

## **BAB IV**

### **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Temuan dan Pembahasan**

Penulis melakukan analisis terhadap meme yang telah dipilih dengan menggunakan metode analisis multimodal oleh Kress dan van Leeuwen (2006) untuk mengetahui metafungsi bahasa yang muncul dalam meme, serta untuk mengetahui representasi yang muncul dalam metafungsi bahasa tersebut.

##### **4.1.1 Temuan dan Pembahasan Data 1**



**Gambar 4.1 Data 1**

Berdasarkan data 1 tersebut, akan ditampilkan hasil analisis transitivitas. Unsur verbal dan visual yang meliputi analisis komponen ideasional, interpersonal, tekstual dan representasi verbal dan visual.

## A. Verbal

Adapun hasil analisis verbal dari data 1 adalah sebagai berikut:

Data 1:

*When you drop your phone, but the screen doesn't crack*

- (1) When you drop your phone
- (2) But the screen doesn't crack

When	you	drop	your phone
Conjunction	Participant: Actor	Process: Material	Participant: Goal

But	the screen	does not	crack
Conjunction	Participant: Carrier	Process: Relational Attributive	Participant: Attribute

Berdasarkan hasil analisis pada meme di atas dapat diketahui bahwa terdapat dua teks atau *caption* yang berbeda. *Caption* (1) termasuk dalam kategori *process material*. Menurut Gerot dan Wignel (1994:54) *process material* direalisasikan menggunakan kata kerja. Artinya kata kerja yang digunakan dalam sebuah klausa didefinisikan sebagai “*doing words*” (*express state of being or having*). Adapun hasil analisis *caption* (1) adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan kata “*when*” termasuk dalam bentuk kata penghubung atau *conjunction*.

- 2) Penggunaan kata “*you*” merupakan *participant: actor*. Artinya yang menjadi *actor* dalam meme ini adalah *viewers*. Namun, meme ini mengilustrasikannya dengan menggunakan boneka katak sebagai *represented participant*.
- 3) Penggunaan kata “*drop*” yang artinya menjatuhkan, menandakan bahwa kata tersebut digunakan untuk mengekspresikan suatu entitas yang secara fisik melakukan sesuatu terhadap entitas yang lain, yaitu menjatuhkan ponsel.
- 4) Penggunaan kata “*your phone*” menunjukkan *participant: goal*. Artinya bahwa *goal* dari klausa ini adalah “menjatuhkan ponsel (milik anda/*viewers*).

Kemudian, *Caption (2)* termasuk dalam kategori *process: relational attributive*. Menurut Gerot dan Wignel (1994:67): *relational processes involve states of being (including having)*. Adapun hasil analisis *caption (2)* adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan kata “*but*” termasuk dalam bentuk kata penghubung atau *conjunction*.
- 2) Penggunaan kata “*the screen*” merupakan *participant: carrier* karena menjelaskan suatu entitas yang membawa *process: attributive* dan *attribute* (yang tidak mengalami kerusakan setelah ponselnya terjatuh adalah layarnya).
- 3) Penggunaan kata “*does not*” merupakan *process: attributive* karena bersifat menetapkan sebuah “kualitas”.
- 4) Penggunaan kata “*crack*” yang berarti rusak, merupakan *attribute* karena menjelaskan kualitas yang ditetapkan oleh *process: attributive*.

## B. Visual

Adapun hasil analisis visual yang meliputi komponen ideasional, interpersonal dan tekstual dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1**  
**Analisis Visual Data 1**

<b>Analisis Ideasional</b>		
<b>A.</b>	<b>Naratif</b>	Di dalam meme di atas, <i>represented participant</i> adalah boneka katak. Meme ini menggambarkan boneka katak yang sedang memegang ponselnya pada gambar (a) di sebelah kiri menunjukkan <i>represented participant</i> sedang memegang ponselnya, sedangkan pada gambar (b) di sebelah kanan, <i>represented participant</i> sedang memeluk ponselnya dengan ekspresi wajah yang ceria. <i>Caption</i> dalam meme tertulis: yaitu “ <i>When you drop your phone, but it doesn’t crack.</i> ”
<b>Analisis Interpersonal</b>		
<b>A.</b>	<b>Jarak Sosial</b>	Meme di atas diambil secara “ <i>close shot</i> ”. Berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006:122) <i>close shot</i> menjadikan <i>represented participant</i> seperti memiliki keterkaitan atau hubungan yang dekat dengan <i>viewers</i> atau pembaca. Ini bermakna bahwa karakter boneka katak tersebut digunakan untuk mengilustrasikan kepada <i>viewers</i> sebuah isu personal atau kesamaan kejadian/situasi yang pernah dialami (menjatuhkan ponsel, namun ponselnya tidak rusak).

<b>B.</b>	<b>Kontak</b>	<p><i>Represented participant</i> pada meme di atas tidak melakukan kontak mata secara langsung dengan <i>viewers</i> melainkan melihat ke arah lain, karena <i>represented participant</i> berasal dari penciptaan karakter tersendiri oleh <i>producers</i>, maka kontakannya juga bersifat natural. Menurut Kress dan van Leeuwen (2006:117) penggunaan kata “<i>you</i>” menunjukkan bahwa meme ini bersifat “<i>demand</i>”. Sehingga berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006:122) meme atau gambar visual seperti ini dikategorikan sebagai <i>interactive participants</i> yang artinya bahwa <i>producers</i> atau meme berkomunikasi dengan <i>viewers</i> melalui gambar meskipun <i>viewers</i> tidak terlibat secara langsung di dalam percakapan. <i>Represented participant</i> “menuntut atau meminta” atensi dari <i>viewers</i> agar seolah-olah <i>viewers</i> mampu merasakan dan setuju atas kejadian yang dianggap umum atau sama-sama pernah dialami.</p>
<b>C.</b>	<b>Sikap</b>	<p><i>Size of frame</i> atau sudut pandang pengambilan gambar adalah <i>close up</i>. Artinya menunjukkan sudut pengambilan gambar secara dekat agar <i>viewers</i> mampu mengobservasi dan terlibat secara tidak langsung dalam ilustrasi yang ditampilkan oleh meme. Sehingga <i>viewers</i> mampu secara tidak langsung mengiyakan atau setuju dengan <i>caption</i> yang tertulis. Sehingga <i>participant</i> mampu memberikan pemahaman yang mampu dirasakan secara personal (<i>common knowledge</i>) oleh <i>viewers</i>.</p>
<b>Analisis Tekstual</b>		
<b>A.</b>	<b>Nilai Informasi</b>	<p>Pada meme di atas jika dilihat berdasarkan komposisi <i>layout</i>, hanya terdapat <i>satu represented participant</i> dengan <i>margin positioning</i>-nya yang berada di tengah. Menurut Kress dan van</p>

	<p>Leeuwen tentang <i>reading images</i> (2006:181) Dalam posisi ini <i>viewers</i> atau pembaca meme digunakan agar atensi <i>viewers</i> mampu fokus dan terpusat hanya pada satu titik. Gambar (a) dengan <i>Caption</i> (1) menunjukkan ekspresi terkejut dan <i>gesture</i> boneka katak yang sedang melihat ponselnya sesaat setelah ponselnya jatuh. Gambar (b) dengan <i>caption</i> (2) menunjukkan ekspresi dan <i>gesture</i> boneka kodok yang memeluk ponselnya karena mengetahui ponselnya tidak rusak meskipun dia sudah menjatuhkannya. Hal ini menandakan ada pesan yang ingin disampaikan kepada <i>viewers</i> bahwa ponsel di representasikan sebagai benda berharga yang dimiliki.</p>
--	---

### C. Representasi Verbal dan Visual Data 1

Berdasarkan hasil analisis yang telah di uraikan di atas, dapat diketahui bahwa jika dilihat dari analisis ideasional, meme ini bermaksud untuk menceritakan sesuatu yang bernilai informatif dan representatif kepada *viewers*. Pada meme ini boneka katak dipersonifikasikan seolah-olah bertindak atau berperilaku layaknya manusia. Adapun nilai informatif yang ingin disampaikan oleh meme ini bahwa ponsel dianggap sebagai benda berharga yang dimiliki banyak orang. Ketika ponsel jatuh namun tidak rusak pasti orang yang memilikinya akan sangat merasa senang dan bersyukur. *Common knowledge* ini lah yang dicoba direpresentasikan oleh *represented participants* kepada *viewers*.

