

BAB V

KRITIK DAN SIMPULAN

5.1 Kritik Terhadap Teori Memetika

Sebagai suatu teori, memetika memberikan sudut pandang baru dalam menganalisis kebudayaan manusia. Richard Dawkins mengajak untuk melihat perkembangan kebudayaan dari sudut baru, yaitu sebagai suatu proses evolusi. Lebih tepatnya melalui sudut pandang teori memetika (*memetic-centered*). Hal tersebut menarik bahwa terinspirasi dari cara kerja evolusi genetis, budaya dipandang sebagai serangkaian proses seleksi, imitasi dan replikasi. Hal ini yang membuat, secara teori, memetika tidak sama dengan mimetika. Secara etimologis, mimetika berasal dari kata *mimeisthai* atau *mimos*, “*mime*” yang berarti meniru. Sementara meme diserap oleh Dawkins dari kata *mimeme* yang berarti “yang ditiru”.

Melalui serangkaian proses seleksi, imitasi dan variasi artinya juga proses kebudayaan tidak akan pernah selesai. Berdasarkan karakteristik tersebut, letak kekuatan memetika ialah ketika dipakai untuk menganalisis atau menjawab pertanyaan menyoal eksistensi suatu wujud kebudayaan. Seperti mengapa sebagian gaya kebiasaan tertentu menjadi populer sementara yang lain tidak; mengapa pola perilaku tertentu lebih banyak ditiru, mengapa suatu produk budaya dapat bertahan lama sementara yang lain cepat usang. Alasannya karena setiap unit meme/ budaya tersebut mengalami seleksi ketika sudah tersebar dari satu orang ke orang lain. Dengan kata lain budaya ditafsirkan sebagai proses

perubahan, perkembangan maupun “kepunahan” unit-unit di dalamnya. Selain mengalami seleksi, meme budaya juga mengalami variasi/ perubahan. Bukan hanya berubah, tapi juga mengandaikan berkembang menjadi unik, walaupun boleh jadi sedikit demi sedikit. Contoh dimasyarakat misalnya, diaspora tionghoa di Indonesia menjalankan tradisi secara berbeda meskipun berasal dari leluhur yang sama dengan orang-orang Cina Selatan. Hal itu dapat terwujud dari perayaan hari besar, warna, motif pakaian, maupun makanan yang menjadi lebih unik karena bersentuhan dengan budaya lokal.¹²⁵

Dari mekanisme evolusi meme tersebut mengartikan bahwa dalam perspektif memetika, kebudayaan dilihat sebagai sesuatu yang dinamis. Dinamis dalam pengertian meniru-berubah-berkembang. Kebudayaan menjadi suatu proses yang terjadi terus-menerus. Oleh karena, menurut teori ini, meme yang bertransmisi terus-menerus melalui medium apapun. Yang membuat teori ini berbeda ialah bahwa memetika berfokus pada unit budaya sebagai penggerak laju evolusi. Teori kebudayaan lain umumnya berciri antroposentris dalam menempatkan kultur, dalam arti bahwa manusia dilihat sebagai aktor utama dalam proses kelangsungan kebudayaan. Segala hasil sistem berpikir, pola tingkah laku dan produk disebabkan oleh manusia. Teori memetika membalik sudut pandang tersebut. Memetika menegaskan bahwa yang menjadi aktor budaya adalah unit budaya itu sendiri, yang biasanya dianggap sebagai hasil dari aktivitas kultur manusia. Seperti ide/gagasan, pola perilaku, tradisi, produk budaya, lagu, senandung, gaya hidup, gaya busana, keterampilan, dan lain-lain begitu ditransmisikan dan diimitasi satu per satu orang kemudian akan mengendalikan

¹²⁵ <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170127145617-277-189507/peranakan-bukan-lagi-hanya-keturunan-campuran> diakses tanggal 29 Juli 2021, jam 01.06 WIB

laju persebarannya (*self-replicating*). Yang Susan Blackmore katakan sebagai (meme) seperti memiliki nyawa sendiri.

