap jasa pahlawan.

#### 4. Kedisiplinan

Disiplin diartikan sebagai kemampuan untuk mengendalikan diri dengan tetap taat walaupun dalam situasi yang menekan. Kedisiplinan di sini sangat terikat pada manajemen waktu. Kapan kita harus melakukan suatu pekerjaan, kapan kita harus beristirahat, kapan kita harus beribadah, Kapan kita bersantai semua dapat dijalankan dengan baik dengan manajemen waktu yang baik pula, dan hasilnya penataan arah hidup dan produktifitas yang proporsional.

Namun disiplin tidak hanya berkaitan dengan kegiatan seperti bekerja saja, tetapi dalam seluruh aspek kehidupan kita. Dalam Islam sudah terdapat perintah untuk berlaku disiplin, salah satunya dalam surah An-Nisa ayat 59 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولَى الْأَمْرِ مِنْكُمْ فَإِن

تَنَزَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوهُ إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِن كُنْتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ

الْآخِرِ ۚ ذَلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا

Artinya:

*“Hai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul (Nya), dan ulil amri di antara kamu. Kemudian jika kamu berlainan pendapat tentang sesuatu, maka kembalikanlah ia kepada Allah (Al Quran) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu benar-benar beriman kepada Allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya.” (Q.S. An-Nisa:59)*

Dalam surat ini Allah menyerukan manusia untuk taat kepada-Nya dan Rasulullah SAW. Hal ini adalah salah satu bentuk disiplin nilai yang tidak berkaitan dengan pekerjaan tetapi disiplin untuk tetap taat dan selalu berpegang teguh pada perintah Allah dan Nabi Muhammad SAW meski dalam keadaan sulit (berlainan pendapat terhadap suatu masalah).<sup>37</sup> Berkaitan dengan dakwah, nilai disiplin dapat diturunkan terhadap aktivitas-aktivitas dakwah seperti dalam hal beribadah seperti sholat yang mana harus tepat waktu dan tidak terlambat, begitu puasa yang mana kita tidak boleh membatalkannya sebelum waktu berbuka tiba. Kedisiplinan inilah yang harus diterapkan oleh da'i-da'i agar kegiatan dakwah bisa berjalan dengan baik.

#### 4. *Meme*

*Meme* berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu “*mimeme*” yang artinya yang meniru atau menyerupai. Istilah lain yang sama yaitu “*meme*” yang berarti memori. *Meme* pertama kali dicetuskan oleh Richard Dawkins dalam bukunya yang berjudul “The Selfish Gene”. Ia menyingkat kata

<sup>37</sup> Zainal Abidin, “Kedisiplinan sebagai nilai dakwah dalam membangun karakter umat.” Jurnal Studi Dakwah, (Juni 2024): 76-78

*mimeme* menjadi *meme* karena membutuhkan padanan kata yang bersuku kata satu yang terdengar mirip dengan kata “gen”.<sup>38</sup>

Richard Dawkin sendiri mengartikan *meme* sebagai sebuah gen, sebuah unit pewarisan dari makhluk hidup serta atom, satuan terkecil dari materi. Seperti halnya gen dalam tubuh manusia yang mereplikasi atau berkembang biak dari tubuh manusia ke tubuh manusia lain melalui sel telur dan sel sperma, *meme* juga bertindak demikian. *Meme* dapat melakukan replikasi otonom dari pikiran seseorang ke pemikiran orang lain. Hanya saja berbeda dengan gen, replikasi yang dilakukan *meme* bukan dalam hal biologis tapi dalam hal budaya, yang dalam pengertian luas disebut peniruan atau imitasi. Contoh dari *meme* adalah gagasan, ide, tarian, kebiasaan maupun lagu hingga suasana hati.<sup>39</sup>

Namun, Istilah *meme* sekarang bergeser terutama jika dikaitkan dengan internet. KBBI sendiri memiliki dua pengertian berkaitan dengan istilah *meme*: yang pertama, *meme* adalah ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari satu orang ke orang yang lain dalam sebuah budaya; kedua, *meme* adalah cuplikan gambar dari acara televisi, film, dan sebagainya atau gambar-gambar buatan sendiri yang dimodifikasi dengan menambahkan kata-kata atau tulisan-tulisan untuk tujuan melucu dan menghibur.<sup>40</sup>

<sup>38</sup> Christiany Juditha, “*Meme* di Media Sosial: Analisis Semiotik *Meme* Haji Lulung,” *Jurnal Pekommas*, 18 (2015). hlm 107.

<sup>39</sup> Richard Dawkins, “*Memes: the new replicators*”, (Oxford: Oxford University Press, 1989). hlm 352

<sup>40</sup> “*meme*” dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), diakses pada Juni 20, 2024, <http://kbbi.kemendikbud.go.id>.

Dikutip dari situs *Know your meme.com*, seiring dengan komersialisasi internet pada tahun 1995, modern *meme* semakin dikaitkan dengan *meme* di internet. *Meme* ini selalu dihubungkan dengan media, *catchphrases*, trend yang menyebar pada internet, *chat client*, blog, media sosial, email, forum dan *platform* bergambar. *Meme* ini sering digunakan untuk menunjukkan bahwa *trend online*<sup>41</sup> selalu berubah dan berevolusi seiring waktu, menciptakan berbagai jenis turunan.<sup>42</sup>

Sementara Limor Shiftman, mengatakan bahwa *meme* internet dapat diperlakukan sebagai (posting) modern dalam bentuk “cerita rakyat” yang dibentuk dengan norma/aturan dan nilai-nilai melalui artefak budaya seperti *photoshopped images* atau *urban legends*.<sup>43</sup> Burnello menegaskan bahwa *meme* sebagai budaya di internet memperlihatkan cara di mana ide ditiru (diimitasi), disebar dan dimediasi dari satu orang ke orang lewat interaksi atau pembicaraan, baik lewat medium ‘analog’ maupun medium ‘digital’.<sup>44</sup> Hal ini juga didukung oleh situs *Know Your Meme* yang menyatakan bahwa komponen utama *meme* adalah informasi yang dapat mereplikasi diri dan bertahan dari semacam seleksi alam mirip dengan gen dan virus.<sup>45</sup>

## 5. 1CAK

---

<sup>41</sup> B. Sujatmiko, “Kebersihan adalah Sebagian dari Iman,” kontakbanten.co.id, 7 Maret 2024, <http://www.kontakbanten.co.id/2020/01/kebersihan-adalah-sebagian-dari-iman.html>

<sup>42</sup> Know Your Memes, “Memes,” Know Your Memes, 9 Maret 2024, <https://knowyourmeme.com/memes/memes>

<sup>43</sup> Ahmad Faizal, Pemanfaatan Media Sosial Facebook Sebagai Media Informasi Bagi Penyuka *Meme* Pada Akun Know Your *Meme* Indonesia – Unofficial.” (Skripsi Universitas Lampung, Lampung, 2023)

<sup>44</sup> *Loc.cit*

<sup>45</sup> *Ibid*, *Know Your Memes*

1CAK (dibaca wancak) merupakan situs hiburan yang menyediakan *meme* dalam bentuk gambar serta video yang diunggah pengguna situs tersebut. Situs ini juga dikenal sebagai penyedia hiburan lewat *meme* internet. 1CAK didirikan oleh Ajinium/Aji Ramadhan (nama samaran). Website ini didirikan pada 17 Februari 2012 dengan nama 1CUK sebelum mengganti nama menjadi 1CAK pada 30 September 2012.

Dari tampilan dan logo 1CAK terinspirasi dari 9GAG sebuah situs berbahasa Inggris hiburan yg mirip dengan 1CAK yang didirikan pada tahun 2008, meski begitu secara konten 1CAK tidak sama dengan 9GAG, 1CAK banyak menggunakan *meme* lokal sebagai konten dan menargetkan pasar lokal.<sup>46</sup>

Dikutip dari similar, per Januari 2024, 1CAK memiliki pengunjung bulanan sebesar 1,1 juta pengunjung, dengan demografi pengunjung bulanan 37,23% perempuan dan 62,77% laki-laki.<sup>47</sup>

Dalam penggunaannya, 1CAK menggunakan sistem *generated user content*, di mana konten atau isi yang didapat 1CAK adalah dihasilkan dari sumbangsih pengguna 1CAK. Pengguna dapat mengunggah *meme*, gambar, video, yang mana nantinya pengguna lain akan menilai konten pengguna tersebut dengan tombol 'fun' (bila konten tersebut menghibur) dan 'nuf' (bila konten tersebut kurang menghibur).

Kreator konten 1CAK disebut "wancaker" untuk laki-laki atau "wancakerwati" untuk perempuan, sama seperti sebutan YouTuber karena

<sup>46</sup> Similiarweb, "1CAK.com", Similiarweb, 9 Maret 2024, <https://www.similarweb.com/website/1cak.com/#overview>

<sup>47</sup> *Loc.cit*



setiap akun memiliki konten yang berbeda. Sebutan ini biasanya merujuk pada pengguna yang paling terkenal di 1CAK karena karyanya yang paling diminati banyak orang dan merupakan pengguna paling aktif di 1CAK.

Dikutip dari Techinasia, 1CAK kini sudah memiliki aplikasi android yang bisa diunduh di *googleplay* serta beberapa fitur lain seperti notifikasi ketika komentar baru diposting.<sup>48</sup>

Pada website 1CAK, terdapat *Meme* dibagi menjadi 2 jenis, yaitu SFW (*safe to Work* yang merupakan postingan *meme* yang layak untuk dikonsumsi khalayak ramai dan NSFW (*Not safe to work*) yang merupakan *meme* yang tidak layak/terlalu sensitif untuk dikonsumsi khalayak ramai. Kedua jenis *meme* tersebut dapat diatur dengan tombol switch yang ada di pojok halaman utama

Selain itu, 1CAK juga menyediakan tab-tab tertentu yang memiliki fungsi berbeda-beda yaitu, *LOL* (home), *Trending*, *Vote*, *Legend*, *Friends*, *shuffle*. *LOL* (home) berfungsi sebagai halaman utama dari akun pengguna 1CAK. *Trending* memunculkan postingan-postingan yang mendapat vote banyak dalam beberapa waktu terakhir, *Legend* memunculkan postingan postingan yang mendapat *vote* paling banyak sepanjang sejarah berdirinya 1CAK. *Friends* memunculkan postingan milik akun yang kita ikuti, serta *Shuffle* yang menunjukkan 1 postingan *meme* secara acak.

---

<sup>48</sup> Lina Noviandari, "9gag-nya Indonesia: 1cak, kini miliki 9 juta pageview", techasia.com, 15 Maret 2024, <https://id.techinasia.com/ini-dia-9gagnya-indonesia-1cak>

Dalam memposting *meme*, pengguna 1CAK harus menaati aturan-aturan yang telah ditetapkan oleh 1CAK antara lain:

1. Dilarang membuat postingan yang berbau penghinaan, secara eksplisit maupun implisit, terhadap unsur suku, agama, ras, dan atau golongan.
2. Dilarang membuat postingan bernuansa pornografi.
3. Dilarang membuat postingan bertujuan untuk meminta atau mengajak untuk melakukan *vote (fun)* maupun *nope (nuf)* terhadap postingan tertentu.
4. Dilarang membuat postingan yang berisikan caci maki atau sumpah serapah tak bermakna, termasuk postingan yang berisi provokasi terhadap individu/kelompok/unsur SARA/organisasi/komunitas (yang bisa menggugah emosi/amarah pembaca)
5. Postingan yang bertemakan agama/dakwah tidak ditaruh di 1CAK.
6. Dilarang membuat postingan yang membahas iklan yang ditampilkan di 1CAK.
7. Dilarang membuat postingan yang berisi bertujuan untuk menyebarluaskan identitas personal.
8. Postingan yang bersifat *spam/junk/sampah/postingan kosong* yang tidak memiliki makna tertentu akan segera dihapus
9. Postingan yang tidak menggunakan tag NSFW dengan benar akan dihapus.
10. Dilarang memposting gambar yang bersifat mengganggu/*disturbing*.