Ponsel merupakan alat komunikasi yang sangat populer, karena selain fungsinya yang memudahkan orang untuk berkomunikasi juga dianggap mampu

digunakan sebagai media hiburan, sehingga tidak heran jika banyak orang yang ketergantungan terhadap penggunaan ponselnya masing-masing dan merasa seperti sesuatu yang kurang jika mereka tidak berada di dekat ponselnya. Berdasarkan meme tersebut bahwa ponsel yang dimiliki adalah iPhone. iPhone merupakan salah satu merk ponsel yang dikenal mahal dan bergensi. Itulah sebabnya dalam meme ini ponsel diasumsikan sebagai sesuatu yang sangat berharga.

Kemudian, jika dilihat dari analisis interpersonal, meme ini diambil secara “*close shot*”. *Close shot* menjadikan *represented participant* seperti memiliki keterkaitan atau hubungan yang dekat dengan *viewers* atau pembaca. *Represented participant* pada meme di atas tidak melakukan kontak mata secara langsung dengan *viewers* melainkan melihat ke arah lain, karena *represented participant* berasal dari penciptaan karakter tersendiri oleh *producers*, maka kontakannya juga bersifat natural. Penggunaan kata “*you*” mengindikasikan bahwa meme ini tidak menawarkan (*offer*) informasi melainkan menuntut atau meminta (*demand*) atensi dari *viewers* untuk seolah ikut terlibat karena memiliki kesamaan pengalaman (pernah menjatuhkan ponsel namun ponselnya tidak rusak).

#### 4.1.2 Temuan dan Pembahasan Data 2



Gambar 4.2 Data 2

Berdasarkan data 2 tersebut, akan ditampilkan hasil analisis transitivitas. Unsur verbal dan visual yang meliputi analisis komponen ideasional, interpersonal, tekstual dan representasi verbal dan visual.

##### A. Verbal

Adapun hasil analisis verbal dari data 2 adalah sebagai berikut:

Data 2:

*I might be grumpy but I love you*

- (1) I might be grumpy
- (2) But I love you

I	might be	grumpy
Participant: Carrier	Process: Relational Attributive	Participant: Attribute

But	I	love	you
Conjunction	Participant: Actor	Process: Material	Participant: Goal

Berdasarkan hasil analisis pada meme di atas dapat diketahui bahwa terdapat dua teks atau *caption* yang berbeda dalam satu gambar. *Caption* (1) termasuk dalam kategori *process: relational attributive*. Menurut Gerot dan Wignel (1994:67): *relational processes involve states of being (including having)*. Adapun hasil analisis *caption* (1) adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan kata “I” termasuk dalam *participant: carrier* karena menjelaskan entitas yang membawa *process relational attributive* dan *attributes* (yang memiliki wajah galak adalah saya).
- 2) Penggunaan kata “*might be*” merupakan bentuk *process: relational attributive* karena bersifat menetapkan sebuah “kualitas” ( *mungkin saya memang memiliki wajah yang galak*).
- 5) Penggunaan kata “grumpy” merupakan *attribute* karena menjelaskan kualitas yang ditetapkan oleh *process: attributive* (saya memiliki wajah yang galak).

Kemudian, *Caption* (2) termasuk dalam kategori *process material*. Menurut Gerot dan Wignel (1994:54) *process material* direalisasikan menggunakan kata kerja. Artinya kata kerja yang digunakan dalam sebuah klausa didefinisikan sebagai “*doing words*” (*express state of being or having*) *process material*. Adapun hasil analisis *caption* (2) adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan kata “*but*” termasuk dalam bentuk kata penghubung atau *conjunction*.
- 2) Penggunaan kata “*I*” merupakan *participant: actor* karena menjelaskan *represented participant* yang ada di dalam meme.
- 5) Penggunaan kata “*love*” yang artinya mencintai, merupakan *process material* karena menandakan bahwa kata tersebut digunakan untuk mengekspresikan suatu entitas yang secara fisik melakukan sesuatu terhadap entitas yang lain, yaitu mencintai.
- 3) Penggunaan kata “*you*” merupakan *participant: goal* karena dianggap sebagai entitas yang menerima ekpresi dari *actor* (yang dicintai oleh saya (*represented participant/actor*) adalah kamu (*goal*))

## B. Visual

Adapun hasil analisis visual yang meliputi komponen ideasional, interpersonal dan tekstual dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Analisis Visual Data 2**

<b>Analisis Ideasional</b>		
<b>A.</b>	<b>Naratif</b>	Di dalam meme di atas, <i>represented participant</i> adalah Grumpy Cat, sebuah karakter yang sering ada di dalam meme. Grumpy Cat merupakan seekor kucing yang memiliki wajah selalu terlihat seperti sedang marah. Meme ini menggambarkan Grumpy Cat

		dengan wajahnya yang galak. <i>Caption</i> dalam meme tertulis: yaitu “ <i>I might be grumpy but I love you</i> ”
<b>Analisis Interpersonal</b>		
<b>A.</b>	<b>Jarak Sosial</b>	Meme di atas diambil secara “ <i>close shot</i> ”. Berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006:122) <i>close shot</i> menjadikan <i>represented participant</i> seperti memiliki keterkaitan atau hubungan yang dekat dengan <i>viewers</i> atau pembaca. Ini bermakna bahwa karakter Grumpy Cat digunakan untuk mengilustrasikan kepada <i>viewers</i> sebuah pernyataan ( <i>but I love you</i> ) yang dianggap lebih iba dari kenyataan atau karakteristik Saw yang sadis.
<b>B.</b>	<b>Kontak</b>	<i>Represented participant</i> pada meme di atas tidak melakukan kontak mata secara langsung dengan <i>viewers</i> melainkan melihat ke arah lain. Karena <i>represented participant</i> berasal dari karakter yang diciptakan sendiri oleh <i>producers</i> , sehingga kontakannya juga bersifat natural. Menurut Kress dan van Leeuwen (2006:117) penggunaan kata “ <i>I/me</i> ” menunjukkan bahwa meme ini bersifat “ <i>offer</i> ”. Sehingga berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006:122) meme atau gambar visual seperti ini dikategorikan sebagai <i>interactive participants</i> yang artinya bahwa <i>viewers</i> tidak terlibat secara langsung di dalam percakapan atau situasi melainkan <i>represented participant</i> berkomunikasi dengan cara “menawarkan” informasi kepada <i>viewers</i> agar seolah-olah <i>viewers</i> mampu merasakan perasaan atau situasi yang di alami oleh <i>represented participants</i> .
<b>C.</b>	<b>Sikap</b>	<i>Size of frame</i> atau sudut pandang pengambilan gambar adalah <i>close up</i> . Artinya menunjukkan sudut pengambilan gambar secara dekat agar <i>viewers</i> mampu mengobservasi dan terlibat secara tidak

		langsung dalam ilustrasi yang ditampilkan oleh meme serta mampu memberikan pemahaman yang mampu dirasakan secara personal oleh <i>viewers</i> .
<b>Analisis Tekstual</b>		
<b>A.</b>	<b>Nilai Informasi</b>	Pada meme di atas jika dilihat berdasarkan komposisi <i>layout</i> , hanya terdapat satu <i>represented participants</i> dengan <i>margin positioning</i> -nya yang berada di tengah. Menurut Kress dan van Leeuwen tentang <i>reading images</i> (2006:181) Dalam posisi ini <i>viewers</i> atau pembaca meme digunakan agar atensi <i>viewers</i> mampu fokus dan terpusat hanya pada satu titik. Sehingga tidak akan memecah konsentrasi atau atensi. Hal ini menandakan ada pesan yang ingin disampaikan kepada semua orang tentang kejujuran atau perasaan bahwa meskipun berwajah galak namun <i>producer</i> yang menggunakan <i>represented participant</i> memiliki perasaan “ <i>I love you</i> ”.

