

Received	: 22 March 2019
Revised	: 3 April 2019
Accepted	: 20 May 2019
Published	: 30 June 2019

The Use of Memes and Whatsapp Message in Teaching Literature

Lestari Manggong^{1,a)}

¹ Universitas Padjajaran, Jawa Barat, Indonesia
E-mail: ^{a)}lestari.manggong@unpad.ac.id

Abstract

This article discusses an experiment conducted in two courses: *Survey of Contemporary Literature in English* and *Further Studies in Prose*, involving the use of memes and WhatsApp message. In the classroom, at the beginning of each session, the memes and WhatsApp message relevant to the discussion topic in each session are displayed. This moderate experiment then developed and resulted into a different perception when students showed different levels of knowledge on popular culture upon interpreting the memes and WhatsApp message. This triggered an analysis on the reception of information implied on the memes and WhatsApp message, which was affected by students' intercultural competency. In the discussion, theoretical concepts on digital culture refer to Brodie (1996), Blackmore (1997), Shifman (2014), and Crystal (2014). This article proposes an argument that, in relation to the teaching of literature, the memes and WhatsApp message used are able to mediate certain perception that bridges students' understanding on the literary works discussed in class.

Keywords: memes, WhatsApp, teaching of literature, intercultural competency, digital culture

Abstrak

Artikel ini membahas tentang eksperimen yang dilakukan dalam dua mata kuliah, yaitu *Survey of Contemporary Literature in English* dan *Further Studies in Prose*, yang melibatkan penggunaan *memes* dan pesan *WhatsApp*. Di kelas, pada awal setiap sesi, *memes* dan pesan *WhatsApp* yang relevan dengan topik diskusi sesi tersebut ditayangkan. Eksperimen sederhana ini kemudian berkembang dan membuahkan persepsi lain ketika mahasiswa menunjukkan berbagai tingkat pengetahuan yang berbeda tentang budaya populer ketika menafsir *memes* dan pesan *WhatsApp* tersebut. Hal ini memicu sebuah analisis tentang penerimaan informasi yang tersirat pada *memes* dan pesan *WhatsApp* yang ditayangkan, yang dipengaruhi oleh kompetensi interkultural mahasiswa. Dalam pembahasan, landasan konsep teoretis tentang budaya digital yang dirujuk dalam artikel ini adalah Brodie (1996), Blackmore (1997), Shifman (2014), dan Crystal (2014). Artikel ini mengajukan argumen bahwa, sehubungan dengan pengajaran

sastra, *memes* dan pesan *WhatsApp* yang digunakan mampu memediasi persepsi yang menjembatani pemahaman mahasiswa atas karya sastra yang dibahas di kelas.

Kata kunci: *memes*, *WhatsApp*, pengajaran sastra, kompetensi interkultural, budaya digital

PENDAHULUAN

Percepatan komunikasi sebagai dampak perkembangan teknologi informasi di masa kini memunculkan tren baru di kalangan masyarakat, yaitu munculnya *memes*. Di masa kini, penggunaan dan penyebaran *memes* merupakan salah satu pendekatan yang digunakan masyarakat untuk saling bertukar pesan, khususnya untuk kalangan anak muda atau lazim disebut sebagai generasi Z. Seperti sistem bahasa, *memes* juga memiliki kaidah komunikasi yang dipahami dan dipatuhi oleh penggunanya (Putra & Triyono, 2018). Dalam aktualisasinya, *memes* memiliki beragam rupa dan bentuk, di antaranya lagu-lagu populer, ungkapan populer, mode pakaian, gaya arsitektur, cara melakukan sesuatu, dan sebagainya (Knobel & Lankshear, 2005).

Dalam mengajar mahasiswa generasi pascamilenium atau generasi Z sekarang ini, salah satu tugas yang paling menantang adalah bagaimana membuat kegiatan di dalam kelas menjadi tidak monoton. Oleh karena itu, dosen atau pengajar diharapkan mengadopsi sebanyak mungkin produk teknologi untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan kelas, salah satunya adalah dengan menggunakan *memes* dan pesan media sosial (Purnama, 2017).