Jika meme secara “egois” hanya bertransmisi dan bereplikasi untuk dirinya sendiri, demi dapat berumur panjang, hal tersebut secara bersamaan dapat menjadi problem. Mari bayangkan secara antropomorfis, jika kepentingan meme budaya hanya agar dapat menguasai pikiran untuk bisa digandakan kembali, artinya kualitas isi itu tidak penting. Bahkan jika meme itu bersifat/ memiliki kualitas destruktif terhadap masyarakat sekalipun, selama ia dapat menyebar, dengan cara apapun akan tersebar. Contohnya paham radikalisme atau terorisme. Atau ambil sebagai contoh lain, merokok. Merokok merupakan meme karena dapat diimitasi dan tereplikasi dari orang per orang. Merokok merupakan kebiasaan yang dapat membahayakan kesehatan, tapi meme tersebut dapat membuat mereka yang bukan perokok, menjadi perokok. Maksudnya, tetap ada saja yang beralih menjadi perokok.

Sebagai suatu produk, rokok juga mengalami perkembangan bentuk. Dari yang umumnya berupa tembakau digulung dalam daun atau kertas, kini muncul rokok elektrik. Merokok sebagai suatu meme, pada perkembangannya menjadikannya dilihat sebagai gaya hidup atau melekat pada identitas sosial tertentu. Misalnya pada masyarakat Sunda dikenal istilah ngadu bako yang mengumpulkan partisipan untuk saling berbagi tembakau dan berbincang-bincang.¹²⁶ Kebiasaan merokok diantara setiap orang pun perwujudannya akan berbeda-beda ketika diungkapkan dan bergantung pada peristiwa sosial. Merokok

¹²⁶ <https://thinkway.id/03/01/2019/17/28/demokrasi-harus-mendengar-tradisi-ngadu-bako/> diakses pada tanggal 28 juli 2021, jam 17.36 WIB

sudah merupakan hal yang biasa dalam acara pertemuan yang dihadiri lelaki dan seringkali disediakan dalam acara-acara penting seperti pernikahan, pemakaman, acara keagamaan, atau pertemuan komunitas.¹²⁷ Dalam ruang sosial, merokok secara langsung dipandang sebagai kebiasaan laki-laki. Tapi perlahan-lahan perempuan yang merokok di ruang umum pun mulai bermunculan, meskipun paradigma sebagian besar masyarakat belum menganggapnya lazim.

Selain itu contoh lainnya juga dapat dilihat dalam media massa dan digital. Media dapat digunakan untuk kepentingan tertentu dan memanipulasi masyarakat. Contohnya dari media iklan. Iklan disusun oleh berbagai meme gagasan, lalu direpetisi sebagai meme. Repetisi iklan yang memainkan tanda dan makna secara ilusoris, dalam pengertian yang tidak sesuai dengan kenyataan (*distorted mirror of reality*¹²⁸), akan menanamkan kesadaran yang ilusoris pula pada pengguna media. Hal tersebut akan berpengaruh pada masyarakat dalam memandang realitas dan memengaruhi seseorang dalam memahami diri sendiri. Perihal meme yang menyebar melalui media, meme dapat digunakan juga untuk menciptakan bias. Richard Brodie mengatakan bahwa media massa dan kekuatannya dapat menciptakan citra dunia yang kurang akurat. Dan dalam kaitannya dengan kompetisi bidang-bidang industri pada umumnya, untuk dapat tetap hidup, media massa terpaksa melaporkan hal-hal yang diminati orang.¹²⁹

Disamping itu, terdapat kualitas lain dari perspektif teori memetika. Teori ini menunjukkan bahwa manusia selalu terpengaruhi gagasan. Dalam kaitannya dengan meme, isi dan kualitas gagasan itu bisa berupa hal-hal yang boleh jadi

¹²⁷ <https://tobaccocontrol.bmj.com/content/18/2/98> diakses tanggal 28 Juli 2021, jam 16.36 WIB

¹²⁸ Yasraf Amir Piliang, "Iklan, Informasi, atau Simulasi?", dalam *Jurnal MediaTor*, Vol.5 No.1 2004, hlm. 64