### C. Representasi Verbal dan Visual Data 2

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana telah di uraikan di atas, dapat diketahui bahwa jika dilihat dari analisis ideasional, meme ini bermaksud untuk menceritakan sesuatu yang bernilai informatif dan representatif kepada *viewers*. Adapun nilai informatif yang ingin disampaikan oleh meme ini bahwa *producers* atau yang diwakli oleh *represented participant* yaitu Grumpy Cat memiliki wajah yang galak. Sedangkan nilai representatif yang terdapat dalam meme ini adalah, untuk

menunjukkan tentang perasaan atau isu personal. Meskipun wajahnya galak namun dia tetap memiliki perasaan “*I love you*”.

Kemudian, jika dilihat dari analisis interpersonal, meme ini diambil secara “*close shot*” namun bersifat *candid*. *Close shot* menjadikan *represented participant* seperti memiliki keterkaitan atau hubungan yang dekat dengan *viewers* atau pembaca. *Candid* berarti bahwa *participant* tidak melakukan kontak mata secara langsung kepada *viewers* melainkan melihat ke arah lain. Sehingga *participant* mampu memberikan pemahaman yang mampu dirasakan secara personal oleh *viewers* melalui *interactive participant* (berkomunikasi melalui gambar).

Kata “*grumpy*” disini merujuk kepada ekspresi wajah yang dimiliki oleh Grumpy Cat tersebut. Di dalam meme ini tertulis kalimat utama pada *caption* (1) yaitu “*I might be grumpy*” menjelaskan bahwa Grumpy Cat berwajah galak. Kemudian, kalimat terikat terdapat pada *caption* (2) yaitu “*but I love you*” menjelaskan bahwa meskipun ada seseorang yang terlihat berwajah sangar/muram/marah atau selalu marah-marah. Namun, hal tersebut tidak ada hubungannya dengan perasaan emosional yang ada di dalam dirinya, yang dimaksud adalah meskipun wajahnya terlihat galak atau sangar/muram/marah tetapi dia tetap memiliki perasaan “*i love you*”.

### 4.1.3 Temuan dan Pembahasan Data 3



**Gambar 4.3 Data Meme 3**

Berdasarkan data 3 tersebut, akan ditampilkan hasil analisis transitivitas. Unsur verbal dan visual yang meliputi analisis komponen ideasional, interpersonal, tekstual dan representasi verbal dan visual.

#### A. Verbal

Adapun hasil analisis verbal dari data 3 adalah sebagai berikut:

Data 3:

*Me starting my first semester of college (vs) Me starting my last semester.*

- (1) Me starting my first semester of college (vs)
- (2) Me starting my last semester.

*(Transitivity – Material Process)*

Me	Starting	My first Semester of college
Participant: Actor	Process: Material	Participant: Goal

Me	Starting	My last semester
Participant: Actor	Process: Material	Participant: Goal

Berdasarkan hasil analisis pada meme di atas dapat diketahui bahwa teks atau *caption* yang terdapat pada meme mengandung *process material*. Kata “*starting*” di sini menunjukkan tentang bagaimana proses atau keadaannya dalam “memulai” sesuatu. *My first Semester of college* dan *my last semester* merupakan *participant: Goal* atau sebuah luaran yang dihasilkan dari proses material tersebut (merujuk pada kedua gambar dalam meme).

## B. Visual

Adapun hasil analisis visual yang meliputi komponen ideasional, interpersonal dan tekstual dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Analisis Visual Data 3**

<b>Analisis Ideasional</b>		
<b>A.</b>	<b>Naratif</b>	Di dalam meme di atas, <i>represented participant</i> adalah sebuah karakter dalam kartun yang berjudul <i>Spongebob Squarepants</i> yaitu adalah Spongebob. Meme ini menggambarkan Spongebob dengan dua situasi yang berbeda. Gambar ini menunjukkan perbandingan antara ekspresi wajah yang sangat ceria dan bersemangat dengan ekspresi wajah yang berantakan dan penuh lebam. Dia berkata:

		“ <i>Me starting my first semester of college (vs) Me starting my last semester.</i> ”
<b>Analisis Interpersonal</b>		
<b>A.</b>	<b>Jarak Sosial</b>	Meme di atas diambil secara “ <i>close shot</i> ”. Berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006) <i>close shot</i> menjadikan <i>represented participant</i> seperti memiliki keterkaitan atau hubungan yang dekat dengan <i>viewers</i> atau pembaca. Ini bermakna bahwa karakter Spongebob digunakan untuk mengilustrasikan perbedaan yang sangat signifikan antara masa perkuliahan di awal dan di akhir semester yang dialami oleh <i>viewers</i> .
<b>B.</b>	<b>Kontak</b>	<i>Represented participant</i> pada meme di atas tidak melakukan kontak mata secara langsung dengan <i>viewers</i> melainkan melihat ke arah lain, karena <i>represented participant</i> berasal dari karakter dalam kartun sehingga kontakannya juga bersifat natural. Menurut Kress dan van Leeuwen (2006:117) penggunaan kata “ <i>I/me</i> ” menunjukkan bahwa meme ini bersifat “ <i>offer</i> ”. Sehingga berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006:122) meme atau gambar visual seperti ini dikategorikan sebagai <i>imaginarily rather than really put in the situation</i> yang artinya bahwa <i>viewers</i> tidak terlibat secara langsung melainkan <i>represented participant</i> “menawarkan” kepada <i>viewers</i> untuk membayangkan kejadian yang serupa dengan yang diilustrasikan dalam meme.
<b>C.</b>	<b>Sikap</b>	<i>Size of frame</i> atau sudut pandang pengambilan gambar adalah <i>close up</i> . Artinya menunjukkan sudut pengambilan gambar secara dekat agar <i>viewers</i> mampu mengobservasi ilustrasi yang ditampilkan oleh meme secara lebih dekat dan rinci. Sehingga

		<i>participant</i> dan <i>viewers</i> mampu memiliki pemahaman yang sama luasnya terhadap meme tersebut. Terutama bagi <i>viewers</i> yang memiliki pengalaman yang sama dengan yang diilustrasikan dalam meme.
<b>Analisis Tekstual</b>		
<b>A.</b>	<b>Nilai Informasi</b>	<p>Pada meme di atas jika dilihat berdasarkan komposisi <i>layout</i>, terdapat dua gambar yang berbeda yaitu: (a) gambar di sebelah kiri menunjukkan <i>represented participant</i> yang bersemangat, penuh senyum serta ceria, dan (b) gambar di sebelah kanan menunjukkan <i>represented participant</i> yang berantakan dan penuh luka lebam. Menurut Kress dan van Leeuwen tentang <i>reading images</i> (2006:181) Dalam posisi ini <i>viewers</i> atau pembaca meme akan melihat kedua gambar dengan melakukan perbandingan antara gambar di sebelah kiri (<i>given</i>) dan gambar di sebelah kanan (<i>new</i>). Hal ini menandakan ada pesan yang ingin disampaikan kepada semua orang tentang perbedaan kehidupan di masa perkuliahan. Meme ini memiliki interpretasi yang melebih-lebihkan yang merujuk kepada pengilustrasian bahwa masa perkuliahan di awal semester tidak sesulit pada saat masa perkuliahan di akhir semester.</p>