11. Postingan yang menggunakan *watermark* situs, serta *watermark/signature* yang besar dan berlebihan (berupa gambar), memberi *watermak/signature* terhadap karya orang lain akan dihapus. *Signature/watermark* hanya boleh untuk karya *meme* sendiri, dan dicantumkan dengan teks kecil, satu baris, dilarang memasang *watermark/signature* sebesar satu panel.
12. Dilarang memasang postingan yang bersifat mempromosikan atau menjual sesuatu.
13. Dilarang membuat postingan yang berbau jebakan batman
14. Dilarang membuat postingan yang berupa *reply* tidak penting terhadap postingan lain yang seharusnya bisa disampaikan via *comment*.
15. Dilarang memposting berupa foto teman/kenalan/pengguna 1CAK tanpa seijin yang bersangkutan.
16. Dilarang memasang postingan bersifat *riddle*, teka-teki, kuis, yang mana pertanyaan dan jawaban ada di dua postingan yang berbeda.
17. Postingan tidak diperbolehkan memiliki *reply* atau membalas secara berantai yang terlalu panjang.
18. Postingan tidak diperbolehkan memiliki akhiran yang terlalu menggantung.
19. Postingan yang sifatnya menyerang 1CAK akan dihapus.
20. Postingan yang memiliki text yang terlalu panjang (berparaf-paragraf) akan dihapus.
21. Dilarang membuat postingan yang melanggar UU ITE.

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Berdasarkan cara pengambilan data, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Secara garis besar, metode penelitian kualitatif merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sosial yang memiliki tujuan untuk meninjau serta membedah data berdasarkan realitas sosial yang sedang diteliti. Penelitian kualitatif juga merupakan metode penelitian yang mendeskripsikan suatu objek penelitian berupa tulisan maupun lisan. Peneliti menggunakan deskriptif kualitatif karena tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan analisis semiotika terhadap pesan dakwah dalam *meme* sejarah Indonesia di situs web 1CAK.com.

### B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini adalah tentang menganalisa *meme*, peneliti melakukan penelitian terhadap analisis semiotika *meme* sejarah di situs 1CAK.com. Berkaitan dengan hal itu, penelitian ini tidak bertempat.

### C. Subyek & Objek Penelitian

Subyek penelitian yang dimaksud yaitu jenis sumber data yang digunakan untuk melakukan penelitian.<sup>49</sup> Deskripsi ini mencakup rincian tentang data yang akan diperoleh, narasumber yang akan menjadi informan, dan metode yang akan digunakan untuk mempelajari data tersebut agar dapat dipastikan keabsahannya. Identifikasi subjek penelitian akan menggunakan

---

<sup>49</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN JEMBER PRESS, 2020), 47.

pendekatan *purposive*, di mana sumber data dipilih secara selektif dengan pertimbangan dan tujuan yang spesifik.<sup>50</sup>

Berdasarkan judul, maka yang menjadi subjek penelitian ini adalah analisis semiotika dalam *meme* sejarah di situs web 1cak.com. Sedangkan objek penelitiannya ialah nilai-nilai dakwah yang ada pada *meme* sejarah tersebut. *meme* yang diambil berjumlah lima postingan *meme* sejarah dengan tema masa kependudukan jepang dan peristiwa proklamasi kemerdekaan dengan pertimbangan bahwa kelima *meme* tersebut bersifat implisit dan singkat dalam menyampaikan pesan yang dibawa dan representasikan *meme-meme* yang ada dalam web 1CAK.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah utama yang harus dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang valid ketika sedang melakukan penelitian.<sup>51</sup>

##### **1. Observasi**

Observasi identik dengan proses pengamatan yang bisa diindra dengan mata serta berdasarkan realitas sosial yang nyata dan faktual. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menentukan keberlangsungan penelitian dalam hal pemecahan serta identifikasi masalah.<sup>52</sup> Data yang didapatkan dengan cara mencari dan memilih *meme* bertema sejarah yang ada pada situs 1CAK.com.

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm.216

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 308

<sup>52</sup> Norman K, *The Sage Handbook of Qualitative Research*, (Sage: Amerika Serikat, 2017)

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sekumpulan data tertulis atau catatan fenomena tertentu. Dokumentasi adalah catatan seputar peristiwa yang bersifat lampau, umumnya dokumen dapat berbentuk karya monumental, gambar atau tulisan yang merupakan buah karya seseorang.

Dalam hal ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode dokumentasi. Yaitu, metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, buku, surat kabar, dokumen, notulen dan sebagainya.

Teknik dokumentasi dapat disebut juga sebagai Teknik pencatatan data atau pengumpulan dokumen. Peneliti mengumpulkan data berupa dokumen tulisan atau gambar yang terkait dengan penelitian ini.

### **E. Analisis Data**

Setelah peneliti mendapatkan data, langkah selanjutnya ialah menjalankan proses analisis data. Teknik analisis data dalam penelitian ini akan menggunakan analisis Semiotik model Charles Sanders Peirce yaitu untuk memahami hubungan antara tanda dan makna yang terkandung dalam *meme* sejarah di situs 1CAK.com. Adapun perangkat analisisnya terdiri dari tanda, objek dan penafsiran. Sedangkan tahap-tahap analisisnya, pertama menyajikan data berupa gambar *meme* bertema sejarah, kemudian analisis menggunakan elemen semiotik Charles Sanders Peirce:

- a. *Representamen* adalah bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda. Peneliti menggunakan tanda berupa gambar, teks, warna pada *meme* sejarah.
- b. *Object* merupakan sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakilkan oleh *Representamen* dimana hal itu berkaitan dengan acuan. Peneliti menggunakan tanda dari *Representamen* yang mengandung makna dari tanda-tanda yang ada pada *meme* sejarah dari 1cak.com.
- c. *Interpretant* adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Peneliti memberikan makna secara pribadi dengan didasari oleh sumber-sumber yang telah didapat terhadap tanda pada *meme* sejarah tersebut.

#### 1. Reduksi Data

Tahapan awal dari penelitian ini adalah mencari data yang diperlukan. Selanjutnya peneliti melakukan pencatatan data yang ada untuk dipilih, diterapkan, dan ditindaklanjuti sebagai sebuah penelitian kualitatif. Penyajian data dalam penelitian ini digunakan untuk memaparkan data-data mengenai analisis semiotika Charles Sanders Peirce terhadap *meme* sejarah di situs 1cak.com.

#### 2. Penyajian Data

Penyajian data dapat berupa penjelasan yang ringkas. Hal ini dilakukan untuk menjelaskan semua informasi yang diperoleh secara runtut. Pengambilan tindakan juga dilakukan pada bagian ini yang pada akhirnya peneliti dapat melihat apa saja yang sedang terjadi. Selanjutnya

dapat dilakukan penarikan kesimpulan dengan valid. Dalam penelitian ini, data yang akan disajikan berbentuk teks deskriptif.

### 3. Penarikan Kesimpulan

Setelah melalui rangkaian penyajian data, maka peneliti melakukan proses verifikasi serta penarikan kesimpulan. Pada bagian ini, bukti berupa dokumentasi dan hasil observasi menjadi sumber penguat dalam proses perolehan data. Jika kesimpulan yang telah diungkapkan dilengkapi bukti yang sesuai, maka kesimpulan akhir bersifat kredibel atau dapat dipertanggungjawabkan.

### **F. Keabsahan Data**

Penelitian kualitatif sangat menonjolkan faktor keabsahan data yang menyimpan kumpulan-kumpulan faktor pemengaruh kualitas hasil akhir penelitian. Peneliti menggunakan ketelitian serta ketekunan pengamatan penelitian sebagai metode validitasnya. Metode ini dipilih demi menemukan unsur-unsur yang sesuai serta relevan dengan permasalahan serta fokus dari penelitian tersebut. Maka dari itu peneliti berusaha untuk melakukan pengecekan data berulang-ulang agar data yang diperoleh benar-benar valid, konkrit dan dapat dipertanggungjawabkan.

### **G. Tahap-Tahap Penelitian**

Sebelum mencapai kepada kesimpulan akhir yang valid, penelitian ini perlu melalui beberapa tahapan runtut, meliputi;



### 1. Persiapan

Tahap pertama yang paling krusial sebelum mulai penelitian secara mendalam ialah peneliti perlu melakukan persiapan yang matang. Pada tahapan ini, peneliti merumuskan dan menetapkan beberapa hal, yakni; a. judul penelitian, b. latar belakang penelitian, c. fokus penelitian, d. tujuan penelitian, e. manfaat penelitian, f. metode pengumpulan data, dan g. menentukan objek penelitian.

### 2. Pelaksanaan

Memasuki tahapan ini, peneliti akan melakukan penelitian terhadap *meme* sejarah yang ada pada situs 1cak.com. Dengan cara mencari *meme* yang memiliki unsur sejarah dan mencocokkan *meme* tersebut dengan nilai-nilai dakwah.

### 3. Analisis Data

Setelah melalui tahapan dokumentasi, maka peneliti akan melalui tahap penelitian yang terakhir berupa analisis data. Peneliti harus menganalisis secara mendalam seluruh data yang dikumpulkan dari sumber yang terkait. Jika sudah ditemukan kesimpulan yang valid, maka penelitian sudah bisa disusun sesuai sistematika pedoman penulisan serta dapat dipertanggungjawabkan kevaliditasan dan kefaktualan isinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Objek Penelitian

##### 1. *Meme* Sejarah di 1CAK

*Meme* seperti penjelasan pada bab sebelumnya adalah cuplikan gambar dari acara televisi, film, dan sebagainya atau gambar-gambar buatan sendiri yang dimodifikasi dengan menambahkan kata-kata atau tulisan-tulisan untuk tujuan melucu dan menghibur,<sup>53</sup> yang mana pengertian ini mengarah kepada *meme-meme* yang beredar di internet, termasuk media social, forum-forum, dan sebagainya.

Di 1CAK, sendiri terdapat banyak *meme* yang beredar dengan berbagai macam tema yang diangkat. Pihak 1CAK sendiri tidak mengelompokkan *meme-meme* tersebut berdasarkan tema yang diangkat, sehingga jika ingin menghitung *meme* yang mengangkat tema/bahasan tentang sejarah cara yang bisa dilakukan adalah mengetik topik sejarah pada kolom pencarian.

Untuk *meme* dengan tema pendudukan Jepang dan proklamasi kemerdekaan, dari sekian banyak postingan dengan tema masa pendudukan jepang dan proklamasi kemerdekaan, penulis mengambil 5 *meme* dengan 2 *meme* bertema masa pendudukan jepang dan 3 *meme* bertemakan proklamasi kemerdekaan.

---

<sup>53</sup> *Ibid*, KBBI

*Meme-meme* ini diambil berdasarkan beberapa kriteria yaitu: 1) *meme* bersifat implisit sehingga terdapat makna yang perlu dibedah, 2) *meme* tidak bersifat *wall of text* dan bukan paparan suatu informasi, 3) *meme* bersifat menarik.



Gambar 3.1  
*Meme-meme* yang akan dianalisa

## B. Analisis Data & Pembahasan

### 1. Gambar 1



**Gambar 3.2**  
**Meme pertama**

Gambar pertama diupload ke 1CAK oleh akun hilmikock112 pada tahun 2019 dengan caption posting bertuliskan “JePAnG CahAyA AsIA,jEPanG PeLinDunG AsIA,jePAnG PeMiMPIIn AsIA”.

Tanda dari gambar tersebut berbentuk ilustrasi berupa seseorang berambut pirang tertutup oleh bendera Jepang semasa perang dunia kedua yang menarik patung kayu kuda raksasa sebagai bentuk hadiah ke sebuah benteng tergelar karpet merah masuk ke dalam benteng, di dalam patung kuda tersebut membawa sekelompok prajurit bersenjata lengkap dengan caption "Niat menguasai Indonesia", pada kepala patung kuda terdapat *caption*, "Kedatangan Jepang dengan semboyannya". Latar dari gambar tersebut adalah padang kosong kehijauan dengan pegunungan terentang dan awan yang membumbung tinggi di langit kebiruan.