¹²⁹ Richard Brodie, *Virus Akal Budi* (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2014), hlm. 227

destruktif. Dan manusia dapat ditunggangi oleh gagasan itu. Brodie menganggap memetika membantu kita untuk menyadari hal tersebut. Baginya, itu berarti semua yang kita anggap sebagai kebenaran terdiri dari meme, yang sebagian besar masuk dengan begitu saja ke dalam akal budi. Ia juga menganggap bahwa dengan memahami memetika, kita dapat memeriksa meme gagasan yang memegang kendali terhadap hidup kita. Dengan begitu, seseorang dapat “memprogram” kembali dirinya dengan meme gagasan lain yang tepat untuk mengarahkannya pada gagasan yang konstruktif.¹³⁰

Kritik selanjutnya, karena digagas oleh seorang ilmuwan biologi evolusioner, memetika telah menyederhanakan kompleksitas budaya. Hal tersebut khas ilmu sains yang cenderung menciptakan model-model sederhana untuk menjelaskan realitas yang sangat kompleks. Misalnya dari penggunaan term “meme”, digunakan untuk mengartikan partikularitas unit budaya. Teoretisi memetika menganggap “meme” mencakup berbagai produk material budaya, sekaligus juga mencakup produk yang bersifat abstrak, seperti gagasan, konsep, citra. Upaya tersebut sudah seperti mereduksi kultur, yang terdiri dari sistem berpikir, pola perilaku dan hasil kebendaan, ke dalam satu istilah meme.

Kritik selanjutnya, Dawkins mengatakan bahwa transmisi meme dilakukan melalui proses imitasi. Berbagai macam meme disebarkan, diteruskan, diturunkan, diwariskan agar sebanyak mungkin merasuki pikiran orang lain, dan menggugahnya untuk disebarkan kembali. Proses imitasi dan replikasi yang tidak ada habisnya itu mengakibatkan tidak diketahui alasan awal mengapa suatu meme

¹³⁰ Bdk. Richard Brodie, *Virus Akal Budi* (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2014), hlm. 114

diciptakan. Contohnya penggunaan tangan kanan, pamali, atau contoh yang Brodie berikan ‘tempat perempuan di dapur’, ‘dibalik lelaki yang hebat selalu ada perempuan yang kuat’, ‘perempuan seharusnya tidak cari gara-gara’.¹³¹

Teori memetika menunjuk meme sebagai aktor yang berpengaruh dalam laju evolusi budaya. Otak manusia hanyalah sarang dan agen bagi transmisi meme. Tugas manusia hanya mengimitasi unit-unit budaya itu melalui kultur. Artinya manusia hanya berfungsi sebagai wadah atau yang Blackmore sebut sebagai Mesin Meme (*Meme Machine*). Untuk persoalan itu, gagasan memetika sangat deterministik. Pada tataran praksis, meme membutuhkan akal budi manusia. Akal budi manusia sendiri adalah wilayah yang kompleks, yang membedakannya dari makhluk hidup lain. Manusia dengan akal budinya dapat menciptakan pemaknaan, menciptakan dunianya sendiri, menafsirkan sesuatu, menilai sesuatu, dan keistimewaan lainnya. Artinya manusia bukan sekadar mesin kosong. Saat seseorang menerima meme dan menyampaikannya kepada orang lain, dia tidak sekadar menerima dan mengungkapkannya begitu saja. Misalnya meme penggunaan tangan kanan tidak hanya bentuk mengimitasi, tapi seseorang dapat mengaitkan dengan nilai penghargaan pada orang lain. Atau mengimitasi penggunaan kata dalam bahasa gaul, sebagai cara menciptakan keakraban dengan orang lain. Ada pemaknaan (denotatif dan konotatif), kesan, atau boleh jadi ia menyadari sesuatu. Dari situ, jika kepentingan meme ialah menjangkiti orang sebanyak mungkin, bukankah justru dari adanya pemaknaan tersebut membuatnya semakin luas disebarkan. Teoretikus meme mungkin akan berpendapat bahwa pemaknaan yang manusia dapatkan adalah hasil kumpulan meme. karena dialami

¹³¹ Richard Brodie, *Virus Akal Budi* (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2014), hlm. 46

dalam kaitannya dengan meme yang diperoleh lewat relasi sosial, ilmu pengetahuan, pengalaman, afiliasi dengan institusi tertentu, artikel yang dibaca, tayangan yang dikonsumsi. Meme pada dirinya sendiri merupakan unit budaya. Tapi ketika ditransmisikan, proses pengimitasian dan pereplikasiannya (oleh manusia) menciptakan bekas. Seperti misalnya pemaknaan, pengahyatan kultural, keikutsertaan, pemahaman diri.