### C. Representasi Verbal dan Visual Data 3

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana telah di uraikan di atas, dapat diketahui bahwa jika dilihat dari analisis ideasional, meme ini dapat dikategorikan sebagai meme naratif, artinya meme ini bermaksud untuk menceritakan sesuatu yang

bernilai informatif dan imajinatif kepada *viewers*. Adapun nilai informatif yang ingin disampaikan oleh meme ini bahwa masa perkuliahan di awal semester tidaklah sesulit masa perkuliahan di akhir semester. Dalam kata lain meme ini menunjukkan ilustrasi perbandingan antara masa perkuliahan di awal dan di akhir semester. Kemudian, jika dilihat dari analisis interpersonal, meme ini diambil secara “*close shot*”. *Close shot* menjadikan *represented participant* seperti memiliki keterkaitan atau hubungan yang dekat dengan *viewers* atau pembaca. *Represented participant* pada meme di atas tidak melakukan kontak mata secara langsung dengan *viewers* melainkan melihat ke arah lain, karena *represented participant* berasal dari karakter dalam kartun sehingga kontakannya juga bersifat natural.

Di dalam meme ini, analisis visual mendeskripsikan tentang perbedaan yang sangat signifikan antara masa perkuliahan di awal dan di akhir semester. Pendeskripsian atas keadaan tersebut di dukung oleh teks verbal: “*Me starting my first semester of college (vs) Me starting my last semester.*” Berdasarkan hasil analisis verbal menggunakan proses material, ini mengidentifikasi dampak, akibat atau luaran yang dihasilkan dari perbedaan masa perkuliahan di awal dan di akhir semester yang juga didukung oleh ilustrasi yang ditampilkan. Dalam meme tersebut, penulisan kata “*college*” memiliki perbedaan warna dengan penulisan lainnya. Teks lain ditulis dengan menggunakan warna putih, sedangkan kata “*college*” ditulis dengan warna kuning. Sehingga dapat diindikasikan bahwa terdapat penekanan pada kata “*college*” tersebut. Bahwa kondisi yang ditekankan terjadi ketika masa-masa “kuliah”.

Gambar (a) di sebelah kiri menunjukkan keadaan Spongebob yang sangat bersemangat dalam memulai tahun pertama memasuki kuliah. Hal ini dapat dilihat dari ekspresi di wajahnya Spongebob yang sangat ceria dan bersemangat dengan senyum lebar di wajahnya, duduk di dekat komputer dan menggunakan pakaian yang sangat rapi, memakai kemeja dan berdasi serta penggunaan warna latar yang terlihat cerah dan kontras. Hal ini seolah-olah menunjukkan bahwa perkuliahan di awal semester semua berjalan dengan mudah dan masih penuh semangat, ada kecenderungan bahwa pada awal semester mahasiswa memiliki beban kuliah yang tidak begitu berat.

Sementara pada gambar (b) menunjukkan keadaan Spongebob yang terlihat sangat berantakan dan wajahnya ditutupi dalam banyak memar. Mata sebelah kanannya seperti terdapat lebam, wajahnya yang juga terlihat memar-memar serta tidak ada senyuman di wajahnya dan penggunaan warna latar yang lebih gelap jika dibandingkan dengan gambar (a). Pakaianya tidak rapi, kemeja dan dasinya terlihat lusuh. *Represented participant* terlihat berada di pojok suatu ruangan dengan kondisi yang sedemikian rupa, kedua tangannya terlihat berpegangan ke dinding, yang secara tidak langsung mengilustrasikan bahwa *gesture* yang ditampilkan adalah sebuah bentuk *survival* atau bertahan akan keadaan. Hal ini seolah-olah menunjukkan bahwa kehidupan di akhir semester perkuliahan tersebut tidak semudah di semester awal, ini bisa dikarenakan perkuliahan di akhir semester sudah menanggung beban kuliah yang

berat, seperti banyaknya tugas, seminar, skripsi dan lain lain namun dia tetap dituntut untuk mampu bertahan dan menyelesaikan kuliahnya.

Baik gambar (a) dan gambar (b) menggunakan *represented participant* atau karakter yang sama yaitu: Spongebob, proses material yang sama yaitu: “*starting*” namun, *participant goal* yang berbeda. Di mana *participant goal* dari gambar (a) adalah “*my first semester of college*” sedangkan *participant goal* dari gambar (b) adalah “*my last semester*”. Menurut Kress dan van Leeuwen tentang *reading images* (2006:181), *placement* gambar (a) berada di sebelah kiri yang disebut *given*. Artinya bahwa gambar (a) merepresentasikan informasi tentang suatu hal yang familiar bagi *viewers* (mudahnya masa perkuliahan di awal semester). Sedangkan *placement* gambar (b) berada di sebelah kanan yang disebut *new*. Artinya bahwa gambar (b) merepresentasikan suatu hal yang belum familiar, atau belum menjadi hal yang umum sehingga perlu mendapatkan atensi yang lebih dari *viewers* (sulitnya masa perkuliahan di akhir semester).

Sehingga meme ini menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan di antara dua gambar tersebut untuk melebih-lebihkan makna yang sebenarnya. Karena jika dilihat secara realita, sebanyak apapun tugas yang diberikan pada saat kuliah semester akhir tidak akan membuat diri kita seperti babak belur, mata seperti keluar sebelah, hidung yang berwarna ungu karena lebam.

#### 4.1.4 Temuan dan Pembahasan Data 4



**Gambar 4.4 Data 4**

Berdasarkan data 4 tersebut, akan ditampilkan hasil analisis transitivitas. Unsur verbal dan visual yang meliputi analisis komponen ideasional, interpersonal, tekstual dan representasi verbal dan visual.

##### **A. Verbal**

Adapun hasil analisis verbal dari data 4 adalah sebagai berikut:

Data 4:

*It's all about perspective*

*(Transitivity – Relational Process)*

It	is	all about perspective
Participant: Token	Process: Relational-Identifying	Participant: Value

Berdasarkan hasil analisis transitivitas pada meme di atas, terdapat dua klausa atau kalimat yang saling berhubungan. Teks atau *caption* yang terdapat pada meme mengandung *relational process*. *Relational process* menunjukkan bahwa gambar (a) merupakan sebuah bentuk klausa yang menunjukkan sebuah representasi perspektif tertentu. Hal yang direpresentasikan adalah *value* atau nilai dari sebuah perspektif atau cara pandang terhadap sesuatu. Didukung oleh penggunaan sudut pengambilan gambar yang berbeda. Adapun analisis transitivitas dari *caption* pada meme tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Kata “*it*” merupakan *participant: token* karena penggunaan kata ini menunjukkan bahwa partisipan menjadi “bernilai” (*it*=cara pandang) karena ada partisipan lain yang membuatnya menjadi bernilai. Partisipan yang membuatnya bernilai tidak lain adalah sudut pengambilan gambar *represented participant: Pangeran William*.
- 2) Kata “*is*” merupakan *process relational: identifying*. Penggunaan kata tersebut berfungsi sebagai *identifier* yang mengidentifikasikan *value* atau nilai dari *participant: token*.