Berdasarkan eksperimen yang dilakukan di kelas, artikel ini membahas salah satu contoh yang dipraktikkan untuk membuat kegiatan di kelas lebih menarik dengan memanfaatkan produk-produk teknologi. Dalam pelaksanaan mata kuliah *Survey of Contemporary Literature in English* (selanjutnya disebut *SCLE*) dan *Further Studies in Prose* (selanjutnya disebut *FSIP*), penggunaan *memes* yang diambil dari akun Twitter *History in Memes* dan pesan *WhatsApp* dari grup turut disertakan. Alasan utama mengapa dua mata kuliah ini yang dipilih adalah karena keduanya terkait dengan sejarah dan identitas. Kedua hal tersebut relevan dengan topik dalam *memes* dan pesan *WhatsApp* yang digunakan. Di awal setiap sesi perkuliahan pada dua mata kuliah tersebut, *memes* dan pesan *WhatsApp* ditampilkan di layar untuk memicu diskusi. Metode ini efektif karena tidak lama setelah mencermati *memes* dan pesan *WhatsApp* tersebut, mahasiswa mulai menunjukkan ekspresi fasial maupun verbal.

Dalam menafsirkan *memes* dan pesan *WhatsApp* tersebut, mahasiswa menunjukkan berbagai tingkat pengetahuan dalam budaya populer. Bahkan, penafsiran mahasiswa terhadap *memes* melebihi dari apa yang diharapkan akan diperoleh ketika menjalankan eksperimen ini, yang awalnya hanya niat sederhana melakukan eksperimen kecil berkembang menjadi hasil yang lebih signifikan. Berbagai tingkat pengetahuan dalam budaya populer yang ditunjukkan oleh mahasiswa mendorong analisis tentang penerimaan informasi yang tersirat pada *memes* dan pesan *WhatsApp* yang ditayangkan. Artikel ini berargumentasi bahwa penerimaan informasi seperti itu dipengaruhi oleh pengalaman antarbudaya yang dimiliki mahasiswa. Berdasarkan hal ini, artikel ini terutama berfokus pada kompetensi interkultural mahasiswa ketika mencoba menafsirkan dan menemukan relevansi antara *memes* dan pesan *WhatsApp* yang ditayangkan dengan topik diskusi di kelas. Atas dasar tersebut, artikel ini merujuk pada

konsep-konsep teoretis tentang budaya digital yang di antaranya dikemukakan oleh Brodie (1996), Blackmore (1999), Shifman (2014), Crystal (2014), Purwahida (2018). Terkait dengan pengajaran sastra, argumentasi yang dikemukakan dari artikel ini adalah bahwa *memes* dan pesan *WhatsApp* dapat dilihat sebagai medium yang menjembatani pemahaman siswa atas topik diskusi di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan bersifat kualitatif. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan sebuah penelitian sebagaimana definisi berikut.

involves the studied use and collection of a variety of empirical materials—case study; personal experience; introspection; life story; interview; artifacts; cultural texts and productions; observational, historical, interactional, and visual texts—that describe routine and problematic moments and meanings in individuals' lives (Mertens, 2010).

Dalam konteks tersebut, penelitian ini memanfaatkan penggunaan teks-teks visual yang dipelajari, khususnya teks yang menggambarkan makna problematis. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasional dengan menggunakan observasi sebagai jenis metodologinya. Metode observasional secara umum didefinisikan sebagai *“the method of viewing and recording the actions and behaviors of participants”* (Mertens, 2010). Sejalan dengan metode tersebut, penerapan strategi pengamatan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut. Terdapat dua pengamatan yang dilakukan dalam dua kelas untuk dua mata kuliah, yaitu *SCLE* dan *FSIP*. Pengamatan dilakukan pada 60 menit pertama sesi kelas dari total sesi selama 100 menit. Oleh karena itu, keseluruhan pengamatan total selama 120 menit dari 200 menit sesi kelas. Tujuan dari pengaturan ini adalah untuk mendapatkan reaksi mahasiswa tentang topik yang disampaikan dari *memes* dan pesan *WhatsApp* yang ditayangkan untuk memicu diskusi.