Jika manusia hanya mengimitasi saja, artinya teori ini tidak memberi ruang bagi kehendak bebas manusia. Dalam teori ini, paling tidak dari apa yang diyakini Blackmore, manusia merupakan mesin penyalin dalam proses evolusi yang digerakan oleh kompetisi meme.¹³² Manusia bukanlah tenaga penggerak yang menginisiasi perubahan, tapi meme. Berbagai macam meme (ide/gagasan, konsep, desain) menyebar, menggandakan diri, mengalami seleksi, menyebar kembali, terseleksi lagi, dan proses ini berlangsung terus-menerus. Manusia hanyalah mesin, agen, sarang, atau kendaraan bagi perlintasan meme dari pikiran satu orang ke orang lain. Jadi dalam realitas yang dimotori meme ini, apakah manusia dapat membuat pilihan sendiri? dan apakah manusia memiliki kehendak bebas? Menurut hemat Susan Blackmore, tidak masuk akal bagi manusia memiliki kehendak bebas jika ia hidup dalam realitas yang digerakan oleh memetik. Berbagai macam meme (ide/gagasan, konsep, desain) menyebar, menggandakan diri, mengalami seleksi, menyebar kembali, terseleksi lagi, dan proses ini berlangsung terus-menerus. Blackmore memang meyakini bahwa manusia dapat membuat pilihan. Ia akui bahwa manusia memiliki keinginan, keengganan, rencana dan dapat mengambil tindakan sesuai dengan kecenderungan

¹³² Susan Blackmore, *The Meme Machine* (UK: Oxford University Press, 1999), hlm 210

itu.¹³³ Semakin banyak manusia diperkaya oleh meme, mengenal lebih banyak meme, berelasi dengan orang lain, semakin banyak pula pilihan yang dimiliki. Entah kemudian untuk mengimitasinya, dijadikan preferensi pribadi, mengubah tampilan diri, mengikuti tren busana, mengganti rutinitas keseharian, mengganti pola pikir, mencari solusi, dan lain-lain. Manusia dapat membuat pilihan untuk membuat atau menerima gagasan, mengekspresikan citra diri tertentu, bertindak, gaya hidup, dan lain-lain yang dia amati dan imitasi dari orang lain. Ketika dikaitkan dengan apakah pilihan yang diambil seseorang didasari oleh kehendak bebas, atau jika diubah pertanyaannya menjadi, apakah manusia memiliki kehendak bebas? Menurutnya, kehendak bebas mengandaikan ada diri/ *self* yang memilikinya. Dan menurutnya lagi, tidak ada bukti bahwa terdapat inner self dalam diri seseorang yang memegang kendali penuh atas dirinya, maka begitupun dengan kehendak bebas.

Selanjutnya, karena menurut teori ini kecenderungan manusia hanya selalu mengimitasi, artinya tidak ada hal yang benar-benar baru, orisinal, murni berbeda. Setiap bentuk gagasan, pola perilaku, atau berupa-rupa produk atau benda kemudian hanyalah suatu turunan dari bentuk yang sebelumnya. Atau dengan kata lain, pengulangan dari yang sebelumnya dengan sedikit unsur variasi, perbedaan atau perubahan. Perubahan sendiri pun akhirnya merupakan kebaruan yang tidak sepenuhnya terlepas dari bentuk, ciri atau karakteristik yang sebelumnya. Konsep tersebut juga dikritik oleh aliran dari biologi evolusioner, yang berbeda koridor dari teori memetika, yakni teori *organism-centered*. *Organic-centered* serupa dalam hal melihat replikasi sebagai proses persebaran unit budaya, hanya