- 3) Kalimat “*all about perspective*” pada *caption* menunjukkan tentang sebuah *value* yang dihasilkan dari hubungan atau relational antara gambar (a) dan (b).

## B. Visual

Adapun hasil analisis visual yang meliputi komponen ideasional, interpersonal dan tekstual dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Analisis Visual Data 4**

<b>Analisis Ideasional</b>		
<b>A.</b>	<b>Naratif</b>	<p>Gambar di atas merupakan sebuah meme yang menampilkan dua gambar yang berbeda. Gambar (a) di sebelah atas atau <i>upper</i> menampilkan <i>represented participants</i> secara tampak depan sedangkan gambar (b) di sebelah bawah atau <i>lower</i> menampilkan <i>represented participant</i> secara tampak depan. Kemudian <i>caption</i> yang tertulis dalam meme adalah “<i>It’s all about perspective</i>” yang menunjukkan bahwa segala sesuatu (pemikiran) tergantung dari sudut pandang atau perspektif yang berbeda-beda. Karena data 4 ini menampilkan foto Pangeran William dengan menggunakan sudut pengambilan gambar yang berbeda. Sehingga setiap sudut pengambilan tersebut (depan dan samping) mampu menghasilkan representasi yang berbeda pula.</p>

<b>Analisis Interpersonal</b>		
<b>A.</b>	<b>Jarak Sosial</b>	Meme di atas diambil secara “ <i>medium shot</i> ” namun bersifat <i>candid</i> . Berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006:122) <i>medium shot</i> menjadikan <i>represented participant</i> seperti memberikan <i>view</i> yang lebih luas kepada <i>viewers</i> atau pembaca. Ini bermakna bahwa <i>represented participant</i> (Pangeran William) digunakan untuk menggambarkan atau memberikan pandangan mengenai value atau nilai dari sebuah perspektif atau cara pandang terhadap sesuatu.
<b>B.</b>	<b>Kontak</b>	<i>Represented participant</i> pada meme di atas melakukan kontak secara <i>candid</i> . <i>Candid</i> berarti bahwa <i>participant</i> tidak melakukan kontak mata secara langsung dengan <i>viewers</i> melainkan melihat ke arah lain. Menurut Kress dan van Leeuwen (2006:117) tidak ada penggunaan kata “ <i>me</i> atau <i>you</i> ” sehingga menunjukkan bahwa meme ini bersifat “ <i>offer</i> ”. Maka dari itu, berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006) meme atau gambar visual seperti ini dikategorikan sebagai <i>represented rather than enacted</i> yang artinya bahwa <i>viewers</i> tidak terlibat secara langsung melainkan bahwa <i>producers</i> menggunakan <i>represented participant</i> untuk “menawarkan” informasi bahwa meme tersebut menggambarkan tentang <i>value</i> mengenai suatu hal.
<b>C.</b>	<b>Sikap</b>	<i>Size of frame</i> atau sudut pandang pengambilan gambar adalah <i>medium shot</i> . Artinya menunjukkan sudut pengambilan gambar dengan menggunakan jarak menengah agar <i>viewers</i> mampu mengobservasi ilustrasi yang ditampilkan oleh meme secara lebih luas jika dibandingkan dengan <i>close shot</i> . Di dalam meme ini juga

		<p>menggunakan angle pengambilan gambar yang berbeda. Gambar (a) menggunakan <i>medium sided angle</i> sehingga hasil gambar yang ditampilkan dapat dilihat secara tampak samping. Sedangkan gambar (b) menggunakan <i>medium front angle</i> sehingga hasil gambar yang dihasilkan dapat dilihat secara tampak depan.</p>
<p><b>Analisis Tekstual</b></p>		
<p><b>A.</b></p>	<p><b>Nilai Informasi</b></p>	<p>Pada meme di atas jika dilihat berdasarkan komposisi <i>layout</i>, terdapat dua gambar yang berbeda yaitu:</p> <p>Gambar (a) di sebelah atas menunjukkan <i>represented participant</i> yang menceritakan Pangeran William seolah sedang menunjukkan jari tengah kepada <i>public</i> atau <i>viewers</i>. Sebagai anggota keluarga Kerajaan Inggris tentu saja hal tersebut bukanlah hal yang sopan. Mengingat bahwa jari tengah merupakan <i>physical embodiment</i> dari “<i>fu*k you</i>” yang dianggap sebagai bentuk perkataan kasar dan tidak sopan. Kemudian gambar (b) di sebelah bawah menunjukkan <i>represented participant</i> yang ternyata sebenarnya dia tidak menunjukkan jari tengah, melainkan dia menunjukan symbol seolah membentuk angka tiga. Kenyataan ini lah yang dijadikan sebuah value dalam meme ini, bahwa segala sesuatunya tergantung <i>perspective</i>. Menurut Kress dan van Leeuwen tentang <i>reading images</i> (2006:181) Dalam posisi ini <i>viewers</i> atau pembaca meme akan melihat kedua gambar dengan melakukan perbandingan antara gambar di sebelah atas (<i>given</i>) dan gambar di sebelah bawah (<i>new</i>). Hal ini menandakan ada pesan yang ingin disampaikan kepada <i>viewers</i> tentang value akan perbedaan cara pandang yang ditentukan oleh perspektif yang digunakan.</p>

### C. Representasi Verbal dan Visual Data 4

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana telah di uraikan di atas, dapat diketahui bahwa jika dilihat dari analisis ideasional, gambar di atas merupakan sebuah meme yang menampilkan dua gambar yang berbeda. Adapun *represented participant* dalam meme tersebut adalah Pangeran William. Perbedaan kedua gambar tersebut dapat terlihat pada sudut pengambilan gambar yang digunakan. Adapun teks yang tertulis dalam meme adalah “*it’s all about perspective*”. Meme di atas diambil secara “*medium shot*” namun bersifat *candid*. Hal ini dikarenakan *represented participant* tidak menyadari bahwa gambar/foto dirinya diambil oleh orang lain.

Berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006:122) *medium shot* menjadikan *represented participant* seperti memberikan *view* yang lebih luas kepada *viewers* atau pembaca. Ini bermakna bahwa *represented participant* (Pangeran William) dalam kedua gambar tersebut digunakan untuk memberikan *value* atau nilai kepada *viewers tentang* cara pandang atau cara berpikir yang ditentukan oleh perspektif tertentu. Apabila dilihat berdasarkan komposisi *layout*, terdapat dua gambar yang berbeda yaitu: (a) gambar di sebelah atas (*upper*) mengandung makna *given* menunjukkan *represented participant* yaitu Pangeran William, menampilkan gambar/foto dirinya yang diambil secara tampak samping (*medium sided angle*) sehingga seolah-olah Pangeran William sedang menunjukkan symbol jari tengah dengan tangan kanannya, menurut Kress dan van Leeuwen (2006:186) disebut sebagai “*the upper show what might be*” artinya menunjukkan yang tidak sebenarnya.

Padahal jika kenyataannya pada gambar (b) di sebelah bawah (lower) yang mengandung makna *new*, terlihat bahwa *represented participant* yaitu Pangeran William, tidak menunjukkan simbol jari tengah dengan tangan kananya, melainkan bahwa dia menunjukkan simbol seolah membentuk jumlah angka tiga dengan tangan kanannya. Karena menampilkan gambar/foto secara tampak depan (*medium front angle*). Menurut Kress dan van Leeuwen (2006:186) disebut sebagai “*the lower show what it is*” artinya menunjukkan yang sebenarnya. Perbedaan sudut pengambilan gambar ini lah yang menjadikan bahwa persepsi meme tersebut menghasilkan dua perspektif yang berbeda.