Dalam pengamatan, para mahasiswa ditempatkan dalam lingkungan alami yang sangat bergantung pada *“information gathered by actually talking directly to people and seeing them behave and act within their context”* (Creswell, 2014). Reaksi mahasiswa diamati, seiring dengan tanggapan mereka terhadap beberapa pertanyaan utama yang ditujukan tentang interpretasi mereka terhadap *memes* dan pesan *WhatsApp* yang ditayangkan.

Pengamatan tersebut kemudian menyebabkan munculnya analisis yang dipengaruhi oleh pengalaman antarbudaya mahasiswa terhadap penerimaan informasi yang tersirat pada *memes* dan pesan *WhatsApp*. Berdasarkan hal tersebut, salah satu tujuan terpenting artikel ini adalah untuk membahas kompetensi interkultural mahasiswa dalam menafsirkan dan menemukan relevansi antara *memes* dan pesan *WhatsApp* dengan topik diskusi di kelas. Kompetensi interkultural secara umum didefinisikan sebagai *“a combination of one's personal abilities (such as flexibility, empathy, open-mindedness, self-awareness, adaptability, language skills, cultural knowledge, etc.) as well as relevant contextual variables (such as shared goals, incentives, perceptions of equality, perceptions of agency, etc.)”* (Arasaratnam, 2016).

Berlandaskan definisi tersebut, pembahasan dalam artikel ini berfokus terutama pada kemampuan pribadi mahasiswa (atau pengetahuan budaya) dan juga variabel

kontekstual mereka (atau persepsi kesetaraan). Lebih lanjut, kemampuan pribadi dan variabel kontekstual mahasiswa dianalisis menggunakan konsep teoretis *memes* dari Brodie (1996), Blackmore (1999), dan Shifman (2014), serta efek "*textism*" seperti yang dikemukakan oleh Crystal (2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dewasa ini, para pengajar harus menghadapi peserta didik yang merupakan Generasi Z era milenium kedua. Oleh karena itu, kebutuhan untuk menggunakan metode pengajaran yang lebih kreatif dan menarik menjadi semakin tinggi. Seperti yang secara menarik dijelaskan dalam sebuah artikel dalam *The Guardian*, Generasi Z adalah generasi baru kelompok orang yang lahir pada tahun 1996-2016, yang menemukan "*the ability to hold a conversation and simultaneously scroll through their phones*" dan dikenal karena "*globally connected and politically anxious*" (Iqbal, 2018). Cepatnya arus informasi yang diterima oleh Generasi Z menguntungkan karena mereka senantiasa dapat menjaga aspek kekinian mereka. Namun, di sisi lain, terdapat fakta bahwa "[in] reflexive modernity, everyone is inundated with knowledge about the society they live in—receiving a plethora of advice, guidance, commentary, and popular social science that demand they reflect on their lives and make informed choices" (Livingstone & Sefton-Green, 2016), yang menantang Generasi Z ini untuk lebih selektif dan memiliki kemampuan untuk terus beradaptasi dengan perubahan. Kesenjangan generasi antara generasi pengajar yang didominasi oleh Generasi X dan mahasiswa yang merupakan Generasi Z menjadi tantangan bagi pengajar untuk menjadi lebih inventif di ruang kelas. Situasi tersebut yang pada akhirnya memunculkan ide menyertakan *memes* dan pesan *WhatsApp* dalam diskusi di kelas. Eksperimen tersebut kemudian menjadi sebuah gejala yang memunculkan pengamatan yang lebih kompleks tentang berbagai tingkat pengetahuan dalam budaya populer mahasiswa ketika mereka menafsirkan *memes* dan pesan *WhatsApp* yang ditayangkan.

Secara etimologis, menurut definisi biologis, *meme* adalah "*the basic unit of cultural transmission, or imitation*" (Brodie, 1996). Sejak istilah itu dicetuskan pada tahun 1976, *meme* dianggap sebagai "*an element of a culture that may be considered to be passed on by non-genetic means, esp. imitation*" (Dawkins, 1999; Knobel & Lankshear, 2005). Kata "*imitation*" merupakan kata kunci karena produksi *meme* pada dasarnya adalah salinan dari sesuatu yang lain yang telah ada sebelumnya. Brodie lebih lanjut menjelaskan bahwa "*memes are hidden, internal representations of knowledge that result, again along with environmental influence, in external behavior and the production of cultural artefacts ...*" (Brodie, 1996). Dalam definisi tersebut, istilah *environmental influence* adalah frase kunci dan menjadi fokus analisis dalam artikel ini. Sebagai tiruan, keberadaan *meme* mempengaruhi tiruan peristiwa yang tercipta dalam pikiran individu itu sendiri (Brodie, 1996). Oleh karena itu, *memes* yang ditampilkan dan didiskusikan di ruang kelas dalam konteks penelitian eksperimen ini memberi kesempatan bagi *meme* lain jika diperlukan.