Seperti penjelasan sebelumnya Richard Dawkins mengartikan *meme* sebagai satuan unit terkecil dari budaya. Dalam konteks pada *meme* di internet sendiri, *meme* di internet seringkali dipahami sebagai bagian dari budaya, yaitu bahasa, dimana hanya orang yang memahami format atau penggunaan "bahasa" nya lah yang bisa mengerti maksud dan makna dari *meme* tersebut. Pada konteks *meme* di atas, *meme* ini memakai template *meme* bernama *Trojan Horse Labels*, mengambil referensi dari kisah kuda troyan pada perang Troyan dari puisi epos Aeneid karya Virgil. Secara garis besar maksud dari template *meme* ini mengarah ke niat tersembunyi suatu pihak ke pihak yang lain ketika memberikan hal baik/hadiah ke pihak yang lain.

Objek dalam teori segitiga Charles Sanders Peirce, adalah konteks sosial yang menjadi sebuah sumber acuan dari tanda atau sesuatu yang dirujuk oleh tanda/*sign*. Jika merujuk pada *meme* pertama, objek pada *meme* tersebut mengarah kepada niatan tersembunyi dari kedatangan Jepang ke Indonesia semasa perang dunia ke-II. Kreator *meme* ini hendak menyinggung bahaya propaganda milik Jepang pada awal masa kependudukannya. Hal ini dikaitkan dengan fakta sejarah bagaimana sikap Jepang pada awal masa kependudukannya yang cenderung lebih ramah dan baik kepada rakyat Indonesia tetapi seiring waktu semakin parah dan beringas menjajah Indonesia.

Beberapa objek yang terdapat pada *meme* ini adalah pertama: Tulisan "Kedatangan Jepang dengan semboyannya" di kepala kuda memiliki makna sebagai bentuk propaganda Jepang demi menarik simpatian rakyat Indonesia. Bagi masyarakat Indonesia kepala merupakan bagian paling penting dari tubuh. Kepala/wajah juga menjadi pusat/penentu dari citra seseorang. Jika seseorang memiliki wajah yang cantik atau tampan maka kemungkinan akan mendapat simpati dari khalayak ramai. Sama seperti hal tersebut *meme* di atas tulisan pada kepala kuda mengarah pada bentuk propaganda/pencitraan demi mendapat dukungan warga Indonesia.

Kedua, benteng raksasa yang kokoh bertulisan "Indonesia" merujuk hati bangsa Indonesia yang masih terlindung dari pengaruh-pengaruh bangsa Jepang. Ketiga, Prajurit-prajurit yang bersembunyi di dalam kuda bertuliskan "Niat menguasai Indonesia" merujuk pada niatan sebenarnya dari pemerintah kekaisaran Jepang dari pembuatan semboyan tersebut. Prajurit-prajurit bersenjata lengkap disimbolkan sebagai kekuatan yang bersifat invasif, kasar, dan menakutkan, dan hal ini sangat berkaitan dengan tulisan "Niat menguasai Indonesia".

Keempat, latar padang rumput dilambangkan kebebasan dan tanpa tipu daya. Kuda Trojan yang datang terbuka tanpa perlindungan atau pun pengawalan apapun agar memberikan kesan bahwa kuda Trojan dalam hal ini Kedatangan Jepang bersifat tulus dan memiliki niat untuk membebaskan Indonesia dari kolonialisme

Belanda. Warna hijau pada padang rumput melambangkan kedamaian. Hijau identik dengan warna sifat tumbuh berkembang, alam, uang dan juga kedamaian.<sup>54</sup> Merujuk pada pernyataan tersebut, warna hijau ini pada padang rumput mengarah pada kedatangan Jepang datang ke Indonesia dengan niat damai. Kelima, Gunung dan awan megah di latar menunjukkan bahwa kedatangan bangsa Jepang sangatlah sulit dan terjal untuk memberikan kesan kuat bahwa kekaisaran Jepang memiliki niat yang tulus bahwa kedatangan mereka adalah bentuk kepedulian mereka terhadap bangsa Indonesia.

Keenam, karpet merah yang tergelar di bawah Kuda Trojan diartikan sebagai untuk menyambut hal yang spesial (bisa tamu, hadiah, benda, dan sebagainya) yang mana merujuk pada tradisi *Red Carpet/Karpet* merah dalam bahasa Indonesia yang merupakan tradisi untuk menandai rute/jalar/haluan orang spesial (kepala negara, artis, dll) pada acara-acara serimonial dan formal. Adapun orang yang menarik Kuda Trojan tersebut ditimpa gambar bendera Jepang adalah merepresentasi dari pemerintah Jepang yang membawa hadiah dengan beberapa orang keluar dari benteng adalah sebagian warga Indonesia yang terpengaruh oleh tipu daya Jepang.

Penafsiran atau Interpretasi pada semiotik adalah sikap serta pola pikir pembuat *meme* atau orang yang menggunakan tanda *meme*

---

<sup>54</sup> Dr. Meghamala. S. Tavaragi, and Mrs. Sushma. C, "Colors and Its Significance." The International Journal of Indian Psychology, 3, no 2, (2016): 118

tersebut. Pada *meme* ini dapat ditafsirkan bahwasannya pembuat *meme* hendak menampilkan pemerintah Jepang pada masa itu sebagai pemerintah yang pembohong, manipulatif, serta haus kekuasaan. Selain itu pembuat *meme* juga hendak mengingatkan tentang bahaya dari propaganda oleh suatu pemerintah agar kita tahu niat sebenarnya dari propaganda tersebut.

Adapun dalam konteks dakwah, *meme* Kuda Trojan ini berhubungan nilai kejujuran, Hal tersebut dapat diketahui melalui interpretan dari *meme* tersebut. si pembuat *meme* ini bermaksud menggambarkan bagaimana bahaya dari propaganda Jepang pada masa itu. Informasi pada propaganda bersifat tidak objektif, yang mana informasi di dalamnya dibentuk dengan tujuan memengaruhi pihak-pihak yang mengkonsumsi informasi tersebut, sehingga bias informasi dan informasi palsu sangatlah mungkin muncul pada propaganda selama informasi tersebut sesuai dengan tujuan dari propaganda. Hal inilah yang bertentangan dengan nilai kejujuran pada dakwah. Ketika menyampaikan dakwah seorang *da'i* harus mampu membedakan antara hak (kebenaran, kewajiban dan kepatutan) dan kebatilan (salah, palsu, atau sesuatu yang sia-sia), karena hak atau *al haqq* bersumber dari Allah dan tidak boleh ada keraguan atau campur aduk di dalamnya. Sesuai pada surat Al Baqarah ayat 42 yang berbunyi:

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكُنُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ ﴿٤٢﴾



Artinya:

“Dan janganlah kamu campuradukkan kebenaran dengan kebatilan dan (janganlah) kamu sembunyikan kebenaran, sedangkan kamu mengetahuinya.” (Q.S Al-Baqarah 42) <sup>55</sup>


**Tabel 3.1**  
**Pembahasan Meme pertama**

Sign	Object	Interpretant
	<p>Tulisan "Kedatangan Jepang dengan semboyannya" di kepala kuda memiliki makna sebagai bentuk propaganda Jepang demi menarik simpatian rakyat Indonesia. Bagi masyarakat Indonesia kepala merupakan bagian paling penting dari tubuh. Kepala/wajah juga menjadi pusat/penentu dari citra seseorang. Jika seseorang memiliki wajah yang cantik atau tampan maka kemungkinan akan mendapat simpati dari khalayak ramai. Sama seperti hal tersebut <i>meme</i> di atas tulisan pada kepala kuda mengarah pada bentuk propaganda/pencitraan demi mendapat dukungan warga Indonesia.</p>	<p>Pada <i>meme</i> ini dapat ditafsirkan bahwasannya pembuat <i>meme</i> hendak menampilkan pemerintah Jepang pada masa itu sebagai pemerintah yang pembohong, manipulatif, serta haus kekuasaan. Selain itu pembuat <i>meme</i> juga hendak mengingatkan tentang bahaya dari propaganda oleh suatu pemerintah agar kita tahu niat sebenarnya dari propaganda tersebut.</p> <p>Adapun dalam konteks dakwah, <i>meme</i> Kuda Trojan ini berhubungan nilai kejujuran, Hal tersebut dapat diketahui melalui interpretan dari <i>meme</i> tersebut. si pembuat</p>

<sup>55</sup> Abdullah, *Dakwah kajian ontologi*, 80

	<p>benteng raksasa yang kokoh bertulisan "Indonesia" merujuk hati bangsa Indonesia yang masih terlindung dari pengaruh-pengaruh bangsa Jepang.</p>	<p><i>meme</i> ini bermaksud menggambarkan bagaimana bahaya dari propaganda Jepang pada masa itu.</p>
	<p>Prajurit-prajurit yang bersembunyi di dalam kuda bertuliskan "Niat menguasai Indonesia" merujuk pada niatan sebenarnya dari pemerintah kekaisaran Jepang dari pembuatan semboyan tersebut. Prajurit-prajurit bersenjata lengkap disimbolkan sebagai kekuatan yang bersifat invasif, kasar, dan menakutkan, dan hal ini sangat berkaitan dengan tulisan "Niat menguasai Indonesia".</p>	
	<p>Latar padang rumput dilambangkan kebukaan dan tanpa tipu daya. Kuda Trojan yang datang terbuka tanpa perlindungan atau pun pengawalan apapun agar memberikan kesan bahwa kuda Trojan</p>	

	<p>dalam hal ini Kedatangan Jepang bersifat tulus dan memiliki niat untuk mebebaskan Indonesia dari kolonialisme Belanda. Warna hijau pada padang rumput melambangkan kedamaian. Hijau identik dengan warna sifat tumbuh berkembang, alam, uang dan juga kedamaian.</p>	
	<p>Gunung dan awan megah di latar menunjukkan bahwa kedatangan bangsa Jepang sangatlah sulit dan terjal untuk memberikan kesan kuat bahwa kekaisaran Jepang memiliki niat yang tulus bahwa kedatangan mereka adalah bentuk kepedulian mereka terhadap bangsa Indonesia.</p>	
	<p>Sementara karpet merah yang tergelar di bawah Kuda Trojan diartikan sebagai untuk menyambut hal yang spesial (bisa tamu, hadiah, benda, dan sebagainya) yang mana merujuk pada tradisi <i>Red Carpet</i>/Karpet</p>	

	<p>merah dalam bahasa Indonesia yang merupakan tradisi untuk menandai rute/jalar/haluan orang spesial(kepala negara, artis, dll) pada acara-acara serimonial dan formal.</p>	
	<p>orang yang menarik kuda Trojan tersebut ditimpa gambar bendera Jepang adalah merepresentasi dari pemerintah Jepang yang membawa hadiah dengan beberapa orang keluar dari benteng adalah sebagian warga Indonesia yang terpengaruh oleh tipu daya Jepang.</p>	

# UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## 2. Gambar 2



Gambar 3.3

*Meme* ini berupa gambar berbentuk persegi panjang yang mengambil beberapa scene dari serial spongebob squarepants pada episode “*Rock a Bye Bivalve*” season ke-3. Terdapat delapan panel dari *meme* tersebut yang dibaca dari pojok kiri atas, lalu ke pojok kanan atas, lalu ke kolom dua kiri, lalu ke kolom dua kanan, dan seterusnya.

Dalam Episode ini Spongebob Squarepants (sosok sponge berwarna kuning) dan Patrick Star (sosok bintang berwarna merah muda) berpura-pura menjadi sosok suami istri untuk merawat seekor kerang yang terlantar. Dalam scene ini Patrick meremehkan spongebob yang dirasa tidak benar padahal hanya merawat seekor kerang kecil. Patrick dalam dialognya berkata, "*He's only this big. [shows with his hands on how big Junior is] How many diapers*

*could he possibly use?"* ("Dia hanya sebesar ini. [menunjukkan seberapa kecil junior dengan tangannya] berapa banyak popok yang bisa dia pakai?") Spongebob segera menunjukkan satu persatu dia mana ia menyimpan sampah popok, dari tempat sampah, di dalam kulkas, di balik sofa, pada dinding rumah, hingga menjadi gunung sampah di luar rumahnya.