Pendesripsian atas keadaan tersebut di dukung oleh teks verbal: “*it’s all about perspective*”. Berdasarkan hasil analisis verbal menggunakan *relational process*, ini mengidentifikasi nilai yang ditunjukkan oleh *represented participant*, nilai tersebut adalah ilustrasi dari perbedaan antara cara pandang atau cara berfikir seseorang yang ditentukan oleh perspektif yang digunakannya. Penggunaan perspektif yang berbeda akan menghasilkan representasi hal yang berbeda pula. Baik gambar (a) maupun gambar (b) menggunakan *represented participant* atau karakter yang sama yaitu Pangeran William. Namun, kedua gambar tersebut menghasilkan *value* atau nilai yang berbeda.

Jika *viewers* menggunakan perspektif sesuai dengan gambar (a) maka tentu saja akan menimbulkan representasi yang negatif, karena anggota keluarga kerajaan tentu saja tidak boleh menunjukkan *physical embodiment* yang merujuk ke kata atau

simbol “*fu\*k you*”. Namun, jika *viewers* menggunakan perspektif sesuai dengan gambar (b) maka akan menimbulkan representasi yang positif atau biasa aja. *Value* dari gambar (b) tidak bisa secara eksplisit ditentukan, karena menurut Kress dan van Leeuwen (2006) gambar visual seperti ini dikategorikna sebagai *interactive participant*, di mana *represented participant* berkomunikasi dengan *viewers* namun, *the viewers are remain stranger* artinya tetap orang yang tidak dikenal secara personal dan tidak terlibat secara langsung dalam situasi yang ada pada meme.

Menurut Kress dan van Leeuwen tentang *reading images* (2006:181), *placement* gambar (a) berada di sebelah kiri yang disebut *given*. Artinya bahwa gambar (a) merepresentasikan informasi tentang suatu hal yang familiar bagi *viewers*). Sedangkan *placement* gambar (b) berada di sebelah kanan yang disebut *new*. Artinya bahwa gambar (b) merepresentasikan suatu hal yang belum familiar, atau belum menjadi hal yang umum sehingga perlu mendapatkan atensi yang lebih dari *viewers*.

#### 4.1.5 Temuan dan Pembahasan Data 5



**Gambar 4.5 Data 5**

Berdasarkan data 5 tersebut, akan ditampilkan hasil analisis transitivitas. Unsur verbal dan visual yang meliputi analisis komponen ideasional, interpersonal, tekstual dan representasi verbal dan visual.

##### **A. Verbal**

Adapun hasil analisis verbal dari data 5 adalah sebagai berikut:

Data 5:

*Before Marriage (vs) After Marriage*

- (1) (This) (is) (me) before marriage (vs)
- (2) (This) (is) (me) after marriage

*(Transitivity – Relational Process)*

(This)	(is)	(me)	before marriage
Participant: Value (Ellipsised)	Process: Relational- Identifying (Ellipsised)	Participant: Token (Ellipsised)	Circumstance

(This)	(is)	(me)	after marriage
Participant: Value (Ellipsised)	Process: Relational- Identifying (Ellipsised)	Participant: Token (Ellipsised)	Circumstance

Berdasarkan hasil analisis transitivitas pada meme di atas, terdapat dua klausa atau kalimat yang saling berhubungan. Teks atau *caption* yang terdapat pada meme mengandung *relational process*. *Relational process* menunjukkan bahwa *caption* (1) pada gambar (a) merupakan sebuah bentuk klausa yang menunjukkan sebuah representasi tertentu. Hal yang di representasikan adalah perbandingan dan perbedaan antara kehidupan sebelum pernikahan dan sesudah pernikahan sehingga dikategorikan sebagai proses *being*. Adapun analisis transitivitas dari *caption* pada meme tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Kata “(this)” menunjukkan *value* atau nilai dari kondisi atau aksi yang terjadi.

Artinya situasi atau kejadian yang diilustrasikan dalam meme dicap/diberi predikat sebagai sesuatu yang terjadi kepada *represented participant*.

- 2) Kata “(is)” merupakan *identifier* yang mengidentifikasi partisipan yang lain. “*This*” merujuk pada ilustrasi di kedua gambar dan menunjukkan siapa yang sebenarnya mengalaminya.
- 3) Kata “(me)” menunjukkan *represented participant* yang mengalami *circumstances (marriage)*.
- 4) Kata “*marriage*” pada kedua caption menunjukkan tentang sebuah proses yang terjadi pada gambar (a) dan (b). *Before marriage* dan *after marriage* keduanya merupakan *circumstances* yang terjadi pada meme tersebut. Perbedaan keterangan waktunya ditunjukkan pada penggunaan kata *before* yang berarti sebelum dan *after* yang berarti sesudah.

## B. Visual

Adapun hasil analisis visual yang meliputi komponen ideasional, interpersonal dan tekstual dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Analisis Visual Data 5**

<b>Analisis Ideasional</b>		
<b>A.</b>	<b>Naratif</b>	Gambar di atas merupakan sebuah meme yang menampilkan dua gambar dan dua <i>caption</i> yang berbeda. Adapun <i>represented participant</i> dalam meme tersebut adalah gambar sepasang kekasih dan sepasang suami istri. Perbedaan kedua gambar tersebut dapat terlihat pada teks yang tertulis pada meme. Adapun teks yang

		tertulis dalam meme adalah “ <i>BEFORE MARRIAGE</i> ” dan “ <i>AFTER MARRIAGE</i> ” artinya bahwa kedua gambar tersebut mencoba memberikan perbandingan dan perbedaan antara kehidupan sebelum pernikahan dan kehidupan setelah atau saat pernikahan.
<b>Analisis Interpersonal</b>		
<b>A.</b>	<b>Jarak Sosial</b>	Meme di atas diambil secara “ <i>medium shot</i> ”. Berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006:122) <i>medium shot</i> menjadikan <i>represented participant</i> seperti memberikan <i>view</i> yang lebih luas kepada <i>viewers</i> atau pembaca. Ini bermakna bahwa <i>represented participant</i> (sepasang kekasih dan sepasang suami istri) digunakan untuk mengilustrasikan perbedaan yang sangat signifikan antara kehidupan sebelum pernikahan dan sesudah pernikahan kepada <i>viewers</i> .
<b>B.</b>	<b>Kontak</b>	<i>Represented participant</i> pada meme di atas tidak melakukan kontak mata secara langsung dengan <i>viewers</i> melainkan melihat ke arah lain, karena <i>represented participant</i> berasal dari pengambilan gambar/foto oleh <i>producers</i> tertentu, maka kontakannya juga bersifat natural. Menurut Kress dan van Leeuwen (2006:117) penggunaan kata “ <i>me</i> ” menunjukkan bahwa meme ini bersifat “ <i>offer</i> ”. Sehingga berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006:122) meme atau gambar visual seperti ini dikategorikan sebagai <i>imaginarily rather than really put in the situation</i> yang artinya bahwa <i>viewers</i> tidak terlibat secara langsung melainkan <i>represented participant</i> “menawarkan” kepada <i>viewers</i> untuk memberikan informasi bahwa meme tersebut menggambarkan