Meme dapat menyebar karena dipengaruhi oleh alasan tertentu seperti yang dikemukakan Blackmore, "*they appear to provide advantages even when they do not, because they are especially easily imitated by human brains, because they change the selective environment to the detriment of competing memes, and so on*" (Blackmore, 1999). Sejalan dengan hal tersebut, postulasi lain oleh Shifman menunjukkan bahwa

“memes may best be understood as pieces of cultural information that pass along from person to person, but gradually scale into a shared social phenomenon” (Shifman, 2014). Oleh karena *meme* mudah ditiru dan merupakan bagian dari informasi budaya yang berpotensi berkembang menjadi sebuah fenomena budaya bersama, *meme* dalam konteks ini merupakan bagian integral dalam membentuk persepsi masyarakat tentang dunia.

Dalam pengertian yang lebih spesifik, *memes* yang digunakan dalam dua mata kuliah yang diamati termasuk dalam kategori *meme* internet yang digambarkan sebagai “(a) a group of digital items sharing common characteristics of content, form, and/or stance, which (b) were created with awareness of each other, and (c) were circulated, imitated, and/or transformed via the Internet by many users” (Shifman, 2014). *Mememes* yang digunakan tersebut mengandung tiga faktor berikut.

1. *Mememes* tersebut menunjukkan karakteristik sikap yang umum,
2. *Mememes* tersebut ditampilkan untuk menunjukkan bahwa ada kesadaran tertentu yang tercipta antara gambar yang digunakan dan keterangan yang menyertainya, dan
3. *Mememes* tersebut terus diedarkan melalui internet.

Dalam dua mata kuliah yang diamati, terdapat empat *memes* yang digunakan. Dua yang pertama adalah sebagai berikut.



GAMBAR 1. *Meme* 1 (History In Memes, 2017)



GAMBAR 2. *Meme* 2 (History In Memes, 2017)

Mememes tersebut ditayangkan untuk memicu diskusi di kelas *FSIP*. Topik utama sesi ini adalah multikulturalisme dalam karya penulis pribumi Amerika, Sherman Alexie. *Mememes* 1 dan 2 dipilih untuk menyoroti sejarah penaklukan orang kulit berwarna oleh orang kulit putih. Berdasarkan hasil pengamatan, reaksi langsung mahasiswa terhadap *Meme* 1 adalah sebagian besar dari mereka tersenyum atau menyeringai. Hal tersebut menunjukkan bahwa mereka memahami sinisme yang ditampilkan dalam *meme* tersebut. Dengan demikian, mahasiswa mengetahui sosok yang ada dalam gambar karena, kemungkinan besar, kata *discovered* membantu mereka menebak identitas sosok tersebut. Setelah melihat reaksi mahasiswa, mahasiswa diberi pertanyaan mengapa mereka bereaksi seperti itu dan jawabannya adalah sesuai dengan perkiraan, yaitu mahasiswa memahami pesan *meme* tersebut karena mereka mengetahui bahwa orang dalam gambar tersebut adalah Christopher Columbus melalui petunjuk gambar benua Amerika dan kata *discovered*. Hasil pengamatan terhadap ekspresi dan

jawaban mahasiswa tersebut menunjukkan aspek pengetahuan budaya, yaitu mahasiswa memahami sinisisme yang ditampilkan dalam *meme* tersebut karena mereka sadar bahwa *meme* tersebut berfungsi sebagai ejekan dan kritik terhadap orang kulit putih yang menaklukkan orang kulit berwarna di Amerika.