¹³³ Susan Blackmore, *The Meme Machine* (UK: Oxford University Press, 1999), hlm. 237

keduanya berbeda secara prinsip. Alih-alih menghasilkan varian yang tidak jauh berbeda, *organism-centered* menyatakan bahwa setiap tahapan evolusi akan menghasilkan varian unik dan berbeda. Hal tersebut karena *organism-centered* menekankan bahwa evolusi kebudayaan ditentukan oleh organisme yang mengadopsi sendiri sifat atau bentuk kebudayaan.¹³⁴ Organisme, yang dalam konteks ini adalah manusia, dapat mencipta, mengadopsi, dan memodifikasi (merubah) variasi unit budaya dari orang lain. Dapat dikatakan, jika dibanding dengan memetik, *organic-centered* menerangkan peran aktif manusia untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kulturalnya.¹³⁵ Artinya ada peran kebebasan untuk memilih dan mengadopsi unsur-unsur budaya yang sesuai dengan manusia itu sendiri. Jika setiap orang dapat mengadopsi dan mencipta varian baru (dari varian yang telah dibuat orang lain), maka perubahan yang dihasilkan akan khas, unik. Sehingga menurut pandangan ini kebudayaan menghasilkan unit-unit kultural yang boleh jadi sama sekali berbeda dari asalnya.

¹³⁴ Andreas De Block dan Grant Ramsey, "The Organism-Centered Approach to Cultural Evolution" dalam *Springer Science+Business Media Dordrecht 2015*, hlm. 2

¹³⁵ *Ibid.*, hlm. 3

5.2 Simpulan

Dari beberapa paparan di bab-bab sebelumnya, didapatkan bahwa *meme* merupakan istilah yang Richard Dawkins munculkan untuk menjelaskan unit transmisi budaya, suatu unit imitasi. Latar belakangnya sebagai seorang ilmuwan biologi membuatnya memandang realitas tidak terlepas dari kerangka keilmuannya. Termasuk ketika Dawkins memperkenalkan perspektif baru teori evolusi kebudayaan berdasarkan persebaran memetika ini (*memetic-centered*). Bidang keilmuannya yang berfokus pada genetika sebagai wilayah kerjanya, membuat Dawkins menyadari bahwa proses pewarisan budaya serupa dengan pewarisan genetik. Meskipun kemudian Ia menegaskan bahwa memetika tidak sama dengan gen. Ontologi meme dalam keberlangsungan budaya pada prinsipnya sama dengan gen pada level biologis. Pada level bekerja sebagai unit replikator, keduanya serupa. Dawkins berpijak dari teori evolusi Darwin menyoal seleksi, variasi dan replikasi yang menentukan kelangsungan makhluk hidup. Terjadinya proses mekanisme tersebut menciptakan sebetuk evolusi. Dawkins melihat bahwa persebaran kultur berlangsung dengan cara kerja yang sama, yaitu seleksi, variasi dan replikasi. Dalam ilmu biologi, seleksi, variasi dan replikasi berlangsung di dalam sistem genetika makhluk hidup, melalui pewarisan gen. Sedangkan sebagai teori budaya, mekanisme tersebut dapat ditemui pada tataran kultural yang oleh Dawkins dikembangkan menjadi teori evolusi kebudayaan berbasis transmisi meme (*memetic-centered*).

Meme merupakan suatu unit kultural. Meme dapat berupa unit budaya yang konkret, seperti lagu, bangunan, busana, buku, riasan wajah, aksesoris. Ia juga dapat berupa gagasan abstrak seperti citra, ide-ide tentang kecantikan,

kepercayaan, narasi,. Meme juga dapat berupa macam-macam keterampilan. Meme bertransmisi dan bereplikasi sebagai proses penting evolusi budaya. Jika gen bereplikasi dengan melalui proses reproduksi. Meme membiakkan diri dengan bertransmisi dari satu akal budi ke akal budi lain, melalui proses yang disebut imitasi. Dawkins menganggap apapun dapat menjadi meme selama dapat diimitasi. Suatu siulan, lagu, gagasan, gaya busana, cara membuat pot, dan lain-lain merupakan elemen kultural, meme. Hal tersebut karena unit meme tersebut dapat diimitasi. Pengertian imitasi seringkali dianggap sama artinya dengan meniru. Berbicara tentang meniru, diskursus yang membahas mengenai konsep peniruan telah banyak digagas oleh filsuf dan pemikir-pemikir cemerlang lain. Plato dan Aristoteles menggagas peniruan sebagai *mimesis*, Rene Girard dengan teori hasrat mimetik (meniru) yang dikembangkan untuk menganalisis fenomena sosial, atau Jean Baudrillard yang memunculkan istilah simulakra dan simulakrum sebagai kritiknya terhadap kultur masyarakat postmodern.