		<i>circumstances</i> yang dialami oleh <i>represented participant</i> (berhubungan dengan pengalaman yang mungkin dialami <i>viewers</i> ).
<b>C.</b>	<b>Sikap</b>	<i>Size of frame</i> atau sudut pandang pengambilan gambar adalah <i>medium shot</i> . Artinya menunjukkan sudut pengambilan gambar dengan menggunakan jarak menengah agar <i>viewers</i> mampu mengamati ilustrasi yang ditampilkan oleh meme secara keseluruhan. Karena dengan menggunakan <i>medium shot</i> maka gambar tersebut akan menampilkan lebih banyak detail dan <i>view</i> yang lebih luas jika dibandingkan dengan <i>close shot</i> .
<b>Analisis Tekstual</b>		
<b>A.</b>	<b>Nilai Informasi</b>	Pada meme di atas jika dilihat berdasarkan komposisi <i>layout</i> , terdapat dua gambar yang berbeda yaitu: gambar (a) di sebelah kiri menunjukkan <i>represented participant</i> yang diceritakan sebagai sepasang kekasih yang sedang mengendarai motor. Di mana pria memegang kendali dan wanitanya duduk berboncengan di belakang pria tersebut, <i>circumstances</i> yang terdapat pada gambar ini menceritakan bahwa sepasang kekasih tersebut belum menikah ( <i>menjalani kehidupan before marriage</i> ) dan gambar (b) di sebelah kanan menunjukkan <i>represented participant</i> yang diceritakan sebagai sepasang suami istri yang berboncengan dan mengangkut banyak barang belanjaan menggunakan motornya. Sehingga barang belanjanya terlihat memenuhi ruang dalam motor tersebut dan memenuhi muatan atau kapasitas angkut. <i>Circumstances</i> yang terjadi adalah <i>after marriage</i> . Menurut Kress dan van Leeuwen tentang <i>reading images</i> (2006:181) Dalam

	<p>posisi ini <i>viewers</i> atau pembaca meme akan melihat kedua gambar dengan melakukan perbandingan antara gambar di sebelah kiri (<i>given</i>) dan gambar di sebelah kanan (<i>new</i>). Hal ini menandakan ada pesan yang ingin disampaikan kepada <i>viewers</i> tentang yang sangat signifikan antara kehidupan sebelum dan sesudah pernikahan.</p>
--	---

### C. Representasi Verbal dan Visual Data 5

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana telah di uraikan di atas, dapat diketahui bahwa jika dilihat dari analisis ideasional, Gambar di atas merupakan sebuah meme yang menampilkan dua gambar dan dua *caption* yang berbeda. Adapun *represented participant* dalam meme tersebut adalah gambar sepasang kekasih dan sepasang suami istri. Perbedaan kedua gambar tersebut dapat terlihat pada teks yang tertulis pada meme. Adapun teks yang tertulis dalam meme adalah “*BEFORE MARRIAGE*” dan “*AFTER MARRIAGE*” artinya bahwa kedua gambar tersebut mencoba memberikan perbandingan dan perbedaan antara kehidupan sebelum pernikahan dan kehidupan setelah atau saat pernikahan.

Meme di atas diambil secara “*medium shot*”. Berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006) *medium shot* menjadikan *represented participant* seperti memberikan *view* yang lebih luas kepada *viewers* atau pembaca. *Represented participant* pada meme di atas tidak melakukan kontak mata secara langsung dengan *viewers* melainkan melihat ke arah lain, karena *represented participant* berasal pengambilan gambar/foto oleh *producers* tertentu, maka kontakannya juga bersifat

natural, sehingga *image act* lah yang berperan dalam *interactive communication* antara visual dengan *viewers*. Ini bermakna bahwa *represented participant* (sepasang kekasih dan sepasang suami istri) digunakan untuk mengilustrasikan perbedaan yang sangat signifikan antara kehidupan sebelum pernikahan dan sesudah pernikahan.

Di dalam meme ini, analisis visual mendeskripsikan tentang perbedaan yang sangat signifikan antara kehidupan sebelum pernikahan dan kehidupan setelah pernikahan. Pada meme di atas jika dilihat berdasarkan komposisi *layout*, terdapat dua gambar yang berbeda yaitu: (a) gambar di sebelah kiri (*given*) menunjukkan *represented participant* yang diceritakan sebagai sepasang kekasih yang sedang berboncengan mengendarai motor. Keduanya mengenakan pakaian yang mewah, elegan dan terlihat kasual. Di mana pria memegang kendali dan wanitanya duduk berboncengan di belakang pria. *Circumstances* yang terdapat pada gambar ini menceritakan kepada *viewers* tentang hal yang familiar salah satunya adalah jika kehidupan sebelum pernikahan sepasang kekasih tersebut bisa memiliki waktu luang lebih banyak untuk bersama dan belum memiliki tuntutan untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga (menjalani kehidupan *before marriage*).

Gambar (b) di sebelah kanan (*new*) menunjukkan *represented participant* yang diceritakan sebagai sepasang suami istri yang berboncengan menggunakan motor dan mengangkut banyak barang belanjaan dengan motornya. Sehingga barang belanjanya terlihat memenuhi ruang dalam motor tersebut dan memenuhi muatan atau kapasitas angkut. Pakaian yang dikenakan pun tidak se-elegan pakaian yang

dikenakan seperti pada gambar (a) berbeda halnya dengan kehidupan setelah pernikahan di mana sepasang kekasih yang sudah menjadi pasangan suami istri dituntut untuk memenuhi kebutuhan rumah tangganya, salah satunya yaitu dengan berbelanja.

Pendeskripsian atas keadaan tersebut di dukung oleh teks verbal: “*Before Marriage vs After Marriage*”. Berdasarkan hasil analisis verbal menggunakan *relational process*, ini mengidentifikasi kejadian yang dialami oleh *represented participant*, kejadian tersebut adalah ilustrasi dari perbedaan antara kehidupan sebelum pernikahan dan kehidupan setelah pernikahan, yang juga didukung oleh ilustrasi yang ditampilkan. Dalam meme tersebut, penulisan *caption* menggunakan huruf kapital. Sehingga meme ini memberi kesan “penekanan” terhadap informasi yang ditawarkan kepada *viewers*.

Baik gambar (a) dan gambar (b) menggunakan *represented participant* atau karakter yang berbeda. Gambar (a) menggunakan karakter *represented participant* sepasang kekasih yang memiliki wajah *western*. Sedangkan gambar (b) menggunakan *represented participant* yang memiliki wajah *oriental*. Kedua *represented participant* tersebut tidaklah sama namun, meskipun berbeda *producers* menganggap bahwa keduanya memiliki *relational* atau hubungan yang signifikan (sama sama pasangan yang berbeda status: sudah menikah dan belum menikah).

Menurut Kress dan van Leeuwen tentang *reading images* (2006:181), *placement* gambar (a) berada di sebelah kiri yang disebut *given*. Artinya bahwa

gambar (a) merepresentasikan informasi tentang suatu hal yang familiar bagi *viewers*). Sedangkan *placement* gambar (b) berada di sebelah kanan yang disebut *new*. Artinya bahwa gambar (b) merepresentasikan suatu hal yang belum familiar, atau belum menjadi hal yang umum sehingga perlu mendapatkan atensi yang lebih dari *viewers*.

#### 4.1.6 Temuan dan Pembahasan Data 6



**Gambar 4.6 Data 6**

Berdasarkan data 6 tersebut, akan ditampilkan hasil analisis unsur transitivitas. Unsur verbal dan visual yang meliputi analisis komponen ideasional, interpersonal, tekstual dan representasi verbal dan visual.

##### **A. Verbal**

Adapun hasil analisis verbal dari data 6 adalah sebagai berikut:

Data 6:

*I don't know if 9GAG is copying REDDIT or REDDIT is copying 9GAG*

*(Transitivity – Mental Process)*

(I)	don't know	if 9GAG is copying REDDIT or REDDIT is copying 9GAG
Participant: Senser (Ellipsised)	Process: Mental	Participant: Phenomenon

Berdasarkan hasil analisis pada meme di atas dapat diketahui bahwa teks atau *caption* yang terdapat pada meme mengandung *mental process*. *Mental process* artinya bahwa kejadian yang ada dalam meme mengandung *process of sensing*. Penggunaan kata “*I*” di sini menunjukkan *senser* atau *represented participant* yang dicap mengalami *process of sensing*. Kemudian kalimat “*don't know*” merupakan bentuk dari *mental process* yang mengidentifikasi tentang *sense* yang dirasakan atau dialami oleh *senser* atau *represented participant*. Selanjutnya kalimat “*if 9GAG is copying REDDIT or REDDIT is copying 9GAG*” merupakan *phenomenon* atau fenomena yang terjadi atau dialami oleh *senser* tersebut.