Sehubungan dengan *Meme 1*, *Meme 2* kemudian ditampilkan untuk mempersempit topik diskusi menjadi tindakan penaklukkan tanah masyarakat pribumi oleh orang kulit putih. Berdasarkan hasil pengamatan, reaksi langsung mahasiswa terhadap *Meme 2* adalah beberapa mahasiswa tersenyum dan mengangguk. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa mengerti maksud *meme* tersebut, yang berarti bahwa mereka tahu dari mana referensi gambar itu berasal. Setelah melihat reaksi mahasiswa, mahasiswa diberi pertanyaan apakah mereka mengetahui dari mana asal gambar itu. Beberapa mahasiswa, khususnya mahasiswa perempuan, mengetahui bahwa *meme* tersebut berasal dari film animasi Disney berjudul *Pocahontas*. Teks *twitter* di bawah *meme* tersebut adalah kalimat pembuka dan para mahasiswa memahami sinisisme di balik kalimat tersebut. Aspek pengetahuan budaya yang terlihat di sini adalah bahwa mahasiswa memahami mengapa *meme* yang ironis tersebut lucu. Selanjutnya, mahasiswa diminta untuk menebak mengapa *meme* tersebut ditayangkan dan apa hubungan antara *meme* tersebut dengan topik diskusi. Satu demi satu, mahasiswa menyatakan pendapat mereka. Secara umum, mahasiswa menyimpulkan *meme* tersebut berhubungan dengan topik pada sesi itu, yaitu multikulturalisme yang dihadapi oleh karakter penduduk pribumi Amerika dalam karya Alexies. Oleh karena itu, *meme* yang ditayangkan memberikan ilustrasi yang menggarisbawahi latar belakang sejarah yang dialami penduduk pribumi Amerika di Amerika Serikat. Hal tersebut membuktikan bahwa mahasiswa telah memahami unsur multikultural dan rasial yang dihadirkan dalam bentuk kebudayaan populer, yaitu *memes* (Yoon, 2016).

Di mata kuliah yang berbeda, yaitu kelas *SCLE*, dua *meme* lain ditayangkan dalam kaitannya dengan topik utama sesi tersebut, yaitu efek dari dua perang dunia dalam perkembangan sastra di Inggris. Dua *meme* berikut dipilih untuk menyoroti kemungkinan alasan perang dalam sejarah dunia dan cara beberapa negara bereaksi terhadap perang yang mewarnai sejarah dunia.



GAMBAR 3. *Meme 3* (History In Memes, 2017)



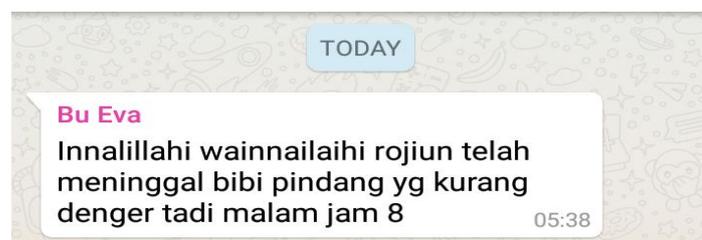
GAMBAR 4. *Meme 4* (History In Memes, 2017)

Berdasarkan hasil pengamatan, reaksi langsung mahasiswa terhadap *Meme 3* adalah bahwa kebanyakan dari mereka tertawa. Hal ini menunjukkan bahwa mereka memahami sinisisme yang ditampilkan dalam *meme* tersebut, yang berarti bahwa mereka tahu apa yang dikritik oleh *meme* tersebut. Setelah melihat reaksi mahasiswa, mahasiswa diberi pertanyaan mengapa mereka bereaksi seperti itu. Mahasiswa menjawab bahwa *meme* tersebut lucu karena biasanya perempuan yang disebut-sebut

sebagai sosok yang penuh drama terutama tentang label *Drama Queen* yang hampir selalu diasosiasikan dengan perempuan. *Meme* tersebut tampak membuktikan fakta yang sebaliknya; sama seperti perempuan, laki-laki juga bisa menjadi sosok yang penuh dengan drama karena sebagian besar perang yang terjadi dalam sejarah dunia dipicu oleh chauvinisme laki-laki. Pengetahuan budaya yang terlihat dari reaksi ini adalah bahwa mereka paham sinisisme yang disampaikan melalui *meme* tersebut karena mereka sadar bahwa *meme* tersebut menunjukkan bahwa apa yang biasanya dikaitkan dengan perempuan juga dapat dikaitkan dengan laki-laki.