Berdasarkan dari konteks di atas, objek atau makna dari tanda-tanda *meme* tersebut adalah sindiran. Pembuat *meme* hendak menyindir masa kependudukan Jepang yang meski hanya sebentar memberikan dampak yang menyengsarakan rakyat Indonesia. Pertama, panel pertama berisi scene dimana Patrick menunjukan seberapa kecil ukuran junior (nama kerang tersebut) yang sehubungan dengan isi caption yang bertuliskan "Jepang hanya menjajah Indonesia selama 3,5 tahun". Pada panel ini pembuat *meme* hendak menunjukkan bahwasannya menunjukkan masa kependudukan jepang terbilang cukup sebentar dibandingkan masa kependudukan bangsa sebelumnya, sehingga penderitaan rakyat tidak sebesar penderitaan pada masa diojajah oleh bangsa sebelumnya. Hal ini juga didukung oleh pakaian yang dikenakan oleh Patrick Star yang berwarna putih. Putih sering dikolerasikan sebagai warna yang kesucian hal ini menegaskan bahwa opini pada panel ini bukan opini yang menyesatkan.

Pada panel kedua menunjukkan reaksi si pembuat *meme* terhadap opini tersebut. Pada panel ini menunjukkan spongebob yang cemberut membuka tempat sampah seraya menunjukkan isi tempat sampah tersebut kepada Patrick. Di dalam tempat sampah tersebut diberi caption "pemerasan SDA". Pembuat *Meme* hendak menunjukkan salah satu "dosa" kebijakan dari Kekaisaran Jepang pada masa itu. Menurut pembuat *meme* pemerasan SDA (Sumber Daya Alam) yang dilakukan untuk kepentingan Kekaisaran Jepang meski hanya sebentar telah membuat kerugian yang besar bagi rakyat.

Pada panel selanjutnya, Spongebob menunjukkan tumpukan karung berisi sampah popok dengan caption "*Jungu ianfu*". Panel ini mengarah ke bentuk lain "dosa" Kekaisaran Jepang kepada rakyat Indonesia yaitu *Jungu Ianfu*, gadis-gadis pribumi yang dijadikan sebagai budak untuk memenuhi hasrat seksual tentara Jepang. Jika dibandingkan dengan panel sebelumnya, perbandingan sampah popok pada panel sebelumnya dengan panel kedua berbeda. Pada panel pertama popok sampah masih bisa ditampung dengan tempat sampah yang mana memang di sanalah tempat sampah dibuang, tetapi pada panel kedua popok sampah ditempatkan di dalam beberapa karung yang bahkan terlihat beberapa popok hingga berceceran ke bawah. Pembuat *meme* bermaksud menunjukkan

bahwa *Jungu Ianfu* memiliki dampak yang lebih besar dibandingkan pemerasan sumber daya alam.

Pada Panel Keempat Spongebob membuka pintu kulkas dengan tumpukan sampah popok yang langsung tercecer dengan caption "Penangkapan K.H Hasyim Asyari". Panel ini menyoroti peristiwa penangkapan Kh. Hasyim Asyari, tokoh pendiri organisasi gerakan Islam terbesar di Indonesia, Nahdhatul Ulama, yang dilakukan Kekaisaran Jepang pada sekitar tahun 1942. Pada panel tersebut, tumpukan sampah popok yang seharusnya tidak ditaruh pada kulkas yang diartikan bahwa penangkapan KH. Hasyim Asyari memang tidak seharusnya terjadi. Merujuk dari fakta sejarah bahwa motif penangkapan KH. Hasyim Asyari pada sekitar April-Mei 1942 memang tidak jelas, beberapa sumber menyebutkan KH. Hasyim Asyari ditangkap atas tuduhan menentang kekuasaan Jepang di Indoensia, sumber lain menyebutkan KH. Hasyim Asyari hendak mengerakkan massa rakyat untuk mengadakan penyerbuan ke toko-toko dan perusahaan-perusahaan asing, ada pula dugaan yang menyebutkan bahwa ia dituduh mengislamkan kaum Tionghoa secara paksa.<sup>56</sup> Namun yang jelas KH. Hasyim Asyari ditawan di Penjara Bubutan hingga 18 Agustus 1942.

<sup>56</sup> Heru Sukadri, "Kiai Haji Hasyim Asyari Riwayat Hidup dan Pengabdian", 2<sup>nd</sup> e.d (Jakarta: departemen Pendidikan dan kebudayaan direktorat sejarah dan nilai tradisional proyek inventarisasi dan dokumentasi sejarah nasional, 1985), hal 104



Pada panel selanjutnya, terlihat spongebob menyobek dinding rumahnya yang berisi sampah popok-berisi caption “wabah kelaparan”. Panel ini merujuk pada bencana kelaparan yang terjadi pada masa kependudukan Jepang. Sama seperti panel sebelum, terlihat sampah popok disimpan di balik dinding dimana memang sampah popok memang seharusnya tidak ditaruh di sana serta jumlah sampah popok yang lebih banyak dibandingkan panel yang sebelumnya. Dari dua hal ini, pembuat *meme* memiliki maksud bahwa bencana kelaparan pada masa pemerintahan jepang sudah terlalu besar dampaknya bagi bangsa Indonesia untuk dimaklumi, hal ini juga didukung dengan ekspresi Spongebob yang lebih kesal dibandingkan ekspresinya pada panel-panel sebelumnya.

Pada panel ke-enam Spongebob membuka pembungkusan kasur rumahnya yang ternyata berisi sampah popok dengan caption, “rakyat hanya mengenakan karung goni”. Panel mengarah kepada kebijakan pemerintah kekaisaran jepang terhadap tanaman kapas. Kebijakan Pemerintah Jepang untuk mengutamakan penanaman jarak yang dianggap mampu membantu Jepang pada perang Dunia ke-II berimbas terhadap kurangnya penanaman tanaman kapas dan rami berakibat pada langkanya bahan sandang, hal ini juga diperparah dengan kecurangan-kecurangan yang dilakukan oleh oknum-oknum kepala desa, wedana, dan perangkatnya yang

menimbun bahan sandang untuk dijual ke pasar gelap.<sup>57</sup> Akibatnya rakyat beralih ke karung goni sebagai alternatif bahan sandang, walaupun karung goni banyak terdapat kutu yang gatal tetapi rakyat tidak memperdulikannya.

Pada panel ini pula, dapat dilihat bahwa jumlah sampah popok pada panel ini lebih sedikit dibandingkan panel sebelumnya yang mana pembuat *meme* hendak menunjukkan bahwa dibandingkan dengan “dosa” Kekaisaran Jepang yang ditunjukkan panel sebelumnya, dampak penderitaan rakyat pada panel ini lebih kecil atau lebih ringan.

Sementara pada dua panel terakhir, Spongebob menunjukkan kepada Patrick gundukan sampah popok yang mengunung di luar rumah, pada gunung popok tersebut berisi caption “*Romusha*”. Pembuat *meme* hendak menunjukkan bentuk perlakuan Jepang terhadap rakyat Indonesia yaitu *Romusha*, sistem kerja paksa pada masa pendudukan Jepang. Pada panel terakhir, terlihat jumlah sampah popok yang sangat banyak melebihi jumlah popok pada panel-panel sebelumnya, hal ini mengartikan bahwa *Romusha* telah membawa penderitaan bagi rakyat Indonesia yang paling besar dibanding semua kebijakan pemerintah keksisaran Jepang, latar pada kedua panel terakhir pun berganti dari dalam rumah dengan penerangan yang cukup ke luar rumah yang gelap diimplikasikan

---

<sup>57</sup> Julianto Ibrahim, “Eksplotasi ekonomi pendudukan jepang di Surakarta (1942-1945)”, *Humainiora*, 16, No. 1 (2004): 44.

bahwa pembuat *meme* menegaskan *Romusha* berbeda dengan kebijakan atau tindakan yang dilakukan pemerintah Jepang sebelumnya, sangking parahnya dampak yang ditimbulkan dari *Romusha*.

*Interpretant* atau penafsiran dari *meme* kedua ini menjelaskan tentang ketidaksetujuan pembuat *meme* terhadap opini masa kependudukan Jepang yang paling sebentar dibandingkan bangsa-bangsa lain, seolah-olah dampak yang disebabkan penjajahan Jepang tidak separah bangsa sebelumnya, padahal berapapun lamanya, yang namanya penjajahan selalu membawa penderitaan serta kesengsaraan bagi bangsa yang dijajah.

Sementara melalui *meme* ini, nilai dakwah yang ditemukan oleh peneliti ialah janganlah berbuat kerusakan di muka bumi. Hal ini sudah diterangkan pada banyak dalil di Al-Qur'ansalah satunya pada surah Al Baqarah ayat 11 yang berbunyi:

وَإِذَا قِيلَ لَهُمْ لَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ قَالُوا إِنَّمَا نَحْنُ

مُصْلِحُونَ ﴿١١﴾

Artinya:

*Dan apabila dikatakan kepada mereka: "Janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi". Mereka menjawab, "Sesungguhnya kami orang-orang yang melakukan perbaikan." (Q.S Al Baqarah: 11)*



Pada ayat ini terkandung kata *fasād* (فساد) yang secara luas memiliki arti tidak bermanfaat. Istilah *fasād* memiliki cakupan yang


luas, menyangkut jiwa/rohani, badan/fisik, dan apa saja yang menyimpang dari keseimbangan yang semestinya,<sup>58</sup> artinya apapun yang dirasa tidak membawa manfaat maka dikategorikan sebagai fasād. Jika dikaitkan ke konteks *meme* di atas, maka dapat dipahami bahwasannya masa kependudukan Jepang di Indonesia tidaklah membawa manfaat kepada rakyat. Penggerusakan baik secara social, ekonomi, budaya, dan sumber daya alam yang dilakukan Jepang di Indonesia lebih banyak membawa penderitaan dan kesengsaraan ketimbang manfaat terhadap bangsa Indonesia sendiri.

Tabel 3.2



Sign	Object	Interpretant
	<p>Pada panel ini pembuat <i>meme</i> hendak menunjukkan bahwasannya menunjukkan masa kependudukan jepang terbilang cukup sebentar dibandingkan masa kependudukan bangsa sebelumnya, sehingga penderitaan rakyat tidak sebesar penderitaan pada masa diojajah oleh bangsa sebelumnya. Hal ini juga didukung oleh pakaian yang dikenakan oleh Patrick Star yang berwarna putih. Putih sering dikolerasikan sebagai warna yang</p>	<p>Ketidaksetujuan pembuat <i>meme</i> terhadap opini masa kependudukan Jepang yang paling sebentar dibandingkan bangsa-bangsa lain, seolah-olah dampak yang disebabkan penjajahan Jepang tidak separah bangsa sebelumnya, padahal berapapun lamanya, yang namanya penjajahan selalu membawa penderitaan serta kesengsaraan bagi</p>

<sup>58</sup> Al-Asfahâni, Al-Mufradât fi Garibil-Qur'an, (Beirut: Dârul Ma'rifah, t.th), h. 379

	<p>kesucian hal ini menegaskan bahwa opini pada panel ini bukan opini yang menyesatkan.</p>	<p>bangsa yang dijajah.</p>
	<p>Panel ini merupakan reaksi pada panel pertama. Pembuat <i>meme</i> hendak menunjukkan salah satu “dosa” kebijakan dari Kekaisaran Jepang pada masa itu. Menurut pembuat <i>meme</i> pemerasan SDA (Sumber Daya Alam) yang dilakukan untuk kepentingan Pemerintahan Kekaisaran Jepang meski hanya sebentar telah membuat kerugian yang besar bagi rakyat.</p>	<p>Sementara melalui <i>meme</i> ini, nilai dakwah yang ditemukan oleh peneliti ialah janganlah berbuat kerusakan di muka bumi.</p>
	<p>Panel ini mengarah ke bentuk lain “dosa” kekaisaran Jepang kepada rakyat Indonesia yaitu <i>Jungu Ianfu</i>, gadis-gadis pribumi yang dijadikan sebagai budak untuk memenuhi hasrat seksual tentara Jepang. Jika dibandingkan dengan panel sebelumnya, perbandingan sampah</p>	