## **B. Visual**

Adapun hasil analisis visual yang meliputi komponen ideasional, interpersonal dan tekstual dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Analisis Visual Data 6**

<b>Analisis Ideasional</b>		
<b>A.</b>	<b>Naratif</b>	Di dalam meme di atas, <i>represented participant</i> adalah karakter seorang pria. Meme ini menggambarkan seorang pria yang menunjukkan ekspresi wajah curiga, seolah tidak yakin terhadap suatu hal. Hal ini ditunjukkan dengan ekspresi dari pria tersebut yang mengerutkan alis, dan menyempitkan pandangan kedua kelopak matanya. Adapun teks yang tertulis di dalam meme adalah “ <i>I don’t know if 9GAG is copying REDDIT or REDDIT is copying 9GAG</i> ”.
<b>Analisis Interpersonal</b>		
<b>A.</b>	<b>Jarak Sosial</b>	Meme di atas diambil secara “ <i>close shot</i> ”. Berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006:122) <i>close shot</i> menjadikan <i>represented participant</i> seperti memiliki keterkaitan atau hubungan yang dekat dengan <i>viewers</i> atau pembaca. Ini bermakna bahwa karakter pria tersebut digunakan untuk menyampaikan ketidaktahuan/keraguannya mengenai siapakah yang menggandakan konten (meme) antara 9GAG dan REDDIT ataukah sebaliknya.
<b>B.</b>	<b>Kontak</b>	<i>Represented participant</i> pada meme di atas tidak melakukan kontak mata secara langsung dengan <i>viewers</i> melainkan melihat ke arah lain, karena <i>represented participant</i> berasal dari karakter dalam kartun sehingga kontakannya juga bersifat natural. Menurut Kress dan van Leeuwen (2006:117) penggunaan kata “ <i>I</i> ”

		menunjukkan bahwa meme ini bersifat “ <i>offer</i> ”. Sehingga berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006:122) meme atau gambar visual seperti ini dikategorikan sebagai <i>interactive participant</i> yang artinya bahwa <i>viewers</i> tidak terlibat secara langsung melainkan <i>represented participant</i> “menawarkan” kepada <i>viewers</i> untuk berkomunikasi secara interaktif mengenai pemikirannya ( <i>don’t know</i> ) dengan ekspektasi bahwa <i>viewers</i> juga mungkin mampu memikirkan atau merasakan hal yang sama dengan apa yang dirasakan oleh <i>senser</i> atau <i>represented participant</i> .
C.	<b>Sikap</b>	<i>Size of frame</i> atau sudut pandang pengambilan gambar adalah <i>close up</i> . Artinya menunjukkan sudut pengambilan gambar secara dekat agar <i>viewers</i> mampu mengobservasi ilustrasi yang ditampilkan oleh meme secara lebih dekat dan rinci. Sehingga <i>participant</i> dan <i>viewers</i> seolah mampu merasakan ( <i>sensing</i> ), memiliki pemahaman yang sama luasnya terhadap meme tersebut. Terutama bagi <i>viewers</i> yang mengetahui tentang 9GAG dan REDDIT sebagai promotor meme.
<b>Analisis Tekstual</b>		
A.	<b>Nilai Informasi</b>	Pada meme di atas jika dilihat berdasarkan komposisi <i>layout</i> , hanya terdapat satu gambar dengan satu <i>senser</i> atau <i>represented participant</i> dengan <i>placement</i> gambarnya berada di tengah ( <i>center margin</i> ). Menurut Kress dan van Leeuwen tentang <i>reading images</i> (2006:181) Dalam posisi ini <i>viewers</i> atau pembaca meme akan focus terhadap gambar yang ditampilkan. Hal ini menandakan ada pesan yang ingin disampaikan kepada semua orang tentang sebuah

		fenomena yang masih belum jelas jawabannya: apakah 9GAG yang meng- <i>copy</i> /meniru REDDIT ataukah sebaliknya? Pertanyaan itu lah yang diutarakan oleh <i>senser</i> .
--	--	---

### C. Representasi Verbal dan Visual Data 6

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana telah di uraikan di atas, dapat diketahui bahwa jika dilihat dari analisis ideasional, meme ini dapat dikategorikan sebagai meme naratif, artinya meme ini bermaksud untuk menceritakan sesuatu yang bernilai *process of sensing*. Adapun bentuk *process of sensing* yang ingin disampaikan oleh meme ini bahwa adanya perasaan ketidakyakinan atas suatu hal atau fenomena. Kemudian, jika dilihat dari analisis interpersonal, meme ini diambil secara “*close shot*”. *Close shot* menjadikan *represented participant* seperti memiliki keterkaitan atau hubungan yang dekat dengan *viewers* atau pembaca. *Represented participant* pada meme di atas tidak melakukan kontak mata secara langsung dengan *viewers* melainkan melihat ke arah lain, karena *represented participant* berasal dari karakter dalam kartun sehingga kontakannya juga bersifat natural.

Analisis visual menunjukkan bahwa *process of sensing* yang dihasilkan adalah mengenai ketidakyakinan tentang fenomena apakah 9GAG yang meng-*copy*/meniru REDDIT ataukah sebaliknya? Pertanyaan itu lah yang diutarakan oleh *senser* atau *represented participant*. 9GAG dan REDDIT merupakan contoh dari promotor atau *platform* dari media sosial tertentu yang juga mempopulerkan berbagai meme dari seluruh dunia. Tentu saja kedua promotor tersebut juga memiliki penggemarnya

masing-masing. Namun, karena banyaknya meme yang tersebar di berbagai sosial media menjadikan setiap karya atau meme tersebut rentan akan resiko plagiarisme oleh pihak lain yang tidak bertanggung jawab karena tidak mencantumkan kredit atau *watermark*. Fenomena ini lah yang menjadikan terciptanya *sensing* ketidaktahuan atau keraguan dari *senser*.

Menurut Kress dan van Leeuwen (2006:117) penggunaan kata “I” menunjukkan bahwa meme ini bersifat “*offer*”. Sehingga berdasarkan teori Kress dan van Leeuwen (2006) meme atau gambar visual seperti ini dikategorikan sebagai *interactive participant* yang artinya bahwa *viewers* tidak terlibat secara langsung melainkan *represented participant* “menawarkan” kepada *viewers* untuk berkomunikasi secara interaktif mengenai pemikirannya (*don't know*) dengan ekspektasi bahwa *viewers* juga mungkin mampu memikirkan atau merasakan hal yang sama dengan apa yang dirasakan oleh *senser* atau *represented participant*.

Selanjutnya, menurut Kress dan van Leeuwen tentang *reading images* (2006:181), *placement* gambar tersebut berada di tengah dengan tujuan agar *viewers* mampu fokus terhadap gambar yang ditampilkan. Meme ini juga memiliki kedua kemungkinan, meme ini bisa digunakan oleh penggemar 9GAG untuk menunjukkan pernyataan retorik kepada penggemar REDDIT atau sebaliknya. Pernyataan retorik semacam ini ini mampu digunakan oleh publik secara luas, khususnya oleh penggemar 9GAG dan REDDIT.