Sehubungan dengan *Meme 3*, *Meme 4* kemudian ditampilkan untuk menunjukkan sisi yang berbeda dalam melihat bagaimana beberapa negara bereaksi terhadap perang. Berdasarkan hasil pengamatan, reaksi langsung mahasiswa terhadap *Meme 4* adalah bahwa mereka semua tertawa. Ini menunjukkan bahwa mereka mengerti apa yang membuat *meme* tersebut lucu. Hanya dengan memunculkan karakter kartun *Squidward* dalam *meme* tersebut, mahasiswa serta-merta tertawa karena sangat mudah bagi mereka untuk berelasi terhadap kelucuan yang disajikan dalam *meme* tersebut. Dalam *meme*, tampak bahwa *Squidward* bersikap santai menanggapi dua perang dunia yang terjadi dalam sejarah. Hal ini menunjukkan bahwa kepentingan perang hanyalah bagi pihak-pihak tertentu karena sangat berbasis pada politik. Dalam kasus Swiss sebagai negara yang netral secara politik, perang tidak berdampak terhadap keamanan negaranya. Setelah bereaksi demikian, mahasiswa diberi pertanyaan mengapa mereka bereaksi seperti itu dan apa pemahaman mereka tentang *meme* tersebut. Mahasiswa hanya menjelaskan bahwa mereka tertawa karena keberadaan *Squidward* dalam *meme* tersebut. Selain itu, *Squidward* bertindak begitu santai meskipun terjadi kekacauan di dunia yang diakibatkan oleh perang. Aspek pengetahuan budaya yang terlihat di sini adalah bahwa mahasiswa dapat dengan mudah berelasi dengan *Squidward* karena mereka adalah generasi yang selama masa kecilnya menonton kartun *Spongebob Squarepants*, dan mereka mengerti mengapa *meme* itu lucu karena pemilihan tokoh kartun *Squidward* sangat tepat. Kemudian, mahasiswa diminta untuk mencari jawaban atas pertanyaan mengapa *meme* tersebut ditayangkan dan apa hubungan *meme* tersebut dengan topik diskusi pada sesi itu. Dari pendapat para mahasiswa dapat disimpulkan bahwa karena topik sesi itu adalah tentang perang dan dampaknya terhadap perkembangan sastra di Inggris, *meme* tersebut memberikan ilustrasi yang menunjukkan berbagai cara dalam memahami penyebab dan dampak dari perang.

Di kelas *FSIP*, satu pesan *WhatsApp* digunakan untuk memicu diskusi di kelas. Topik dari sesi tersebut adalah pentingnya nama bagi identitas seseorang. Pesan *WhatsApp* yang ditayangkan adalah seperti yang terlihat berikut ini.



GAMBAR 5. Teks Percakapan *WhatsApp* tentang Identitas Persona (Grup *WhatsApp* Pribadi “Seuhah”)

Reaksi langsung peneliti ketika menerima pesan tersebut adalah tertawa. Tidak lama setelah itu, peneliti menyadari bahwa tidak pantas untuk bereaksi seperti itu karena reaksi tersebut mengimplikasikan bahwa peneliti tidak berperasaan. Pesan tersebut dikirim sebagai berita duka, mengumumkan kematian perempuan yang dikenal oleh lingkungan tempat tinggal peneliti sebagai *bibi pindang*. Peneliti menertawakan frasa yang kurang denger yang menggarisbawahi fakta bahwa itu adalah julukan yang digunakan oleh ibu-ibu di lingkungan peneliti untuk almarhumah *bibi pindang*.