	<p>popok pada panel sebelumnya dengan panel kedua berbeda. Pada panel pertama popok sampah masih bisa ditampung dengan tempat sampah yang mana memang di sanalah tempat sampah dibuang, tetapi pada panel kedua popok sampah ditempatkan di dalam beberapa karung yang bahkan terlihat beberapa popok hingga berceceran ke bawah. Pembuat <i>meme</i> bermaksud menunjukkan bahwa Jungu Ianfu memiliki dampak yang lebih besar dibandingkan pemerasan sumber daya alam.</p>	
	<p>Panel ini menyoroti peristiwa penangkapan Kh.Hasyim Asyari, tokoh pendiri organisasi gerakan Islam terbesar di Indonesia, Nahdhatul Ulama, yang dilakukan pemerintah Kekaisaran Jepang pada sekitar tahun 1942. Pada panel tersebut, tumpukan sampah popok yang seharusnya tidak ditaruh pada kulkas yang diartikan bahwa penangkapan KH. Hasyim Asyari memang</p>	

	<p>tidak seharusnya terjadi. Merujuk dari fakta sejarah bahwa motif penangkapan KH.Hasyim Asyari pada sekitar April-Mei 1942 memang tidak jelas.</p>	
	<p>Panel ini merujuk pada bencana kelaparan yang terjadi pada masa pendudukan Jepang. Sama seperti panel sebelum, terlihat sampah popok disimpan di balik dinding dimana memang sampah popok memang seharusnya tidak ditaruh di sana serta jumlah sampah popok yang lebih banyak dibandingkan panel yang sebelumnya. Dari dua hal ini, pembuat <i>meme</i> memiliki maksud bahwa bencana kelaparan pada masa pemerintahan jepang sudah terlalu besar dampaknya bagi bangsa Indonesia untuk dimaklumi, hal ini juga didukung dengan ekspresi Spongebob yang lebih kesal dibandingkan ekspresinya pada panel-panel sebelumnya.</p>	

	<p>Panel mengarah kepada kurang tepatnya kebijakan kekaisaran Jepang terhadap pengelolaan tanaman kapas sehingga membuat kelangkaan bahan sandang dan rakyat Indonesia harus beralih memakai pakaian karung goni. Pada panel ini pula, dapat dilihat bahwa jumlah sampah popok pada panel ini lebih sedikit dibandingkan panel sebelumnya yang mana pembuat <i>meme</i> hendak menunjukkan bahwa dibandingkan dengan “dosa” Kekaisaran Jepang yang ditunjukkan panel sebelumnya, dampak penderitaan rakyat pada panel ini lebih kecil atau lebih ringan.</p>	
	<p>Pembuat <i>meme</i> hendak menunjukkan bentuk perlakuan pemerintah Jepang terhadap rakyat Indonesia yaitu Romusha, sistem kerja paksa pada masa kependudukan Jepang. Pada panel terakhir, terlihat jumlah sampah popok yang sangat banyak melebihi jumlah</p>	



popok pada panel-panel sebelumnya, hal ini mengartikan bahwa *Romusha* telah membawa penderitaan bagi rakyat Indonesia yang paling besar dibanding semua kebijakan keksisaran Jepang, latar pada kedua panel terakhir pun berganti dari dalam rumah dengan penerangan yang cukup ke luar rumah yang gelap diimplikasikan bahwa pembuat *meme* menegaskan *Romusha* berbeda dengan kebijakan atau tindakan yang dilakukan kekaisaran Jepang sebelumnya, sangking parahnya dampak yang ditimbulkan dari *Romusha*.

### 3. Gambar 3



Gambar 3.4

Gambar *meme* ketiga diupload ke 1CAK oleh akun *angmasbro* melalui *imgflip* pada bulan Agustus 2023 dengan caption “Tokoh Yang Biasanya Diingat Saat Peringatan Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan RI”. *Meme* ini memiliki 4 panel yang mengambil template *Meme Drake Hotline Bling*, yang mana merupakan screenshot dari video musik *Hotline Bling* dari musisi *R&B* berkebangsaan Kanada, Drake. *Meme* ini memiliki 4 panel yang berisi dua panel putih di kanan dan dua panel berisi *screenshot* Drake dari musik video *Hotline Bling*. Drake dalam kedua panel tersebut memiliki pose/ekspresi tubuh yang berbeda, pada panel di atas Drake terlihat menolak atau tidak menyukai sesuatu sementara pada panel bawah Drake terlihat menerima dan menyukai sesuatu, sementara pada dua panel kanan adalah panel yang berisi sesuatu yang ditolak dan diterima oleh Drake. Pada dasarnya *Meme* ini memiliki maksud membandingkan dua hal berbeda (terkadang berlawanan) dan memberikan penilaian mana yang lebih disukai/*preferable*.

Melalui *meme* ini pembuat *meme* hendak menunjukkan bahwa dibandingkan Ir. Soekarno, Mohammad Hatta, dan tokoh-tokoh nasional lainnya, peran Sayuti Melik seringkali tidak dilihat dan diabaikan pada peristiwa Proklamasi Kemerdekaan RI oleh masyarakat luas. Hal ini bisa dilihat dari *meme* tersebut. Pada panel pertama dan panel ketiga, latar ruangan drake dan warna cahaya yang digunakan adalah kuning. Kuning diasosiasikan dengan tawa, kebahagiaan, dan *good times*. Kuning juga diasosiasikan dengan optimisme. Kuning juga bisa diasosiasikan sebagai warna yang menstimulus emosional,<sup>59</sup> melalui pemaparan ini dapat dijelaskan bahwa kreator *meme* memiliki maksud bahwa *meme* ini hanyalah candaan saja dan tidak bermaksud menyerang atau menurunkan wibawa dari tokoh-tokoh proklamator yang lain.

Pada panel kedua terdapat tulisan dengan latar putih serta tulisan berwarna putih bertuliskan “Soekarno, Moh Hatta, DSB.” Yang mana warna putih dianggap sebagai warna kesucian dan kedamaian.<sup>60</sup> Warna putih juga menjadi warna yang mendominasi pada panel keempat. Pada panel ke empat warna putih juga menjadi latar serta warna caption yang bertuliskan “Sayuti Melik.” Nama-nama yang tertulis di atas seluruhnya merupakan tokoh yang berperan dalam mempersiapkan serta mewujudkan proklamasi kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945. Namun terdapat perbedaan peletakan nama antara kedua panel tersebut. Pada panel kedua terdapat nama-nama seperti Soekarno, Moh Hatta, dan tokoh-

---

<sup>59</sup> Meghalama, *Colors and Significance*, 119

<sup>60</sup> Malik, Kendall. 2016. *Kapita Selekta Desain, Suatu Pengantar dalam Perkembangan dan Pengaruh Desain*. (Padang Panjang: LPPMPP ISI Padangpanjang, 2016). Hlm 70

tokoh lain seringkali lebih dikenal oleh masyarakat luas sebagai tokoh yang berperan dalam proklamasi. Sementara pada panel keempat hanya nama Sayuti Melik yang muncul. Muhammad Ibnu Sayuti atau yang lebih dikenal dengan nama Sayuti Melik merupakan tokoh yang berperan sebagai pengetik teks proklamasi kemerdekaan Indonesia, yang perannya terbilang “minor” dibandingkan nama-nama pada panel kedua. Sementara jika merujuk format *meme* yang dipakai, maka kreator *meme* hendak membandingkan nama Sayuti Melik yang kurang dikenal masyarakat dengan nama-nama tokoh-tokoh proklamator lain.

Maka berdasarkan apa yang sudah dipaparkan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa *interpretant* dari *meme* ini ialah kreator *meme* hendak menunjukkan bahwa peran serta nama Sayuti Melik pada proklamasi kemerdekaan Indonesia perlu lebih diapresiasi serta perlu lebih dikenang.

Sementara nilai dakwah yang terdapat pada *meme* ini ialah umat muslim perlu mengenang jasa pahlawan yang telah gugur mendahului kita. Hal ini ditunjukkan pada surat Ali Imran ayat 169 yang berbunyi:

وَلَا تَقُولُوا لِمَنْ يُقْتَلُ فِي سَبِيلِ اللَّهِ أَمْوَاتٌ بَلْ أَحْيَاءٌ وَلَكِنْ لَا

تَشْعُرُونَ ﴿١٦٩﴾

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Artinya:

*“Janganlah kamu mengatakan bahwa orang-orang yang terbunuh di jalan Allah (mereka) telah mati. Namun, (sebenarnya mereka) hidup, tetapi kamu tidak menyadarinya.”*

Melalui penafsiran tahlili, ayat ini menerangkan bahwasannya siapapun yang gugur dalam perjuangan untuk menegakkan agama Islam dan kebenaran memiliki tempat yang khusus di sisi Allah, tempat yang amat mulia. Dan jangan mengira bahwasannya mereka telah mati. Manusia tak menyadari kehidupannya serta hakikatnya. Tetapi mereka hidup di alam gaib di mana arwah para suhada (orang yang meninggal karena menegakkan ajaran Islam) diistimewakan dari arwah manusia lainnya. Semangat dan cita-cita perjuangan mereka dilanjutkan oleh generasi di masa depan sehingga mereka akan hidup selama-lamanya.

Melalui penafsiran ini dapat dipahami bawasannya orang-orang yang meninggal dalam perjuangan menegakkan agama islam tetaplah “hidup”. “hidup” yang dimaksud tidak hanya diartikan sebagai hidup dalam alam barzah tetapi hidup dalam hati setiap umat muslim yang berjuang dalam menegakkan agama islam dan kebenaran, baik dalam bentuk semangat serta cita-cita mereka. Hal ini juga berlaku pada para pahlawan yang berjuang dalam meraih kemerdekaan.

Menurut HM. Zainuddin, pahlawan adalah gelar untuk orang yang dianggap berjasa terhadap orang banyak dan berjuang dalam mempertahankan kebenaran. Dalam konteks kenegaraan dan kebangsaan, seseorang dijuluki pahlawan karena jasa-jasanya dalam memperjuangkan

negara dan bangsa ini untuk memperoleh kemerdekaannya. Seorang pahlawan berjuang karena mencintai negeri dan tanah tumpah darahnya (Hubb al-wathan min al-iman). Menarik kembali pada perspektif Islam, pahlawan dimaknai sebagai orang Islam yang berjuang menegakkan kebenaran (al-haq) demi memperoleh ridha Allah semata. Kata kuncinya adalah kebenaran (al-haq) dan ridha Allah swt. Di sini maknanya, kebenaran adalah segala sesuatu (baik yang berupa perintah maupun larangan) yang datang dari Allah Swt melalui ajaran Islam yang dibawa oleh Rasulullah Muhammad Saw. (Wama atakum al-Rasulu fakhuzuhu wama nahakum 'anhu fantahu). Dengan demikian, pahlawan dalam perspektif Islam harus memiliki koridor dan konteks ini (memperjuangkan kebenaran dan untuk menjunjung nilai luhur Islam sebagai agama yang benar). Dalam konteks makro, pahlawan Islam adalah orang Islam yang berjuang membela tanah air dan mempertahankan kemerdekaan bangsa dan negara dari penindasan dan penjajahan.<sup>61</sup>

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pahlawan kemerdekaan dipandang sebagai orang-orang yang penting dalam ajaran Islam. Lalu bagaimana kita bisa mengenang perjuangan pahlawan serta memaknai kemerdekaan Indonesia. Jawaban ini dapat ditemukan pada surah Al Qoshosh ayat 5 yang berbunyi:

---

<sup>61</sup> HM Zainuddin, Makna Pahlawan Dalam Islam, 6 Mei 2024, <https://uin-malang.ac.id/r/201101/makna-pahlawan-dalam-islam.html>

وَنُرِيدُ أَنْ نَمُنَّ عَلَى الَّذِينَ اسْتُضِعُوا فِي الْأَرْضِ وَنَجْعَلَهُمْ أَئِمَّةً

وَنَجْعَلَهُمُ الْوَارِثِينَ ﴿١٠٦﴾

Artinya:

*Kami berkehendak untuk memberi karunia kepada orang-orang yang tertindas di bumi (Mesir) itu, menjadikan mereka para pemimpin, dan menjadikan mereka orang-orang yang mewarisi (bumi).*

Disebutkan pada tafsir Ibnu Katsir serta tafsir al Baidhowi, bahwasannya berkaitan dengan ayat ini, setelah Bani Sirail lepas dari penindasan serta cengkeraman yang dilakukan oleh Fir'aun, di mana akhirnya Allah menenggelamkan Fir'aun dan bala pasukannya, Allah mengkaruniakan tanah di Syam kepada Bani Israil.