Secara garis besar, imitasi yang dimaksud dalam teori memetika mengarah pada perspektif yang berbeda. Dalam pengertian teori memetika, imitasi merupakan sebetuk peniruan, tapi tidak persis sama dengan 'inang'-nya. Oleh karena Dawkins berpijak dari teori evolusi Darwin (seleksi, variasi, replikasi). Artinya pada proses persebaran atau transmisinya, meme akan mengalami perbedaan dengan saat pertama kali diterima. Menyoal imitasi, persebaran unit kultural berlangsung dari satu otak ke otak lain melalui interaksi manusia. Manusia dalam konteks memetika merupakan sarang hidup dan pengimitasi yang andal. Sejak kecil seseorang telah selalu mengimitasi berbagai gagasan dan pola perilaku dari orang lain. Blackmore menganggap bahwa manusia hanyalah mesin imitasi

meme. Dengan begitu, menurut hematnya, *self* atau kediriannya hanyalah kumpulan meme kompleks yang telah diperoleh. Dennett mengatakan bahwa *self* manusia hanyalah hasil konstruksi otak semata, yang disusun berdasarkan narasi-narasi buatan. Kedirian seseorang dikonstruksi dari berbagai meme yang diterima dari orang lain, pengalaman, pekerjaan, buku, film, lagu, iklan, dan sebagainya.

Meme menggunakan media komunikasi sebagai medium persebarannya. Media bekerja di ranah produksi dan distribusi gagasan dan informasi. Media memiliki proses signifikan dalam proses penciptaan dan penyebaran meme kepada khalayak ramai. Misalnya melalui percepatan informasi yang disalurkan melalui media digital alhasil meme dapat disebarkan secara cepat. Selain itu media digital yang menggunakan jaringan internet untuk beroperasi menjadikan aktivitas interaksi manusia tidak dibatasi ruang dan waktu. Dengan karakteristik keseketikaan (*immediacy*) dan interaksi yang terbuka, pertukaran meme menjadi tidak terbatas. Meme yang diproduksi, sebarkan dan terima akan melimpahi pengguna. Membuatnya mudah disusupi kumpulan meme. Karenanya media merupakan salah satu elemen budaya yang memiliki andil kuat dalam proses pembiakkan unit kultural. Dengan meme yang disebarkan, meme akan mempengaruhi manusia dalam melihat realitas dan mempengaruhi konstruksi dirinya.

Media bekerja melalui beberapa karakteristik, yaitu repetisi dinamis dan statis serta menciptakan makna konotasi dan denotasi. Melalui media, meme dapat direpetisi dan dikenakan pemaknaan. Hal tersebut menandakan bahwa meme tidak bebas makna. Ketika tersebar melalui media, transmisi, repetisi dan pemaknaan denotatif dan konotatif yang dilekatkan pada meme justru dapat

mengkonstruksi cara manusia dalam melihat realitas. Contohnya melalui iklan. Iklan disebarakan secara repetitif dan mengandung permainan tanda, makna, citra. Permainan tanda dapat mengarah pada penciptaan iklan yang memiliki kesesuaian dengan kenyataan realitas atau sebaliknya membangun gagasan yang mendistori realitas. Iklan dan tayangan media pada umumnya kemudian mengkonstruksi meme gagasan yang berpengaruh pada kesadaran khalayak ramai serta diri seseorang. Rangkaian proses imitasi, replikasi serta pemaknaan konotasi dan denotasi yang memperngaruhi konstruksi diri seseorang—*selfplex*. Melalui contoh iklan kecantikan dan tampilan “ibu” dalam iklan susu anak, ada suatu gagasan konstruksi citra diri yang disalurkan pada publik dan pada individu. Sayangnya *selfplex* yang mengkonstruksi dirinya dari meme media, berakhir dengan diarahkan pada kepentingan industri kecantikan dan membentuk diri yang selalu takut tertinggal. Media iklan kemudian bukan hanya menjadi ranah penawaran produk semata. Tapi juga ranah pembentukan dan penyaluran kumpulan meme gagasan, citra hingga fantasi, yang boleh jadi berlainan dengan karakteristik asli produk. Dan berakhir dengan memasok gagasan dan citra diri yang boleh jadi mengendalikan para imitator meme.