Pada awalnya, ketika pesan *WhatsApp* tersebut ditayangkan di kelas, pesan tersebut membuat mahasiswa bingung. Sebagian besar mahasiswa tidak dapat serta-merta memahami maksud pesan tersebut. Dugaan awal adalah karena pesan tersebut tidak memiliki tanda baca, atau mahasiswa tidak mengerti maksud dari *bibi pindang*. Namun, terdapat beberapa mahasiswa yang tersenyum dan menahan diri untuk tidak tertawa. Berdasarkan reaksi mahasiswa, mahasiswa diberi pertanyaan tentang apa yang tidak mereka pahami tentang pesan tersebut. Beberapa orang bertanya apa arti *bibi pindang* dan sisanya tidak mengerti apa arti pesan itu. Sangat sedikit yang menunjukkan bahwa mereka tahu apa arti pesan itu, tetapi mereka enggan untuk mengatakannya. Selanjutnya, mahasiswa diberi penjelasan bahwa *bibi pindang* berarti ibu-ibu penjual ikan pindang di lingkungan tempat tinggal peneliti yang menawarkan menjual ikan pindang dari satu rumah ke rumah yang lain. Kemudian, mahasiswa diberi penjelasan bahwa julukan untuk perempuan penjual ikan pindang tersebut adalah *bibi pindang yang kurang denger*. Setelah mengetahui hal tersebut, sebagian besar dari mereka ingin tertawa, tetapi menahan diri untuk tidak melakukannya. Setelah itu, mahasiswa diberi penjelasan tentang alasan pesan *WhatsApp* tersebut ditampilkan dan apa hubungannya dengan topik diskusi pada sesi itu. Selain itu, dari pesan pada grup *WhatsApp* yang ditampilkan, tampak bahwa julukan tadi menjadi penanda identitas yang cukup penting untuk membedakan subjek yang diacu. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Eschler & Menking (2018) bahwa identitas peran penting bagi subjek referennya dalam konteks sosial, yaitu sebagai artikulasi, penegasan, dan mewakili komunitas yang berbagi satu identitas yang sama.

Oleh karena mahasiswa berasal dari berbagai daerah dan kelas sosial, tidak heran jika hanya sedikit yang langsung memahami pesan tersebut setelah mereka membacanya. Tidak lama setelahnya, peneliti baru mengetahui bahwa hanya ada sedikit mahasiswa yang tinggal di pinggiran kota Bandung. Mahasiswa yang berasal dari wilayah tersebut mengetahui arti *bibi pindang* karena di lingkungan tempat tinggal mereka ada juga penjual serupa. Yang penting untuk dicatat dari eksperimen tersebut adalah bahwa perbedaan-perbedaan ini menyebabkan pesan yang disampaikan menjadi tersegmentasi. Hal penting lain yang muncul dari reaksi yang ditunjukkan oleh mahasiswa adalah bahwa mereka tahu mereka tidak boleh menertawakan isi berita duka tersebut, karena itu artinya mereka menertawakan seorang perempuan yang sudah meninggal yang memiliki masalah pendengaran. Ini akan membuat mereka terlihat tidak peka terhadap situasi. Hal ini juga berarti menunjukkan bahwa mereka masih memiliki sisi kemanusiaan yang sangat baik. Oleh karena “[texting] is the latest manifestation of the human ability to be linguistically creative and to adapt language to suit the demands of diverse settings” (Crystal, 2014), pesan *WhatsApp* yang merupakan sarana komunikasi yang lebih kontemporer juga berpotensi menjembatani untuk mengatasi “diverse settings” tersebut.

KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas, argumen penutup yang diusulkan dalam artikel ini adalah bahwa sebagai bagian dari kemajuan evolusioner dalam teknologi budaya digital saat ini, *memes* dan pesan *WhatsApp* juga menjadi penting dalam mempertajam persepsi mahasiswa dalam memahami dunia mereka yang bergerak sangat cepat. Hal ini terbukti dari reaksi mahasiswa dalam menafsirkan dan memahami *meme* dan pesan *WhatsApp* yang ditayangkan di kelas. Dalam hal pengajaran sastra, *meme* dan pesan *WhatsApp* tersebut menyediakan medium yang mampu menjembatani pemahaman mahasiswa tentang karya sastra yang dibahas di kelas. Hal ini disebabkan karena *meme* dan pesan *WhatsApp* tersebut bertindak sebagai tema berulang yang memungkinkan mahasiswa mampu memahami topik-topik diskusi mata kuliah *SCLE* dan *FSIP* yang berfokus pada dominasi kulit putih, perang dunia, dan pentingnya nama bagi identitas seseorang. Sependapat dengan Blackmore (1999), pertanyaan yang diajukan dalam artikel ini pada akhirnya adalah bagaimana penemuan-penemuan dalam bidang teknologi dapat memberikan keuntungan dalam bidang humaniora. Dalam hal penggunaan *WhatsApp* yang kini semakin lazim praktiknya, satu hal penting yang perlu dipertimbangkan adalah seberapa progresif kemampuan adaptasi kita dalam menghadapi dinamika ini, sebagaimana Crystal (2014) telah memperkirakan bahwa “*texting is not going to go away, in the foreseeable future*”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkontribusi banyak dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Arasaratnam, Lily A. (2016). *Intercultural Competence. Oxford Research Encyclopedia of Communication*. USA: Oxford University Press. Retrieved from <http://communication.oxfordre.com/view/10.1093/acrefore/9780190228613.001.0001/acrefore-9780190228613-e-68?print=pdf>
- Blackmore, S. (1999). *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press.
- Brodie, R. (1996). *Virus of The Mind: The New Science of the Meme*. Seattle: Integral Press.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. USA: SAGE Publication.
- Crystal, D. (2014). *Why All the Fuss? Making Sense of Language: Readings in Culture and Communication (Second Edition)*. New York: Oxford University Press.
- Dawkins, R. (1999). Foreword. In Susan Blackmore (Ed.), *The Meme Machine* (pp viii). Oxford: Oxford University Press.
- Eschler, J., & Menking, A. (2018). “No Prejudice Here”: Examining Social Identity

Work in Starter Pack Memes. *Social Media+Society*, 4(2), 1—13. doi: 0.1177/2056305118768811

Knobel, M., & Lankshear, C. (2005 November). *Memes and affinities: Cultural replication and literacy education*. Paper presented at the annual National Reading Conference, Coalition for America's Gateway & Trade Corridors, Miami. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/249902174_Memes_and_affinities_Cultural_replication_and_literacy_education

History in Memes. (2017). *That's a nice nation you got there, be a shame if someone discovered it* [Image 1]. Retrieved from <https://twitter.com/memesonhistory?lang=en>

History in Memes. (2017). *Basically all of history* [Image 2]. Retrieved from <https://twitter.com/memesonhistory?lang=en>

History in Memes. (2017). *This is extremely accurate* [Image 3]. Retrieved from <https://twitter.com/memesonhistory?lang=en>

History in Memes. (2017). *Switzerland during both world wars* [Image 4]. Retrieved from <https://twitter.com/memesonhistory?lang=en>

Iqbal, N. (2018, July 2018). Generation Z: 'We have more to do than drink and take drugs'. *The Guardian*. Retrieved from https://www.theguardian.com/society/2018/jul/21/generation-z-has-different-attitudes-says-a-new-report?CMP=Share_AndroidApp_WhatsApp

Livingstone, S., Sefton-Green, J. (2016). *The Class: Living and Learning in the Digital Era*. New York: New York University Press.

Mertens, D.M. (2010). *Research and Evaluation in Education and Psychology*. California: SAGE Publications Inc.

Purnama, A.D. (2017). Incorporating memes and instagram to enhance student's participation. *Language and Language Teaching Journal*, 20(1), 1—14. doi: 10.24071/llt.2017.200101

Purwahida, R. (2018). Problematika Pengembangan Modul Pembelajaran Baca Tulis Anak Usia Sekolah Dasar. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2(1). 118-134. doi: doi.org/10.21009/AKSIS.020108

Putra, R.A., & Triyono, S. (2018). The diversity of internet memes interpretation: A discourse analysis of incongruity of popular memes made by Indonesian netizen. *PAROLE: Journal of Linguistics and Education*, 6(2), 49—61. doi: <https://doi.org/10.14710/parole.v6i2.49-61>

Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. Cambridge-Massachusetts: The MIT

Press.

Suhartatik. (2018). Makna Leksikal Bahasa Madura Keadaan Alam Nelayan di Pesisir Kepulauan Sumenep. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2(1). 107-126. doi: doi.org/10.21009/AKSIS.020107

Yoon, I.J. (2016). Why is it not just a joke? Analysis on internet memes associated with racism and hidden ideology of colorblindness. *Journal of Cultural Research in Art Education*, 33, 92—123.