Dari tafsir ini dapat dipahami bahwa kemerdekaan memiliki tiga kriteria: 1. didapatnya kekuasaan setelah terentasnya ketertindasan, 2. tegaknya seluruh ajaran agama yang diridai oleh Allah dalam hal ini agama yang dimaksud adalah Islam, 3. dicapainya suasana aman serta nyaman.<sup>62</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwasannya kemerdekaan perlu diisi dengan kegiatan serta hal-hal yang melanggengkan kriteria kemerdekaan itu sendiri. Menghindari segala perbuatan kufur dan merugikan serta merusak kelanggengan dari kemerdekaan itu sendiri, dan menaikkan taraf atau kualitas dari kriteria kemerdekaan tersebut.

<sup>62</sup> Muzayyin Marzuqi, Mengenang Jasa Pahlawan atau Meneladaninya?, 6 Mei 2024, <https://hidayatullah.com/artikel/opini/2009/08/19/3026/mengenang-jasa-pahlawan-atau-meneladaninya.html>,

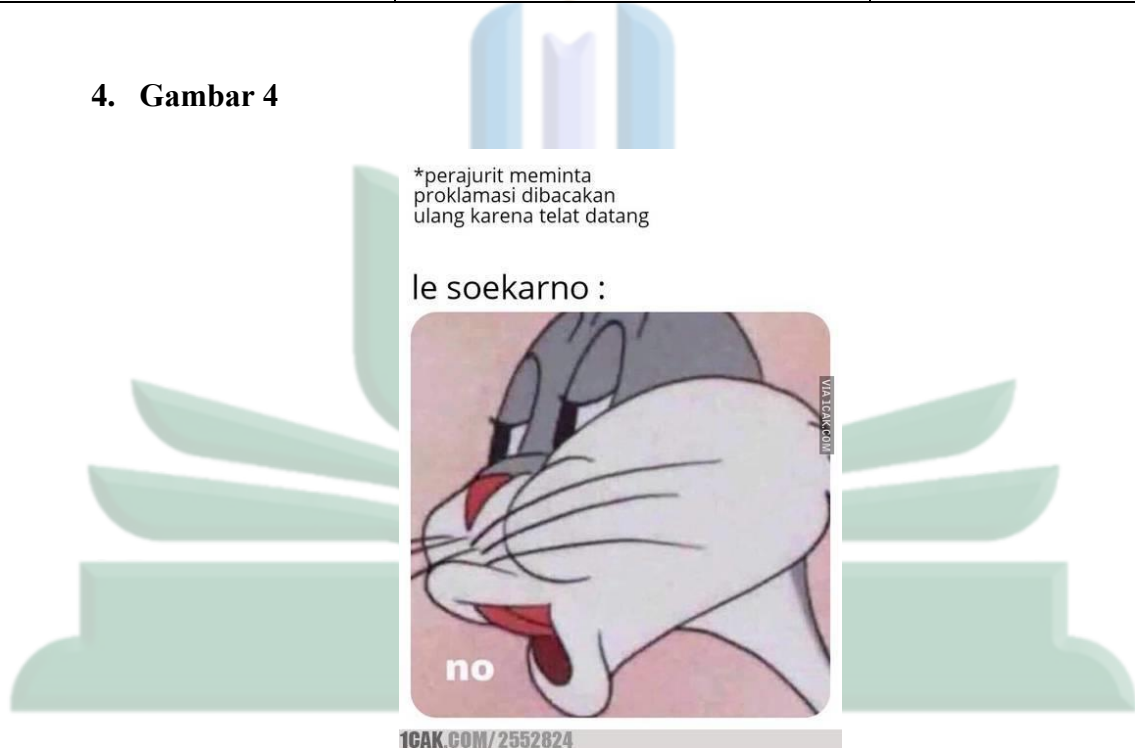
Tabel 3.3

Sign	Objek	Interpretant
	<p>Pada panel pertama dan panel ketiga, latar ruangan drake dan warna cahaya yang digunakan adalah kuning. Kuning diasosiasikan dengan tawa, kebahagiaan, dan <i>good times</i>. Kuning juga diasosiasikan dengan optimisme. Kuning juga bisa diasosiasikan sebagai warna yang menstimulus emosional, melalui pemaparan ini dapat dijelaskan bahwa pembuat <i>meme</i> memiliki maksud bahwa <i>meme</i> ini hanyalah candaan saja dan tidak bermaksud menyerang atau menurunkan wibawa dari tokoh-tokoh proklamator yang lain.</p>	<p>interpretant dari <i>meme</i> ini ialah pembuat <i>meme</i> hendak menunjukkan bahwa peran serta nama Sayuti Melik pada proklamasi kemerdekaan indonesia perlu lebih diapresiasi serta perlu lebih dikenang.</p> <p>Sementara nilai dakwah yang terdapat pada <i>meme</i> ini ialah umat muslim perlu mengenang jasa pahlawan yang telah gugur mendahului kita.</p>
	<p>Pada panel kedua terdapat nama-nama seperti Soekarno, Moh Hatta, dan tokoh-tokoh lain seringkali lebih dikenal oleh masyarakat luas sebagai tokoh yang berperan dalam proklamasi. Sementara pada panel keempat hanya nama Sayuti Melik yang muncul. Muhammad Ibnu Sayuti atau yang lebih dikenal dengan nama Sayuti Melik merupakan tokoh yang berperan sebagai pengetik teks proklamasi kemerdekaan Indonesia, yang perannya terbilang “minor” dibandingkan nama-nama pada panel kedua. Sementara jika</p>	



	<p>merujuk format <i>meme</i> yang dipakai, maka pembuat <i>meme</i> hendak membandingkan nama Sayuti Melik yang kurang dikenal masyarakat dengan nama-nama tokoh-tokoh proklamator lain.</p>	
--	---	--

#### 4. Gambar 4



Gambar 3.5

*Meme* ini diupload pada 2019 oleh dandandan dengan caption “*Meme* Sejarah #1 Fyi: Soekarno Tak Membacakan Ulang Proklamasi Pada Saat Kemerdekaan Karena Proklamasi Hanya Dibacakan 1 Kali Saat Negara Baru Merdeka” *Meme* ini mengambil format dari *meme template bugs “Bunny saying no”* berasal dari kartun *Looney Toon* yang berjudul, “*The Big Snooze*” yang tayang pada Oktober 1946, pada scene ini terlihat Bugs Bunny (nama karakter kelinci) meminum sebotol “*Hare Tonic*” demi menyelamatkan dirinya dari kejatuhan. Seiring waktu, *template meme* ini

berubah dan difokuskan pada ekspresi Bugs Bunny dengan tambahan kata “no” seolah-olah Bugs bunny mengucapkan kata tersebut.

*Meme* ini berbentuk persegi panjang dengan ruang kosong berlatar putih, pada bagian atas dengan *caption* berwarna hitam lalu di bawahnya *caption* dengan warna dan *font* yang sama tetapi ukurannya lebih besar dibanding *caption* sebelumnya. *Caption* tersebut “Le Soekarno :” disertai dengan gambar berlatar merah muda dengan wajah Bunny Bugs dengan tatapan datar serta memuncungkan bibirnya hendak berkata disertai *caption* “no” bercetak tebal berwarna putih.

Objek/makna pada *meme* ini adalah perekaan ulang kejadian sejarah dimana Soekarno yang saat itu telah membacakan teks proklamasi menolak permintaan para pemuda untuk membaca ulang teks proklamasi. *Meme* pada gambar keempat memiliki latar putih. Seperti pada penjelasan sebelumnya warna putih diartikan sebagai warna kesucian atau kedamaian.

Maka dapat dipahami bahwa maksud dari pembuat *meme* menggunakan warna putih sebagai latar adalah bahwa *meme* yang ia buat bersifat netral dan tidak menyerang satu pihak atau satu tokoh yang tercantum dalam *meme* tersebut. Lalu *caption* paling atas yang bertuliskan “\*perajurit meminta proklamasi dibacakan ulang karena telat datang.” Mengarah ke prajurit yang baru datang setelah proklamasi telah dibacakan. Setelah upacara pembacaan proklamasi, Lasmidjah Hardi mengemukakan bahwa ada sepasukan barisan pelopor yang berjumlah kurang lebih 100 orang di bawah pimpinan S.Brata datang ke rumah Soekarno. Mereka meminta

Soekarno membacakan proklamasi sekali lagi dikarenakan mereka terlambat.<sup>63</sup>

Lalu reaksi Soekarno terhadap hal tersebut dapat dilihat dari caption “*Le* Soekarno:” yang diikuti oleh gambar Bugs Bunny. Penggunaan kata “*Le*” sebelum penulisan nama “Soekarno” ini mengarah pada penggunaan artikel pada bahasa Prancis. Orang-orang Prancis sering dikenal sebagai orang-orang yang modis dan memiliki budaya yang “tinggi”. Penggunaan huruf Prancis pada penyebutan nama Soekarno dimaksudkan oleh pembuat *meme* sebagai bentuk menaikkan derajat Soekarno sebagai pemimpin yang baik. “*Le*” sebagai artikel pada Bahasa Prancis berfungsi sebagai artikel maskulin. Sesuai dengan Soekarno sebagai pria/pemimpin yang karismatik.

Lalu gambar Bunny Bugs sebagai reaksi Soekarno memiliki latar berwarna merah muda. Merah muda dianggap sebagai warna yang paling menenangkan, seringkali para penjahat ditahan pada sel merah muda yang berdasarkan penelitian warna ini dapat mengurangi agresi pada diri seseorang.<sup>64</sup> Penggunaan latar merah muda oleh pembuat *meme* hendak menunjukkan reaksi Soekarno yang menolak permintaan prajurit dalam cara yang tidak menyulut emosi para prajurit yang meminta pembacaan teks proklamasi ulang. Ekspresi Bunny Bugs juga memiliki objek atau makna tertentu. Ekspresi Bunny Bugs memoncongkan bibirnya seolah ia

<sup>63</sup> Dadan Wildan, *Membuka Catatan Sejarah: Detik-Detik Proklamasi, 17 Agustus 1945*, 4 Mei 2024, [https://setneg.go.id/baca/index/membuka\\_catatan\\_sejarah\\_detik\\_detik\\_proklamasi\\_17\\_agustus\\_1945](https://setneg.go.id/baca/index/membuka_catatan_sejarah_detik_detik_proklamasi_17_agustus_1945)

<sup>64</sup> Meghalama, *Colors and Significance*, 120



hendak mengucapkan suatu kata lalu diikuti dengan *caption* “no” yang mana sinkron dengan bentuk pengucapannya, selain itu tatapan dari Bunny Bugs yang datar dihubungkan dengan penolakan Soekarno yang tenang dan tidak mencoba menyulut amarah. Maka dapat disimpulkan pula dari keseluruhan penjelasan sebelumnya bahwa

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Interpretant dari *meme* ini adalah bahwa pembuat *meme* hendak menggambarkan Soekarno sebagai sosok pemimpin negara yang tegas namun tidak keras. Menurut Pembuat *Meme* Soekarno adalah sosok pemimpin yang dapat meredam amarah rakyat dengan baik atau tidak “ngoyok” tetapi di sisi lain ia punya pendirian yang kuat terhadap pendapatnya sendiri.

Sementara dalam konteks nilai dakwah, *meme* ini memiliki nilai dakwah yaitu kedisiplinan dan sifat kepemimpinan yang tegas. Disiplin diartikan sebagai kemampuan untuk mengendalikan diri dengan tetap taat walaupun dalam situasi yang menekan. Kedisiplinan di sini sangat terikat pada manajemen waktu. Kapan kita harus melakukan suatu pekerjaan, kapan kita harus beristirahat, kapan kita harus beribadah, Kapan kita bersantai semua dapat dijalankan dengan baik dengan manajemen waktu yang baik pula, dan hasilnya penataan arah hidup dan produktifitas yang proporsional.