Terakhir, penulis merasa keterkaitan memetika dan media memiliki dimensi yang luas dan dapat dikembangkan sebagai bahan penelitian terhadap isu-isu lain. Oleh karena itu, untuk menutup bab ini, penulis memberikan usulan atau rekomendasi lanjutan yang dapat ditelaah dari studi memetika dan media. Pertama, relasi media dan memetika dapat juga diarahkan pada telaah mengenai fenomena *post-truth*. Orang seringkali hanya mempercayai apa yang ingin mereka percayai, dan menyukai apa yang mereka ingin sukai. Brodie

mengatakan bahwa yang menjadi persoalan ialah penyebaran meme gagasan ditentukan oleh bagus tidaknya meme tersebut, dan kurang ditentukan oleh kegunaan gagasan terhadap hidup seseorang, apalagi kebenaran ide-ide itu.¹³⁶ Belum lagi karena setiap orang memiliki akses terhadap penciptaan dan penyebaran gagasan, mengartikan media bukan lagi milik segelintir pihak. Maka muatan informasi apapun dapat bebas tersebar. Kultur media digital saat ini telah menunjukkannya secara jelas bahwa gagasan dan informasi mampu untuk menyetir kumpulan masyarakat. Kedua, memetika dan media juga dapat dibawa untuk menelaah kampanye dan pengaruh sosial yang dapat ditimbulkan. Saat ini media sosial digunakan sebagai salah satu instrumen kampanye. Opini dan gagasan akan saling dilayangkan sebagai upaya retorik menarik perhatian calon pemilih. Dalam kompetisi tersebut, meme gagasan macam apa yang akan dimunculkan dapat mempengaruhi pandangan publik terhadap calon terpilih. Dalam pandangan Brodie, orang akan cenderung memperhatikan meme ‘imbangan’, sehingga politisi yang mengangkat soal-soal yang menguntungkan mereka, boleh jadi menarik banyak perhatian.¹³⁷

¹³⁶ Richard Brodie, *Virus Akal Budi* (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2014), hlm. 116-117

¹³⁷ *ibid.*, hlm. 241

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Utama

Blackmore, Susan. *The Meme Machine*, (Oxford University Press, 1999).

Dawkins, Richard. *The Selfish Gene*, (UK: Oxford University Press, 40th Anniversary Edition, 2016).

Brodie, Richard. *Virus Akal Budi*, diterjemahkan oleh T Hermaya dan Christina M.Udiani, (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2014).

Sumber Pendukung

Potolsky, Matthew, (*Mimesis*. NY: Routledge, 2006).

Girard, René. *Evolution and Conversion*, (New York: Continuum International Publishing, 2007).

Dennett, Daniel. *Consciousness Explained*, (New York: Basic Books, 1991).

Budiman, Hikmat. *Lubang Hitam Kebudayaan*, (Yogyakarta: Kanisius, 2002).

Burton, Graeme. *Yang Tersembunyi Di Balik Media*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2008).

Wiggins, Bradley E. *The Discursive Power of Memes in Digital Culture: Ideology, Semiotics, and Intertextuality*, (NY: Routledge, 2019).

Piliang, Yasraf A. *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2004).

Heck, Marina Camargo. "The Ideological Dimension of Media Messages" dalam buku *Culture, Media and Language*, (Routledge in association the Centre for Contemporary Cultural Studies, 1980).

Berger, Arthur Asa. *Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer* (Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya, 2005).

Negrin, Llewellyn. *Appearance and Identity: Fashioning the Body in Postmodernity* (United States : Palgrave Macmillan, 2008).

Blackmore, Susan. "Possible Confusion between Mimetic and Memetic" dalam buku *Perspective on Imitation: From Neuroscience to Social Science Volume 2: Imitation, Human Development, and Culture*. Editor: Susan Hurley dan Nick Chater, (Massachusetts: The MIT Press, 2005).

Sumber Jurnal dan Makalah

Piliang, Yasraf A. "Tradition, Repetition, Transformation: The Dynamic of Cultural Globalization", dalam *Jurnal Melintas* Vol. 24 No. 2 Agustus 2008.

----- "Iklan, Informasi, atau Simulasi?", dalam *Jurnal MediaTor*, Vol.5 No.1 2004.

-----."Immediacy' Dalam Teknokultur", disampaikan pada Extension Course Filsafat (ECF), tanggal 12 April 2019.

Wijayanto, Eko. “Memetika Sebagai Studi Kebudayaan Berbasis Evolusi”,
dalam *Jurnal Melintas* Vol. 29 no. 1 April 2013.

De Block, Grant Ramsey dan Andreas. “The Organism-Centered Approach
to Cultural Evolution” dalam *Springer Science+Business Media
Dordrecht 2015*.

Sumber Kamus dan Internet

<http://lsfcogito.org/memetika-membaca-kebudayaan-membaca-manusia/> diakses
tanggal 8 April 2021, jam 17.32 WIB

<http://www.open-science-repository.com/Karl-Popper-world-three.html>, tanggal 13
April 2021, jam 14.21 WIB

[https://cla.purdue.edu/academic/english/theory/postmodernism/modules/ baudrillard
simulation.html](https://cla.purdue.edu/academic/english/theory/postmodernism/modules/ baudrillard
simulation.html) diakses tanggal 14 April 2021, jam 18.51 WIB

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/mimesis> tanggal 15 Juli 2021, jam
23.32 WIB

<https://www.etymonline.com/word/mime> diakses tanggal 15 Juli 2021, jam 23.47
WIB

https://www2.palomar.edu/anthro/culture/culture_1.htm tanggal 15 Juli 2021, jam
16.04 WIB

https://www2.palomar.edu/anthro/culture/culture_1.htm diakses tanggal 15 Juli
2021, jam 16.04 WIB

<https://www.britannica.com/topic/meme> tanggal 17 Juli 2021, jam 01.00 WIB

<https://mimetictheory.com/articles/memetic-theory-versus-mimetic-theory/> tanggal
18 Juli 2021, jam 21.38 WIB

<https://www.aspen.review/article/2017/internet-social-media-changing-culture/>
tanggal 17 Juli 2021, jam 20.29 WIB

<https://www.verywellmind.com/how-to-cope-with-fomo-4174664> tanggal 23 Juli
2021, jam 18.30 WIB

<https://www.dictionary.com/browse/digital-media> tanggal 26 Juli 2021, jam 21.31
WIB

<https://www.dictionary.com/browse/self> diakses pada tanggal 27 Juli 2021, jam
21.26 WIB

<https://www.dictionary.com/browse/plex> diakses pada tanggal 27 Juli 2021, jam
21.43 WIB.

<https://thinkway.id/03/01/2019/17/28/demokrasi-harus-mendengar-tradisi-ngadubako/>
diakses pada tanggal 28 juli 2021, jam 17.36 WIB

<https://tobaccocontrol.bmj.com/content/18/2/98> diakses tanggal 28 Juli 2021, jam
16.36 WIB

[https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170127145617-277-
189507/peranakan-bukan-lagi-hanya-keturunan-campuran](https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170127145617-277-189507/peranakan-bukan-lagi-hanya-keturunan-campuran) diakses tanggal 29 Juli
2021, jam 01.06 WIB

[https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170127145617-277-
189507/peranakan-bukan-lagi-hanya-keturunan-campuran](https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170127145617-277-189507/peranakan-bukan-lagi-hanya-keturunan-campuran)

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/fomo> tanggal 30
Juni 2021, jam 13.17 WIB

[https://www.susanblackmore.uk/conferences/dismantling-the-selfplex-meme-
machines-and-the-nature-of-consciousness/](https://www.susanblackmore.uk/conferences/dismantling-the-selfplex-meme-machines-and-the-nature-of-consciousness/) diakses tanggal 30 Juli 2021, jam 10.58
WIB