Tabel 3.4

Sign	Object	Interpretant
<p>*perajurit meminta proklamasi dibacakan ulang karena telat datang</p>	<p><i>Meme</i> pada gambar keempat memiliki latar putih. Seperti pada penjelasan sebelumnya warna putih diartikan sebagai warna kesucian atau kedamaian. Maka dapat dipahami bahwa maksud dari pembuat <i>meme</i> menggunakan warna putih sebagai latar adalah bahwa <i>meme</i> yang ia buat bersifat netral dan tidak menyerang satu pihak atau satu tokoh yang tercantum dalam <i>meme</i> tersebut. Lalu <i>Caption</i> paling atas yang bertuliskan “*perajurit meminta proklamasi dibacakan ulang karena telat datang.” Mengarah ke prajurit yang baru datang setelah proklamasi telah dibacakan. Setelah upacara pembacaan proklamasi, Lasmidjah Hardi mengemukakan bahwa ada sepasukan barisan pelopor yang berjumlah kurang lebih 100 orang di bawah pimpinan S.Brata datang ke rumah Soekarno. Mereka meminta Soekarno membacakan proklamasi sekali lagi dikarenakan mereka terlambat.</p>	<p>Pembuat <i>meme</i> hendak menggambarkan Soekarno sebagai sosok pemimpin negara yang tegas namun tidak keras. Menurut Pembuat <i>Meme</i> Soekarno adalah sosok pemimpin yang dapat meredam amarah rakyat dengan baik atau tidak “<i>ngoyok</i>” tetapi di sisi lain ia punya pendirian yang kuat terhadap pendapatnya sendiri.</p> <p>Sementara dalam konteks nilai dakwah, <i>meme</i> ini</p>
<p>le soekarno :</p>	<p>Penggunaan kata “<i>Le</i>” sebelum penulisan nama “Soekarno” ini mengarah pada penggunaan artikel pada bahasa Prancis. Orang-orang Prancis sering dikenal sebagai orang-orang yang modis dan memiliki budaya yang “tinggi”. Penggunaan huruf</p>	<p>memiliki nilai dakwah yaitu kedisiplinan dan sifat kepemimpinan yang tegas. Disiplin diartikan</p>

	<p>Prancis pada penyebutan nama Soekarno dimaksudkan oleh pembuat <i>meme</i> sebagai bentuk menaikkan derajat Soekarno sebagai pemimpin yang baik. “Le” sebagai artikel pada Bahasa Prancis berfungsi sebagai artikel maskulin. Sesuai dengan Soekarno sebagai pria/pemimpin yang karismatik.</p>	<p>sebagai kemampuan untuk mengendalikan diri dengan tetap taat walaupun dalam situasi yang menekan. Kedisiplinan di sini sangat terikat pada manajemen waktu.</p>
	<p>gambar Bunny Bugs sebagai reaksi Soekarno memiliki latar berwarna merah muda. Merah muda dianggap sebagai warna yang paling menenangkan, seringkali para penjahat ditahan pada sel merah muda yang berdasarkan penelitian warna ini dapat mengurangi agresi pada diri seseorang. Penggunaan latar merah muda oleh pembuat <i>meme</i> hendak menunjukkan reaksi Soekarno yang menolak permintaan prajurit dalam cara yang tidak menyulut emosi para prajurit yang meminta pembacaan teks proklamasi ulang.</p>	
	<p>Ekspresi Bunny Bugs memoncongkan bibirnya seolah ia hendak mengucapkan suatu kata lalu diikuti dengan <i>caption</i> “no” yang mana sinkron dengan bentuk pengucapannya, selain itu tatapan dari Bunny Bugs yang datar dihubungkan dengan penolakan Soekarno yang tenang dan tidak</p>	

	mencoba menyulut amarah.	
--	--------------------------	--

## 5. Gambar 5



Gambar 3.6

*Meme* ke lima diupload pada 2020 oleh blaaaa dengan *caption*, “Proklamasi *Meme*”. *Meme* ini berbentuk persegi empat dan berisi tiga panel. *Meme* ini mengambil format *meme* “*Understandable, have a nice day*”, mengarah pada *catchphrase* yang ditemukan pada *image macro* yang mana seseorang menanyakan sesuatu pada orang lain dan orang tersebut menyangkalnya sehingga orang tersebut merespon dengan menjawab “*understandable have a great day*”. Sementara *meme* bergambarnya sendiri pertama kali di unggah pada tanggal 26 Februari 2017 oleh penggunaan Twitter dengan akun @liltusk. *Meme* ini berbentuk *meme* tiga panel yang di-*deep fried* (gambar yang sudah mendapat filter berkali-kali sehingga gambar terlihat buram, kualitas gambarnya berkurang, dan berwarna tidak jelas) *image macro* yang menunjukkan

mantan pemain basket Shaquille O'Neal mendatangi *drive thru* dan hendak *memesan* “*Hello food*”? yang direspond oleh pelayan, “*Food broke.*” Pada panel terakhir terlihat Shaq menyadari ke kursi mobilnya diikuti dengan teks “*Understandable? Have a nice day.*”



Gambar 3.7

Pada *meme* kelima ini mengikuti format bergambar dari *meme* aslinya. Pada panel pertama, wajah Shaq ditimpa oleh potongan wajah Soekarno yang tersenyum lebar diikuti dengan *caption* berlatar hitam berisi tulisan berhuruf kapital “Lapangan Ikada?” Pada panel kedua tetap menggunakan gambar yang sama seperti format aslinya diikuti dengan respon pada panel pertama dengan *caption* bergaya sama bertuliskan “Lapangan Ikada Dijaga Jepang.” Pada panel terakhir wajah Shaq ditimpa dengan wajah datar Soekarno diikuti *caption* berhuruf kapital tanpa latar bertuliskan “*Understandable. Have A Nice Day.*”

Objek dari *meme* ini sama dengan *meme* sebelumnya yaitu hendak mereka ulang kejadian proklamasi kemerdekaan Indonesia ke dalam



bentuk *meme* yang lucu. Terlihat dari panel pertama wajah Shaq yang ditimpa oleh wajah Soekarno yang tersenyum diikuti tulisan, “Lapangan Ikada?” mengarah pada usulan dari para pemuda bahwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan di Lapangan Ikada. Menurut Ahmad Soebardjo, Sukarni telah memberitahukan kepada rakyat Jakarta dan sekitarnya bahwa proklamasi kemerdekaan akan dilaksanakan di Lapangan Ikada, tetapi Soekarno menolak saran Sukarni dikarenakan masalah keamanan, yang mana pada waktu tersebut pihak pemerintah Jepang menolak dilaksanakan proklamasi dikarenakan kondisi pemerintah Jepang yang masih menunggu persetujuan dari sekutu, sebagai pihak yang memenangkan perang dunia ke-II. Hal ini sangat tergambar jelas pada panel selanjutnya di mana panel kedua membalas dengan *caption*, “Lapangan Ikada Dijaga Jepang.”

Jika dilihat, latar *caption* kedua panel yang berwarna hitam dan tulisan yang berwarna putih masing-masing memiliki objek/makna tersendiri. Warna hitam diasosiasikan dengan kekuasaan, otoritas, stabilitas dan kekuatan. Sementara warna putih diasosiasikan dengan kesucian, kebersihan, serta netralitas.<sup>65</sup> Penggunaan kedua warna tersebut hendak menyiratkan bahwasannya terdapat bersitegang antara golongan yang menghendaki proklamasi di Lapangan Ikada dan yang menolak proklamasi di Lapangan Ikada. Sementara putih pada tulisan tersebut hendak mengisyaratkan bahwasannya pendapat kedua pihak tidak tercemari

<sup>65</sup> Meghalama, *Colors and Significance*, 116

atau terpengaruh oleh pihak Jepang dan kedua pendapat tersebut memiliki niatan untuk kelancaran proklamasi kemerdekaan yang sangat bangsa Indonesia nantikan.

Selanjutnya pada panel terakhir merupakan balasan dari panel kedua. Wajah/reaksi dari Soekarno yang menggantikan wajah Shaq pada panel terakhir sebagai reaksi dari panel sebelumnya. Soekarno sebagai wakil rakyat Indonesia sebenarnya menginginkan momen bersejarah ini dilakukan di tempat yang sesuai dan mampu menampung rakyat untuk menjadi saksi peristiwa bersejarah ini. Tetapi dikarenakan masalah keamanan dan larangan dari Jepang hendak mencegah terjadinya proklamasi, maka Soekarno memutuskan untuk tidak melaksanakan proklamasi di Lapangan Ikada. *Caption* pada panel terakhir yang tidak memiliki latar hitam bertuliskan “*Understandable. Have A Nice Day,*” memiliki maksud bahwa sikap para tokoh-tokoh proklamasi yang sudah *legowo* dan menerima keputusan itu dengan baik, hal ini bisa dilihat bilamana tulisan pada *caption* diterjemahkan yang memiliki arti “Bisa dipahami. Semoga harimu menyenangkan.” Kata “*Have a nice day*” biasanya diucapkan oleh penutur bahasa Inggris ketika mereka hendak berpisah atau mengakhiri pembicaraan. Hilangnya latar hitam pada *caption* diartikan sebagai hilangnya niatan untuk mendorong keinginan untuk melangsungkan proklamasi di Lapangan Ikada, sehubungan dengan warna hitam yang diasosiasikan dengan kekuasaan, otoritas, stabilitas dan kekuatan.

Maka dapat disimpulkan bahwasannya *interpretant* dari *meme* kelima ialah bahwa pembuat *meme* hendak mereka ulang salah satu bagian peristiwa dari detik-detik proklamasi yaitu penolakan Lapangan Ikada sebagai tempat dilaksanakannya proklamasi kemerdekaan Indonesia, yang menurut sejarah tempat yang akhir digunakan untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia adalah Rumah Soekarno di Jalan Pengangsaan Timur nomor 56.

Sementara dalam konteks nilai dakwah, *meme* ini tidak memiliki nilai dakwah yang dapat diangkat atau dihubungkan. *Meme* ini benar-benar dikhususkan untuk mereka ulang peristiwa penolakan Lapangan Ikada sebagai tempat pelaksanaan proklamasi kemerdekaan Indonesia.




Tabel 3.5

Sign	Object	Interpretant
	<p>Pada panel pertama wajah Shaq yang ditimpa oleh wajah Soekarno yang tersenyum diikuti tulisan, “Lapangan Ikada?” mengarah pada usulan dari para pemuda bahwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan di Lapangan Ikada. Menurut Ahmad Soebardjo, Sukarni telah memberituhkan kepada rakyat Jakarta dan sekitarnya bahwa proklamasi kemerdekaan akan dilaksanakan di Lapangan Ikada, tetapi Soekarno menolak saran Sukarni dikarenakan masalah keamanan, yang mana pada waktu tersebut pihak pemerintah Jepang menolak dilaksanakan proklamasi dikarenakan kondisi pemerintah Jepang yang masih menunggu persetujuan dari</p>	<p>pembuat <i>meme</i> hendak mereka ulang salah satu bagian peristiwa dari detik-detik proklamasi yaitu penolakan Lapangan Ikada sebagai tempat dilaksanakannya proklamasi kemerdekaan Indonesia, yang menurut sejarah tempat yang akhir digunakan untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia adalah Rumah Soekarno di Jalan Pengangsaan Timur nomor 56.</p> <p>Sementara dalam konteks nilai dakwah, <i>meme</i> ini tidak memiliki nilai dakwah yang dapat diangkat atau dihubungkan. <i>Meme</i> ini benar-benar dikhususkan untuk mereka ulang peristiwa penolakan Lapangan Ikada sebagai tempat pelaksanaan proklamasi</p>

	<p>sekutu, sebagai pihak yang memenangkan perang dunia ke-II. Hal ini sangat tergambar jelas pada panel selanjutnya di mana panel kedua membalas dengan caption “Lapangan Ikada Dijaga Jepang.”</p>	<p>kemerdekaan Indonesia.</p>
	<p>Jika dilihat, latar caption kedua panel yang berwarna hitam dan tulisan yang berwarna putih masing-masing memiliki objek/makna tersendiri. Warna hitam diasosiasikan dengan kekuasaan, otoritas, stabilitas dan kekuatan. Sementara warna putih diasosiasikan dengan kesucian, kebersihan, serta netralitas. Penggunaan kedua warna tersebut hendak menyiratkan bahwasannya terdapat bersitegang antara golongan yang menghendaki proklamasi di Lapangan Ikada dan yang menolak proklamasi di Lapangan Ikada.</p>	

	<p>Sementara putih pada tulisan tersebut hendak mengisyaratkan bahwasannya pendapat kedua pihak tidak tercemari atau terpengaruh oleh pihak Jepang dan kedua pendapat tersebut memiliki niatan untuk kelancaran proklamasi kemerdekaan yang sangat bangsa Indonesia nantikan.</p>	
	<p>Pada panel terakhir merupakan balasan dari panel kedua. Wajah/reaksi dari Soekarno yang menggantikan wajah Shaq pada panel terakhir sebagai reaksi dari panel sebelumnya. Soekarno sebagai wakil rakyat Indonesia sebenarnya menginginkan momen bersejarah ini dilakukan di tempat yang sesuai dan mampu menampung rakyat untuk menjadi saksi peristiwa bersejarah ini. Tetapi dikarenakan masalah</p>	

keamanan dan larangan dari Jepang hendak mencegah terjadinya proklamasi, maka Soekarno memutuskan untuk tidak melaksanakan proklamasi di Lapangan Ikada. Caption pada panel terakhir yang tidak memiliki latar hitam bertuliskan *“Understandable. Have A Nice Day,”* memiliki maksud bahwa sikap para tokoh-tokoh proklamasi yang sudah *legowo* dan menerima keputusan itu dengan baik, hal ini bisa dilihat bilamana tulisan pada caption diterjemahkan yang memiliki arti *“Bisa dipahami. Semoga harimu menyenangkan.”* Kata *“Have a nice day”* biasanya diucapkan oleh penutur bahasa Inggris ketika mereka hendak berpisah atau mengakhiri pembicaraan. Hilangnya latar hitam pada caption diartikan sebagai hilangnya



	<p>niatan untuk mendorong keinginan untuk melangsungkan proklamasi di Lapangan Ikada, sehubungan dengan warna hitam yang diasosiasikan dengan kekuasaan, otoritas, stabilitas dan kekuatan.</p>	
--	---	--

# UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penyajian data, hasil analisis, serta pembahasan yang didapat dari hasil observasi dan dokumentasi yang peneliti lakukan tentang analisis semiotika Charles Sanders Peirces terhadap *meme* sejarah di situs web 1CAK.com, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pada keseluruhan *meme* yang dianalisa menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirces, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya setiap *meme* yang sudah dianalisis memiliki 2 model komunikasi yaitu komunikasi verbal dan non verbal. Komunikasi verbal berbentuk tulisan sementara komunikasi non verbal berbentuk tanda, warna, ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta peletakan tulisan, yang mana keseluruhan *meme* terdapat proses semiosis trikotomi antara *sign*, *object* dan *intepretant* untuk menghasilkan maksud yang sesuai oleh pembuat *meme*.
2. Adapun nilai dakwah yang dapat ditemukan pada keempat *meme* tersebut ialah nilai kejujuran, larangan untuk berbuat kerusakan, mengenang jasa pahlawan, serta kedisiplinan. Perlu diketahui bahwasannya untuk *meme* kelima tidak ditemukan nilai dakwah yang dapat diangkat, dihubungkan, atau dimaknai.

## B. Saran

Setelah penelitian ini dilakukukan, terdapat beberapa saran peneliti hendak sampaikan yakni:

1. Bagi pengguna situs 1CAK, hendaknya pengguna perlu mempelajari serta memahami konteks serta sejarah sebelum membuat *meme* serta memposting *meme* di situs 1CAK, agar tidak terjadi *miss*-interpretasi terhadap peristiwa-peristiwa bersejarah yang dibuat menjadi *meme*.
2. Bagi pengelola serta pemilik situs 1CAK, baiknya engagement serta fitur-fitur yang terdapat di 1CAK kualitasnya perlu ditingkatkan. Peningkatan ini tentu akan menambah jumlah traffic pengunjung situs 1CAK serta memberikan pengalaman berjejaring sosial yang lebih menyenangkan bagi pengguna situs 1CAK.
3. Bagi peneliti, Mahasiswa Fakultas Dakwah, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam diharapkan bisa menjadi referensi serta melakukan penelitian lebih lanjut terkait topik atau pembahasan yang fokus penelitian yang sama agar memperkaya khazanah berkaitan dengan topik ini.
4. Bagi pembaca, peneliti menyadari bahwa penelitian maupun penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan. Diharapkan kepada para pembaca untuk dapat menyempurnakan karya yang telah dibuat oleh peneliti.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ilmu Dakwah kajian Ontologi Epistemologi, Aksiologi dan Aplikasi Dakwah, Depok: PT.Grafindo Persada, 2019.
- Ahmad Ali MD. “Urgensi dan Hikmah Mempelajari Sejarah,” NU Online, 12 Juli 2022,.
- Ahmad Hanan. “Pentingnya Belajar Sejarah Menurut Gus Ali,” NU Online, 12 Juli 2022, <https://www.nu.or.id/daerah/pentingnya-belajar-sejarah-menurut-gus-ali-IJTN9>.
- Al-Asfahâni, Al-Mufradât fi Garibil-Qur’an, (Beirut: Dârul Ma’rifah, t.th)
- Alex Sobur. Semiotika Komunikasi, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Anita Agustina S.. “Perspektif Hadis Nabi Saw Mengenai Kebersihan Lingkungan.” *Jurnal Penelitian Ilmu Ushuluddin*, 1. no 2 (April, 2021): 101. <http://doi.org/10.15575/jpiu.12206>
- Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- B. Sujatmiko, “Kebersihan adalah Sebagian dari Iman,” kontakbanten.co.id, 7 Maret 2024, <http://www.kontakbanten.co.id/2020/01/kebersihan-adalah-sebagian-dari-iman.html>
- Dadan Wildan, Membuka Catatan Sejarah: Detik-Detik Proklamasi, 17 Agustus 1945, 4 Mei 2024, [https://setneg.go.id/baca/index/membuka\\_catatan\\_sejarah\\_detik\\_detik\\_proklamasi\\_17\\_agustus\\_1945](https://setneg.go.id/baca/index/membuka_catatan_sejarah_detik_detik_proklamasi_17_agustus_1945)
- Efendy, Onong Uchjana. Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003.
- Eno Bening. “Apa itu Meme?,” Youtube, 12 Juli 202, <https://youtu.be/U0oFjFeRu0A>.
- Faizal, Ahmad, “Pemanfaatan Media Sosial Facebook Sebagai Media Informasi Bagi Penyuka Meme Pada Akun Know Your Meme Indonesia – Unofficial.” Skripsi, Universitas Lampung, 2023.
- Fifit Fitriansyah. Efek Komunikasi Massa Pada Khalayak (Studi Deskriptif Penggunaan Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja), Volume 18 No. 2 (September 2018): 171-178.

- Harahap, Nursapia. Penelitian Kualitatif, Medan : Wal ashri Publishing, 2020.
- Hefni, Harjani. Komunikasi Islam. Jakarta: Pranadamedia Group, 2015.
- Hikmah, Mahi M. Metode Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- HM Zainuddin, Makna Pahlawan Dalam Islam, 6 Mei 2024, <https://uin-malang.ac.id/r/201101/makna-pahlawan-dalam-islam.html>
- Julianto Ibrahim. “Eksplorasi Ekonomi Pendudukan Jepang Di Surakarta (1942-1945),” *Jurnal Humainiora*, Vol 16, no. 1 (2004): 44.
- Know Your Memes. “Memes,” Know Your Memes, 9 Maret 2024, <https://knowyourmeme.com/memes/memes>
- Lina Noviandari. “9gag-nya Indonesia: 1cak, kini miliki 9 juta pageview,” techasia.com, 15 Maret 2024, <https://id.techinasia.com/ini-dia-9gagnya-indonesia-1cak>
- Malik, Kendall. 2016. Kapita Selekta Desain, Suatu Pengantar dalam Perkembangan dan Pengaruh Desain, Padang Panjang: LPPMPP ISI Padangpanjang, 2016.
- Mansur, Isna. Diskursus Pendidikan Islam, Yogyakarta : Global Pustaka Utama, 2001.
- Meghamala. S. Tavaragi, Sushma. C.. “Colors and Its Significance,” *The International Journal of Indian Psychology*, Vol 3, no 2, (2016): 116-120 <http://dip.org/18.01.127/20160302>
- Muhammad Lutfi Sulthon Auliya Sulistiyono. “Sejarah Meme di Internet,” BPPTIK, 13 Juli 2022, [https:// bpptik. kominfo. go.id /2019/ 12/ 04/ 7542/ 7542/.](https://bpptik.kominfo.go.id/2019/12/04/7542/7542/)
- Mulyana. Mengartikulasikan Pendidikan Nilai, Bandung: Alfabeta, 2004.
- Mulyana, Deddy. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Mukarom, Zaenal. Teori-teori Komunikasi. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020.
- Pupu Saeful Rahmat. “Penelitian Kualitatif,” Vol.5 no.9 ( Januari-Juni 2009), 1-15.

- Raco, J.R. Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya. Jakarta: Grasindo, 2010.
- Rahmadi. Pengantar Metodologi Penelitian, Banjarmasin: Antarsari Press, 2011.
- Rumini Fajar, “Pengaruh Film dua garis biru (efek kognitif, afektif, dan behavioral) terhadap kesadaran remaja akan akibat pergaulan bebas,” Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.
- Sandy Allifiansyah, “Kaum Muda, *Meme*, dan Demokrasi Digital di Indonesia,” jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 13, no. 2, (Universitas Gadjah Mada, 2017): 151-154
- Sanusi. Sistem Nilai Alternatif Wajah-wajah Pendidikan, Bandung: Anggota IKAPI, 2015.
- Saputra, Wahidin. Pengantar Ilmu Dakwah, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011.
- Similiarweb. “1CAK.com,” Similiarweb, 9 Maret 2024, <https://www.similarweb.com/website/1cak.com/#overview>
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sukadri Heru “*Kiai Haji Hasyim Asyari Riwayat Hidup dan Pengabdian*”, 2nd e.d (Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Sejarah Dan Nilai Tradisional Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Sejarah Nasional, 1985
- Suswandari, “*Meme* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Entitas Kebudayaan Masyarakat Milenial” Penelitian Kolaboratif Dosen dan Mahasiswa, Universitas Muhammdiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta,2020.
- Syahrum, Salim. Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Citapustaka Media, 2012.
- Taylor, Halstead. Values in Educational and Educational in Values, London: Routledge, 1995.
- Vera, Nawiroh. Semiotika dalam Riset Komunikasi, Bogor: Ghalia Indonesia, 2015.

Wibowo, Indiwani SetoWahyu. *Semiotika Komunikasi*. Jakarta; Mitra Wacana Media, 2011.

Wilga Secsio Ratsja Putri, R. Nunung Nurwati, & Meilanny Budiarti S. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja," Prosiding KS, no. 1 (Universitas Padjadjaran, 2016): 4-10.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bogy Ihza Yudhanto

NIM : D20181105

Prodi/Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah

Universitas : Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa paksaan apapun.

Jember, 29 Mei 2024  
Saya yang menyertakan



Bogy Ihza Yudhanto  
NIM 20181105

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**BIODATA PENULIS****Identitas Peneliti**

Nama : Bogy Ihza Yudhanto  
NIM : D20181105  
Alamat : Perumahan Bumi Bulu Indah desa Bulu, Kecamatan  
Kraksaan, Kabupaten Probolinggo.  
Fakultas : Dakwah  
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Alamat email : bogiyhzayudhanto@gmail.com  
No. Handphone : 081358819325

**Riwayat Pendidikan**

TK : TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kraksaan  
SD : SD Negeri Patokan 1 Kraksaan  
SMP : SMP Insan Terpadu Paiton  
SMA : SMA Unggulan Haf-Sa Zainul Hasan BPPT Genggong